

PARIS BREAST



Extension Numéro 1 pour Bitume Mk5
Par G.E. Ranne

SIROZ
PRODUCTIONS

Bienvenue ! Welcome ! Wilkommen ! Zouga !

Voici enfin comme nous vous l'avions promis cette première extension de Bitume MK5 !

De quoi parle-t-elle et pourquoi est-elle donc carrément indispensable ?

Comme son nom l'indique le sujet de Paris-Brest est l'Ile de France et la Bretagne.

Vaste programme !

Vous y trouverez, en long, en large et en détail, tous les renseignements que vous désirez concernant la vie, l'univers et le reste dans ces belles régions, architecturés suivant un principe d'une simplicité enfantine, c'est-à-dire s'efforçant de traiter du plus général au plus particulier.

Vous trouverez donc dans l'ordre toutes les considérations géopolitiques, géographiques, historiques, à la veille et au lendemain de la catastrophe. Vous découvrirez ensuite des lieux et des institutions plus détaillés et enfin des personnages certes non joueurs mais néanmoins jouant un rôle très important dans le monde de Bitume MK5, qu'ils soient marchands, prostituées, médecins, chefs de guerre, ou mécaniciens.

De quoi remplir vos scénarios et vos campagnes en joignant l'utile à l'agréable.

Une extension garantie à 99% inédite et sans phosphates ! On a compté, vous pouvez vérifier...

Et comme la fête ne serait pas complète sans scénarios originaux, vous trouverez à la fin de ce volume une petite campagne composée de quelques scénarios originaux pour passer joyeusement vos longues soirées d'hiver.

Merci qui ? Merci Siroz !

PS : Les Maîtres de Jeu attentifs remarqueront sans doute qu'il est fait allusion à certains monuments, livres ou événements ayant été construits dans la réalité qui nous entoure après 1986, et qui ne devraient donc pas exister dans le monde de BITUME MK5. C'est le cas par exemple pour l'Opéra-Bastille. Mais un des grands plaisirs de BITUME MK5 est de mettre dans les scénarios ce qui nous entoure tous les jours, et se restreindre à "ce qui existait déjà en 1986" risque de devenir rapidement lassant. Prenez donc comme acquis que toutes ces petites bizarreries du continuum spatio-temporel sont dues au fait que BITUME MK5 se déroule dans un univers parallèle très légèrement différent du nôtre. Pour commencer, que je sache, nous n'avons pas eu de catastrophe due à la comète de Halley en 1986. Alors, l'Opéra-Bastille...

CREDITS

PARIS-BREST

Une production Siroz Ideojeux pour BITUME MK5
d'après BITUME, une histoire originale de CROC

Directeur de la photographie : ALBERTO VARANDA

Mise en image et en page par CROC

Adaptation et Réalisation: G.E.RANNE

Digitalisation/Corrections par Jean-Luc et Valérie Bizien

Logo par Freddy Martin

SOMMAIRE

Introduction	3
Crédits	4
Sommaire	4
Paris.....	5
Brest.....	35
Scénario "Un souffle de légende" ...	53
Phase I.....	53
Phase II.....	66
Phase III.....	69

URBAN JUNGLE

Paris brûle-t-il ?

Historique de Paris et de la région parisienne de 1986 à 2026



Le passage de miss Halley

Paris et ses environs comptaient en 1986 à peu près 10 millions d'habitants, dont deux millions intramuros. Les tremblements de terre dus au passage de la comète prirent les habitants et les autorités par surprise : la capitale n'étant pas construite sur une zone dangereuse, ni plan d'évacuation ni constructions anti-sismiques n'avaient été prévus.

Les prémices de la catastrophe commencèrent vers 15 heures, alors que les parisiens étaient en plein travail et que les grands buildings de bureaux, particulièrement fragiles, étaient pleins.

Dès les premières secousses, les habitants paniquèrent et, en quelques minutes, la ville fut bloquée par un immense embouteillage rendant toute intervention des secours impossible. Les immeubles s'écroulèrent, la Seine sortit de son lit et inonda les berges, les stations de métro limitrophes, noyant les pauvres gens qui s'y étaient réfugiés dans une mare de boue maintenant depuis longtemps solidifiée.

Dans l'esprit des habitants, du moins des rares qui se souviennent encore de la catastrophe, l'événement fut un véritable traumatisme. Pourtant le nombre des victimes des tremblements de terre de l'Île de France atteignit "à peine" 250 000...

Ce qui est assez élevé en soi, mais qui n'est rien, vous l'avouerez, par rapport aux villes côtières ou à certains pays du monde (Bangladesh, Japon, côte Est des Etats-Unis) qui furent rayés de la carte en quelques heures.

Ce relativement petit nombre de victimes s'explique par le fait que Paris était encore en 1986 une "vieille" ville, et que l'immense majorité de ses immeubles et maisons datent du début du siècle ou même avant... et que, comme vous le confirmera n'importe quel architecte de votre connaissance, "ces vieilles maisons résisteraient bien mieux à n'importe quel cataclysme que toutes ces choses modernes qu'on fait aujourd'hui, eh oui, ma brave dame, je vous le dis!"...

Le grand Boum !

Les immeubles de la Défense, dont les structures n'étaient pas préparées à ce genre de cataclysme, s'effondrèrent les premiers. A 15 heures les tours de bureaux étaient bien évidemment bourrées à craquer et tout le quartier se transforma en quelques minutes en un gigantesque cimetière. D'une manière générale, tous les coins "modernes" de Paris et de la banlieue souffrirent beaucoup plus que les vieux quartiers.

Contrairement aux idées reçues, la Tour Eiffel résista par contre parfaitement grâce à sa structure souple, et tient toujours bien le coup face aux ravages du temps et de la rouille. La Tour Montparnasse résista à l'effet de souffle qui suivit immédiatement le passage de la comète, mais s'écroula au moment du tremblement de terre et s'effondra en détruisant la plus grande partie du centre commercial Maine Montparnasse où, au même moment, des pillards faisaient leurs courses au C&A déserté..

Dans les bâtiments ayant le mieux survécu au choc, notons la présence des églises. Protection Divine ou, plus sûrement, construction comme on n'en fait plus, seules les plus hautes flèches furent détruites et dans leur immense majorité le corps des églises anciennes ne souffrit que peu. On ne peut que féliciter à titre posthume les générations de maçons qui montèrent pierre après pierre ces lieux d'asile...

Le même principe - l'ancien résiste, le moderne saute - est bien entendu applicable aussi en banlieue : la plupart des "cités" s'écroulèrent, alors que les vieilles banlieues résistèrent plutôt bien.

Je précède votre pensée, vous allez me dire : encore les pauvres qui trinquent ! Après tout les cités et les immeubles modernes, du moins en banlieue, étaient plutôt habitées par les familles "défavorisées"... C'est vrai, mais ne vous inquiétez pas, "la grande Folie" qui a suivi ne s'est absolument pas occupée des classes sociales, et on pourrait presque dire que BITUME MK5 est le seul jeu communiste sur le marché, car seul le hasard a ensuite trié les survivants...

Les quelques jours qui suivirent furent consacrés au pillage. C'était à celui qui récupérerait le plus d'objets hétéroclites, utiles ou non. Les premiers lieux attaqués furent bien sûr les supermarchés d'alimentation. Suivirent très vite derrière les grands magasins et bientôt on ne trouva plus rien, même à la Samaritaine.

Mais là encore, la situation de la France était loin d'être la plus grave, et en fait, les autorités rétablirent assez rapidement la situation. Même la vie politique commençait à se remettre en place *"Et je vous le dis, mes chers compatriotes, ces tremblements de terre sont*

imputables à l'incurie du gouvernement socialiste !" quand la grande Folie frappa.

La Grande Folie

Les premiers symptômes d'amnésie - reportez vous à BITUME MK5 pour en savoir plus sur la nature de la maladie - firent leur apparition en Juillet 1987.

Au bout de quelques jours à peine, toute la population était frappée sur la France, et, pour autant qu'on le sache, sur toute la surface du globe. Le métro - qui avait repris - s'arrêta, les trains s'immobilisèrent, les ascenseurs, les bus, les voitures, les aéroports s'éteignirent dans le silence. A Paris même, les gens moururent comme des mouches, le manque de nourriture se faisant encore plus cruellement ressentir que dans les petites villes où quelques personnes avaient encore leur jardin-potager... A la sortie des quatre atroces années de maladie, il restait à peine 50 000 personnes vivantes à Paris et à peu près 300 000 sur toute la région parisienne.

Peu à peu, la vie reprit. Pour les survivants, la première urgence était la nourriture, et la plupart partirent vers la campagne pour trouver de quoi manger. Ceux qui restèrent n'avaient comme solution que le pillage des "fermes", ou de ce qui en tenait lieu dans ces temps de barbarie. Pour pouvoir mieux extorquer boissons et récoltes aux fermiers, les pillards s'organisèrent en tribus...

D'abord toutes guerrières, elles se diversifièrent selon les différentes croyances et les différents besoins : besoins de technologie, même primitive, d'intermédiaires, de soins... Peu à peu les relations avec les fermiers se firent plus calmes et des relations commerciales se

nouèrent, pour en arriver, quelques années plus tard, à la situation que nous connaissons à présent.

Rappelons qu'il n'y a plus de moyens de contraception facile (les stocks de préservatifs ont rapidement été épuisés et valent maintenant très cher, quant au reste, personne ne sait comment l'utiliser...) et que la moyenne de natalité est maintenant de sept enfants par femme. Sur les sept, de deux à trois meurent avant l'âge de sept ans selon le pacifisme et le niveau d'évolution de la tribu. La population a lentement augmenté pour atteindre aujourd'hui, en 2026, à peu près 90 000 personnes dans Paris Intra-Muros et à peu près 500 000 dans toute la région parisienne. Ce nombre reste stable depuis quelques années.

Pourquoi vouloir vivre et mourir dans une ville en ruines?

Le problème de la nourriture étant toujours aussi aigu en 2026, quelle raison peut donc inciter 90 000 personnes à rester dans des lambeaux de béton et de métal, ou dans les lambris boisés d'un vieil immeuble haussmanien, alors qu'ils ne savent pas quel oeuf il vont pouvoir gober le lendemain et qu'ils pourraient aussi bien piller, voler et violer tranquillement dans la campagne où la bouffe serait nettement plus accessible...

Les humains ne sont pas toujours logiques, et Paris même déchu exerce toujours son attrait. Pour certains, c'est un souvenir qui flotte au fond de leur cerveau ou des bouts d'histoires que leur a racontés un parent qui n'avait pas été rendu amnésique par la grande Folie... Pour d'autres, c'est la majesté des maisons, de la tour Eiffel et tout le mystère qui l'entoure qui leur donne l'impression d'être au centre du

monde et d'être maîtres de quelque chose d'inconnu. Pour d'autres encore, c'est simplement un terrain parfait pour la castagne, avec des tas de coins et de recoins, un vrai repaire de pirates parfait pour vivre dangereusement, tuer, piller et crever dans une ambiance des plus sympathiques.

Quoi qu'il en soit, sachez une chose : les "parisiens" de 2040 sont la plupart du temps un peu tarés, sinon ils vivraient ailleurs, et sont toujours extrêmement conscients de ce "je ne sais quoi de supérieur" qui fait qu'ils vivent à Paris, et les autres, dehors ! Après tout, les choses n'ont pas tellement changé...

Quant aux tribus qui vivent dans la région parisienne, c'est le contraire : elles sont en général composées des gens les plus raisonnables, qui ont compris que l'Île de France était, à tout prendre, un bon plan.

La terre y est extrêmement fertile, le climat y est resté clément, et la proximité de ces "fous de Paris" fait que le commerce y est florissant. Comme vous l'aurez compris, les franciliens ont le même complexe de supériorité vis à vis des tarés de la ville que ces derniers en ont vis à vis d'eux....

La table ci-dessous vous donne les probabilités de rencontre dans les rues de Paris.

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

Et quel temps fait-il dans l'Île de France ?

Mauvaise nouvelle, il fait toujours aussi mauvais. En fait, bizarrement, la pollution de la région n'a pas diminuée et s'est plutôt stabilisée. Le changement de climat se fait néanmoins sentir et il n'y a plus un gramme de soleil.

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

Dans cette ambiance, la loi du plus fort est encore et toujours la meilleure et le culte de l'engin motorisé bat son plein, avec une nette préférence pour les engins à deux ou trois roues plus aptes à se déplacer dans les rues parisiennes qui sont, on peut le dire, plus encombrées que les routes beauceronnes.

La table ci-dessous peut donc être utilisée en cas de poursuite si le MJ n'a rien prévu ou si les joueurs s'éloignent un peu trop des sentiers battus par le scénario.

D100	Route	Effets
01-20	Droite	-
21-25	Virage de 15°	CON-5%
26-30	Virage de 30°	CON-10%
31-35	Virage de 45°	CON-15%
36-50	Bifurcation en Y	CON-10%*
51-70	Bifurcation en X	CON-30%*
71-85	Bifurcation en T	CON-30%*
86-90	Carcasse(s)	CON-30%**
91-95	Barricade	Indestructible
96-00	Route coupée	Oooops !

*: si le véhicule change de route

**: pour éviter une collision

Petit lexique :

Bou'eux : Tous les gens de la province pour les parisiens. Origine présumée : quelque chose entre Eboueur et Bouseux.
Les Rigots : Tous les gens de Paris pour les franciliens. Origine présumée : Parigots tête de veau.

**C'est beau une ville la nuit
(et c'est pas mal le jour non plus...)**

Le visage de Paris tel que nous le connaissons n'a finalement pas tant changé. Enlevez les buildings, imaginez qu'aucun ravalement et aucun service de voirie n'ont été effectués depuis quarante années...

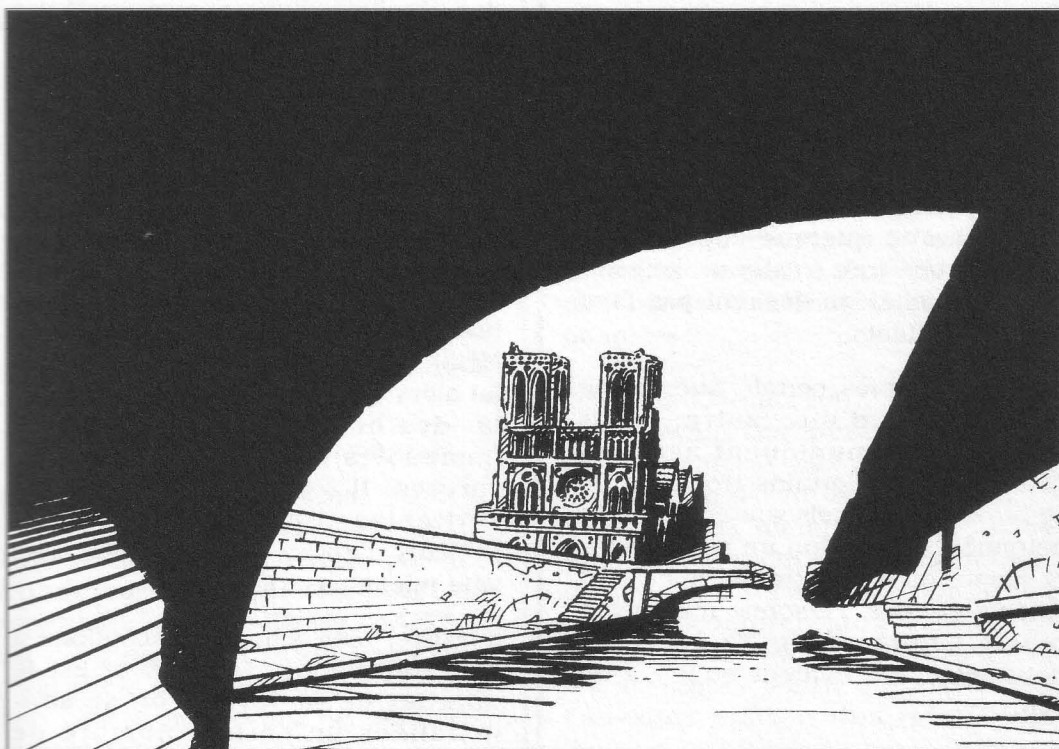
Au milieu, le centre

Le centre de Paris, ayant le moins souffert des opérations d'urbanisme en tous genres des années 70, est aussi celui qui a le moins souffert du cataclysme. L'immense majorité des maisons et des commerces ont été pillés, mais même après soixante ans, ces quartiers gardent encore bien de leur mystères. Lourdes portes en bois closes derrière des petites cours, souterrains, catacombes, caves... Certains des secrets des vieux quartiers ont traversé les siècles, ce n'est pas en 2026 qu'ils vont être tous découverts...

Le centre de Paris est, encore maintenant, le coin "branché" de la ville, et ce pour plusieurs raisons :

- La densité de la population y est la plus forte. Les bonnes maisons en pierre, encore debout, forment de bons abris, qui sont frais l'été et gardent la chaleur du feu l'hiver... Tout le monde n'ayant pas de groupe électrogène. De plus, certaines de ces maisons ont des cheminées, ce qui n'est pas le cas des immeubles modernes, et malgré tous les films post-apo où le héros fait un feu de bois dans un gratte ciel désert, je peux vous dire qu'il est rudement pratique l'hiver d'avoir une cheminée pour que la chaleur ne se disperse pas et que la fumée ne vous revienne pas dans la gueule.

- La proximité de la Seine, devenue une artère commerciale, est un pôle d'attraction. Beaucoup de transactions se font maintenant par voie d'eau et les Fermiers ou les Conservateurs pacifiques préfèrent nettement venir par eau plutôt que



de se faire piller, massacrer et rançonner par les tribus féroces qui habitent sur la circonférence.

- Les "trésors" non technologiques, mais entre guillemets "culturels" - livres, documents, ainsi que des choses incompréhensibles comme des microfilms - pullulent dans le quartier.

Ces antiquités attirent toutes sortes de gens... Qu'ils possèdent le talent "Histoire" et qu'ils veuillent sauvegarder ces reliques, ou qu'ils appartiennent à une tribu dans laquelle la tradition commande de protéger les vieilleries (c'est le cas des Conservateurs et du centre Pou Pou Pidou, par exemple) ou tout bêtement, comme les Marchands, qu'ils pressentent pouvoir les vendre à quelqu'un d'intéressé.

- Les mystères y sont encore nombreux.

Les fourmis, par exemple, sont à la fois présentes et discrètes. Il y a des fourmis dans les vieux quartiers, c'est sûr. Régulièrement, des témoins dignes de foi et terrorisés racontent leur rencontre avec certaines d'entre elles. Mais curieusement, elles se cachent, elles n'attaquent pas et quand elles sont repérées, se carapotent illico. En fait... En fait, on dirait presque qu'elles sont à la recherche de quelque chose, mais que pour une raison encore inconnue, elles ne désirent pas faire fuir les habitants.

Il est à peu près certain que, d'une manière ou d'une autre, leurs repaires communiquent avec les catacombes... Certains tronçons de ce réseau de tunnels souterrains sont bétonnés, d'un béton un peu étrange et blanc, qu'on ne trouve nulle part ailleurs en ville. Personne n'a encore repéré l'entrée d'un QQ fourmi et pourtant, il est évident qu'il y a un lien.

Oublions les fourmis et parlons de trésors enfouis. Des caves, des tronçons de catacombes, peut-être des stations de métro abandonnées (Voir le chapitre "Métro") ont été ensevelis au moment du tremblement de terre. On y trouve... tout ce que vous voulez pour pimenter votre scénario. Nourriture, armes datant de la guerre 40, essence d'une vieille station-service, reliques "culturelles"... En fait, le moins intéressant serait sans doute de tomber sur un coffre plein d'or, car l'or n'a plus grande valeur dans le monde barbare de BITUME MK5.

A l'Est (et au Nord), rien de nouveau

Très "réhabilité" avant 1986, et donc truffé d'immeubles modernes et fragiles, c'est dans l'Est et le Nord de Paris que, par un hasard désastreux, le tremblement de terre a été le plus fort.

Des zones immenses sont complètement en ruines, et forment un décor cauchemardesque digne des résultats d'une guerre nucléaire dans les bons films. Ces zones sont désertées de tous sauf peut-être de quelques fugitifs ou des "pirates" si violents qu'ils ont été rejetés même par leur propre tribu. S'y aventurer seul, c'est la mort certaine. Parfois quelques tribus de Fils du Métal y organisent des chasses à l'homme, et gare alors à celui qui se trouvera sur leur chemin... Mais qu'un Fils du Métal soit séparé des autres, et c'est lui alors qui deviendra la proie. Ici et là, des bouts de "vieux" ou des immeubles modernes solides ont survécu. Il s'y organise parfois de véritables repaires, des petites sociétés d'exclus sur lesquelles il ne vaut mieux pas tomber.

Il existe, bien sûr, des exceptions à cette désolation. Le premier est le quartier de Belleville, où se sont installées un certain nombre de

tribus d'Indiens. Résolus, fort et organisés, les Indiens résistent parfaitement aux incursions des "pirates" et gardent la voie ouverte pour le commerce venant du Nord de la France, et particulièrement des Vikings.

Même si ces derniers n'ont jamais eu une grande affection pour les Indiens, et réciproquement, les deux partis tentent de se supporter - ce qui veut dire qu'il y a, bien sûr, des rixes et des Vendettas - et profitent des avantages d'un commerce fructueux. Le Nord du périphérique est donc à peu près sûr. Les Indiens tiennent en gros Pigalle, Belleville, République et Barbès Rochechouart. Bastille étant assez près de la Seine pour jouir du calme relatif du centre, l'accès au fleuve est alors ouvert.

Le stade de Bercy a un statut un peu bâtard. Abandonné à lui-même, il est un endroit très dangereux où s'organisent parfois des jeux sanglants. En mai et en septembre, une grande foire y est organisée, et la paix y règne alors pendant quelques jours.

Le ministère des Finances (mais si, l'espèce de truc au look Blade Runner qui surplombe la Seine) est parfois la proie de tribus qui profitent de cet endroit stratégique pour attaquer et rançonner les bateaux. Régulièrement, une tribu chasse l'autre et parfois des Marchands exaspérés engagent des Mercenaires pour nettoyer l'endroit et pouvoir commercer tranquilles.

A l'Ouest, pas grand chose non plus

L'Ouest de Paris est envahi par des Conservateurs qui tentent de reproduire un style de vie "NAPPE" - du nom de ce carré de tissu qui, posé sur la table des "gens comme il faut", est le signe d'une certaine élite

sociale -, style de vie dont ils n'ont bien sûr aucun souvenir et qui leur est revenu déformé à travers les années.

Attaquées par les pillards, les tribus se terrent dans les anciens hôtels particuliers (les immeubles modernes chics n'ayant, pour la plupart, pas survécu aux tremblements de terre), loin de la Seine et de la très relative sécurité de ses abords.

Se forment alors dans ces immeubles des micro-sociétés très paranoïaques, suivant des règles la plupart du temps incompréhensibles pour quelqu'un de l'extérieur, chaque tribu croyant que ses coutumes et ses costumes correspondent à la conduite "NAPPE" comme avant la catastrophe. "La vie est un long fleuve tranquille" (la version expurgée, sans les méchants Groseille), "Les petites filles modèles" ou "50 trucs pour bien se conduire en société" y sont parfois érigés en livres sacrés. Autour de ces havres, cependant, n'oubliez pas que la mort et le banditisme règnent.

Au Sud, on peut pas vraiment dire...

Et le Sud ?

Les vieux quartiers, comme certains bouts du XIVème ou du XVème, sont assimilés au centre de Paris et sont des zones "commerciales", assez peuplées.

Quant à Chinatown... Tout cassé, Chinatown... Les immeubles étaient trop récents et pas assez solides. Mais même si, vu de l'extérieur, le XIIIème n'est qu'un amas de ruines sans intérêt, sachez qu'il peut receler de précieux trésors. De nombreux centres commerciaux asiatiques étaient en sous-sol, et la catastrophe les a enfouis plutôt que détruits... Passages souterrains reliant les

immeubles, parkings, zones marchandes au troisième, quatrième, cinquième niveau en sous-sols, ça s'appellerait comment, ça, dans des jeux d'heroïc-fantasy que nous ne citerons pas ici ?

Des donjons ! A vous d'y placer les "monstres" que vous voulez, tribus ennemies, Mercenaires ayant découvert le filon en même temps que vos joueurs, ou même de véritables "monstres" mutés venus tout droit du Jardin des Plantes. Amusez vous bien ! (Et après de mauvaises langues vont dire que BITUME MK5 est un jeu Gros Bill...)

Les Infrastructures

Mets m'en plein le train arrière ! (Les Gares)

Les gares sont restées dans toutes les guerres des endroits stratégiques. Tel n'est pas le cas dans le monde de BITUME MK5.

Les trains se sont éteints pour toujours et personne ne semble avoir les capacités nécessaires pour les faire remarcher. Et pourtant... Et pourtant, imaginez quelle puissance aurait une tribu, ou un individu, qui réussirait à faire repartir un de ces monstres de métal ! Alors les gares gardent pour les habitants de la surface une sorte d'aura un peu magique, une potentialité qui vaille qu'on se batte et qu'on meure pour elles.

De nombreuses légendes se sont créées autour de ces endroits, répétées le soir aux enfants quand le vent siffle dans les carcasses des grattes-ciel.

On parle de rails qui, si un être au cœur pur les suit assez longtemps (à pied, bien sûr !) quittent la surface de la terre pour arriver dans un monde paradisiaque où les fontaines de bière coulent à flot et où des

Amazones nymphomanes courent nues sur des prairies couvertes de bidons d'essence, on parle de foules fantômes qui apparaissent soudain vers 8 heures le matin et à 17 heures le soir et qui glacent le sang de celui qui se retrouve tout seul sur un quai désert, on parle aussi de trains à grande vitesse que des témoins jurent avoir vu passer et avoir été engloutis par les profondeurs de la terre...

Cette dernière légende est d'ailleurs une des seules à avoir un fond de vérité. En effet, le sous-sol de certaines gares (à Paris la Gare du Nord et la gare de l'Est, en Ile de France une bonne quarantaine dont la gare de Mantes la Jolie et celle de Bois-Colombes) est envahi par les fourmis qui y récupèrent des métaux, des composantes d'ordinateurs et qui parfois, pour d'obscurcs raisons, font redémarrer des trains qui traversent alors à toute vitesse le pays devant les habitants ébahis avant de disparaître dans un tunnel relié à un de leurs mystérieux QG.

La surface de ces gares est alors gardée et infestée de pièges, et malheur à celui qui s'y aventurerait par inconscience ou par erreur...

Maman t'as vu le p'tit navion ? (Les aéroports)

Les grands aéroports ont, eux, tous été investis par les fourmis.

Là encore, les délicieuses petites créatures veulent récupérer le métal, les pièces détachées et les composantes technologiques, mais quelques "historiens" capables de raisonner convenablement se disent que peut-être les fourmis veulent au maximum empêcher les habitants de la surface d'accéder à des moyens de communication trop efficaces. Ces moyens leur permettraient peut-être

de reconstruire lentement leur civilisation et de reprendre l'avantage... Les machines volantes ne sont cependant pas complètement inaccessibles aux humains, et il reste un peu partout en France des petits terrains d'aviation qui peuvent parfaitement faire l'affaire si vos joueurs ont l'occasion d'en utiliser.

Zazou in the métropolitain (Le Métro)

Depuis sa construction le métro a toujours servi d'abri, aussi bien soit pendant les bombardements et autres catastrophes que durant l'hiver pour les clochards de toutes sortes, ou pour Christophe Lambert dans Subway. Une grande partie de la population parisienne se réfugia donc avec raison dans les tunnels souterrains à l'approche du cataclysme.

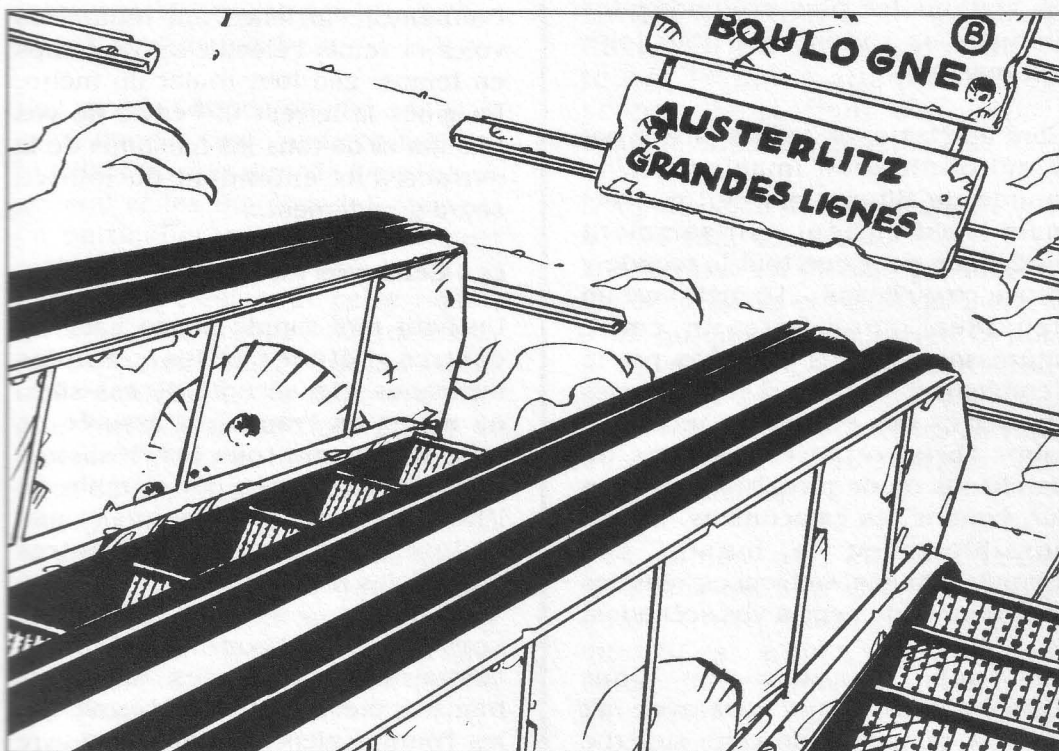
Seuls les plus intelligents pensèrent à se rendre dans les stations n'ayant aucune communication possible avec la Seine... Les autres ne

réfléchirent que peu et certains eurent même la bêtise de se réfugier dans les stations de métro aérien.

Quand on jette un œil sur les dégâts produits par le passage de la comète, on peut s'étonner que le réseau souterrain n'ait pas été plus touché. Seules ont été détruites les stations et les voies aériennes, et certaines stations ont été noyées selon le principe éprouvé des vases communicants quand la Seine s'est déversée en grondant, faisant boire la grande tasse à l'immense majorité des réfugiés. Mais, la Seine elle-même a fini par se retirer et le niveau d'eau de son tracé actuel a baissé considérablement, et seules sont encore inondées les stations en bordure immédiate du fleuve.

Et la vie reprit (presque) son cours normal.

Il n'était évidemment pas question de faire fonctionner à nouveau le métro tel qu'on le connaissait en 1986. Les réseaux électriques



coupés, les dépôts détruits, seules quelques rames bien localisées étaient restées en état, et sont maintenant clouées à jamais sur les rails. D'abord occupées par des squatteurs, ces rames furent bientôt réquisitionnées par des tribus diverses, variées et surtout plus convaincantes que de simples clodos.

Si l'on exclut les éboulements et autres inondations, le réseau du métro se porte plutôt bien, mais il n'est évidemment pas sans danger. Il ne reste pratiquement plus rien à piller, mais certains dépôts ou stations sont encore inaccessibles sous les décombres. Des tribus continuent donc à chercher du matériel dans les tunnels tandis que d'autres tribus, Fils du Métal, Punks et Skinheads en tête, préfèrent chercher les problèmes. Quand ils n'attaquent pas, ils ne cherchent qu'à se défendre.

On raconte d'ailleurs que certains Fils du Métal seraient devenus cannibales et resteraient terrés dans les stations les plus profondément enfouies ne sortant que pour faire leur marché.

Libre au Maître de Jeu de laisser par la suite aller son imagination, le monde de Bitume est certes cruel mais il est surtout suffisamment bordélique pour que tout le monde y trouve ce qu'il veut... Le métro est un lieu idéal pour faire un cadre intéressant. Rames coincées par le tremblement de terre et remplies des squelettes des voyageurs morts de faim, abris, repaires, refuges de Marchands ou de prostituées, et bien sûr, comme les catacombes, liaison possible avec le monde des fourmis... toutes ambiances réussies pour donner du peps à vos scénarios!

Si vous manquez un jour d'inspiration - et que vous avez fait jouer la campagne de cette superbe

extension - vous pouvez toujours vous lancer dans une mini campagne sans synopsis particulier, juste en jetant vos joueurs dans la station Tolbiac et en les faisant ressortir du côté de Pigalle.

Surtout, et ceci est valable dès que vous faites plonger vos joueurs sous terre, jouez avec les bruits et les inscriptions incompréhensibles, faites leur entrevoir des machines étranges au détour d'un tunnel : les fourmis sont en effet là, tapies au détour d'une station fermée, leurs propres tunnels se connectant parfois à quelques dizaines de mètres d'une tribu ou d'une station encore "fréquentée" par les habitants de la surface... Là plus qu'ailleurs il faut que vos joueurs ressentent la lourde présence d'une civilisation incompréhensible, dangereuse et proche, beaucoup trop proche pour leur propre santé...

Car les fourmis font aussi des expériences, vous vous en doutez. Leur terrain de prédilection est le tronçon Mairie d'Ivry - Censier Daubenton, où elles ont réparé les voies et remis l'électricité. De temps en temps, elle font rouler un métro. Imaginez la terreur et l'envie de vos joueurs et de tous les habitants de la surface s'ils entendent au loin ce sourd grondement...

Les Centrales Nucléaires

Un petit mot rapide concernant les centres d'études et les centrales nucléaires : La sécurité de ces sites, du moins en France est assurée de telle façon que tous les désastres naturels ou causés par la main de l'homme ne puissent pas endommager les cuves et autres réceptacles radioactifs.

Lors du cataclysme, toutes les centrales furent fermées, toutes les tranches éteintes et il semblerait que les Fourmis aient tout mis en œuvre

pour qu'un incident nucléaire de grande ampleur ne puisse jamais avoir lieu. Bien sûr, il est toujours possible qu'une Tribu veuille absolument récupérer le "joyau bleu qui brille la nuit et qui brûle tout sur son passage", bref le cœur d'une pile et qu'elle y parvienne. Dans ce cas-là, c'est cancer à tous les étages et il est plus que probable que les fourmis isolent la zone pour ensuite s'en servir de terrain d'expérimentation.

Quelques lieux

En parlant de bordel

Après la cataclysme, les prostituées du quartier de la rue Saint Denis et de Paris en général se retrouvèrent soudain à la rue, mais ça, elles avaient déjà l'habitude, sans leur protection habituelle et sans emploi stable.

En effet, pourquoi payer, même par troc, ce que l'on peut obtenir par la force même si durant la négociation on endommage quelque peu la marchandise ? Après tout, on suce mieux avec quelques dents en moins, n'est-ce pas ?

Une grande période de viol à tout va suivit donc la chute de la civilisation, touchant les femelles de l'espèce en général et les marchandes d'amour en particulier, ainsi que quelques mâles qui ne demandaient rien à personne. C'est pour cette raison qu'une fois la grande Folie terminée, les péripatéticiennes s'organisèrent très rapidement, se liant avec les plus forts, leur assurant plaisir et revenu régulier en échange de leur force de frappe et de leur protection. Une symbiose en quelque sorte : on ne change pas une équipe qui gagne. Bien sûr, le niveau général de l'hygiène ayant chuté au plus bas, il y a toujours un risque d'attraper une maladie que d'aucuns qualifieraient de honteuse.

Evidemment, toutes les méthodes de protection et de contraception efficaces ont été oubliées, et les prostituées sont toujours les mères d'une famille nombreuse.

La situation de la prostitution à Paris n'a en fait pas tellement changé, seuls les proxénètes et les lieux chauds ont été remplacés. Les uns par des Mercenaires dont la réputation suffit à assurer une relative sécurité, les autres étant à présent concentrés sur des zones géographiques très contrôlées faciles à défendre; et en particulier certaines stations de métro qui servent d'Eros Center post apo.

Le plus important est situé du côté de l'ancien Forum des Halles, à la Raie au mur, la bien nommée.

Tous les accès de la station ont été murés et blindés ou sont sous haute surveillance. Les accès restants peuvent très rapidement être scellés, isolant complètement la station de l'extérieur. Les réserves d'énergie et de nourriture sont importantes et suffisantes pour tenir un siège. Aucune tribu ne se risquerait de toutes façons à attaquer sérieusement la station, son impact économique étant déterminant.

Les paiements se font en nature, par troc et vont des bidons d'essence à la nourriture en passant par tous les matériels divers et variés qui peuvent avoir un quelconque intérêt. Et non, je ne vous donnerai pas une liste des tarifs mais ils varient suivant l'âge, l'apparence de la fille et les services demandés ce qui semble relativement normal.

Des rames ont été déplacées jusqu'aux quais, à raison d'une par quai. C'est dans ces rames - modifiées pour apporter un minimum de confort et d'intimité - qu'officient les filles. Les couloirs de

maintenance et toute une partie de la station sont maintenant zone interdite et servent de locaux d'habitations pour les filles, leur famille et les mercenaires.

Au fil des années, les prostituées se sont rapprochées de leurs protecteurs et ce n'est plus seulement une relation de travail qui s'est instaurée. Certains des Mercenaires sont d'ailleurs devenus, qui des maris, qui des pères adoptifs pour les enfants, protégeant l'origine de leur subsistance mais aussi leurs compagnes.

Un contrat a également été passé avec une Tribu de Guérisseurs qui s'occupe plus ou moins de l'hygiène des demoiselles. Celles-ci sont donc régulièrement suivies et examinées et celles qui présentent un risque sont retirées du service actif jusqu'à leur guérison. On peut ainsi limiter la progression des maladies vénériennes, problème majeur des autres réseaux de prostitution dans le monde de Bitume. Ils sont eux aussi payés en nature, que ce soit en matériel, essence, nourriture ou plaisirs charnels.

Oh tu es beau, bourre-moi !

A quelques pas de la station Raie au mur se dressent les restes délabrés d'une usine désaffectée.

Alors que tous les magasins et autres bâtiments plus ou moins officiels furent pillés au lendemain de la catastrophe, le centre Pou Pou Pidou fut immédiatement protégé par un groupe d'étudiants qui comptaient bien préserver un reste de culture. Le bâtiment, cette superbe usine de raffinage dont nous sommes si fiers ne subit pas trop de dommages, la construction étant suffisamment aérée pour avoir résisté au souffle.

Au fil des années et l'Amnésie aidant, la quasi-totalité des étudiants a perdu le fil de sa mission, et ce

s'est transformée peu à peu en une tribu de Conservateurs. Le centre Pou Pou Pidou fait depuis 40 ans l'objet d'attaques diverses dans le but de récupérer non pas les livres, films et vidéos que contient l'immense bibliothèque, mais plutôt les tonnes de papier dont sont constitués les dits-livres et qui pourraient fournir un moyen de chauffage appréciable pour tous les paumés du quartier.

Les Conservateurs ne savent plus depuis longtemps pourquoi ils sont là, le dernier d'entre-eux qui savait encore lire ayant été empalé il y a quelques années pour hérésie.

En quarante ans, seuls 25% de la bibliothèque ont été saccagés ou volés. Si un joueur possédant le talent lecture se rend dans la bibliothèque, sans passer par la case Conservateurs, bien sûr, il aura 75% de chances de découvrir le livre qu'il cherche après un certain temps. Il a beau savoir lire, le mystérieux système de tri par références croisées de la bibliothèque du Centre Pou Pou Pidou est encore la meilleure méthode que l'on ait inventée pour ne pas trouver ce que l'on cherche, même lorsque le bouquin existe...

Ils sont forts, ces Marchands !

Le Forum des Halles pouvait se vanter d'abriter les commerces les plus visités d'Europe lors de son exploitation. Il peut maintenant se vanter d'abriter les commerces les plus visités de Paris. C'est à croire que l'Amnésie qui frappa la population n'effaça pas les souvenirs du Forum en tant que lieu de commerce.

On trouve de tout au Forum. Des armes, des drogues, des femmes, des moteurs, des pièces détachées, des informations, des ren-

Type Amazone

Force 3

Endurance 4

Agilité 7

Précision 4

Rapidité 5

Beauté 8

Intelligence 6

Perception 5

Points de Vie 16

Seuil d'Inconscience 4

Points de Prestige 1900

Charge 10,5

Combat 50

Conduite 45

Discrétion 75

Lancer 35

Marchandage 75

Mécanique 55

Premiers soins 50

Repérage 55

Résistance 35

Saut 55

Séduction 95

Tir 65

Talents spéciaux

Combat sans armes (62%)

Escalade (85%)

Esquive (24%)

Lire et écrire

Maquillage (Séduction: 110%)

Défauts

Misandre

Après avoir remarqué, comme toutes les jeunes amazones, que les hommes étaient légèrement déconcentrés quand



elle était peu vêtue, voire carrément à poil, la jeune Ulla se dit qu'elle pouvait se servir de ce défaut typiquement masculin pour arriver à ses fins. Sans aller jusqu'à l'affubler du défaut Obsédé sexuel, il faut bien admettre qu'Ulla aime le sexe, n'importe lequel, pas seulement au singulier, partout et sous toutes ses formes, ce qui la mettait un peu en porte-à-faux vis-à-vis de sa tribu d'origine où la haine des mâles est universelle. Elle quitta celle-ci le plus rapidement possible et se rendit à la Raie au mur, là où elle savait pouvoir joindre l'utile à l'agréable.

Ses compétences, aussi bien sexuelles que guerrières furent très vite reconnues et quand il fut temps de nommer la représentante des filles auprès du conseil de la station, le choix était évident.

Ulla n'est pas jolie à première vue, mais il lui suffit de quelques minutes et d'une trousse de maquillage pour se transformer en une créature à laquelle peu de mâles peuvent résister. Ses tarifs sont beaucoup plus élevés que ceux de ses consœurs et elle a plutôt tendance à faire dans le haut de gamme ou dans le chef de tribu. Ulla possède toujours le défaut Misandre, puisqu'elle ne pense qu'à une chose, utiliser les hommes, que ce soit pour l'utile ou pour l'agréable.

Type.....Conservateur

Force4

Endurance4

Agilité5

Précision4

Rapidité5

Beauté.....4

Intelligence8

Perception5

Points de Vie.....16

Seuil d'Inconscience.....4

Points de Prestige8200

Charge12

Combat15

Conduite35

Discrétion.....65

Lancer40

Marchandage05

Mécanique65

Premiers soins50

Repérage65

Résistance.....05

Saut45

Séduction30

Tir25

Talents spéciaux

Célébrité

Commandement (40 personnes)

Dessin

Histoire

Défauts

Jambe en moins

Loyal

Muet

Joli Bour est depuis quelques années le conservateur en chef du centre Pou Pou Pidou. Sa mère était enceinte lors du passage de la comète et il naquit au



milieu des livres, dans la bibliothèque. Sa mère le nomma Joli Bour, sans doute un souvenir rémanent du lieu sur lequel se dressait le centre Pou Pou Pidou.

Joli Bour ne possédait pas le talent Histoire, mais celui de Lire et écrire. Plongé dans les milliers d'ouvrages de la bibliothèque, il apprit seul la véritable histoire de la civilisation. C'est lors d'une des attaques habituelles des Punks sur la bibliothèque qu'il fut grièvement blessé. Il réussit néanmoins à les repousser seul, avec une jambe arrachée au niveau du genou et la gorge en sang. C'est pour cet acte de bravoure que sa tribu le nomma conservateur en chef. Joli Bour est plutôt l'exception chez les membres de sa tribu. Il n'adore pas Jason Palus, il connaît l'histoire ancienne, mais il n'a aucun moyen de s'exprimer clairement. Des conservateurs le suivent en permanence pour traduire, parfois un peu de travers, ce qu'il déclare. Ce sont donc leurs caractéristiques de marchandage qui seront utilisées et non celles de Joli Bour.

Joli Bour est maigre, il se déplace à l'aide de béquilles et les seuls sons qu'il peut prononcer ne sont que râles et gémissements. La cicatrice qui barre sa gorge est particulièrement visible, malgré les écharpes et autres foulards qu'il semble affectionner.

seignements, des contacts, des ennemis et des amis. Il suffit de savoir où chercher et à quelle personne s'adresser.

Bien évidemment, ce sont les Marchands qui contrôlent le Forum et qui imposent une loi très stricte sur les échanges. Le sang ne doit pas couler inutilement dans l'enceinte du Forum. Il peut tout à fait couler dehors, par contre, et ses abords, du moins ceux qui ne sont pas balisés et surveillés par les Mercenaires à la solde des Marchands, sont de véritables coupe-gorges. La gorge et le reste d'ailleurs.

Les marchands du Forum sont organisés en conseil. Le conseil élit à sa tête un président, chargé de le représenter et de faire régner la loi. Actuellement, le conseil est présidé par Mario Nintendo, surnommé Super Mario.

Planète Tragique

Il y a bien longtemps de cela, un producteur de dessins animés complètement tarés, les dessins animés, pas le producteur, quoique, décida de transformer un gigantesque théâtre abandonné en plein cœur de Paris en parc d'attraction Indoor, c'est à dire en intérieur pour les monolingues.

Sur 6 étages devaient s'étendre des jeux, encore des jeux, des épreuves, des buvettes, des spectacles, bref de quoi en faire un véritable petit Fort Boyard du pauvre.

La comète et la Grande Folie n'étaient pas du tout prévus dans les plans. Le théâtre tint relativement le coup lors des secousses sismiques qui détruisirent Paris, renforcé qu'il était pour résister aux vibrations de la catapulte de porte-avion qui devait figurer en star dans le hall d'accueil et qui devait en quelques secondes projeter les visiteurs dans un petit chariot au 6ème étage.

Les travaux furent bien entendu stoppés net, certains ouvriers arrêtant même de vivre sur le coup. Dans les années qui suivirent la Grande Folie, des Enfants investirent les ruines et baptisèrent le centre Planète Tragique, voire même Planète Merdique pour les plus violents. Ils en tirèrent leur nom, la Tribu des Enfants de la Planète.

Ils firent de grandes transformations, extrapolèrent l'utilité des différentes attractions et en firent un superbe terrain d'exercice. Une salle des dangers qui s'étendrait sur 4 étages en quelque sorte, les deux étages inférieurs étant réservés aux locaux d'habitation.

Leur plus grande œuvre fut néanmoins la finition de la catapulte qu'ils réalisèrent à l'aide d'un ingénieux système à base de ressorts et de contre-poids. L'entrée du théâtre est strictement interdite aux adultes et si par malheur l'un d'eux était découvert à l'intérieur, il serait aussitôt exécuté. Pour cela, les Enfants ont plusieurs solutions : Il peut être écartelé instantanément en étant attaché les mains au sol et les pieds à la catapulte, ou lâché dans les étages d'attractions. Là, il sera immédiatement désavantagé par sa taille, tous les gimmicks étant prévus pour des gamins. S'il survit aux épreuves, il subira la mort par la catapulte.

De par sa proximité des centres d'intérêts que sont la Raie au Mur et le Forum, la Planète Tragique attire suffisamment d'enfants pour renouveler le stock d'âmes vives et pour que les Enfants de la Tribu, ceux qui atteignent l'âge fatidique de 16 ans et qui survivent aux initiations puissent se reconvertir. Souvent, les prostituées de la Raie au Mur ou d'un autre bordel confient leurs nouveaux-nés aux enfants et il n'est pas rare qu'au cours de son

initiation, un jeune mâle ait sa première expérience sexuelle avec sa mère, sans bien sûr que les deux protagonistes soient au courant.

Il faut tout de même pour que cela soit possible que la jeune mère ait eu son enfant très jeune et qu'elle continue de travailler quinze ans plus tard. Et en quinze ans, il peut s'en passer des choses dans le monde de Bitume !

Guidou est l'actuel chef de la Tribu des Enfants de la Planète, il est actuellement âgé de quatorze ans et il lui reste encore deux ans à passer avec la tribu.

Qu'il reste chef pendant encore deux ans est un autre problème. Les Enfants étant ce qu'ils sont, le chef est souvent l'objet de bouderies et ses décisions entraînent parfois ce qui ressemble fort à un boycott (Nan, je le ferai pas. Nan, je boirai pas mes médicaments, même si tu me tapes avec ton marteau.). C'est lors d'une de ces crises d'autorité au sein de la tribu que Guidou Crapou décida de prendre la place de Leader. Pour cela, il défia le futur ex-chef en duel à la loyale, au couteau. La spécialisation en arme de Guidou étant justement le couteau, on peut se poser des questions sur le terme "à la loyale".

Depuis son arrivée au pouvoir, Guidou a largement durci la politique de la Tribu, surtout en ce qui concerne les adultes qui sont encore plus qu'auparavant considérés comme des ennemis héréditaires (ce qui est le cas de le dire).

Le Jardin des Plantes et le Zoo de Vincennes

Lors du grand cataclysme, les laboratoires du muséum d'histoire naturelle situés dans le Jardin des Plantes furent détruits. Certains laboratoires, dont celui de Bio-

Physique Moléculaire abritaient dans des chambres fortes quelques isotopes radioactifs carrément actifs dont ils usaient durant leurs expériences de génétique.

Vous vous souvenez sûrement des mutations causées aux animaux et aux végétaux lors de l'accident de Tchernobyl. Ces mutations, déjà visibles au bout de 5 ans, concernaient tous les animaux de la région, avec une préférence pour les mouches et les rats.

Quand les cages et les vivariums furent brisées, les reptiles survivants, serpents, varans et autres crocodiles nains filèrent se réfugier dans les égouts. Là, leur pitance fut assurée par tous les rats qui les peuplaient. C'est aussi dans les égouts qu'atterrirent les isotopes en question. Au bout de 40 ans, les reptiles ne ressemblent plus à rien : ils sont plus gros, plus méchants et brillent un peu la nuit. Ils sautent surtout sur tout ce qui bouge et si des personnages veulent circuler dans les égouts, il y a toujours le risque de rencontrer l'un de ces monstres.

La grande serre tropicale du Jardin des Plantes bénéficia elle-aussi des isotopes. Ceux-ci, polluant les égouts, polluèrent directement l'arrivée d'eau de la serre. Au bout de 40 ans, le parc est devenu une vraie jungle, qui a largement dépassé les limites qui lui étaient imparties. C'est à l'intérieur de cette jungle que se sont épanouis les grands fauves, du moins ceux qui purent s'échapper à temps de leur cage.

Ils se taillèrent un territoire à grands coups de mâchoires et se reproduisent depuis en toute liberté. Les croisements contre-nature sont maintenant plus fréquents, peut-être aidés par le niveau élevé de radiation, et les ligres et autres tigrons se partagent le produit de

TypeMarchand

Force	5
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	6
Perception	7

Points de Vie.....	20
Seuil d'Inconscience.....	5
Points de Prestige	4600
Charge	15

Combat	45
Conduite	50
Discrétion	50
Lancer	50
Marchandage	120
Mécanique	55
Premiers soins	60
Repérage	75
Résistance.....	50
Saut	45
Séduction	50
Tir	80

Talents spéciaux

Célébrité
Héraldique
Lire et écrire
Spécialisation en Arme (Revolver)
Tir rapide (Reveolver)

Ancien Mercenaire, comme une minorité de Marchands, il a gardé une réputation de fin tireur. Pour cette raison, il ne bénéficie pas des malus aux talents Tir Rapide et Spécialisation en Arme.



Super Mario ne sort jamais sans son gigantesque pistolet automatique Automag 44. C'est même devenu le symbole de son autorité. Mario est sévère mais juste et il préside au conseil des marchands du Forum depuis maintenant plus de 3 ans.

Ses décisions ont toujours fait l'unanimité dans le conseil, même lorsqu'il s'agissait de boycotter tel ou tel fournisseur. Mario connaît sa force et celle du conseil. Il sait qu'il peut paralyser l'économie du centre de Paris s'il le désire et il le fera sans remords s'il y est poussé. Depuis sa nomination, le nombre des attaques contre le Forum a diminué, le nombre des Mercenaires venant en pèlerinage rendre hommage à l'un des leurs croissant dans les mêmes mesures et le chiffre d'affaire du Forum augmentant en conséquence. On peut supposer à juste titre que l'impact de Mario sur ses ex-collègues sera sensible et que, de plus en plus, les Mercenaires se recycleront en Marchands.

Habituellement, Mario est vêtu de la classique toge, symbole du pouvoir des marchands du Forum mais il porte régulièrement un gilet pare-balles sur celle-ci. Mario est un client régulier de Station Raie au mur, et on chuchote que des accords ont été passés entre les deux centres d'intérêt.

Type	Enfant
Force	4
Endurance	4
Agilité	7
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	3
Intelligence	5
Perception	5
Points de Vie.....	16
Seuil d'Inconscience.....	4
Points de Prestige.....	8
Charge	12
Combat	60
Conduite	55
Discrétion.....	80
Lancer	45
Marchandage	05
Mécanique	55
Premiers soins	55
Repérage	60
Résistance.....	40
Saut	80
Séduction	20
Tir	50

Talents spéciaux

Esquive (26%), Camouflage (30%), Escalade (110%), Manipulation (60%), Spécialisation en arme (Couteau).

Défauts

Jeune, Impulsif.

Le nom de Guidou Crapou lui vient d'un marchand du Forum qui le voyant un jour, sortit d'une pile un vieux magazine de jeux de simulation (le premier) et compara le profil de Guidou aux petits personnages dessinés par le rédacteur-en-chef et qui à l'époque faisaient la joie des lecteurs. De là à dire que Guidou Crapou a un physique difficile il n'y a qu'un pas. Parallèlement au durcissement de



la Tribu, Guidou, qui est tout de même loin d'être stupide même s'il a un caractère un peu délicat, prépare son avenir. Il sait bien qu'il sera au mieux éjecté de la Tribu le jour anniversaire de ses 16 ans. C'est pour cela que sa Tribu n'affronte pas directement le Forum, il faut connaître ses limites, ni le bordel de la Raie au Mur. Dans les deux cas, il sera toujours temps à Guidou Crapou de se reconvertir en Mercenaire. Fait inconnu des autres membres de sa Tribu, Guidou a déjà passé une des épreuves d'initiation, en l'occurrence celle du dépucelage. C'est un peu biaiser que d'affirmer cela dans le sens où c'était plus un viol qu'une initiation. Alors qu'une jeune fille de la Tribu de Raie au mur était sortie de son refuge, cédant à une poussée soudaine d'hormones, il l'agressa dans le but bien défini de la violer. La jeune fille en question, qui était loin d'être une sainte retourna la situation à son avantage et s'en suivit une scène similaire à la scène de la caverne dans la Guerre du Feu : Non, pas comme ça, je vais te montrer. Cela ne laissa pas un mauvais souvenir à la jeune fille, qui en avait vraiment vu d'autres, parfois en même temps, et qui le quitta en lui faisant un bisou sur le front, plus comme à un petit frère qu'à un violeur. Il est sûr qu'après avoir goûté à ces plaisirs, Guidou n'a pas du tout envie de finir sa vie à 16 ans, accroché à la catapulte. Il a encore deux ans pour tirer sa révérence ou pour changer l'attitude intégriste de l'intégralité de sa Tribu. Ce qui ne sera pas très facile, n'en doutons pas.

leur chasse avec des panthères tigrées et des lions jaunes à points noirs. Il va sans dire que les êtres humains qui habitaient dans les environs du Jardin des Plantes, c'est à dire de la Gare d'Austerlitz à la Mosquée de Paris ont été chassés de chez eux, au sens propre du terme.

La situation du zoo de Vincennes est quelque peu différente, les animaux n'ayant pas subi de mutations. Seuls y survécurent les fauves qui s'adaptèrent rapidement au nouveau climat. Les tigres de Sibérie et les panthères de Chine furent un peu avantagées.

Là aussi, les êtres humains ont été chassés puis mangés, et ceux qui circulent dans le quartier adoptent le profil le plus bas possible, à moins qu'ils ne soient de prestigieux chasseurs. Mais ils restent très rares. De plus en plus rares.

Les Egouts

Lorsqu'ils ne sont pas envahis par de gigantesques reptiles, les égouts restent le royaume des rats. Depuis la catastrophe, l'eau qui coule dans les égouts s'est considérablement assainie mais certains passages sont désormais radioactifs. Il n'est donc pas toujours très hygiénique de prendre un bain dans les égouts sauf quand on a déjà un cancer et que l'on est, après tout, déjà stérile.

Les tremblements de terre qui secouèrent Paris eurent certaines répercussions dans le sous-sol que les habitants de la surface ne peuvent pas soupçonner. Les effondrements aidant, certains passages se sont créés entre les égouts, la Seine et les canaux parisiens, créant une gigantesque voie d'eau praticable dont la largeur varie entre une centaine de mètres, pour la Seine et guère plus de deux mètres, pour les égouts.

Une embarcation, bien pilotée et à faible tirant d'eau pourrait ainsi traverser Paris et l'on prévoit déjà l'augmentation de ce type de trafic fluvial. Certaines poches d'eau se sont formées, l'une d'elles sous l'ancien Palais Garnier, l'opéra de Paris pour les ignares. Cette poche, très profonde, est alimentée par une branche des égouts et par les arrivées d'eau de pluie. Alors que cette eau est particulièrement déminéralisée à son arrivée au sol, son passage dans le sous-sol la filtre et la charge en calcaire et en vie bactérienne.

On ne connaît pas d'autres passages que ceux empruntés par l'eau ruisselante qui alimente la poche et pourtant, des bruits courent sur un étrange personnage qui habiterait l'oasis créée dans cette poche et qui vivrait là, entouré de milliers de rats. Une telle légende fut confirmée par un membre d'une tribu de Punks qui, complètement murgé, s'était aventuré dans les égouts pour y vomir tranquille. Il raconte qu'il fut en un instant entouré de milliers de rats qui ne le touchèrent pas et il entendit un sifflement et un ordre bref.

Il crut distinguer une forme humaine parmi tous ces rats et tenta une prise de contact, mais c'est au moment où il levait la main dans un signe universel de paix qu'il se décida à cracher ses tripes. Quand il eut terminé, il n'y avait plus rien, ni forme humaine ni rats. Seules subsistaient des empreintes de pattes de rongeurs dans la bière qu'il venait de dégurgiter.

Peut-on vraiment incriminer l'éthylisme et le delirium tremens ou bien faut-il penser qu'un tel être habite dans les profondeurs de Paris?

Et dans ce cas, quel est son but ?

TypeMercenaire

Force4

Endurance4

Agilité6

Précision7

Rapidité5

Beauté4

Intelligence5

Perception8

Points de Vie.....16

Seuil d'Inconscience.....4

Points de Prestige.....2400

Charge12

Combat50

Conduite70

Discrétion.....85

Lancer60

Marchandage60

Mécanique50

Premiers soins65

Repérage80

Résistance.....40

Saut65

Séduction40

Tir95

Talents spéciaux

Maître d'arme (fusil de haute précision)
Spécialisation en armes (Idem)

Avouons-le, Manu est complètement mono-tâche. Il ne pense qu'à une chose: le gros, le très gros gibier, celui dont la taille est au minimum celle d'un être humain. Si le gibier bouge en plus, en courant de préférence, c'est le paradis.



Manu exagère tout de même quelque peu car avec le matériel dont il dispose, rater une cible immobile relève de la maladresse grossière. Il ne se sert que d'un ancien FRF1, fusil de haute précision, utilisé entre autres par les gendarmes du GIGN au vingtième siècle. C'est une arme lourde et fabuleuse qu'il conserve jalousement dans un solide étui et qu'il brique avec amour. Il a à son tableau de chasse un nombre impressionnant de fauves et d'animaux semi-sauvages.

Ce n'est rien en rapport de ses victimes. Malgré son chapeau de brousse tacheté, sa saharienne modèle 1969 et ses bottes de marche, il ne faut jamais perdre d'idée que Manu est un tueur. Très dur en affaire au niveau de ses tarifs, Manu consent toujours une remise importante s'il a l'opportunité d'exercer son plaisir de la chasse au gros. On a souvent dit que Manu compensait grâce au tir et à l'utilisation de ses armes certaines faiblesses ou pannes sexuelles, théorie commune assimilant les armes à de puissants symboles phalliques. Mais depuis que tous ceux qui l'ont dit sont mystérieusement morts, abattus par un tireur embusqué, plus personne n'ose en parler.

On trouve tout chez le bon Sam Ritain

Quelques minutes après la grande catastrophe, tous les commerces furent pillés, donnant lieu à des scènes d'une violence n'ayant à envier aux émeutes raciales de Los Angeles, sur une autre Terre, en un autre Temps.

Les supermarchés furent immédiatement vidés puis ce fut le tour des grands magasins et des grandes surfaces. Il ne restait bientôt plus une seule perceuse au BHV ni un seul tournevis chez Confozarma. Le seul magasin qui échappa au pillage fut le niveau -1 de l'ancienne Samaritaine, inondé par la crue subite de la Seine. C'est un véritable torrent de boue qui se déversa dans les sous-sols et dans la station de métro toute proche, noyant et étouffant tous ceux qui s'y trouvaient.

La boue se solidifia lors du retrait du fleuve et enchâssa dans un écrin de pierre tout le matériel de bricolage et de décoration ainsi que les victimes. Bon d'accord, pas de pierre, mais suffisamment solide et montant jusqu'au plafond. Certains survivants, tels des archéologues, s'ingénient à tenter de dégager des reliques, mais les seuls objets récupérés jusqu'à présent sont quelques mains agrippées à des tringles à rideaux. Rares sont ceux dans le monde de BITUME MK5 qui savent encore à quoi sert une tringle à rideaux.

Les grands magasins sont maintenant vides et ceux qui tenaient encore debout menacent à leur tour de s'écrouler. Certaines tribus se sont pourtant entre-tuées pour en obtenir l'accès et la propriété. Un seul magasin reste en état et c'est justement la Samaritaine, bien que certaines lettres de l'enseigne aient été

détruites depuis la catastrophe. Les coulées de boue qui envahirent le sous-sol se solidifièrent et ont consolidé les fondations du bâtiment. Il faudrait maintenant autre chose que des archéologues fous cherchant des tringles à rideaux pour les miner.

C'est dans ce magasin, que l'on peut trouver Sam Ritain, l'un des personnages parisiens les plus importants. Le Prestige étant ce qu'il est dans le monde de Bitume, on comprend l'impact que peut avoir Sam sur les foules puisque son nom s'écrit en énorme sur la façade du magasin qu'il occupe.

Ses rares capacités et sa stricte neutralité font que Sam est respecté par toute la population de Paris et de l'Île de France, même si certaines tribus un peu stupides ont essayé par la force de s'attacher l'exclusivité de ses services, lui faisant immédiatement perdre 95% de son fichier et donc son utilité propre.

Bien sûr, il convient de préciser que le prix que demande Sam Ritain est souvent extrêmement élevé et qu'il ne faut pas le contacter pour n'importe quoi. D'ailleurs, dans le cas où un personnage lui demanderait quelque chose de carrément trivial, Sam l'enverrait directement au Forum, après lui avoir fait payer le renseignement, bien entendu. Les compétences de Sam Ritain s'étendent virtuellement à tous les domaines et lui-même n'a pas de problèmes de morale particuliers : Drogues, armes, conseils, informations, matériels divers, esclaves, il peut tout fournir.

En ce qui concerne les femmes, il demandera toujours si le but est convenable. Il suffira de le rassurer pour qu'il poursuive la transaction, la galanterie a tout de même des limites. Sam commença sa carrière en concevant des armes originales et

remarquables, qui aux mains des tribus avoisinantes servirent à faire le ménage autour de la Samaritaine. C'est contre la fabrication de certaines armes qu'il obtint le grand magasin pour lui seul et ses suivants. Il emploie régulièrement un grand nombre de secrétaires, toutes des jeunes femmes qu'il protège, et des messagers qui lui servent également de coursiers. Sam entretient évidemment d'excellentes relations avec les chefs des tribus avoisinantes et les responsables locaux mais aussi, dit-on, avec les Fourmis de Paris et de l'Île de France.

L'Île Reno

Au Sud Ouest de Paris, sur la Seine, se dresse une structure immense et légendaire : Reno. La majorité des survivants a oublié ce que signifiait cette étrange appellation et elle a pris depuis une toute autre signification : Reno est le nom de la plus importante tribu de Garagistes de France et de Navarre.

Le fait est qu'avec les moyens du bord et en adaptant le matériel à leur disposition, les Reno peuvent concevoir, fabriquer et réparer leurs véhicules. Le plus dur pour les Reno fut de chasser les Fils du Métal qui, rendus complètement fous par la présence de tant de matière première, avaient investi l'Usine et ses environs. Ils résistèrent vaillamment, d'autant que les Reno n'étaient pas agressifs. Ce ne fut que lorsque tous leurs véhicules tombèrent les uns après les autres en panne qu'ils passèrent un accord avec les Garagistes et acceptèrent de quitter l'île pour aller s'installer sur la rive, en face. Depuis, et c'est assez rare pour le signaler, les deux communautés vivent en bonne intelligence et contrôlent un périmètre assez important qui, l'île mise à part, s'étend grosso-modo en longueur sur la rive gauche de la Seine de Sèvres à Issy-les-

Moulineaux et en profondeur sur un ou deux kilomètres. Sont compris dans cette zone des terrains d'expérimentation, des garages et des ateliers de réparation. L'île en elle-même est interdite aux non-garagistes, les Fils du Métal n'étant autorisés que dans des zones bien circonscrites, la chaîne d'assemblage par exemple, où tout est fait à la main comme au bon vieux temps.

Les Garagistes gardent jalousement le secret sur ce qui se passe dans les laboratoires et dans les bureaux d'études. Tous les garagistes possédant le talent Lire et Ecrire sont affectés à ces labos et tentent empiriquement de reproduire certaines expériences et réactions qu'ils ont découvertes dans les livres et autres rapports qui ont été laissés dans l'usine et dans son annexe, sur la rive gauche (Certains documents confortent d'ailleurs les Fils du Métal dans l'idée que ce lieu est sacré car ils portent la signature ELF, groupe mythique bien connu des Fils du Métal pour avoir accueilli le Nain divin DIO à ses débuts.).

Tout matériel ou carburant expérimental est d'abord testé dans le plus grand secret dans l'île. Il passe ensuite devant une commission spéciale composée d'un conseil de Sages Garagistes qui approuvent ou non sa divulgation. Dans le cas d'une réponse positive, il est ensuite testé par les Fils du Métal dans la zone contrôlée. Malheur aux personnages se trouvant dans cette zone lors des tests. Le matériel est évidemment expérimental, mais il n'en reste pas moins extrêmement dangereux (pour les adversaires bien sûr, mais aussi pour les utilisateurs).

Si le conseil décide de garder secret le fruit de son travail, le matériel est entreposé dans des garages souterrains. Il en est de même pour les carburants. Ces véhicules novateurs et leurs carburants ont

Type	Marchand
Force	3
Endurance	3
Agilité	4
Précision	4
Rapidité	4
Beauté	7
Intelligence	10
Perception	7
Points de Vie.....	12
Seuil d'Inconscience.....	3
Points de Prestige	4200
Charge	9
Combat	30
Conduite	40
Discrétion	50
Lancer	35
Marchandage	110
Mécanique	70
Premiers soins	55
Repérage	95
Résistance.....	30
Saut	40
Séduction	60
Tir	55

Talents spéciaux

Héraldique
Lire et écrire
Manufacture d'armes (70%)
Flatterie (MAR:140%, SED:110%)

Défauts

Dandy
Galant

Sam Ritain est ce qu'on appellerait dans d'autres univers un Fixer. Doué d'une intelligence remarquable, il a



un fichier d'adresses (si cela veut encore dire quelque chose) très complet et peut virtuellement tout obtenir. D'où la formule bien connue : On trouve tout chez Sam Ritain.

Sam Ritain n'est évidemment pas le vrai nom de ce receleur, informateur, indicateur, j'en passe et des meilleures. Sam est né il y a maintenant longtemps, avant la catastrophe. Sans bénéficier du talent Histoire, son intelligence remarquable et son talent de Lire et écrire lui ont appris tout ce dont il avait besoin et il décida à ses débuts d'emprunter son nom à l'enseigne détruite du grand magasin.

Visiblement très marqué par la lecture d'Au Bonheur des Dames de Zola, il en garde une galanterie rare et une mode vestimentaire très fin de siècle, mais pas le bon. Il est l'un des seuls survivants à pratiquer encore la cour pour séduire une femme et même s'il est de constitution malingre, son charme naturel et sa réputation compensent largement.

Type.....Garagiste

Force	3
Endurance	2
Agilité	4
Précision	6
Rapidité	7
Beauté	5
Intelligence	7
Perception	4

Points de Vie.....8

Seuil d'Inconscience.....2

Points de Prestige.....4700

Charge7,5

Combat35

Conduite75

Discrétion.....55

Lancer50

Marchandage65

Mécanique120

Premiers soins55

Repérage55

Résistance.....25

Saut50

Séduction40

Tir50

Talents spéciaux

Conduite spécialisée (Voiture normale)

Conduite sportive (95%)

Dessin

Forgeron (MEC: 140%, MAN: 100%)

Lire et Ecrire

Manufacture d'armes (70%)

Défauts

Mégalomane

Vieux



Il faut bien l'avouer, R25 (simplifions un peu) est complètement mégalomane. Il se prend pour le meilleur mécanicien, le meilleur conducteur, le meilleur chef. Le problème est que justement, il l'est, du moins en ce qui concerne la mécanique et la conception de véhicules. Ses cartons de projets sont remplis d'automobiles blindées, de mitrailleuses lourdes couplées aux essieux, de tricycles de la mort et de tous-terrains révolutionnaires. Mégalomane, il n'en est pas moins paranoïaque et s'attend d'une minute à l'autre à une attaque en masse des Fils du métal. La politique de la région est fragile et pour lui, il suffirait qu'un chef sanguinaire (plus sanguinaire, en fait) se présente à la tête des Fils pour que ce soit le bain de sang. Pour cela, il a entraîné un petit commando de garagistes, équipés de matériel expérimental. Ces hommes sont en disponibilité opérationnelle permanente et seraient aptes d'après R25 à répondre à toute menace extérieure. Le nom Hairvintecink correspond plus à un titre qu'à un véritable patronyme puisqu'il est transmissible. Toute la gamme des anciennes Renault est représentée au conseil, de Quatrehèl au dauphin de Hairvintecink, Aispace qui est le seul garagiste d'après lui à le dépasser en tout.

pour but de repousser une attaque en masse d'une autre tribu pour s'approprier les découvertes, voire une tentative d'expropriation de la part des Fils du Métal.

Hairvintecink est l'actuel chef du conseil des Garagistes de la Tribu Reno depuis des années. Il est à l'origine de la trêve avec les Fils du Métal qui avaient investi l'île Reno.

C'est sous son impulsion que les Reno ont tenté de renouer avec le passé afin de remettre en ordre les chaînes de montage et les laboratoires d'étude.

R25 n'entretient pas de très bonnes relations avec les Fourmis qui voient d'un très mauvais œil l'émergence de garagistes qui avec les moyens du bord réussissent à produire des véhicules compétitifs. Ils feraient encore plus la gueule s'ils savaient que dans les laboratoires se concocte actuellement un carburant révolutionnaire à base d'alcool.

Les petits pois

La plus riche banlieue de Paris, la banlieue ouest, s'étendait grosso-modo d'Issy les Moulineaux à Neuilly dans un sens et de Boulogne à Versailles dans l'autre, comprenant des villes comme Meudon, Clamart, Versailles et Vélizy-Villacoublay.

On ne peut expliquer pourquoi cette banlieue particulière fut plus touchée qu'une autre lors de la catastrophe puis lors de la Grande Folie qui s'en suivit, mais quand le calme revint, il n'y avait pratiquement plus rien debout. Les survivants s'organisèrent comme ils purent et la région retrouva peu à peu son rythme de pré-industrialisation en redevenant une grande zone de cultures. C'est donc une région principalement occupée par des Fermiers, qui tentent tant bien que mal de faire

pousser quelque chose dans ce chaos. Les grandes forêts qui s'étendaient sur cette partie de l'Île-de-France, forêt de Meudon, bois de Boulogne, sont encore plus fournies à présent et fournissent tout le bois dont les habitants peuvent avoir besoin.

Alors que certaines cultures se soumettaient volontiers aux terrains qu'on leur imposait, d'autres se livrèrent à une véritable OPA. Les exemples célèbres restent les jardins du Château de Versailles et ses environs qui servent maintenant de pâturage pour les gros bœufs qui utilisent le château comme étable, juste retour des choses, et les vignobles de Clamart qui avaient disparu depuis des dizaines d'années et qui réapparurent d'eux-mêmes, sur les côteaux du Haut-Clamart. On en tire d'ailleurs une exécration piquette.

La culture des petits pois fit la célébrité de Clamart il y a de cela longtemps et juste retour des choses, c'est principalement pour cette raison que la ville est à nouveau connue, devenant l'un des plus gros producteurs de petits pois de l'Île de France, il y a des métiers plus cons. Mais sans distribution, les cultures ne serviraient pas à grand chose. C'est là qu'interviennent les Vikings de Vélizy.

Le Centre commercial de Vélizy 2, l'un des plus importants de la banlieue Sud Ouest, sinon le plus important, fut très vite investi, nettoyé serait le terme exact, par la Tribu Viking de Bernie Belungen.

C'est un véritable paradis pour les Vikings qui ont de la place, des entrepôts, des entrées sur ce qui reste des autoroutes en direction de Paris par le Pont de Sèvres, de Chartres, du Mans et de Versailles. Ils sont aussi à proximité de l'ancien

aéroport de Villacoublay, transformé depuis en culture de houblon, de quoi distiller une bière tout ce qu'il y a de correct.

Dans l'inconscient des gens, que ce soit dans les années 90 en France ou dans les années 2026 dans le monde de Bitume, les Vikings sont toujours considérés comme des pillards stupides, bref de gros bœufs. C'est un peu oublier ce qu'ils étaient vraiment. Les invasions n'avaient pas d'autres buts que d'étendre leur territoire et les attaques contre le royaume de France stoppèrent net quand le comté de Normandie leur fut accordé, comté connu pour son camembert et ses pâturages. Les Vikings, sous des dehors bourrus, sont en fait des cultivateurs et des éleveurs. Une fois qu'on a un territoire, mieux vaut l'entretenir. Et il est somme toute plus facile de faire pousser des vaches en Normandie qu'en Norvège.

Les Vikings de Bernie Belungen durent se rappeler de cette origine et se conduisirent un peu plus civilement que leurs collègues de l'Est de la France. Sans aller jusqu'à faire du commerce, des accords ont été passés entre les fermiers de Clamart et de ses environs et les Vikings de Vélizy, ne serait-ce que pour assurer la distribution des produits. Les Vikings se font rémunérer en nature et cela ne les empêche pas de se livrer à quelques petits pillages sur des Fermiers qui rechigneraient à s'acquitter de leur dette. Avec l'émergence d'un réseau embryonnaire de distribution, on peut espérer voir un jour ressurgir un Marché d'Intérêt sinon National du moins Régional.

Les Guérisseurs

Si l'on considère les pillages, la destruction généralisée, les tremblements de Terre et les incendies qui ravagèrent Paris, on

peut s'étonner qu'il y ait encore des habitants et des habitations dans la capitale.

Il est encore plus étonnant que des survivants aient suffisamment la Foi pour aider leurs prochains quand ceux-ci se trouvent dans le besoin. Et le mot Foi n'est pas utilisé à la légère puisque c'est exactement ce qu'est devenue la médecine dans le monde de Bitume. Lors de l'accalmie, qui suivit le cataclysme et qui précéda la Grande Folie, on s'aperçut très vite que les centres hospitaliers avaient dans leur quasi-totalité été détruits. Seuls subsistaient quelques hôpitaux de banlieue, Antoine Beclère à Clamart en est un bon exemple, et la plupart des hôpitaux militaires, Val de Grâce à Paris et Hôpital Percy, toujours à Clamart, en tête.

Le Bal des Grasses est actuellement le lieu de Culte des Guérisseurs le plus important à Paris. Son entrée, remarquable, est facilement repérable par la sculpture de Louzbek Binzen, représentant 3 grosses, très grosses, femelles de l'espèce humaine, complètement nues, en train de se remuer mollement l'arrière train sur une piste de danse. Une sculpture qui, si elle ne constitue pas une œuvre d'art de première grandeur, n'en demeure pas moins un excellent vomitif.

Les Guérisseurs qui travaillent au Bal des Grasses sont pratiquement les meilleurs sur le marché. Ils respectent à la lettre le serment de Velpeau et ont même été jusqu'à organiser un service d'urgence itinérant, le SMURF. L'origine du Smurf est confuse et il semblerait qu'un carabin ait peint à la main avant la grande catastrophe un F sur un van du SMUR, allant même jusqu'à dessiner un Schtroumpf à côté. Les Guérisseurs en pleine réorganisation seraient tombés sur ce van et auraient construit toute une mythologie.

Les Guérisseurs du Smurf se distinguent par leurs costumes, bleu et blanc avec un bonnet sur la tête, et conduisent des camionnettes complètement customisées, la plus importante des modifications étant sans doute la sirène particulièrement bruyante. Alors que toutes les communications radio sont quasiment interrompues sur le territoire national, les Guérisseurs du Smurf sont pratiquement les derniers à utiliser les antiques PP11 et PP13 de l'armée française, ils en ont découvert un stock dans l'hôpital.

Ceux-ci fonctionnent sur les batteries des véhicules et permettent de tisser un réseau de communication entre les différents intervenants. Le monde de BITUME MK5 étant ce qu'il est, les Guérisseurs du Smurf, contrairement à la totalité de leurs collègues, sont entraînés au combat urbain et il n'est pas rare qu'ils chargent dans leur van des blessés qui, quelques minutes auparavant, étaient de dangereux bandits voulant les assaillir.

Les Guérisseurs ne sont malgré tout pas bénévoles et les blessés, une fois réparés en hâte au Bal des Grasses ont intérêt à avoir du répondant ou une tribu qui assure derrière. Le paiement des Guérisseurs se fait évidemment en matière première et en nature, le troc leur permettant ultérieurement d'obtenir ce dont ils ont besoin.

Bien sûr, le niveau des soins a considérablement chuté depuis la catastrophe et il n'est pas rare que les blessés se transforment en cadavres sur la table d'opération. Il n'est pas rare non plus qu'un blessé n'ayant pas de support financier propre ou que sa tribu abandonne se retrouve jeté à la rue ou tout bonnement débranché, mieux vaut mourir que servir d'expérimentation aux Anges de la Mort.

Les Guérisseurs du Bal des Grasses ont retrouvé les voies d'accès qui conduisaient aux réseaux de catacombes du 5ème arrondissement et ont transformé leur secteur en une gigantesque fosse commune. Ce viandox est particulièrement sain et un personnage peut s'y promener sans crainte ni d'attraper une maladie grave ni de se faire attaquer par les milliers de rats qui y pullulent, ceux-ci étant particulièrement bien nourris et préférant qu'on leur serve la nourriture sur un plateau repas plutôt que de se déranger et se fatiguer à la tuer. Bien sûr, si le personnage en question venait à trébucher et s'assommait dans l'action, il n'aurait aucune chance de se relever, à moins d'un miracle. L'éthique des Guérisseurs du Bal des Grasses ne va tout de même pas jusqu'à soigner des Fourmis. Les autres castes, qu'elles soient Fils du Métal ou même Anges de la Mort, ont toutes droit à leur considération même si les Garagistes et les Enfants sont particulièrement bien accueillis.

On peut admettre qu'il ne s'en sort pas trop mal, mais les admissions et les sorties de l'hôpital n'étant ni comptabilisées ni comparées, il n'y a aucun moyen de savoir si le quota de "déchets" est important, surtout depuis l'ouverture du viandox dans les sous-sols de l'hôpital.

Cela fait maintenant quelques mois que Robert Debré est à la tête du Bal des Grasses et du Smurf. C'est sous son égide que s'est développé le Smurf, passant d'un service d'ambulanciers classique à une équipe prête à intervenir sur le terrain si besoin est et surtout prête à répondre aux agressions.

Alors que la plupart des Guérisseurs sont par vocation nomades et voyagent par petits groupes à travers ce qui reste de la France, Robert

TypeGuérisseur

Force5

Endurance4

Agilité4

Précision5

Rapidité7

Beauté5

Intelligence7

Perception7

Points de Vie.....16

Seuil d'Inconscience.....4

Points de Prestige5700

Charge13,5

Combat45

Conduite60

Discrétion65

Lancer50

Marchandage60

Mécanique70

Premiers soins120

Repérage70

Résistance.....45

Saut45

Séduction50

Tir60

Talents spéciaux

Célébrité, Conduite spécialisée (Van), Conduite sportive (80%), Dessin, Lire et Écrire.

La réputation de Robert Debré est sans tache mais il subsiste une zone d'ombre qu'il est nécessaire d'éclairer. Jamais un Guérisseur n'irait soigner une Fourmi, qu'il considère encore plus malveillante qu'un Fils du Métal et sa fidèle tronçonneuse. Il arrive donc que des commandos de Fourmis en soient réduits à enlever certains quand la situation est urgente. Ils les forcent alors à travailler sous la menace et considèrent pour tout paiement qu'ils sont déjà bien assez sympathiques de les laisser en vie. Dans le cas de Robert, il ne fut pas enlevé,



le lieutenant d'une division de Fourmi vint le supplier de secourir son chef, celui-ci ayant eu un grave accident ne mettant pas en cause les populations indigènes. C'est pour cette seule raison que Robert accepta d'aller voir ce qui s'était passé, et ce, sans faire aucune promesse. Le chef en question venait de se faire broyer les deux jambes par un de ses véhicules blindés lors d'une fausse manœuvre. Après avoir difficilement réprimé un rire nerveux, il se mit rapidement à l'ouvrage connaissant la fragilité des Fourmis. Que Robert Debré soit le meilleur Guérisseur de sa génération ou que le sort ait été ce jour là en faveur des Fourmis, il suffit de savoir que le chef, très solide, survécut à ses blessures. Alors que les Fourmis, reconnaissantes mais sans plus, allaient reconduire Robert en un lieu d'où il pourrait rejoindre ses pénates, le chef eut un sursaut de lucidité et lui demanda de rester. Il n'avait rien d'autre à faire, préférait de toutes façons rester au chevet de son malade et donc accepta. Il suivit la convalescence du chef, qui avait tout de même perdu l'usage de ses jambes. Puisqu'il n'était pas possible à Robert de pénétrer dans une forteresse Fourmi et d'en ressortir vivant, ce sont des coursiers qui firent l'aller et le retour entre la base souterraine et l'endroit où ils se trouvaient. Ils en rapportèrent des médicaments et du matériel médical, le tout neuf et encore emballé. Ils en rapportèrent de telles quantités qu'ils lui fournirent également la camionnette pour tout transporter, camionnette qu'il a depuis transformé en van du Smurf.

Debré prône plutôt un immobilisme constructif préférant se servir des structures déjà existantes et des avantages que lui offrent le Bal.

Après que Robert eut affaire aux fourmis il reprit sa route et c'est donc un Guérisseur équipé jusqu'aux dents qui sillonna la région jusqu'à ce qu'il s'installe au Bal des Grasses.

Il en prit rapidement la direction, la promotion se faisant au mérite et non à l'annuité. Depuis ce jour, il n'eut plus aucun contact direct avec les Fourmis mais certains faits étranges subsistent.

Jamais un van du Smurf ne se fit attaquer par une escouade de Fourmis pourtant assez communes dans la région parisienne, des inconnus envoient des renseignements concernant certains blessés et on raconte que l'émetteur personnel de Robert Debré est parfois calé sur une fréquence inconnue.

Le plus symptomatique est encore que le Bal des Grasses s'est équipé, depuis peu et sous le commandement direct de Debré, d'une unité de traitement des hémophiles.

Les Fourmis

Et les Fourmis dans tout ça ? Nous avons promis de vous en dire plus lors de la publication de Bitume MK5 et rassurez-vous, vous en saurez plus, mais pas tout de suite...

On ne sait rien ou presque de l'action et de la réaction des Fourmis lors de la catastrophe. Le fait est qu'alors que la civilisation partait en couille, l'organisation des Fourmis s'affirmait. Il semblerait même qu'aucune Fourmi n'ait été touchée par la Maladie.

Mais me direz-vous, une Fourmi étant physiquement plus fragile, elle serait morte plus rapidement si elle avait été touchée par la maladie et personne n'aurait su qu'elle avait été touchée puisqu'elle était morte parce qu'elle est trop fragile... A cela, je répondrai à juste titre TA GUEULE !

Une chose est sûre les Fourmis n'ont pas été touchées par la Grande Folie et c'est justement après la fin de celle-ci qu'elles ont commencé à émerger, sortant de leurs abris souterrains. Il ne reste curieusement plus aucun témoin direct de la sortie des Fourmis, mais celles-ci ont sans doute bénéficié d'aide extérieure, du moins au début. Aide qu'elles ont dû payer d'une façon ou d'une autre.

Le fait est que dans la région Parisienne, les Fourmis ont commencé à émerger dans les ruines de la Défense, à l'ouest de Paris. On peut supposer que leurs abris étaient à l'époque construits dans les immenses fondations des Tours de la Défense, entre les stations de RER.

Cela ne serait pas étonnant en soi si dans la période suivant immédiatement l'arrivée des Fourmis, les Forts Militaires et les établissements du Matériel de l'armée n'aient pas tous été débarrassés de la racaille et autres survivants divers qu'ils contenaient.

Il est rare dans le monde de Bitume de rencontrer un personnage ayant en sa possession un Famas ou un Lance-Roquettes Anti-Char, bref un matériel de guerre utilisé et recensé en tant que tel. Pourtant, il semble bien que ce soit monnaie courante chez les Fourmis. Alors que penser ?

Surtout que le matériel existait dans les entrepôts des établissements militaires et dans les forts, ne serait-ce que dans leurs armureries, qui

sont, il faut bien le dire assez accessibles pour qui veut bien s'en donner la peine.

La technique actuelle des Fourmis est simple : Elles ont suffisamment de moyens et de personnel pour circonscrire complètement une zone de plusieurs kilomètres carrés si le besoin s'en fait sentir. A l'intérieur de ce périmètre, il leur est alors virtuellement possible de faire ce qu'elles veulent, un abri souterrain, un centre d'expérimentation, un camp de concentration ou d'expérimentation.

Une question se pose néanmoins qui n'a pas encore reçu de réponse : D'où les Fourmis tirent-elles donc leur énergie ?

On peut aisément comprendre qu'elles ont pris le contrôle de la chaîne de production et de raffinage du pétrole, elles ont ainsi accès à l'essence, mais leurs centres souterrains ne peuvent pas être alimentés par des centrales thermiques classiques, les câbles à haute tension ayant depuis longtemps disparu du paysage Français et ce genre de centrale ne pouvant en aucune façon être installé de façon souterraine. Il reste la domestication et l'utilisation de l'énergie nucléaire, sous la forme de centrales qui elles peuvent être installées en sous-sol.

Ces réacteurs nécessiteraient des ressources énormes pour leur construction, ne serait-ce qu'au niveau temps, matériel et compétences et cela explique peut-être la dizaine d'années de flou durant lesquelles elles n'étaient pas spécialement actives.

Mais personne n'est jamais remonté d'un centre Fourmi pour raconter ce qu'il avait vu à l'intérieur et tout ceci ne reste que supputations.

La population Fourmi en région parisienne est particulièrement importante à la Défense, où certaines des tours ont été rasées. La position stratégique de la Défense entre Paris et l'ouverture sur l'ouest de la France est remarquable et il semble que ce ne soit pas du tout un hasard si les Fourmis noyautent le quartier.

Elles peuvent contrôler les entrées et les sorties fluviales, et sont suffisamment équipées pour se frayer un chemin par la force jusqu'au centre de Paris en quelques minutes si le besoin s'en fait sentir et peuvent également intervenir dans les deux départements limitrophes, les Hauts de Seine et les Yvelines.

Les Fourmis ne sont pas prêtes et c'est là leur moindre défaut. En effet, elles ne semblent pas prêter attention aux différentes Tribus qui s'aventurent sur leur territoire, sauf si celles-ci fouinent un peu trop près du centre géographique de la Défense ou tentent une installation en bonne et due forme.

Dans ce cas, les Fourmis s'énervent facilement et exterminent tout le monde. Du moins c'est ce que l'on pense car aucun survivant n'est jamais venu raconter ce qui s'est passé. Il est très possible que les Fourmis capturent ces envahisseurs et s'en servent ultérieurement comme sujets d'expérience.

Une dernière réflexion : Si les Fourmis ont miraculeusement échappé à la Grande Folie, ne serait-ce pas une preuve de leur éventuelle culpabilité ?

Et pour aller plus loin, ne serait-ce pas possible que les Fourmis aient orchestré le cataclysme ?

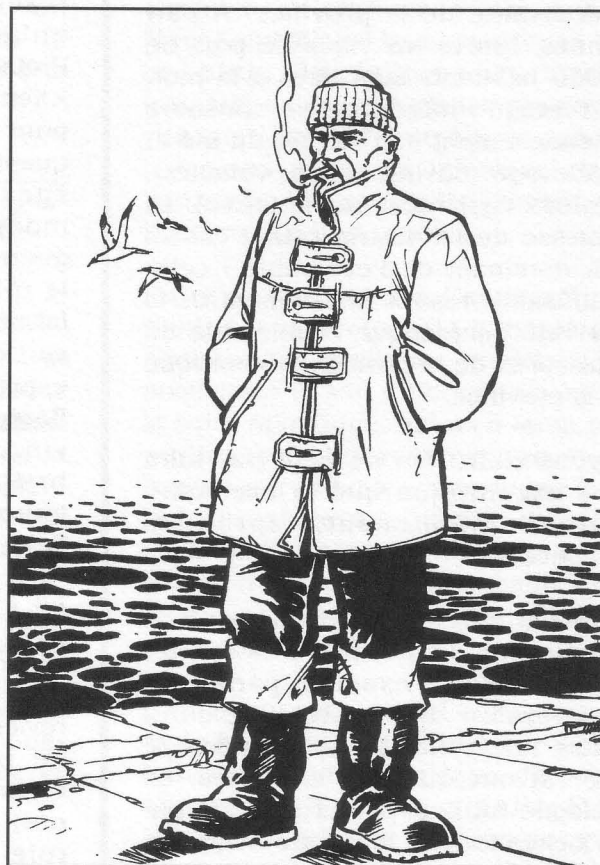
OK, ok, on n'a rien dit...

BZH FLIBUSTE

KER BITUME

En Bretagne,
il pleut beaucoup
En Normandie,
il pleut
(proverbe breton)

Une page d'histoire



Il est nécessaire de connaître un peu l'histoire et la géographie de ce beau pays pour mieux comprendre l'état d'esprit de ses habitants après la catastrophe.

Écoutons le jeune Robert, avant la catastrophe : La Bretagne, au climat océanique, est formée de deux lignes de hauteurs séparées par des parties plus basses et dominant un littoral plus élevé au Nord et à l'Ouest qu'au Sud. Ca, c'est pour la géographie...

Y a rien d'autre à en dire, à part que la Bretagne, c'est du granit.

Et le granit, c'est comme la fonte, sauf que c'est encore plus dur et que ça a dû conditionner le caractère des habitants de la région. On peut noter aussi une forte tendance à la co-sanguinité dans le passé, tendance qui s'est évidemment accélérée après le grand Boum. Rendez-vous compte que dans le passé, les couples mariés s'étaient rencontrés dans un rayon de 5km maximum.

On ne s'étonnera pas des tares génétiques chez les Bretons, la plus célèbre étant un problème osseux au niveau des hanches qui ne touche

que les femelles de l'espèce et qui s'il n'est pas soigné dès la petite enfance entraîne une boiterie plutôt disgracieuse.

La pêche et ses activités annexes, les cultures spéciales font de la Bretagne côtière la partie la plus peuplée et la plus vivante de la province. A part Rennes, toutes les villes de plus de 30000 habitants sont liées à la mer. La Bretagne intérieure se consacre essentiellement à la culture du blé et à l'élevage (bovins, porcs, volailles), présents également sur le littoral. La faiblesse de l'industrialisation est un trait dominant de l'ensemble : cette insuffisance résulte initialement de la pauvreté énergétique et minérale du sous-sol et de la position excentrique de la province.

Soyons clair : On ne peut pas faire plus excentrique que la Bretagne, surtout maintenant, après la catastrophe.

Historiquement, les Bretons n'ont jamais été un peuple très facile, Astérix en est l'exemple parfait, et l'expression "Breton tête de con", reflète une certaine réalité, même si elle est quelque peu exagérée. La Bretagne fut occupée et peuplée par les Celtes lors de la grande migration en provenance d'Asie il y a de cela très longtemps, mais ceux-ci se firent exploser lors de la conquête Romaine de l'Armorique. Ce n'est que quelques 7 siècles plus tard qu'elle fut repeuplée par les Bretons de Grande Bretagne, en fait des Celtes de la même race, en fuite devant les invasions Anglo-saxonnes. Les bretons déclarèrent leur indépendance aux Carolingiens mais la Bretagne devint néanmoins duché capétien en 1213. Arriva alors la duchesse Anne de Bretagne qui fit tout de même très fort, puisqu'elle réussit à se marier avec deux rois de France, respectivement Charles VIII, fils de Louis XI, et Louis XII, gendre

de Louis XI, en apportant par là même la Bretagne en dot. Malgré cela, toute une frange du peuple breton refusa l'union consommée en 1532 allant même jusqu'à réclamer le trône de France pour de subtiles questions d'héritiers à la couronne.

Mise à part une participation plus qu'active à la Chouannerie, la Bretagne fit peu parler d'elle jusqu'au XXème siècle sauf durant les guerres pour fournir de la chair à canon en quantité industrielle. La pyramide des âges prit d'ailleurs une claque monumentale lors de la première guerre mondiale. On peut souligner le rôle d'exception des bretons, qui laissèrent quelques 240000 hommes sur le terrain et qui inventèrent une expression bien connue maintenant : Baragouiner de Bara, pain et Gwin, vin, les deux seuls mots que les bretons connaissaient au fond des tranchées avant de se faire trucher. Belle abnégation que la leur.

La seconde guerre mondiale se déroula assez calmement, les Allemands n'ayant installé que quelques bases navales (nous y reviendrons) et la population israélite en Bretagne n'ayant jamais été qu'anecdotique (nous n'y reviendrons pas). On peut néanmoins souligner le rôle du mouvement Gwen ha Du, Blanc et Noir, les couleurs du drapeau breton, qui se distingua en collaborant carrément avec l'envahisseur dans l'espoir de récupérer l'indépendance. Peine perdue, fallait pas rêver, les ennemis de tes ennemis ne sont pas toujours tes amis. La libération se déroula assez calmement, la Bretagne se trouvant isolée lors de l'écroulement du front en Normandie et les points noirs étant localisés aux bases navales.

Dans la seconde moitié du XXème siècle, on se mit à reparler de la région quand de gros cons, toujours les mêmes 3% d'excités, fondèrent le

Front de Libération de la Bretagne, réclamant l'indépendance et la richesse (ce qui est infiniment contradictoire dans le cas de la Bretagne) et commençant une vague d'attentats médiatiques. Les relais de transmission de FR3 tombèrent comme des mouches, l'auteur de l'attentat étant maintenant en sécurité en Irlande du Sud, le château de Versailles étant de l'avis de tous un acte manqué.

Une Bretagne sous le Bitume

*En Bretagne, on boit beaucoup
En Normandie, on boit
(proverbe breton)*

Tout ça pour arriver en 1986, à la veille de la catastrophe. Les Bretons ont toujours eu une forte tradition maritime, que ce soit au niveau de la pêche ou de la marine, cette dernière remontant aux corsaires de Saint Malo. Et bien heureusement, parce que le cataclysme déclencha une hausse du niveau des eaux qui noya la région, détruisit toutes les villes côtières, toutes celles de plus de 30000 habitants si vous avez suivi tout à l'heure, lors du mini raz-de-marée et n'épargna que le centre et les hauteurs.

Mais commençons par la Faille...

Le malheur des uns fait le bonheur des autres, c'est bien connu. Lors du cataclysme, une faille gigantesque s'ouvrit entre le continent et la Bretagne, rendant, après plus de 400 ans, leur indépendance aux Bretons, sous les "Breiz Atao" vengeurs de ces cons de FLBistes.

D'un simple point de vue géographique, on peut souligner que la faille eut du nez. Au nord, elle résolut définitivement la vieille querelle qui liait les Normands aux Bretons, à savoir si oui ou non le Mont Saint Michel faisait partie de la

Bretagne. Tout ça pour une toute petite rivière de rien mais néanmoins frontière officielle entre les deux régions, le Couesnon, qu'un mongolien avait sûrement détourné pour faire une mauvaise blague.

Durant des siècles, les Normands eurent beau affirmer, à tort, que le Mont Saint Michel leur appartenait bel et bien, la faille leur donna instantanément tort en les renvoyant vite chez eux, on ne mélange pas les torchons sales et les serviettes propres, les serviettes étant en l'occurrence Bretonnes...

Autre ville sujette à l'expectative, Nantes. Les Bretons la considèrent comme leur, mais des questions se posent sur le sud du département de la Loire Atlantique, qui n'en ferait pas partie, la frontière physique étant formée par la Loire. Encore une fois, la faille mit tout le monde d'accord en suivant justement dans sa partie sud le trajet de la Loire. Nantes est donc en Bretagne ainsi que la bonne moitié de la Loire Atlantique.

On a beaucoup exagéré sur la largeur de la faille Bretonne. On a dit qu'elle faisait plusieurs kilomètres de large, comme la Manche, qu'elle était infestée de requins et qu'on attrapait des boutons si on se baignait dedans. C'est beaucoup exagéré. Il n'y a qu'un seul point où la faille fait effectivement 40 kilomètres de large, et c'est à l'emplacement de l'ancienne ville de Laval, où elle rejoint la Mayenne. Sinon, dans sa presque totalité, elle fait entre 10 et 15 kilomètres de large, ce qui suffit largement à isoler le continent.

Quant aux requins, il est vrai qu'ils sont plus nombreux depuis que les Bretons ont développé leur activité principale, à savoir la piraterie et ce, malgré la baisse de la température des eaux consécutive au changement de climat. Les boutons eux, ne sont

que méchanceté pure. Et ce n'est pas une soi-disant usine de compression de méduses qui me fera changer d'avis.

Votre maison en Bretagne, les pieds dans l'eau

On peut dire que la Bretagne se réveilla un peu humide au lendemain du passage de la comète. Ce fut probablement la région la plus touchée en France, et la Grande Folie qui s'ensuivit n'arrangea pas les choses. Les Bretons auraient sûrement pu s'en sortir sans la Maladie, mais celle-ci frappa vite et fort. Les habitants oublièrent même à quoi servaient les routes et l'eau salée qui avait recouvert toutes les carrosseries, durant un temps certes limité, avait suffi à transformer tous les véhicules en tas de rouille.

Toutes les infrastructures détruites, plus de routes, plus d'autorité, seuls les bateaux avaient échappé au carnage, du moins ceux qui ne s'étaient pas fait réduire en petit bois par le Tsunami (oui, je sais, c'est Tsunami, mais comme il est tout petit, c'est un Tsunami).

La population en Bretagne en 2026 ne dépasse pas les 100000 habitants, certains parlent même de la moitié seulement.

Les activités principales sont essentiellement liées à la mer, que ce soit la flibuste, la pêche (et la défense des zones de pêche) ou la marine marchande. Seuls quelques véhicules à roues ont survécu au cataclysme et servent exclusivement de tracteurs et d'engins de travaux. Le centre de la région est plutôt occupée par l'élevage bovin, ovin, porcin et volailler ainsi que par les cultures de blé et de blé noir, qui servent essentiellement à la fabrication des galettes (pour les non-

comprenants, il s'agit des crêpes bretonnes et non des biscuits pur beurre...).

Le niveau de technologie est donc à peu près identique à celui du monde de Bitume, voire légèrement supérieur à la moyenne, mais s'applique essentiellement aux arts maritimes et aquatiques. Le carburant est assez cher, aux alentours de 75 Francs le litre, et les bretons l'obtiennent surtout lors des pillages des villes côtières et non pas en ratissant leurs plages comme peuvent insinuer quelques mauvaises langues. Certains dépôts acceptent de vendre du carburant à bas prix en échange d'un accord de non agression. Evidemment, ils doivent le vendre à des Duchés ou des Tribus qui sont suffisamment puissantes pour non seulement respecter l'accord, mais aussi le faire respecter par leurs homologues.

L'armement est assez facile à trouver, du fait d'un passé guerrier toujours présent. A ce propos, tout ce qui a été dit sur les casernes et autres forts militaires dans les chapitres sur Paris ne s'applique pas à la Bretagne, et pour cause, les fourmis n'ont jamais, ou si peu, mis les pieds en Bretagne. On peut donc trouver encore en Bretagne de l'armement semi-lourd.

La population bretonne, bien que normalement constituée en Tribus, comme toutes les populations du Monde de Bitume, se distingue tout de même par le manque d'engins motorisés, ceux-ci étant remplacés par des bateaux, ou du moins par des trucs qui flottent. On distingue donc deux types de population, la population côtière et la population intérieure.

Les pirates, corsaires et autres pêcheurs appartiennent donc à diverses tribus normalement motorisées. Elles sont indiquées dans

la table ci-dessous par un "***". Le COEFF n'est valable qu'entre les tribus de Bretagne, il est majoré de deux points pour les tribus issues du continent (xénophobie oblige).

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-10	Fils du métal*	4D6	9
11-20	Punk*	3D6	7
21-25	Garagistes	1D6	3
26-30	Guérisseurs	1D6	2
31-40	Skinheads*	5D6	7
41-45	Mercenaires*	3D6	6
46-50	Enfants	5D6	7
51-70	Yankees*	3D6	8
71-75	Justiciers*	2D6	6
76-80	Conservateurs	(1D6)x5	2
81-00	Marchands	6D6	1

A l'intérieur des terres la proportion de tribus franchement agressives est moindre mais il ne faudrait pas pour autant penser que la région est calme. Le manque de route n'exclut pas la rencontre avec des tribus habituellement motorisées. On peut noter l'émergence, mais nous y reviendrons, de véhicules tous terrains sur l'île de Bretagne.

D100	Tribu	Nombre	COEFF.
01-05	Fils du métal*	4D6	9
06-10	Punk*	3D6	7
11-15	Garagistes	1D6	3
16-20	Guérisseurs	1D6	2
21-25	Skinheads*	5D6	7
26-30	Mercenaires*	3D6	6
31-35	Enfants	5D6	7
36-40	Yankees*	3D6	8
41-45	Justiciers*	2D6	6
46-50	Conservateurs	(1D6)x5	2
51-55	Frères du serpent	2D6	6
56-80	Fermiers	5D6	1
81-00	Marchands	6D6	1

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

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

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

La **table des routes** est inexistante, plus une seule route n'étant praticable.

Hé Ho !

Et une bouteille de Chouchen !

Le piratage est devenu monnaie courante en Bretagne quand les bretons se sont posé la question de leur subsistance. C'est bien beau de pêcher tous les jours, mais il serait tout de même plus intéressant de faire autre chose. A savoir, aller chez les voisins piller leurs ressources, ou leur piquer en route ce qu'ils remportent chez eux.

On distingue deux types de piraterie : la flibuste, contre les navires ou à la limite l'attaque des ports, et les raids de pillages, plus spécialement prisés des Fils du Métal qui n'ont guère l'habitude de s'embarrasser de subtilités.

Les flibustiers en règle générale utilisent toutes sortes de navires, aussi bien de vieux chalutiers que des bâtiments militaires retapés après la catastrophe. Leur armement va des harpons d'abordage aux lance-roquettes voire quelques missiles mer-mer type exocet, rescapés d'un entrepôt militaire.

Les raids contre les villes côtières ou fluviales sont une autre histoire. La position géographique de l'île de Bretagne, globalement entre les embouchures de la Seine et de la Loire lui donne un avantage certain lorsqu'il s'agit de mener une attaque sur l'un ou l'autre fleuve.

Les Fils du métal, plus spécialisés dans ce genre d'attaques, ont développé divers matériels, allant des péniches de débarquement aux péniches classiques pour remonter les fleuves. Ces raids se déroulent en principe très rapidement, les Fils ayant auparavant repéré les lieux ou

s'étant assuré un back up efficace de la part d'une tribu-sœur à terre. L'attaque est souvent précédée par la destruction par le feu d'un bâtiment officiel, de nuit. Tous les habitants sortent pour éteindre l'incendie et les défenses s'en trouvent d'autant plus affaiblis et n'offrent qu'une faible résistance aux assaillants. Les pillards ne sont pas regardant et emportent tout ce qui leur tombe sous la main, que ce soit animal, minéral ou végétal.

Certains pirates se livrent à des activités d'esclavage, allant jusqu'à enlever des enfants ou des jeunes filles dans les populations côtières pour les revendre plus tard dans des contrées lointaines, pour les manger, ou dans le cas des jeunes filles, pour les violer sauvagement durant le voyage et les rejeter ensuite à la mer pour servir de pâture aux requins, taquins qu'ils sont.

En 1986, Jean-Marie le Chef menait ses troupes contre le gouvernement établi. La catastrophe eut du bon, elle stoppa net la progression de son parti. Ce sont toujours les meilleurs qui s'en vont les premiers et Jean-Marie le Chef ne faillit pas à la règle puisqu'il survécut au raz-de-marée et à la grande folie. La Maladie avait fait malgré tout son office car la vision qu'il eut ultérieurement du monde fut un peu tordue. Il ne voyait plus qu'une grande nation, la France-Bretagne et jurait ses grands dieux qu'au-delà des mers vivaient encore des millions et des millions d'immigrés qu'il fallait chasser. Pour qu'ils aillent où ? On ne peut pas penser à tout, à moins qu'il ne parle de chasser au sens propre.

Eventuellement, le Chef se fit vieux et eut un fils qu'il prénomma Adolphe, du nom de l'un de ses anciens amis. L'éducation qu'il lui donna est pour tous les psychologues un modèle de ce qu'il ne faut pas

faire. Il y en a qui se sont pris une balle de Luger pour moins que ça. Mais cette éducation porta ses fruits et Adolphe fut vite animé des mêmes haines que son père et auparavant que son homonyme. Il fut alors temps pour le jeune Adolphe de devenir un homme et il dut subir une initiation. Et comme dans les films, comme Darth Vader et Luke Skywalker, Jean-Marie le Chef creva l'œil de son fils avec une fourchette pour passer le flambeau. Puis il mourut après avoir donné le commandement de la tribu à Adolphe.

Les raids organisés par la tribu d'Adolphe se distinguent des raids des Fils du Métal car ils n'ont pour but que le nettoyage des régions visitées et les cibles visées sont surtout les Indiens.

Breton avant d'être Français, Malouin avant d'être Breton

Saint Malo fut dès le XVI^e siècle le berceau des corsaires les plus célèbres de France. La course fut instituée pour lutter contre les Anglais et pour que le Roi de France puisse garder un œil sur ses marins, qu'un rien séparait de la piraterie. Le but et le rôle des corsaires était simple : se livrer à la piraterie, harceler l'ennemi, mais sous le couvert d'une lettre de course, qui leur donnait une crédibilité et qui surtout devait leur éviter de se faire pendre fussent-ils capturés. Saint Malo fournit des hommes comme Surcouf ou Duguay Trouin aux rois de France et la réputation des marins bretons n'étant pas surfaite, les mers n'étaient jamais sûres pour les navires marchands anglais. Bombardée à outrance durant la libération, Saint Malo fut partiellement détruite mais fut entièrement reconstruite dès la fin de la guerre en respectant l'architecture. Lors de la grande catastrophe, les

TypeSkinhead

Force7
Endurance5
Agilité4
Précision4
Rapidité5
Beauté5
Intelligence6
Perception4

Points de Vie.....20
Seuil d'Inconscience.....5
Points de Prestige.....6600
Charge18

Combat70
Conduite45
Discretion50
Lancer55
Marchandage15
Mécanique50
Premiers soins45
Repérage30
Résistance.....60
Saut40
Séduction15
Tir40

Talents spéciaux

Célébrité
 Commandement (30 personnes)
 Construction
 Navigation (50%)

Défauts

Borgne
 Impulsif

Adolphe le Chef est le fils d'un militant extrémiste passéiste du monde de Bitume.



Adolphe est d'un naturel violent et passe son temps à préparer des plans de conquête et de récupération des territoires occupés selon lui par des étrangers basanés et crépus qui vivent d'allocations, même s'il n'a aucune idée de ce que cela veut dire. Comme vous avez pu vous en apercevoir, Adolphe ne possède pas le talent "Lire et Ecrire", ce qui lui pose certains problèmes d'interprétation des livres que lui a légués son père. Et pourtant, ce sont de véritables trésors qui sont considérés comme des reliques par toute la tribu : "Troupes d'élite, La légion saute, Mon Combat, Oui Oui aux camps (édition expurgée), La légion saute encore, Annales révisionnistes, Annuaire du marais (édition annotée nerveusement), La légion saute toujours...", sans oublier tous les souvenirs datant d'une guerre depuis longtemps oubliée mais qui eut un certain impact sur certaines couches dites inférieures de la population. On peut donc trouver certaines croix bizarrement tordues, de fiers aigles, des têtes de mort et autres petits éclairs à mettre sur le col pour faire joli.

murailles de Saint Malo, qui avaient résisté à plus d'un siège, protégèrent la cité du raz-de-marée. La ville ne fut pas pour autant épargnée, mais le premier choc fut atténué.

Saint Malo est actuellement redevenu un port de pêche et le port d'attache de nombreux navires corsaires. Vous allez me dire tout de suite : "Hein ? Des corsaires ? Quoi ?". Vous seriez assez sympathique de me laisser finir avant de râler. Saint Malo, derrière ses murailles s'est assez vite érigée en principauté indépendante en se proclamant Duché. Sa puissance navale étant déjà considérable et son influence loin d'être négligeable, le Duché délivre des lettres de course à des marins indépendants, qui peuvent alors librement se livrer à la piraterie. En échange, les corsaires s'engagent à rétrocéder un pourcentage de leurs prises à la ville, pourcentage qui varie suivant les marchandises. Mais ce n'est pas tout : Saint Malo s'engage à déclarer la guerre à tout marin, capitaine, marine, qu'ils soient pirates ou officiels, si le corsaire, dans le cas où il est capturé, n'était pas rendu à la liberté immédiatement moyennant une rançon minimum. Cette rançon est souvent constituée des marchandises capturées avec le corsaire. Evidemment, si le corsaire est exécuté, la guerre est inévitable et elle ne s'achève jamais avant l'anéantissement de l'adversaire.

Peu de marins sont prêts à encourir les foudres de Saint Malo et les corsaires sont en conséquence sûrs d'être à peu près correctement traités. Les corsaires de Saint Malo ne participent pas en général aux pillages menés par certains pirates sur les côtes de France préférant de loin assurer des missions de sécurité et d'escorte des vaisseaux marchands qui font l'aller et retour entre l'île et le continent.

Le château de Saint Malo, ou ce qu'il en reste, est le siège du Duché et c'est là que sont prises les grandes décisions. La subsistance de la ville est assurée d'une part par la pêche, et d'autre part par le pourcentage des courses qui revient à la ville. Ces marchandises permettent de pratiquer le troc avec l'extérieur afin d'obtenir les matériaux de première nécessité.

La flotte de Saint Malo est constituée de plusieurs corps de navires. La marine marchande est constituée en grande partie de bateaux à voile, retapés ou construits de toutes pièces dans les arsenaux de la ville. Ces bateaux sont en principe peu voire pas du tout armés, préférant s'assurer la protection des corsaires et bénéficier ainsi de la protection du Duché que payer des membres d'équipage à ne rien faire.

La flottille de pêche est constituée des anciens chalutiers. Ces navires frôlent tous à présent un âge canonique mais les marins sont chargés de les maintenir en état. Depuis le changement de climat et le refroidissement général, les bancs de poissons qui occupaient le nord de l'atlantique sont maintenant descendus vers le sud et se sont rapprochés des côtes françaises. Les marins n'ont donc plus à partir des semaines entières pour charger leurs chaluts d'autant plus que la pêche s'est considérablement ralentie pour ne pas dire stoppée net, après la catastrophe, et que les bancs ont eu tout le temps nécessaire à leur reformation. L'Atlantique reste l'un des lieux de pêche les plus fréquentés, autant par les Bretons que par les autres populations côtières qui pratiquent la pêche. Les techniques n'ont pas changé, après tout, les Bretons pêchaient déjà avant l'avènement de l'ère industrielle : les filets sont mouillés et trainés lentement puis remontés et vidés dans les soutes.

Les corsaires eux, utilisent des bateaux rapides, construits solidement, et qui permettent un abordage aisé. Mises à part certaines vedettes rapides militaires, des corsaires utilisent les anciens hydroglisseurs qui établissaient les liaisons entre Saint Malo, Dinard et les îles Anglo-Normandes, Jersey et Guernesey. Ces navires sont à présent customisés et puissamment armés et représentent ce qui se fait de mieux au niveau de l'attaque sur mer, conciliant la puissance de feu, la rapidité et l'embarquement d'hommes et de matériel.

*Les Phares aux pruneaux
Quand on voit le phare,
c'est qu'il va pleuvoir
Quand on ne le voit pas,
c'est qu'il pleut
(proverbe breton)*

Lors de la catastrophe et des tremblements de terre qui suivirent, tous les phares bretons s'écroulèrent comme des fétus de paille. Les survivants durent donc en construire d'autres, moins bien solides, moins puissants mais néanmoins indispensables. Bien sûr, tout le système automatique de signalisation et de navigation ayant disparu, les phares redeviennent les seuls moyens de localiser les ports et de ne pas se manger un haut-fond en pleine nuit. Et ce qui devait arriver arriva, des naufrageurs installèrent leurs propres phares, de simples feux la plupart du temps, pour attirer les navires sur les récifs. Ces actions sont le fait de différentes tribus, mais majoritairement des Fils du Métal (toujours taquins) ou des Frères du Serpent (navires à moteur et automobiles, même combat). Evidemment, les Frères du Serpent ne peuvent faire la différence entre les navires à voiles et les navires motorisés, mais ils comptent sur l'invocation de Najapalm pour ne pas commettre d'erreur.

En Brocéliande, j'ai rencontré la Dame du claque...

*Mieux vaut être Breton que Polonais,
même s'il pleut
(proverbe)*

Au centre de la Bretagne s'étend la Forêt de Brocéliande qui s'est considérablement étalée depuis le cataclysme. C'est au bord de cette forêt, appelée également forêt de Paimpont que se trouvait l'école militaire de Coëtquidan, dans le Morbihan, qui laissa des souvenirs douloureux à bon nombre d'officiers de réserve. La forêt est remplie de sources miraculeuses et s'ils étaient encore vivants, les habitants du coin vous soutiendraient mordicus qu'ils ont vu de leurs yeux vu des fées et autres lutins hanter ces bois. On a beau incriminer la forte consommation d'alcool dans ces régions cela n'explique pas tout, surtout que les militaires sont tout de même difficiles à confondre avec des korrigans (sorte de petits hobbits bretons, sans les pieds poilus).

C'est là aussi que selon les légendes l'enchanteur Merlin fut emprisonné dans une prison d'air et de verre par Viviane, sa maîtresse, la Dame du Lac. On disait aussi que c'est dans cette forêt que se trouve Avalon, là où dort le Roi Arthur tant que le monde n'a pas besoin de lui. Il va sans dire que s'il n'a pas trouvé l'occasion de se réveiller depuis quelques 1400 ans, il peut encore dormir sur ses deux oreilles (scoop, le roi Arthur est un cocker...). Certains vous diront que ce n'est pas du tout là qu'il dort, mais comme ce sont souvent les mêmes qui vous affirment que les femmes avaient droit à la chevalerie au Moyen-Age, vous savez à quoi vous en tenir. Légendes que tout cela...

Hé bien vous, lecteur et joueur de Bitume pourrez clamer au monde la vérité.

Non seulement Arthur dormait en Brocéliande, mais il s'est réveillé ! Et comme il a du pain sur la planche, il a rajeuni un grand coup et n'arrête pas de faire des caprices.

La route vers Brocéliande fut longue pour les enfants qui formaient les chevaliers de la table ronde et qui suivaient Arthur mais ils tinrent bon, travaillant dans les Fermes pour se payer la nourriture et le coucher, Arthur se souvenant à bon escient de son "enfance" en tant qu'écuyer.

Arrivés au beau milieu de Brocéliande, il fallut décider où ils construiraient leur Camelot. Certaines populations de Fermiers le suivirent dans son délire, poussés par des anciens qui se rappelaient des légendes ou par d'obscures réminiscences du passé. Hasard ou coïncidence, les occupants du fort de Coëtquidan, des fermiers eux aussi étaient prêts à le quitter et c'est bien volontiers qu'ils le cédèrent aux Enfants. Les mauvaises langues parlent aussi de menaces et d'exactions de la part des chevaliers, ce qui aurait conduit les fermiers à leur laisser le fort, toujours est-il qu'ils le rebaptisèrent très logiquement Camelot.

Le roi Arthur ne serait rien sans Excalibur, son épée, forgée par les dieux, force vive d'un roi comme disait John Boorman. Arthur n'étant encore qu'un enfant, une épée longue à ses côtés serait assez ridicule. Par contre, un fusil à pompe à canon court fait tout à fait l'affaire. Les chevaliers de la table ronde sont équipés de façon similaire, n'hésitant pas à mêler le Moyen-Age d'opérette aux méthodes de destruction plus habituelles de Bitume. On voit alors Lancelot du Lac avec un fusil-mitrailleur, Gauvain avec une sacoche remplie de grenades et Perceval le Preux avec un bazooka. Avec ce genre d'argument, on leur fait certes plus confiance.

Le premier conseil du roi eut lieu dans la grande cour de Coëtquidan et si les méthodes sont différentes, il est sûr que le jeune Arthur sera au moins aussi preneur de tête qu'Adolphe le Chef et que leur rencontre, si elle a lieu, risque d'être explosive.

Bretagne, terre de légendes

Ce chapitre est particulièrement destiné au MJ afin de lui donner des idées d'ambiances propres à la région et pas des visions de menhirs proposant des paquets de galettes pur beurre.

Aucune région en France n'a un patrimoine culturel plus important et plus ancré dans les gènes de ses habitants que la Bretagne. Même la Grande Folie ne parvint pas à effacer tous les contes et toutes les légendes qui restent dans la mémoire ancestrale du peuple armoricain. Les Bretons ont toujours été un peuple extrémiste : Quand ils se mettent à croire en quelque chose, c'est à fond. Ils furent ainsi plus royalistes que le roi, plus chrétiens que le pape et plus républicains que le président, même si dans le même temps les lois de la république interdisaient le Breton dans les écoles, punissant les enfants s'ils utilisaient ce qui était tout de même leur langue maternelle. Et de même que les menhirs, qui tinrent bon lors des tremblements de terre et qui continuent à regarder le ciel pour une raison sur laquelle s'est interrogée le monde entier durant des siècles, les légendes Bretonnes tiennent bon dans la mémoire collective, même si elles se sont un peu déformées avec le temps.

L'Ankou était l'incarnation de la mort en Bretagne. Sa représentation était très codifiée, personnage émacié et blafard, aux yeux presque vides et accompagné de deux valets, l'un obèse et l'autre squelettique. Les vivants ne voyaient pas l'Ankou,

TypeEnfant

Force5
Endurance4
Agilité6
Précision5
Rapidité6
Beauté4
Intelligence5
Perception4

Points de Vie.....16
Seuil d'Inconscience.....4
Points de Prestige.....3400
Charge13,5

Combat55
Conduite55
Discrétion.....55
Lancer50
Marchandage50
Mécanique55
Premiers soins.....50
Repérage45
Résistance.....45
Saut55
Séduction45
Tir75

Talents spéciaux

Commandement (25 personnes)
Esquive (24%)
Lire et écrire
Spécialisation en arme (Fusil à pompe)

Défauts

Jeune

Arthur était un enfant comme les autres d'un petit village côtier de l'ancien Finistère. Comme les autres,



pas tout à fait, puisqu'il possédait le talent Lire et Ecrire, ce qui n'est pas donné à tout le monde, et surtout pas aux Enfants. C'est un vieux du village qui lui apprit à lire, à écrire et à compter. Il tomba, au sens propre du terme : ouille, sur une pile de vieux bouquins détrempés qui avaient échappé par miracle à la catastrophe et aux cheminées du village. C'était la version bretonnisée (dans laquelle la Bretagne joue un rôle plus important que dans la version du crétin de Troyes. Un peu facile celle-là...) de la légende d'Arthur et des Chevaliers de la table ronde, des origines de Merlin, fils du Démon, jusqu'à la dernière bataille.

Complètement ébouriffé par cette lecture, il décida de se proclamer réincarnation d'Arthur, le roi, et de ce pas quitta son village pour partir se réveiller au beau milieu de Brocéliande.

Il ne partit pas seul car ses "camarades de jeu", auxquels il avait raconté le conte, le suivirent, chacun d'eux se prenant pour l'un des chevaliers de la table ronde.

seuls les morts et les agonisants avaient le privilège de le voir. Mais on entendait sa charrette dans les campagnes, sa charrette grinçante, signal que quelqu'un, quelque part, devait se préparer à accomplir un long voyage, le dernier. La mort n'a jamais fait peur aux Bretons, comme tous les peuples à vocation maritime et l'Ankou faisait partie de leur vie.

Et maintenant encore, dans la Bretagne coupée du reste du monde, l'Ankou continue à faire grincer les roues de sa charrette, même si pour les uns il représente un Ange de la Mort d'une tribu de Guérisseurs ou pour les autres Najapalm en personne. Alors que les routes sont inexistantes en Bretagne il est intéressant de constater que l'élément charrette, dont les roues grincent à l'approche d'une mort, pas forcément celle de l'un des personnages, reste présent. Présente également, la vision de l'Ankou, en costume traditionnel qui viendra personnellement chercher un personnage en train de mourir :

Le personnage verra un homme maigre, blafard, en costume traditionnel breton (noir, pantalon court, bas, chaussures à boucle, gilet brodé, large chapeau plat) si usé qu'on pourrait penser qu'il ne l'a pas quitté depuis des siècles, ce qui est à moitié vrai et à moitié faux : il ne l'a certes pas quitté depuis des siècles, mais au premier jour il était déjà dans cet état. L'Ankou s'approchera de lui et lui parlera, sans colère, sans animosité, il fait juste son travail. Le personnage pourra lui répondre et même discuter un instant, mais à ce moment, il sera déjà mort. Tout personnage qui mourra en Bretagne aura le privilège de voir l'Ankou et de lui parler. Mieux encore, tout personnage frôlant la mort sur le territoire de Bretagne verra un homme s'approcher, venu de très loin et se rapprochant au fur et à mesure.



Que les MJ n'hésitent pas à rendre cette vision épique, après tout, l'Ankou est l'équivalent en Bretagne des Walkiries des légendes nordiques. Si le personnage reçoit des premiers soins convaincants qui font effet rapidement, il survivra et il verra l'Ankou s'éloigner. Mais s'il lui adresse la parole...

Dans le même moment, les PJs qui verront leur camarade mourir entendront distinctement un grincement caractéristique de roues de charrette mal graissées. Il est évident que lors d'un combat, ils risquent de l'entendre souvent. Pour les MJ ayant du mal à visualiser l'Ankou, lisez donc l'album de Spirou du même nom, du temps où Fournier, Breton devant l'éternel, était aux commandes de la série.

Une autre croyance rattachée au mythe de l'Ankou mais qui ne se manifeste que la nuit est celle des lanternes. Dans le passé, et à nouveau dans le monde de Bitume, les chemins à l'approche des villes étaient bordés de lanternes qui s'allumaient toutes seules. Personne

n'a jamais vu une seule de ces lanternes de près, mais de loin, elles étaient visibles. On disait que c'étaient des âmes et que lorsque l'une d'elles s'éteignait, une personne venait de mourir. De même, quand une lanterne s'allumait, un bébé venait de naître. Dans le monde de Bitume, les lanternes s'allument à nouveau toutes seules près des villages et disparaissent si quelqu'un s'approche. Et il y en a toujours une qui s'éteindra dans le cas d'une mort ou s'allumera dans le cas d'une naissance.

Voisin de l'Ankou dans sa conception, le passeur des morts correspondait à peu près au Charon des Enfers Grecs et Romains et à l'Anubis Egyptien. Lui-même ne nous intéresse pas, étant trop proche de l'Ankou, certains affirmant même qu'il n'en était qu'un avatar, la seule différence étant qu'il naviguait sur les canaux et rivières à bord d'une barque à fond plat, toujours accompagné d'un brouillard à couper au couteau.. Son compagnon canin, par contre, est beaucoup plus intéressant. Tout dans la description de cet animal en fait le sosie du chien des Baskerville cher à Sherlock : Noir comme la nuit, grand comme un veau, les yeux brillants et injectés de sang, une pellicule de sueur sur ses flancs et une enveloppe de vapeur qui donne une idée de sa température interne.

Quand il n'est pas dans la barque avec son maître, ce chien hante les landes et malheur à celui ou celle qui le croise.

Ce chien est-il mythique ou bien existe-t-il vraiment ? Il a vraiment tout du fantasma mais on l'a pourtant bel et bien entendu hurler, les soirs de pleine lune. Il n'apparaît que par temps de brouillard et les Bretons retrouvent parfois des cadavres égorgés et déchiquetés. Va sans dire

que lorsque le brouillard se pointe, les habitants des landes restent chez eux. Vous voulez savoir la vérité ?

Nous sommes bons avec vous :

Il ne faut pas prendre les Fourmis que pour des imbéciles. Le Chien de l'Enfer fait partie des manœuvres de harcèlement des populations locales par les Fourmis. Elles se sont appuyées sur les contes et légendes locales et ont développé par manipulations et croisements divers et variés une race de chiens assez destroy. Très grands, très noirs, très méchants et avec un très gros appétit. Les Fourmis les transportent par bateaux sur les côtes à la tombée de la nuit et les récupèrent à l'aube. Entre deux missions, ils les nourrissent au yaourt.

En cas de rencontre entre le chien et un personnage, vous pouvez considérer que l'animal a les mêmes caractéristiques qu'un Tigre.

Une galette fourmi-saucisse !

*Après la pluie, la pluie
(proverbe breton)*

Il est temps de le dire : Les Fourmis détestent la Bretagne et ce pour une bonne raison, c'est la seule province Française qui leur échappe complètement et ils n'ont aucune base sur l'île.

Alors que sur le reste du continent les Fourmis peuvent plus ou moins contrôler la prolifération de l'armement et les débordements de violence, ils ne peuvent qu'être témoins de ce qui se passe en Bretagne et cela les inquiète un maximum. Ce n'est pas la seule raison de leur inquiétude : Les Bretons, du moins leur majorité, semblent ignorer l'existence des Fourmis, leurs relations avec l'extérieur étant plutôt agressives et

se limitant à des pillages. Il est sûr que dans ces conditions, on a pas trop le temps de discuter...Les Fourmis pensent à juste titre que si les Bretons se découvraient un ennemi commun, les tribus et Duchés de l'île s'uniraient pour faire face à la menace. Cela ne s'arrête pas là car ils seraient capables de soulever toutes les populations côtières et de déclencher un effet boule de neige qui serait désastreux sur le continent. Les raids de pillages menés par les marins les inquiètent également car un beau jour, à force de se déplacer et d'aller de plus en plus loin à l'intérieur des terres, les Pirates Bretons finiront bien par tomber sur une base Fourmi avec les conséquences que l'on sait. Ils ne peuvent pas non plus protéger les populations côtières, car cela pourrait constituer de l'interventionnisme, qui s'il était découvert, pourrait constituer une déclaration de guerre.

Il semble bizarre que les Fourmis, toutes puissantes qu'elles soient hésitent à lancer une attaque de grande envergure contre la Bretagne, préférant agir dans l'ombre. Certains militaires ont tout de même envisagé des solutions plutôt radicales pour éradiquer les Bretons, comme l'utilisation de l'arme nucléaire ou le gazage systématique de la région. Mais l'infrastructure des Fourmis ne semble pas encore suffisamment au point pour réaliser ce genre d'éradication sans risques. Un accident est si vite arrivé et dans ce cas, les moyens de destruction employés étant tels, ce serait plutôt dangereux.

Les interventions Fourmis en Bretagne se limitent donc actuellement à deux types d'opérations :

L'envoi de petits commandos camouflés, de nuit, avec pour mission de repérer et si besoin est de saboter.

Les raids aériens, réalisés la plupart du temps à l'aide d'hélicoptères de combat, de type Apache, camouflés pour leur donner un look couleur locale.

Malheureusement pour eux, le potentiel agressif du Breton n'est rien par rapport à son potentiel défensif et les pertes dans ce genre de raids sont toujours très élevées.

Ces deux opérations obéissent toujours à la même logique: ne pas se faire repérer en tant que Fourmi. On peut se poser une question : Les Marchands Bretons, qui communiquent avec les populations autrement qu'en leur tirant dessus devraient logiquement être au courant de l'existence des Fourmis. Or, ils n'en disent rien. Pourquoi ? Dans quel but ?

Pour résumer :

Où peut-on trouver des Fourmis en Bretagne ?

La table des Fourmis errantes en Bretagne est simple :

Fourmis	D100
non	1-99
oui	00

Vous n'avez donc pas tellement de chances de rencontrer des Fourmis dans la nature. De plus, les Fourmis n'ayant pas envie de se faire découvrir se font souvent passer pour des autochtones. Elles sont alors habillées comme les habitants habituels du monde de Bitume.

Certaines zones géographiques se prêtent néanmoins plus à leur présence :

Autour des anciennes bases navales, que ce soient celles de la seconde guerre mondiale ou celles de la Marine Nationale.

Usine Marémotrice de la Rance, entre Dinard et Saint Malo

Les grandes villes : Nantes, Rennes, Saint Malo. Nantes étant pratiquement détruite dans son intégralité par les tremblements de terre dus à la faille et Rennes étant de toutes façons une ville qui craignait avant la catastrophe.

Les villages portuaires importants, sièges des plus importantes tribus.

Les coins les plus déserts où ils peuvent s'installer sans être découverts. C'est vrai, une fois qu'ils s'installent, le coin n'est plus désert, on va pas chipoter.

La destruction totale de la Bretagne semblant compromise pour le moment, les Fourmis ont pris récemment deux décisions importantes. La mise en chantier d'une flottille d'assaut, comparable à la flotte du débarquement du 6 Juin 1944 en respectant l'échelle des valeurs et qui serait aussi bien composée de barges de débarquement que de croiseurs lourds chargés du bombardement. La construction de cette flotte ne se fera pas toute seule, elle mettra des années et elle doit respecter de sévères principes de discrétion. C'est pour cette raison que les navires seront construits sur les chantiers de méditerranée, dans la zone interdite décrite en tant que "Spaghetti Sauce Fourmi".

Dans un même temps, en prenant comme camp de base les anciennes installations de Cherbourg, en Normandie, construites par les allemands durant la seconde guerre mondiale, les Fourmis vont tenter d'installer des bases sous-marines en Bretagne. Ces bases seront situées en des points stratégiques, choisis pour leur proximité des points clés, et s'appuieront sur les anciens ports

sous-marins allemands à Brest, Lorient, St-Nazaire. D'autres bases ont été prévues, près de Saint Malo, par exemple dans l'ancienne usine marémotrice de la Rance, déjà transformée en tête de pont avancé. Le fait de choisir un camp de base se trouvant en face de la côte nord de la Bretagne alors que la plupart des objectifs se trouvent sur la côte sud ne semble pas déranger outre mesure les fourmis.

Evidemment, pour mener à bien leur tâche, les Fourmis ont besoin de développer une gamme de sous-marins allant du petit biplace au gros transporteur.

Les Engins Sous-Marins

Après le matériel volant, le matériel flottant, voici le matériel coulant !

Grâce à ces règles, vos joueurs vont enfin connaître la joie d'une lente asphyxie, d'une explosion à 200 mètres de fond, d'un périscope bloqué par une grosse méduse et du mongolien qui oublie de changer régulièrement le joint du sas. Pensez donc, si tous les véhicules du monde de Bitume ont une franche tendance à déconner quand on s'en sert, les sous-marins ne vont pas faire exception.

Avant de monter dans un Sous-Marin, même pour naviguer en surface, le personnage doit posséder la compétence Navigation Sous-Marine, subtil mélange à base d'un doigt de Navigation (pour l'élément aquatique) et de deux doigts de Pilotage (pour l'élément tridimensionnel que représente l'océan).

Un petit rappel :

La compétence Navigation est considérée comme (+) chez les Garagistes et (-) chez les Indiens, les Vikings, les Punks, les Frères du

Serpent et les Conservateurs. Un personnage Hydrophobe ne peut posséder cette compétence qui s'utilise comme le talent conduite, mais uniquement pour les véhicules flottants. Elle se calcule de la façon suivante : $(IN+PE) \times 5$

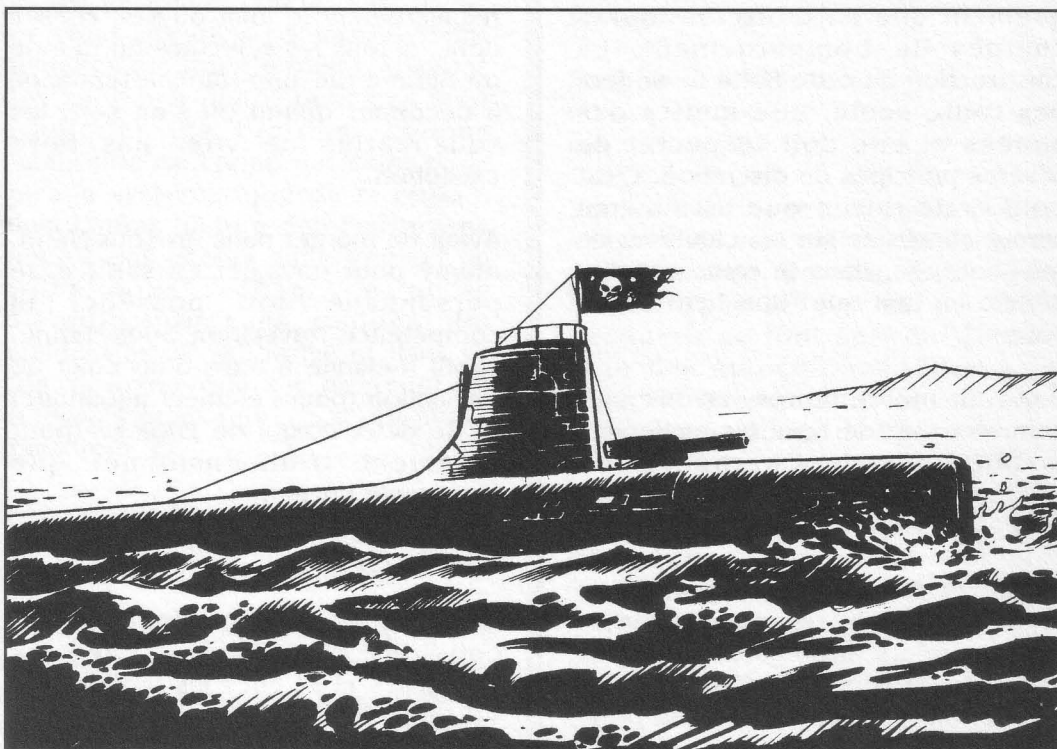
La compétence Pilotage est considérée comme (+) chez les Garagistes et (-) chez les Vikings, les Frères du Serpent et les Conservateurs. Un personnage Acrophobe ne peut posséder cette compétence qui s'utilise comme le talent conduite, mais uniquement pour les véhicules flottants. Elle se calcule de la façon suivante : $(RA+PR) \times 5$

Navigation Sous-Marine (50) : Cette compétence se calcule de la façon suivante : $(IN+PR) \times 5$. Elle s'utilise comme le talent de conduite mais uniquement avec des engins sous-marins en plongée. Elle donne droit automatiquement à la compétence Navigation nécessaire pour les opérations en surface.

La compétence Navigation Sous-Marine est considérée comme (+) chez les Garagistes et (-) chez les Indiens, les Vikings, les Punks, les Frères du Serpent et les Conservateurs.

Un personnage Hydrophobe, Bathophobe ou Claustrophobe ne peut pas posséder cette compétence, et c'est bien fait pour lui. Un personnage Claustrophobe ne montera en aucun cas dans un sous-marin, même en tant que simple passager. S'il se réveille à l'intérieur, comme Mr T dans un avion des A-Team (chacun ses références), il deviendra immédiatement Maniaque, frappant tout le monde jusqu'à ce qu'il puisse ouvrir la porte ou la fenêtre pour sortir. Et à 200 mètres sous la surface, ça fait un peu désordre.

Nous ne pouvons que vous conseiller de visionner le superbe film Das Boot, avec Jurgen Prochnov, avant d'incorporer un sous-marin à votre environnement habituel de Bitume. Il n'y a rien à jeter.



Nom	Vitesse	Espace	Prix	Coque	Manœuvres	Oxygène	Equipage
Cochon	20	3	1	0/0	+20%	0	1
Requin	40	40	200	40/10	00%	20	6
Cargo	30	70	300	40/10	-20%	40	8

Un véhicule sous-marin se construit exactement comme un véhicule flottant. Le Châssis de base comprend la coque, les moteurs et l'hélice. On peut y monter des accessoires divers, pour les opérations en surface ainsi que des torpilles pour les opérations en plongée (utiliser les mêmes caractéristiques que les roquettes pour les avions).

Coque : la première valeur indique les points de vie de la coque concernant les attaques de l'extérieur, la seconde concernant les attaques venant de l'intérieur. La coque d'un sous-marin est soumise à une pression extérieure certaine et ne demande qu'à implorer. Une balle tirée négligemment à l'intérieur ou un personnage qui éternue trop fort est souvent tout ce qu'elle attend pour s'éventrer.

Oxygène : capacité maximum des fonctions de régénération d'air, exprimée en nombre d'individus dans le sous-marin. En cas de panne du régénérateur, (Oxygène au carré/équipage réel) exprime le nombre d'heures pendant lesquelles l'équipage pourra encore respirer convenablement. Passé ce délai, l'air sera trop chargé en gaz carbonique et deviendra irrespirable au bout de (Oxygène au carré/5x équipage réel) heures. On arrondira le résultat de ce petit calcul simple à l'heure supérieure, ne soyons pas chiens.

Exemple : Le Requin de classe Chasseur embarque 20 membres d'équipages pour une mission d'interception. C'est la capacité optimale de régénération.

Il aurait embarqué plus de personnel, ceux-ci n'auraient pas très bien supporté le voyage. De chasseur, il devient chassé et s'échoue lamentablement sur le fond. Les moteurs sont touchés et le régénérateur aussi. Alors qu'auparavant 20 membres d'équipages respiraient au mieux, les mêmes vingt membres ne disposent plus que de 20 heures pour effectuer leurs réparations. Passé ce délai, ils seront tous morts au bout de 4 heures supplémentaires. Si par hasard 10 membres d'équipage venaient à disparaître dès que le sous-marin s'échoue, par suicide ou exécution on vous laisse le choix, il resterait aux membres d'équipage survivants 40 heures (400/10) pour réparer et passé ce délai, 8 heures (400/50) pour mourir lentement... Même si la science et la presse ont prouvé récemment qu'on pouvait très bien vivre sans oxygène, les personnages auront tout de même du mal à retenir leur respiration.

Equipage : Equipage minimum pour piloter le sous-marin.

La vitesse maximale d'un sous-marin ne peut pas dépasser 75kph.

Le Sous-Marin de type Cochon n'est en fait ni plus ni moins qu'une torpille pilotée. La coque est inexistante et le ou les pilotes (2 au maximum) n'ont aucune réserve d'oxygène mises à part leurs bouteilles.

Le Sous-Marin de type Requin est un sous-marin d'interception classique. Il est en principe équipé de torpilles et d'un canon sur la coque, à l'extérieur, et d'une mitrailleuse sur le kiosque.

Le Sous-Marin de type Cargo est comme son nom l'indique un transporteur. Il peut être éventuellement armé.

On peut également monter comme sur les véhicules roulants, flottants ou volants une série d'accessoires du plus bel effet. Voici une courte liste non-exhaustive.

Nom	TA	Prix
Armure	1	1000
Cargo	1	250
Habitacle	5	2500
Monture sur pivot	1	500
Monture sur anneau	3	1000
Passager	2	500
Phares	1	2000
Pointe d'éventration	4	3000
Protection de l'hélice	2	2000
Réservoirs supplémentaires	3	1000
Supplément au moteur	1	5000
Tourelle	8	7000

Il est évident que tout le matériel de type tourelle et monture sur anneau ou sur pivot ne s'applique qu'à l'extérieur, sur le pont ou sur le kiosque.

On peut aussi signaler qu'il faut être courageux ou inconscient pour poser une pointe d'éventration sur un sous-marin.

Spécificité du déplacement sous-marin

Afin de faire voguer et couler votre sous-marin, vous utiliserez les tables de résolution concernant les engins flottants.

Si l'hélice est détruite, le sous-marin ne peut plus avancer. Il peut néanmoins remonter ou plonger avec les balasts.

Si le moteur est détruit, c'est dommage, mais le sous-marin est comme qui dirait cloué. On considère en effet que dans ce cas, toutes les installations électriques et

pneumatiques sont HS. Respirez bien fort, c'est l'une des dernières fois.

Si la coque tombe à moins de 5 Points de vie, c'est un petit trou, une simple fuite qui s'agrandira à mesure de 1 point par minute si elle n'est pas réparée. Un bon mécanicien devrait suffire. Si la coque tombe à 0 points de vie, là c'est un gros trou et on espère tous que l'équipage est déjà en maillot de bain. Dans ce cas, la seule solution est de noyer le compartiment et de l'isoler des autres. Faut-il encore avoir des compartiments étanches... Dans le cas contraire, le sous-marin coule.

Quelques exemples

Torpille

Taille: Cochon
Acc/Vit: +10/15
Man: +20%
Armure: 0
Espaces pris: 2
Armement: Mitrailieuse légère
Accessoires: -

Porc-Epic aquatique

Taille: Requin
Acc/Vit: +5/5
Man: +00%
Armure: 5
Espaces pris: 40.
Armement: 10 roquettes.
Accessoires: 5 armures,
5 suppléments au moteur,
5 passagers.

Leviathan

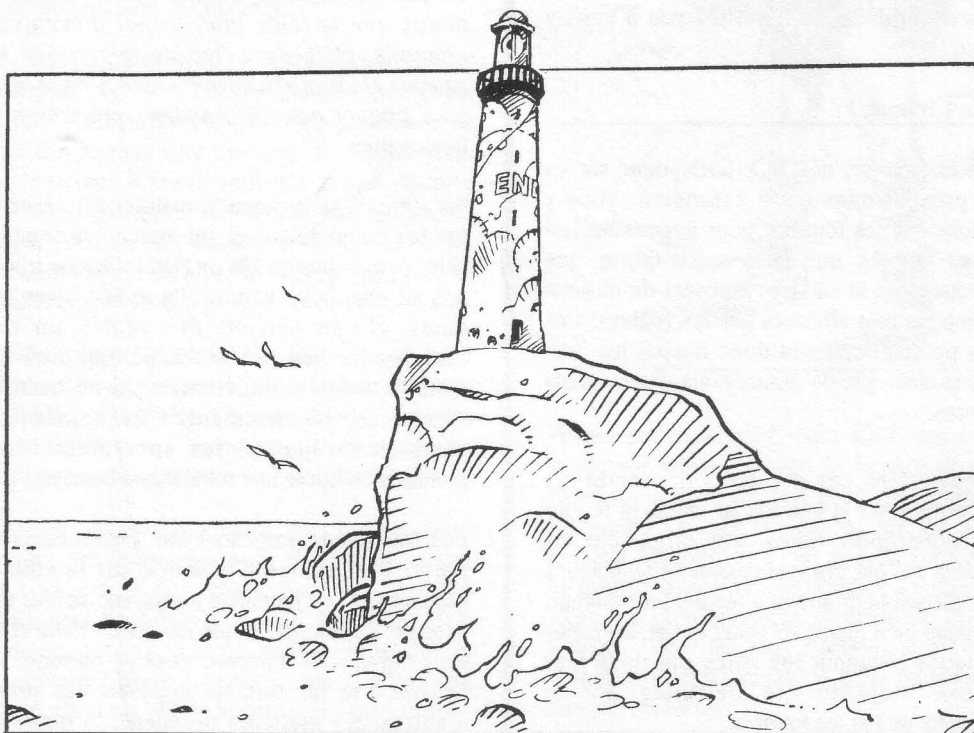
Taille: Cargo
Acc/Vit: +15/75
Man: -20%
Armure: 0
Espaces pris: 60
Armement: -
Accessoires: 30 suppléments
au moteur, 15 passagers.

Un souffle de légende...

Mini-Campagne pour BITUME MK5

Phase I

Il n'y a rien de mieux que le train-train quotidien !



Si vos joueurs font partie d'une tribu, et qu'aucun d'entre eux n'en est le chef, la partie est jouée :

Le chef, par sa vieille amitié avec Hans, personnage principal de ce scénario, lancera sa tribu et en premier vos joueurs dans cette folle aventure. C'est le cas le plus probable, et c'est celui que nous avons pris comme acquis dans ce scénario.

Si vos joueurs sont des Mercenaires solitaires, ou si par on ne sait quelle magouille douteuse l'un d'eux est le chef de la tribu, deux possibilités s'offrent à vous :

- Vous transformez Hans en vieil ami d'un des joueurs, et vous utiliserez alors toute sa force de persuasion pour les convaincre.
- Vous faites engager toute votre équipe par ce dernier contre des avantages concrets et trébuchants.

Tout le côté "émotionnel" de la campagne va alors disparaître, ce qui est dommage. Mais personne n'aime être trahi et floué, et surtout pas des Mercenaires... La motivation devrait alors être suffisante pour les entraîner dans la suite de l'histoire.

Quelques conseils préliminaires

La mini-campagne qui suit nécessite d'avoir la foi.

En effet, l'avantage que vont en retirer les joueurs est abstrait. Vengeance, prestige... mais ni armes, ni marchandises, ni essence. Vous trouverez dans l'encadré qui suit les différents moyens d'entraîner votre équipe dans le scénario en cas de problèmes. N'hésitez pas à vous y reporter.

Tchouc ! Tchouc !

Vous avez peut-être déjà lu le background sur les gares présent dans cette extension. Nous y précisons que les fourmis, pour des raisons qui leur sont propres, ne semblent pas désirer que les habitants de la surface disposent de moyens de transports plus efficaces que les voitures. Ces braves petites bêtes ont donc bloqué les gros aéroports ainsi que de nombreuses gares... mais pas toutes.

On trouve dans ces dernières de nombreux trains, arrêtés sur la voie où ils roulaient le jour de la catastrophe. Rares, très rares sont les Garagistes qui ont des connaissances techniques assez précises pour arriver à réparer leur moteur. Mais quand bien même tel serait le cas, les lignes électriques longeant les voies ont dans leur immense majorité été détruites par la catastrophe ou par les fourmis.

Bref, les trains ne sont plus que de lourdes machines inutiles... Ou presque. Après tout, les locomotives n'ont pas toujours utilisé l'électricité pour marcher. Eh oui, la vapeur ! Vous vous souvenez ? Teuf teuf, comme dans les vieux films. Le seul carburant nécessaire est le bois ou le charbon. Mais vous vous en doutez, la plupart de ces engins ont été mis à la casse depuis longtemps, ou traînaient dans un quelconque musée de la SNCF. Musée qui ont sans doute été engloutis par la catastrophe. En effet, jusqu'à aujourd'hui, aucune locomotive à vapeur n'avait encore été retrouvée...

**A la Bastille on l'aime bien
Nini Peau de Chien...**

Les joueurs et leur tribu sont à Paris, sur la place de la Bastille.

Si c'est là votre premier scénario de BITUME MK5 (ou si vous ne les jouez pas en campagne), aucun problème. Vos joueurs peuvent aussi bien commencer là qu'ailleurs.

Si par contre vous suivez les scénarios depuis le livret de base ou si, pour une raison ou une autre, vos joueurs n'ont aucune raison d'être dans la capitale, eh bien, c'est une bonne occasion pour les y amener ! Il n'y a rien de mieux que la foule pour semer d'éventuels ennemis, et il n'y a rien de mieux que les bateaux et les marchands des abords de la Seine pour troquer des marchandises précieuses ou introuvables.

Sur l'immense esplanade maintenant désertée par les embouteillages, un match est organisé entre deux tribus de Fils du Métal. Chaque tribu a pris sa plus belle voiture, l'a armée jusqu'aux dents et, en suivant des règles un peu compliquées pour un non initié (qui a dit Car Wars ?), leurs conducteurs sont en train de s'entretuer joyeusement. L'événement est semble-t-il régulier, les spectateurs sont nombreux et toute une foire anime l'endroit.

Des Marchands proposent aux tous-venants de parier des bidons d'essence sur la voiture gagnante (si vos joueurs s'y essayent, sachez que la partie est truquée et que les Fils du Métal et les Marchands sont d'accord pour se partager les revenus à la fin), certains proposent des armes, d'autres des matières premières - bouts de métal, bois, charbon, objets divers récupérés dans les ruines -, des prostituées indépendantes racolent le client... De nombreuses embarcations débarquent et chargent des marchandises sur le canal, devenu une voie de communication importante et beaucoup plus sûre pour le commerce que les rues de Paris.

Les joueurs, leur chef et pourquoi pas d'autres membres de la tribu sont venus faire du troc. Chacun va de son côté échanger nouvelles, armes et marchandises. Dans les conversations échangées avec les Marchands où les passants, vous pourrez donner aux joueurs (reportez vous au background) un petit aperçu de ce qui se passe dans la capitale.

Ils entendront parler des incidents entre les Indiens de Belleville et les Vikings qui amènent leurs marchandises par le Nord de Paris, des combats incessants et des spectacles organisés

autour de Bercy, et peut-être même, à voix basse, des mystérieuses apparitions et disparitions des fourmis dans le métro et dans les catacombes...

Après quelques heures de shopping, les joueurs remarqueront que leur chef est en grande conversation avec un homme blond et barbu, qui s'occupe visiblement de négocier un chargement de fourrures. Les deux hommes rient ensemble et paraissent bien se connaître.

Le chef le présentera aux joueurs dès que ceux-ci arriveront : le grand blond s'appelle Hans, et est le chef d'une petite tribu de Vikings. Hans et le chef des joueurs sont des amis de longue date. En fait, leur histoire remonte à une dizaine d'années, quand, au cours d'un voyage dans le Nord, Hans avait sauvé la vie du chef. Ils s'étaient ensuite perdus de vue, et ont l'air très heureux de se retrouver.

Hans est un bel homme, d'au moins 1m90, bien découplé, au regard franc et rieur. Il sera d'emblée sympathique à tous. Il est venu dans un drakkar - un camion - avec ses huit compagnons, cinq hommes et trois femmes.

La tribu est venue à Paris, raconte-t-il, pour troquer des fourrures d'ours et de loups contre de l'essence et des armes. Il se sont installés dans une baraque à moitié écroulée, rue Sedaine, derrière la place, et invitent le chef et les joueurs à venir y passer la soirée. "Pour être franc", dit Hans, "C'est le destin qui vous envoie. Je suis d'autant plus heureux de vous rencontrer que j'ai une proposition à vous faire..."

La bête humaine

Installés dans le campement des Vikings, autour d'un feu alimenté avec des morceaux de commode Louis XV trouvés sur place, Hans raconte son histoire aux joueurs. Un peu rocambolesque, à vrai dire, cette histoire... Mais à voir Hans et son air de héros du Grand Nord, qui n'y croirait ?

Hans passait donc près de la Seine, narre-t-il d'une voix vibrante, quand il entendit une voix enfantine appeler au secours.

N'écoutant que son courage, il se jeta à l'eau et sauva de la noyade une ravissante petite fille. Celle-ci faisait partie d'une tribu d'Enfants qui s'étaient installés Gare d'Austerlitz. D'après la petite fille, la tribu aurait découvert lors d'un récent éboulement une machine fabuleuse.



Poussé par la curiosité, Hans s'est bien entendu rendu sur place. Le père de Hans était un des rares humains à ne pas avoir été touché par l'amnésie et a donc éduqué son fils, qui possède le talent "Histoire" et a tout de suite compris qu'il se trouvait devant une locomotive à vapeur. Il en explique rapidement le principe au chef des joueurs... dont les yeux s'illuminent à l'idée du potentiel de déplacement et de la puissance que l'engin représente.

Hans continue son récit... Les Enfants, furieux que la petite-fille les ait "trahis", l'ont tuée et ont attaqué Hans, qui a réussi à les mettre en fuite.

Hans a un rêve, explique-t-il aux joueurs, les larmes aux yeux. Il veut unir les tribus contre la domination des fourmis, il veut montrer aux habitants de la surface qu'il est possible, peu à peu, de reprendre le contrôle de la technologie d'avant la catastrophe.

Une locomotive sillonnant la France peut être le symbole qui permettrait de réaliser cette union. Une locomotive qui marche, ce serait à la fois un lien entre les tribus et la preuve que la technologie peut-être reconquise.

Il y a assez de grands mots dans le discours de Hans pour que la plupart des gens dans la pièce n'en comprennent pas la moitié, mais qu'importe... "le feeling" est passé. Et le chef des joueurs est visiblement pris par l'enthousiasme de son ami.

Cependant, continue Hans, il reste de nombreux problèmes à régler... Premièrement, la locomotive a besoin de réparations, et Hans ne sait pas les effectuer.

Deuxièmement, il faudra du charbon, beaucoup de charbon pour faire rouler la bête... Enfin, la locomotive une fois en état de marche suscitera beaucoup de convoitises, et il faudra de nombreux hommes armés pour la protéger. En bref, Hans veut de l'aide. De l'aide pour protéger et faire repartir l'engin, contre la moitié de sa jouissance, et une part dans la grande aventure...

C'est une assez grave décision que va prendre là le chef.

Il s'agit de se lancer dans un projet long et peut-être dangereux, dont la conséquence à long terme peut être une "fonte" des deux tribus. En effet, si la locomotive était relancée, les deux tribus dans les wagons seraient obligées de se côtoyer pendant des mois, voire des années.

Qu'importe les difficultés : au fond de son cœur, le chef a déjà accepté, et quelles que soient les réticences des joueurs, les voilà embarqués dans l'histoire.

Tout ça est très mignon, mais...

Tout ça est très mignon, mais faux. Eh oui : tout est faux, et surtout Hans. Non, ce n'est pas un clone ou une URC - vous vous trompez de jeu -, il s'agit bien du Hans qui a sauvé la vie au chef il y a de cela quelques années... mais son histoire est presque entièrement fausse, et il n'a rien du "héros" au grand cœur qu'il paraît être.

Hans est un être retors et dévoré d'ambition. Il a déjà trahi son ancienne tribu contre des munitions et de l'essence, et tous les êtres dont il avait la responsabilité se sont alors fait massacrer.

Craignant d'éventuelles représailles, il est descendu vers Paris, s'acoquinant en chemin avec des Mercenaires - sa soi-disant nouvelle tribu - en leur promettant baston, armes et lendemains qui chantent.

Vendant ses fourrures, et fouinant un peu partout, le Viking a entendu parler d'une découverte faite par une tribu d'Enfants. Cette découverte, comprend-il la description qui lui

en est faite, ne peut être qu'une locomotive à vapeur. Hans enlève une petite fille de la tribu, la torture jusqu'à ce qu'elle lui révèle l'emplacement de la locomotive, puis la tue. Il se rend ensuite sur place avec ses hommes, massacre les Enfants et prend possession de l'engin.

Le but de Hans est la puissance. Il se sent l'âme d'un conquérant, d'un chef qui veut unir les "vrais" humains, les guerriers, et les lancer dans une guerre glorieuse où tous les faibles, tous les parasites (Marchands, Conservateurs, Fermiers, etc...) seraient éliminés. Oui, sa vision du monde est grandiose à sa manière. C'est la vision d'un monde uni, flamboyant et sanglant dont il serait le leader...

Et les arguments qu'il a avancés au chef des joueurs pour le convaincre sont presque tous véridiques.

Une locomotive est un symbole de puissance, et permet de sillonner la France et de porter partout le fer et le sang... De plus, lui et ses hommes sont en effet trop peu nombreux pour réussir à remettre la locomotive sur pied, du moins au début. C'est pour cela qu'il a demandé de l'aide à son vieil ami le chef. Mais quand la locomotive sera prête, alors... Il n'aura plus besoin ni de celui-ci ni de ses hommes. La locomotive n'est d'ailleurs que la première partie du plan de Hans. Celui-ci a l'intention de s'emparer d'une arme un peu spéciale, arme qui, croit-il, fera de lui un leader guerrier incontesté. Mais tout cela est top secret, nous vous en parlerons plus tard... en Phase II de cette campagne.

Nom	Hans	Marchandage	30
Type	Viking	Mécanique	55
Force	7	Premiers soins	40
Endurance	5	Repérage	45
Agilité	5	Résistance	90
Précision	5	Saut	70
Rapidité	4	Séduction	75
Beauté	6	Tir	55
Intelligence	5	Talents spéciaux	
Perception	4	Spécialisation en arme (Hache), Conduite spécialisée (voiture), Flatterie, Histoire.	
Points de Vie	20	Défauts	
Seuil d'Inconscience	5	Cicatrice, Mégalomane.	
Points de Prestige	310	Équipement	
Charge	18	Hache de combat au manche sculpté.	
Combat	120		
Conduite	75		
Discretion	60		
Lancer	60		

Hans est accompagné de :

5 mercenaires masculins.

Type.....Mercenaire	
Force	6
Endurance	5
Agilité	4
Précision	6
Rapidité.....	6
Beauté.....	5
Intelligence	5
Perception.....	6
Points de Vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Points de Prestige ...	10
Charge	16,5
Combat	60
Conduite	70
Discrétion.....	45
Lancer	65
Marchandage	55
Mécanique	55
Premiers soins.....	60
Repérage.....	55
Résistance	55
Saut.....	50
Séduction.....	55
Tir	70
Talents spéciaux	
Combat rural, Combat urbain.	
Défauts	
Code d'honneur	
(toujours travailler pour le client qui paye).	

et de :

2 mercenaires féminins.

Type.....Mercenaire	
Force	5
Endurance	5
Agilité	5
Précision	6
Rapidité.....	6
Beauté.....	5
Intelligence	5
Perception.....	6
Points de Vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Points de Prestige ...	10
Charge	15
Combat	50
Conduite	70
Discrétion.....	50
Lancer	55
Marchandage	55
Mécanique	55
Premiers soins.....	60
Repérage.....	55
Résistance	50
Saut.....	55
Séduction.....	50
Tir	70
Talents spéciaux	
Combat rural, Combat urbain.	
Défauts	
Code d'honneur	
(toujours travailler pour le client qui paye).	

La gare d'Austerlitz

A Paris, la gare du Nord et la gare de l'Est sont contrôlées par les fourmis, et mieux vaut ne pas s'y risquer. La gare d'Austerlitz, elle, est un cas un peu différent...

Commençons par les bonnes nouvelles : il n'y a pas de fourmis. Continuons par les mauvaises : il y a de bonnes raisons pour que même les fourmis n'osent pas s'y aventurer.

Vous savez peut-être que la gare d'Austerlitz est à la fois proche de la Seine et du Jardin des Plantes. La Seine en crue a inondé tous les sous-sols de la gare au moment de la catastrophe, et en se retirant a laissé des tonnes de boue derrière elle. La station de métro Gare d'Austerlitz, située, vous l'aurez deviné, sous la gare est impraticable ainsi d'ailleurs qu'une bonne partie des sous-sols.

L'eau, en passant, a rongé le bois et le métal et quarante ans de complet abandon n'ont rien arrangé. La gare s'écroule donc peu à peu au fil des années. De temps en temps une portion de plancher s'écroule, d'autre fois un bout de plafond, sans compter les pylônes en béton qui s'écrasent dans un grand fracas...

Nous ne vous donnerons pas de table "d'écroulements errants", car tout dépendra du nombre de vos joueurs et des précautions qu'ils prendront - ainsi que de votre bon vouloir - mais n'hésitez pas à faire peur, à faire mal et même à tuer quelques PNJs si besoin est.

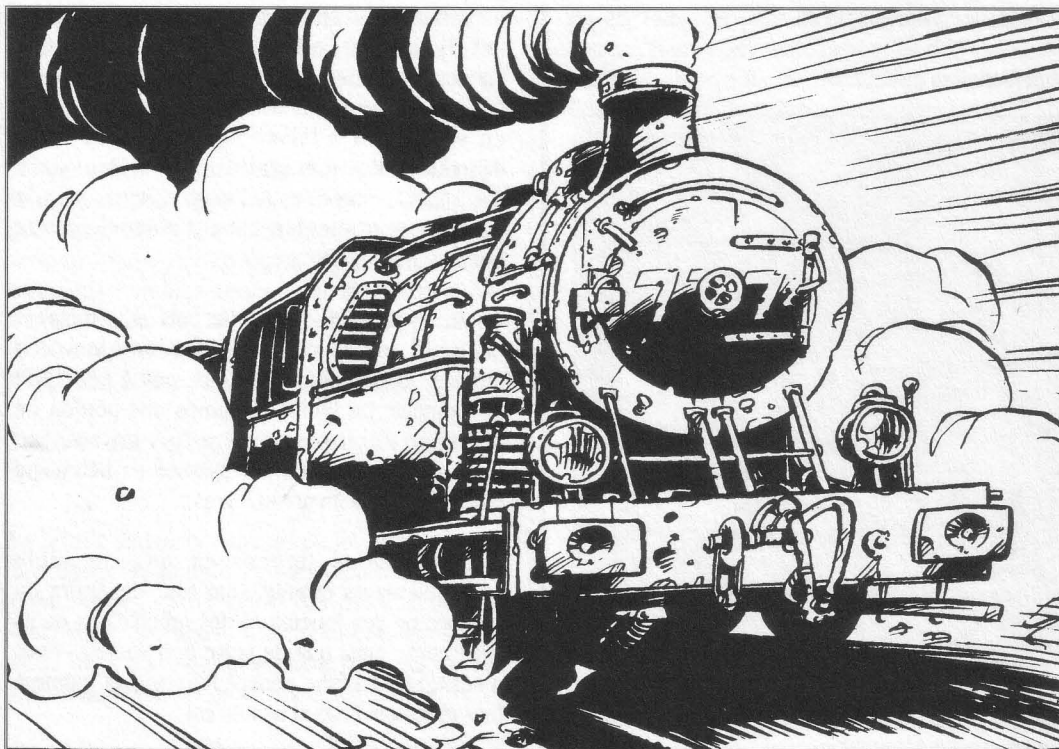
La Gare d'Austerlitz est aussi située près du Jardin des Plantes. Si vous n'avez pas lu le background sur le sujet, reportez-vous y tout de suite, car c'est pas jojo.

Irradié par les isotopes malins sortis du laboratoire de biophysique, le jardin est devenu une sorte de jungle folle avec plantes carnivores, animaux monstrueux et mutés. La jungle est bien entendu sortie des limites du jardin, a envahi les ruines du Mac Donald voisin avant de traverser le boulevard et de s'attaquer à la gare.

Les serpents, porcs-épics mutants et autres panthères aux yeux rouges ont suivi. Imaginez des piliers de béton autour desquels s'entourent des rosiers monstrueux aux épines de 20 centimètres, les fauves tapis dans les wagons rouillés, les insectes affamés bourdonnant autour de votre visage alors que le moindre faux-pas peut vous être fatal... Sympa, non ?

Nom	PV/RE	%ATT	Dom	Talent	Ar	R
Ligre	28/70	70	D6+3	DIS (50)	2	6
Serpent	24/70	60	D6+3	DIS (30)	4	9

Le ligre est un mélange heureux entre le tigre le lion, et les serpents ressemblent à ceux que nous connaissons, en plus hargneux. N'hésitez pas à créer d'autres bestioles plus bizarres si vous en avez envie.



La locomotive à vapeur se trouve au bout d'une voie, protégée par un hangar. Quelques mois avant la catastrophe, elle avait été amenée là en compagnie d'autres "curiosités" de la SNCF - comme les wagons de l'ancien Orient-Express en vue d'une prochaine exposition. L'entrée souterraine du hangar avait été obstruée par un éboulement, et l'était restée pendant des dizaines d'années avant qu'une partie du mur ne s'écroule, révélant ainsi son contenu.

Les plantes n'ont pas encore accédé au hangar. Les wagons de l'Orient-Express constituent un bon endroit pour poser un campement : les sièges de velours en lambeaux sont plus confortables que le béton, et les marqueteries en bois précieux rappelant l'existence d'un âge maintenant révolu donneront peut-être un pincement au cœur au plus sensible de vos personnages...

Les réparations, les différents voyages pour trouver Garagistes et charbon sans compter les différents événements - ne vous inquiétez pas, nous allons décrire tout cela plus tard - vont prendre du temps.

Il y a donc de grandes chances pour que les joueurs, leur chef, Hans et sa tribu passent quelques semaines dans la gare. Ces semaines, il faut les jouer.

Il faut que chaque nuit des tours de garde soient organisés. Les animaux, les insectes et les tribus hostiles ne sont pas les seuls ennemis de l'équipée.

Faites souffrir vos personnages... C'est à vous de rendre l'ambiance étouffante et dangereuse, de leur causer tous les problèmes possibles avec la faune, la flore et les éboulements. Rien n'est obligatoire - vous le faites comme vous le sentez - mais sachez que l'environnement est hostile et qu'il doit peser lourd sur ce début d'aventure.

Le moteur

Hans a déjà essayé, avec un tout petit peu de charbon, de faire tourner le moteur. Celui-ci paraît endommagé. Peut-être n'est-ce rien : juste un peu de rouille et une vis à resserrer... Peut-être au contraire une pièce vitale manque-t-elle... Comment le savoir ?

La première solution est de faire appel à un Garagiste.

Si les joueurs en sont, ce qui est toujours possible, faites leur faire une longue inspection avant de les laisser s'apercevoir qu'ils n'ont pas la compétence "Moteur à vapeur de 1880" et qu'ils ne savent honnêtement pas ce qu'on peut y faire.

Si les joueurs n'en sont pas, ils vont essayer d'en dénicher un, et un bon. En traînant sur les bords de la Seine, dans les quartiers plus habités, ou en allant demander conseil au Forum des Halles ils n'auront aucun problème à en dénicher un. Il faudra cependant le convaincre de venir dans la Gare d'Austerlitz, qui est réputée pour être un endroit dangereux, et une fois sur place le convaincre de ne pas parler de la locomotive autour de lui. En effet, d'après Hans, la nouvelle que deux tribus essayent de faire repartir une locomotive à vapeur risque de susciter des convoitises.

Toutes ces sages précautions ne serviront à rien : La réaction du Garagiste est hélas prévisible : "Hou là, mon bon monsieur, j'y connais rien à tout ça !"

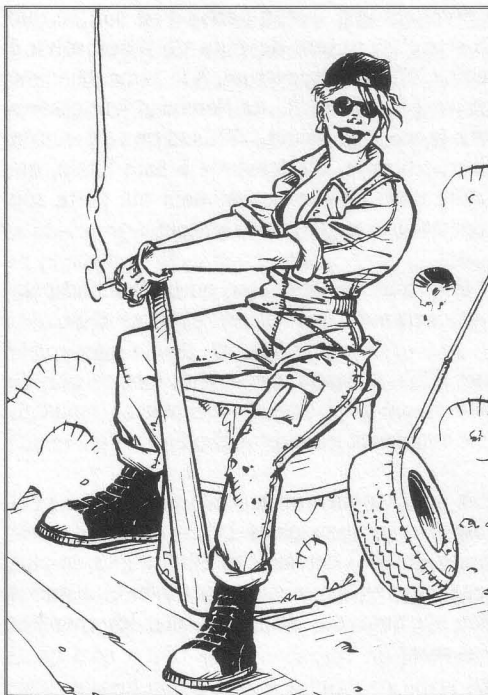
Au bout d'une longue conversation et peut être d'un petit dédommagement pour le déplacement le Garagiste consentira à conseiller aux joueurs l'homme, ou plutôt la femme qu'il leur faut : Lydia, une Garagiste de l'île Reno spécialisée dans les vieux moteurs.

L'île est à Billancourt, à la lisière de Paris.

Le plus raisonnable est d'y aller en bateau, en remontant la Seine. Troquer leur passage à un Marchand qui irait dans leur direction ou à un batelier spécialisé leur coûtera à peu près 300 francs. S'ils n'ont pas les moyens; il leur faudra traverser la ville.

C'est là que vous allez passer du jeu de rôle au wargame : prenez un plan de Paris, repérez l'île Billancourt et demandez à vos joueurs par où ils veulent passer. Tant qu'ils seront dans le centre-ville, ils ne risqueront pas grand-chose, mais dès qu'ils s'en éloigneront vous pourrez vous amuser, en utilisant la table de rencontres, à les faire tomber sur des tribus de plus en plus décharnées et de plus en plus hostiles. Prenez en compte l'intelligence des joueurs et leur discrétion, faites-leur au moins une embuscade pour qu'ils puissent se défouler, et faites-leur rencontrer de nombreux barrages qu'ils pourront passer grâce à leur diplomatie, à l'abandon d'un objet quelconque ou à la bête force brutale accompagnée de la traditionnelle poursuite en voiture dans les rues abandonnées.

L'île Reno et ses habitants, tous Garagistes, est décrite dans le background, il vaudrait mieux vous y reporter avant de continuer.



La fameuse Lydia est en effet bien connue de tous. C'est une rousse rondouillarde aux formes sympathiques, aux grands yeux rieurs et aux vêtements toujours tachés d'essence. Elle s'intéresse aux voitures "anciennes", c'est-à-dire à toutes ces étranges carcasses auxquelles les tribus n'accordent pas vraiment d'intérêt (en général des voitures datant des années 50 ou moins) et qu'elle apprécie pour leur esthétique.

Lydia refusera de se déplacer si on ne lui explique pas pourquoi elle doit le faire. Par contre, l'idée de voir une vieille locomotive la passionnera.

Une fois sur place, elle se jettera avec bonheur sur l'engin, fouillant dans la machinerie avec un plaisir non dissimulé. Le verdict tombera bientôt : une pièce manque. Il est cependant peut-être possible d'en reconstruire une. Seul problème, Lydia qui n'est quand même pas spécialiste du sujet aurait besoin de plus d'informations. En fait, il lui faudrait même un plan du moteur.

Les Plans

Hans sait lire et écrire, Lydia aussi, mais où trouver des plans d'une locomotive datant de plus d'un siècle ! Là encore, il va falloir aller en ville pour se renseigner. Lydia veut bien attendre, mais en vraie professionnelle, elle demandera en dédommagement 50 francs par jour.

A première vue, aucun parisien ne sait ce que c'est qu'un putain de plan de locomotive à vapeur, ni ou en trouver un. A la xème personne interrogée, cependant, un Marchand leur glissera sous le sceau du secret... "Quand on veut trouver un truc bizarre, on demande à Sam Ritain, qui habite dans l'immense bâtiment qui porte son nom, et dans lequel on trouve tout."

Et là encore, reportez vous au background pour tout savoir sur Sam Ritain et l'ex-Samaritaine...

Sam Ritain écoutera avec intérêt tout ce que les joueurs ont à lui dire. Il réfléchira un moment, puis annoncera le verdict suivant :

500 francs pour que je vous dise où on peut trouver ce genre de plans. Et une fois que vous le saurez, je vous demanderai 4000 francs de plus pour vous en amener un exemplaire, à moins bien sûr que vous décidiez d'aller les chercher tous seuls.

Les joueurs peuvent marchander, râler, protester... Sam Ritain, sûr de sa valeur, ne baissera pas ses prix d'un pouce.

"L'endroit où on peut trouver ce genre de documents", dira Sam Ritain en empochant son dû, "est au centre Pou Pou Pi Dou. C'est une ancienne usine désaffectée au coeur de Paris..."

Là aussi, reportez vous au background ! Un paragraphe entier y est consacré. En résumé, l'ancien centre Pompidou, espérons que vous l'aurez reconnu, est tenu par une centaine de Conservateurs qui vivent sur place. Ceux-ci conservent précautionneusement les documents datant d'avant la catastrophe.

Pou Pou Pi Dou !

Le chef du centre, Joli Bour, est dans sa période noire. Il a fait récemment l'erreur de laisser des Hell's Angels consulter des papiers. Il s'agissait en fait visiblement d'une sorte de pari stupide, les Hell's Angels ont abîmé plein de choses et Joli Bour a décidé de ne laisser entrer que des Conservateurs dans les "salles au papier", et encore, sous bonne garde.

Si les joueurs sont Conservateurs, cela pourra donc s'arranger, avec un peu de diplomatie. Sinon, pas question d'entrer, du moins pacifiquement !

Les Conservateurs sont à peu près 120 à habiter directement dans le centre. Ils sont armés. Après tout le centre est encore l'objet de bien des envies : le papier, c'est un bon combustible quand il fait froid l'hiver...

Type ..Conservateur	
Force	4
Endurance	4
Agilité	5
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	6
Perception	5
Points de Vie	16
Seuil d'Inconscience	4
Points de Prestige	31
Charge	12
Combat	15
Conduite	40
Discretion	55
Lancer	45
Marchandage	50
Mécanique	55
Premiers soins	50
Repérage	55
Résistance	05
Saut	50
Séduction	45
Tir	30
Talents spéciaux	
Lire et écrire, Musicien, Dessin, Combat urbain.	

- De jour, une bonne cinquantaine de Conservateurs sont dispersés dans les trois niveaux de la bibliothèque.

- De nuit, compter que dix d'entre eux montent la garde dans la salle. Les pauvres ne sont ni très éveillés, ni très attentifs.

Sur ces dix gardes, cinq possèdent un sifflet. Le centre Pou Pou Pi Dou étant immense, et les Conservateurs dormant au rez-de-chaussée sur les restes de moquette bleu-foncé un bruit de baston sans tir d'arme à feu ne s'entendra pas.

Une détonation non étouffée donnera par contre l'alarme. Il faudra une bonne minute à une cinquantaine de Conservateurs pour arriver sur les lieux. S'ils ne voient rien de spécial, ils doubleront la garde. S'ils repèrent les joueurs, tant pis pour leur peau...

Il est possible d'essayer d'entrer par la force, par la ruse (par exemple en se déguisant), et plus probablement par un mélange des deux.

Attention cependant : Comme il est dit dans le background, le système de classement du centre Pou Pou Pi Dou a été à l'évidence conçu par une entité démoniaque. D'abord, et c'est une évidence, il faut que les joueurs soient accompagnés par quelqu'un qui sait Lire et Ecrire.

Hans, qui a le talent Histoire, semble tout indiqué. Dans ce cas, les joueurs mettront 2D6 heures à trouver un ouvrage contenant une reproduction illustrée des plans du moteur. Si Lydia est avec eux, ses connaissances mécaniques aideront l'équipe à se retrouver parmi les différentes époques et mécaniques : compter 1D6 heures... Il vaut donc mieux pour les joueurs essayer de passer inaperçus et faire leurs recherches la nuit.

Si les joueurs, quelle qu'en soit la raison, trouvent l'expédition trop dangereuse, ils pourront toujours payer ses 4000 francs à Sam Ritain. La moitié d'avance, la moitié au moment où ils auront les documents.

Et en effet trois jours plus tard, Sam Ritain, comme une fleur, arrivera avec ces fameux plans. Ce que c'est que d'avoir des relations, quand même...

Le charbon

Lydia mettra cinq jours à réparer le moteur. En suivant les plans, elle réussira à fondre une pièce correspondante à celle qui manque.

La Garagiste a amené avec elle le matériel adapté, et utilisera divers métaux récupérables dans les décombres. Pendant ce temps, faites intervenir divers événements décrits dans le chapitre "événements".



Et qu'est ce qu'il manque pour faire tourner le moteur ? Hein ? Du charbon ! Eh oui, du combustible, et même beaucoup. En fait, si on veut que cette locomotive aille loin, ça serait mieux d'avoir une réserve importante de charbon.

Le chef et Hans, après une discussion serrée sur les objectifs à atteindre décident donc la chose suivante : ils vont récupérer assez de charbon pour que la locomotive puisse faire une relativement courte distance et se diriger vers le nord, là où d'après Hans, qui décidément en sait toujours plus que les autres, se trouvent d'immenses réserves de charbon.

Le charbon est très facile à dénicher. Il suffit d'aller au Forum des Halles (Cf Background, vous commencez à connaître la chanson) et d'en commander. Certains Marchands ont sur place deux à trois sacs de charbon de 10 kilos, mais aucun n'en a 600 kilos, minimum que Hans et Lydia pensent nécessaire. Il suffira cependant de faire jouer la concurrence : pour ces 600 kilos, un grand et gros bonhomme sympathique (Pat de Beuré) proposera 3 jours d'attente et veut 1000 francs, une matrone désagréable (José Fine) proposera 5 jours d'attente et 800 francs, et un délicieux petit asiatique proposera 4 jours et 900 francs.

Tous veulent un acompte avant d'aller chercher le charbon. Sachez que le gros bonhomme disparaîtra avec l'acompte - il comptait partir de Paris le lendemain, de toute manière - et qu'avec les autres, tout se passera bien.

Ca sent le poisson !

Dans le paragraphe suivant, nous allons vous décrire les événements à faire intervenir pendant les semaines d'attente forcée que vont nécessiter les réparations, la recherche d'un Garagiste et de charbon. Mais auparavant, attardons-nous un peu sur Hans et sa tribu. Il s'agit de vous décrire tous les petits "trucs bizarres" que, pour bien nouer les fils du scénario, vous aurez à introduire dans la vie quotidienne de l'équipée.

Ces bizarreries ne doivent surtout pas amener les joueurs à être sûrs qu'il y a quelque chose de louche. Ils agiraient alors en conséquence, sans doute en attaquant Hans, et feraient "planter" la mini-campagne. En effet, à la fin de la phase I, je vous le dis tout de suite, les joueurs se font blouser et devront se lancer, la haine au cœur, à la poursuite de Hans en phase II et phase III.

Non. Il faut avoir la main légère, et juste laisser planer un malaise indéfinissable...

• Les Hommes de Hans

La soi-disant tribu de Hans est composée de cinq hommes et de trois femmes.

Sur les huit, sept (cinq hommes et deux femmes) sont des Mercenaires, même s'ils font semblant d'être des Vikings et d'être sous les ordres de Hans. Hans les dirige effectivement, mais ils n'ont quand même pas le respect qu'ont normalement les Vikings pour leur chef et se considèrent plutôt comme des associés.

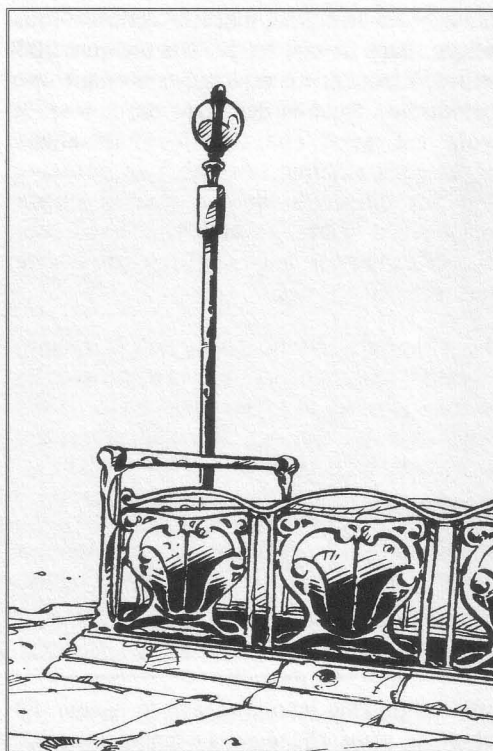
Cette différence - un peu subtile - doit se sentir à la manière que les Mercenaires ont de parler à leur chef, à la manière aussi dont ils traitent le chef des joueurs, sa tribu et les joueurs eux-mêmes.

Leur conduite sera en effet arrogante, supérieure et un peu méprisante. Bien sûr, les Vikings le sont souvent avec les autres tribus - arrogants, supérieurs et un peu méprisants.

Mais là c'est autre chose, c'est plus une supériorité entachée d'hypocrisie du genre "On va tous vous mettre bien profond, les mecs, mais je fais semblant de rien et je te souris" que la supériorité "Nous sommes des guerriers plus forts que vous" qui est généralement celle des Vikings.

Il n'y aura, justement à cause de cette attitude, pas de réelle fusion entre les deux tribus. Les Mercenaires garderont toujours une certaine retenue, que Hans essaiera bien sûr par son amabilité et son côté bon-vivant de faire oublier.

S'il y a des femmes parmi les joueurs ou parmi la tribu des joueurs, l'attitude des Mercenaires sera encore plus déroutante. Les hommes de Hans ne pourront s'empêcher de remarquer les plus jolies, mais au lieu de les draguer de la manière saine et sans subtilité superflue des Vikings, style "Eh, poulette, on va tirer un coup tous les deux derrière le pylône en béton ?", ils resteront à l'écart, les matant un peu comme dans un étalage, semblant évaluer les plus girondes... Un peu comme s'ils prenaient des marques pour plus tard. C'est d'ailleurs exactement le cas : les



Mercenaires sont en train de repérer les filles qu'ils auront envie de violer après avoir massacré les hommes.

N'hésitez pas, d'ailleurs, si vos joueurs ne remarquent rien, à utiliser l'intuition féminine des femmes de la tribu, qui trouvent un peu bizarre que les Mercenaires les regardent comme "de la viande à boucherie" et qui, d'une manière générale, n'apprécieront pas beaucoup leur attitude.

• Helsa.

Le huitième membre de la soi-disant tribu de Hans est une jeune fille d'à peu près 17 ans. Elle est blonde aux yeux bleus et est la seule survivante du massacre de la tribu, dont Hans est responsable.

Helsa avait à cette époque 12 ans, et a bien sûr été témoin de l'horreur. Elle sait que Hans en est le responsable. Ce dernier, qui la trouvait jolie, lui a coupé la langue pour ne pas qu'elle fasse d'histoires et l'a embarqué avec lui.

Helsa est terrorisée par Hans dont elle est la servante et la maîtresse bien involontaire. Hans la traitera très gentiment devant les joueurs, mais le regard et l'attitude épouvantée de la jeune-fille - attitudes pour lesquelles Hans aura toujours une

bonne explication, voir paragraphe suivant - devrait quand même mettre la puce à l'oreille sinon des joueurs, au moins de quelques PNJs de leur tribu.

- "L'historique" de la tribu.

Le chef des joueurs a passé quelques temps dans la tribu de Hans et connaissait donc ses anciens membres.

Ces derniers, à part Helsa qui était à l'époque une toute petite fille, ont bien entendu disparu. Hans inventera donc à l'attention du chef et des joueurs une bien triste histoire. "Une tribu de Fils du Métal a massacré ma tribu en profitant de mon absence. C'était affreux... Ils sont tous morts, sauf Helsa qui a été atrocement mutilée. Ces salauds lui ont coupé la langue. J'ai retrouvé des compagnons de route, tous Vikings, et je suis venu à Paris. La pauvre Helsa est complètement traumatisée..."

- La personnalité de Hans : Elle serait, au contraire, plutôt de nature à endormir les soupçons. Hans a l'air, nous l'avons déjà dit, franc et ouvert, il possède le talent "Histoire" et est ce qu'il y a de plus proche dans le monde BITUME MK5 d'un homme "cultivé". C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il est capable d'utiliser des termes tels que "traumatisée" ou "atrocement"...

- Les survivants de la tribu des Enfants :

La locomotive à vapeur avait été découverte originellement par une tribu d'Enfants, les Banzaï. Ceux-ci vivaient Gare d'Austerlitz depuis des années.. Et cette gare n'est pas particulièrement un endroit sain. La proximité radioactive du Jardin des Plantes a donc rapidement agi, surtout sur les plus jeunes qui ont commencé à être malades, à mourir, ou pire encore : à changer. La situation est rapidement devenue un cercle vicieux. Plus les Enfants changeaient, moins ils osaient sortir, et plus ils mangeaient la nourriture qu'ils pouvaient trouver sur place : racines et petits animaux. Bien sûr, cette nourriture était contaminée et leurs mutations n'ont fait que s'accélérer.

Quand ils se sont attaqués aux Banzaï, Hans et ses hommes ont fait un véritable massacre. Il reste cependant deux survivants, un petit garçon de cinq ans, Lou, et une petite-fille de sept ans,

Mitch. Elevés depuis l'âge de 1 an dans la gare, ils ont été très touchés par les radiations (leur description suit).

Lou et Mitch n'ont pas toute leur raison, et sont plus proches d'une conscience animale qu'humaine. Ils ont, comme tous les Enfants, appris à se servir d'armes à feu. Après le massacre auquel ils ont miraculeusement échappé, ils se sont tapis dans la gare, attendant que Hans revienne pour pouvoir se venger. Pendant les premiers jours, ils surveilleront le campement, et voleront peut-être des armes et de la nourriture.

Ils passeront ensuite à l'attaque, agressant tous les membres de l'équipée qui se retrouveraient seuls et tentant de les tuer. Ils pourront même se aller, selon votre dose de sadisme, à tenter d'égorger les dormeurs qui auraient l'imprudence de ne pas avoir fait de tours de garde. Par un hasard étrange et pour le bien de la suite du scénario, Hans échappera toujours à leurs attaques.

Lou et Mitch ont un langage d'à peu près deux cents mots. S'ils sont fait prisonniers, et si l'interrogatoire s'y prête, ils pourront tenter d'expliquer leur haine envers Hans et ses hommes. Celui-ci aura bien sûr toute une liste de réponses appropriées à donner.

Lou : un Enfant de 5 ans

TypeEnfant	Mécanique45
Force4	Premiers soins.....65
Endurance4	Repérage.....55
Agilité8	Résistance40
Précision5	Saut85
Rapidité.....8	Séduction.....25
Beauté.....1	Tir50
Intelligence4	
Perception.....5	Talents spéciaux
Points de Vie16	Esquive
Seuil d'Inconscience4	Maître d'arme
Points de Prestige ...20	(grand poignard)
Charge12	Spécialisation en arme
Combat60	(grand poignard)
Conduite65	
Discrétion.....80	Défauts
Lancer45	Jeune
Marchandage10	

Mitch : une Enfant de 7 ans

TypeEnfant		Mécanique45
Force3		Premiers soins.....65
Endurance4		Repérage.....55
Agilité.....9		Résistance40
Précision5		Saut90
Rapidité.....8		Séduction.....50
Beauté.....1		Tir50
Intelligence4		
Perception.....5	Talents spéciaux	
Points de Vie16	Esquive	
Seuil d'Inconscience4	Maître d'arme	
Points de Prestige ...20	(grand poignard)	
Charge12	Spécialisation en arme	
Combat60	(grand poignard)	
Conduite65	Défauts	
Discretion.....85	Jeune	
Lancer40		
Marchandage10		

Les Evénements

Ces événements vous sont décrits par thème, et non chronologiquement. Vous les ferez intervenir quand vous le sentez, au moment où l'ambiance et le suspense s'y prêteront.

• Les attaques d'animaux :

Certains cadeaux venus du Jardin des Plantes ne sont pas réellement dangereux, mais réussiront à mettre tout le monde sur les nerfs. Il y aura par exemple les nuées de moustiques, les plantes débordantes de vitalité et d'épines, et même une sorte de mousse violacée dont les émanations sont vaguement toxiques - pas assez pour tuer, mais assez pour faire tousser et cracher le sang pendant une bonne heure et foutre une trouille monstre au joueur.

D'autres seront plus mortels, il s'agit d'abord des serpents et des fauves. Ils sont dangereux et agressifs. Prévoyez deux attaques - plus deviendrait lassant -, à des moments critiques, ou à un moment de calme plat, quand tout le monde se détend.

• Les éboulements :

Quand vous voulez, où vous voulez : pour retarder les joueurs mais jamais pour les blesser sérieusement, ça serait de la triche. Par contre, les PNJs mineurs... leur sort est entre vos mains !

• L'intervention d'autres tribus :

La gare d'Austerlitz, pour être un endroit que la population évite, n'est quand même pas un lieu totalement interdit, contrairement à la gare Montparnasse et à la gare de l'Est à cause des fourmis.

Deux Marchands vont donc passer dans le coin, complètement par hasard. Ils cherchaient des métaux intéressants et des objets manufacturés, et tomberont nez à nez avec le chantier. Hans deviendra fou de rage et voudra les abattre sur place, pour qu'ils ne parlent pas et ne viennent pas "détruire son beau projet". Aux joueurs d'essayer de le calmer s'ils le désirent, ou de le laisser faire.

Que les pauvres marchands se soient fait occire ou pas, une tribu de Fils du Métal, les Rosses the Boss, aura vent du projet. Il y a en effet pas mal de possibilités de fuites, ne serait-ce que par les Garagistes que les joueurs ont un moment interrogés.

Les Fils du Métal enverront d'abord deux émissaires voir ce qui se trame. Les types essayeront d'être discrets, mais il est possible que les joueurs les rattrapent. Si les Fils du Métal sont "interrogés" (Hans n'aura aucun scrupule à employer la torture, après tout, comme il dira, c'est pour sauver des vies humaines, les nôtres !), ils avoueront qu'une attaque est prévue.

Cette attaque aura lieu de toute façon, la nuit. Si les joueurs sont prévenus, elle sera bien sûr moins efficace que prévue.

TypeFils du métal		Mécanique45
Force5		Premiers soins.....25
Endurance5		Repérage.....40
Agilité.....4		Résistance50
Précision5		Saut45
Rapidité.....6		Séduction35
Beauté.....5		Tir70
Intelligence3		
Perception.....5	Talents spéciaux	
Points de Vie24	Célébrité	
Seuil d'Inconscience7	Combat motorisé	
Points de Prestige ...33	Combat urbain	
Charge15	Résistant	
Combat45	Défauts	
Conduite75	Impulsif	
Discretion.....35		
Lancer50		
Marchandage05		

• Les fiestas :

Hans essaiera toujours de maintenir une bonne ambiance dans l'équipe. Il ne veut pas que la tribu de son pote - le chef des joueurs - le lâche au moment où il a besoin de bras et de bons tireurs, et il ne veut pas que ce dernier ou ses hommes soupçonnent sa véritable nature, car ils pourraient se méfier et pourquoi pas l'éliminer en prévision.

En plus de se montrer aimable et bon vivant, il ira acheter à ses frais de grandes quantités de bière et de nourriture à chaque fois qu'une étape (arrivée du charbon, récupération des plans) sera franchie, et la distribuera généreusement à tous autour d'un bon feu de camp.

Il fera tout pour que l'alcool aidant, la bonne humeur devienne générale - et ce malgré l'attitude étrange de ses Mercenaires (Voir : Ca sent le poisson).

• Lydia :

Lydia se révélera une femme précieuse. Non seulement elle s'y connaît en vieux et très vieux moteurs, mais en plus elle se passionnera rapidement pour la locomotive et voudra rester jusqu'au bout pour la voir démarrer.

Elle écoutera Hans parler de "la grande aventure" avec une certaine admiration mais aussi un petit sourire ironique. Non qu'elle ne croie pas en Hans : comme les autres elle sera emballée par le personnage et sera convaincue de sa sincérité,

Nom Lydia	Marchandage.....55
Type Garagiste	Mécanique.....80
Force.....4	Premiers soins.....50
Endurance.....5	Repérage.....50
Agilité.....6	Résistance.....45
Précision.....6	Saut.....60
Rapidité.....5	Séduction.....60
Beauté.....6	Tir.....55
Intelligence.....5	Talents spéciaux
Perception.....5	Dessin
Points de Vie.....20	Forgeron
Seuil d'Inconscience.....5	Lire et écrire
Points de Prestige...41	Maquillage
Charge.....13,5	
Combat.....50	Équipement
Conduite.....65	Trousse de maquillage
Discrétion.....55	
Lancer.....50	

mais elle en a tellement vu passer, des enthousiastes pour une chose ou pour une autre, qui sont morts sous la première balle perdue venue...

Hans aura tout de suite envie de se faire Lydia, pour parler crûment. La jeune-femme n'est pas une beauté mais elle est appétissante, et Hans pense peut-être que se montrer dragueur ajoutera à son personnage. Lydia en rira, mais ne se laissera pas faire. Il serait bon pour l'intrigue qu'elle s'attache à un des joueurs. Si l'un d'eux est séduisant, essayez de nous organiser ça.

Morning Final

Le matin du grand jour est presque arrivé. Des essais ont été faits, le moteur tourne. Les débris ont été déblayés et les rails s'étendent devant la locomotive comme un chemin doré vers l'infini... Lydia, voyant son oeuvre, a presque les larmes aux yeux. Peut-être commence-t-elle aussi à croire à l'avenir de cette aventure.

Hans décide alors de fêter l'événement comme il se doit. Il s'est, comme un con selon ses propres termes, foulé la cheville sur des débris le matin même. Il envoie donc les joueurs "acheter" de la bière et même de l'alcool riche, c'est-à-dire quelques bouteilles de rhum et de whisky pour faire une dernière fiesta. Pour cela, Hans confie aux joueurs 1000 francs.

Une chose importante, mais qui doit sembler accessoire à ce moment : le chef décide de les accompagner, pour faire quelques dernières emplettes de munitions. Hans essaye un moment de le dissuader, disant qu'il a besoin de son aide pour préparer la fiesta, mais arrête d'insister dès qu'il voit que le chef est décidé.

Les joueurs partent donc. Retardez-les un peu par des moyens banaux. Le Marchand auquel ils s'adressent, met une heure à réunir la bière et l'alcool, une prostituée les aborde, ils se font prendre à parti par des punks avinés... Le chef est enchanté, et explique aux joueurs sur le chemin du retour quel avenir glorieux s'ouvre devant eux.

Ils reviennent... Et tout le monde est mort.

Tout le monde, c'est tous les membres de leur tribu - sauf ceux qui les ont éventuellement accompagnés ou qui, pour une raison ou une autre, ne se seraient pas installés Gare

d'Austerlitz - ainsi que deux des mercenaires de Hans, qui semble-t-il, ont eu un petit différend avec Hans. Peut-être voulaient-ils embarquer des femmes, peut-être voulaient-ils être payés tout de suite après le massacre... En tous cas, Hans n'a pas fait de détails. Les cadavres jonchent le sol. Parmi les corps, celui de la petite Helsa... blessée gravement, mais pas morte. La locomotive, le wagonnet de charbon, les Mercenaires restant et Lydia ont disparu. Si Helsa est soignée correctement, elle survivra, sinon elle s'éteindra après trois ou quatre jours de souffrances évidemment muettes. Elle essaiera cependant de communiquer par signes avec les joueurs, en hochant la tête affirmativement et négativement. Attention cependant, si elle est secouée méchamment, elle se repliera dans un silence terrorisé. Helsa pourra tenter d'expliquer ce dont les joueurs se doutent déjà : C'était un coup monté. Hans et ses hommes, ayant éloigné les joueurs qu'ils considéraient comme les éléments dangereux de la tribu, ont ouvert le feu sans prévenir. Hans a tout de suite embarqué Lydia hurlante, qui ne comprenait pas ce qui lui arrivait, et en a profité pour se débarrasser d'Helsa dont il avait assez. Prenez une carte routière de France, qui n'a même pas besoin d'être récente. Si vous êtes perfectionniste, vous pouvez y superposer une carte de chemin de fer. Sinon, inventez le trajet de la locomotive... et bonne poursuite !

Hans et deux de ses hommes se sont ensuite disputés et Hans les a abattus.

Ils sont ensuite partis avec la locomotive...

Conclusion

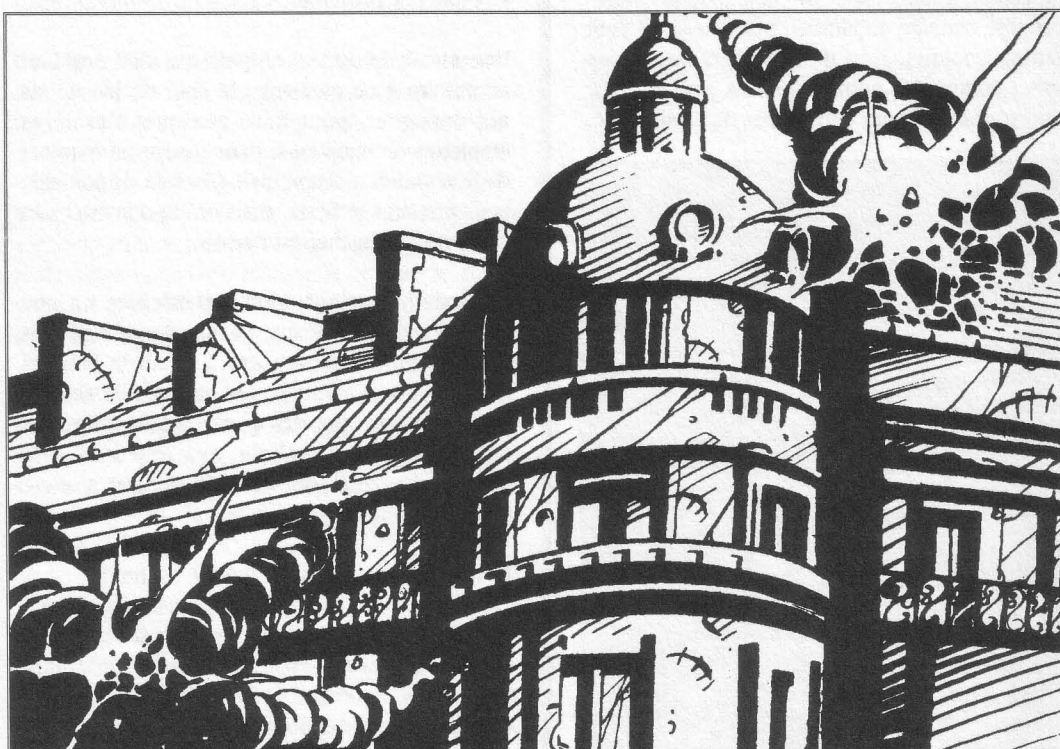
Le chef regarde la voie, silencieux. Calmement, il rassemble les armes et les munitions qui ont échappé au pillage. "Il voulait me tuer aussi" dit-il lentement. "C'est pour cela qu'il m'a demandé de rester."

Il se retourne encore une fois vers la voie. "Je te retrouverai, Hans. Où que tu sois, je te retrouverai..."

Phase II

La poursuite

Une locomotive à vapeur, ça ne va pas très vite, en moyenne 80 kilomètres-heures. Même avec deux ou trois heures de retard, une voiture sur une bonne route ne devrait pas avoir de mal à la rattraper. Une voiture sur une bonne route, c'est là le problème ! Car les bonnes routes sont rares dans le monde de BITUME MK5.



Le départ

Le chef et Hans avaient prévu un trajet : la locomotive devait aller jusqu'à Chartres pour ensuite tourner vers les villes du Nord où d'après Hans et sa culture "historique", devaient se trouver de grandes réserves de charbon.

Le chef et les joueurs vont, une fois qu'ils auront récupéré un véhicule, commencer à foncer dans cette direction.

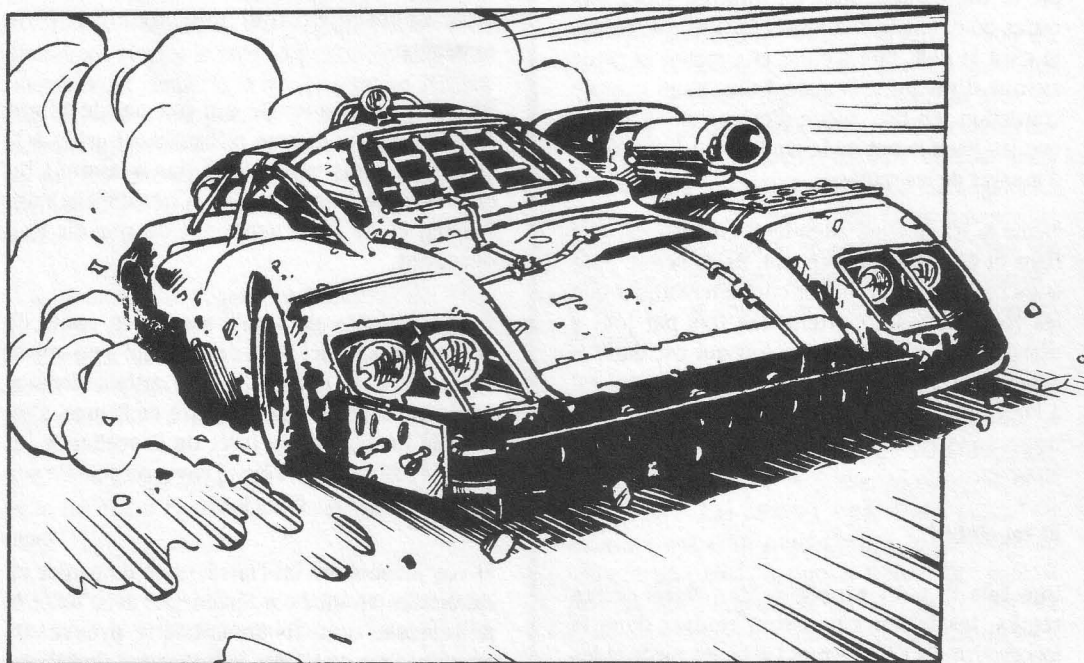
Il leur faudra d'abord sortir de Paris en direction de Chartres et je vous rappelle que ce n'est pas une sinécure. Cela dit, il ne faut pas non plus laisser retarder l'action, donc faites-leur juste peur et ne laissez pas pousser les attaques jusqu'au bout. A moins bien sûr que vous sentiez que vos joueurs ont une envie débordante de se défouler.

Une fois sortis, deux solutions : ou ils foncent par la route la plus directe vers la ville de Chartres, ou ils tentent de retrouver la voie et demandent aux autochtones des gares supposées être sur le trajet s'ils ont vu passer une locomotive à vapeur. Malheureusement, les autochtones affirmeront ne rien avoir vu. Et une grosse locomotive noire faisant Tchouc Tchouc, ils l'auraient remarqué...

La culture, c'est comme la confiture, plus on en a, plus on en a !

C'est que Hans n'a pas vraiment l'intention de suivre le trajet prévu. Le nord et son charbon ne l'intéressent pour l'instant pas. Ce qu'il veut, c'est la gloire, c'est la puissance... et, nous l'avons déjà dit, un symbole puissant derrière lequel des guerriers pourraient se rassembler afin de rejoindre sa guerre de purification. La locomotive n'était que la première partie de ce symbole, la "monture" en quelque sorte. Il est temps que nous vous parlions de la deuxième et dernière partie de son plan, l'arme symbole qui fera de lui un leader incontesté... Excalibur.

Et oui, Excalibur. Cette arme légendaire ne serait plus à Avalon mais reposerait maintenant en Bretagne, a-t-il entendu dire sous des formes de plus en plus déformées au cours de ces années de voyage. De nombreuses légendes courent sur la Bretagne et sur une ville fantastique qui s'appellerait Camelot, et dans laquelle résiderait un certain Arthur avec une arme légendaire. Cet Arthur, quand il serait majeur (expression dont personne n'a encore compris le sens) pourrait grâce à Excalibur unir les Bretons contre l'invasion des fourmis. Hans a l'intention de prendre l'arme et d'une certaine manière, de "détourner" sa réputation afin de s'en servir pour son propre prestige et sa propre guerre.



La culture n'est pas toujours une panacée, surtout dans un monde où on est le seul à en avoir. Et Hans a sans doute tort de penser qu'Excalibur unirait les tribus guerrières derrière lui. Car 99,9% des membres de ces fameuses tribus n'ont entendu parler ni de la légende, ni de l'arme, et n'en ont rien à foutre de ce fameux symbole. Cela n'empêche pas Hans d'y croire, et s'il s'emparait de l'arme, de sans doute réussir à lever derrière lui quelques tribus bretonnes et de faire beaucoup de mal.

Enfin, de tous ces plans, les joueurs et leur chef n'en savent rien et n'en ont rien à foutre. Ils veulent tout simplement le rattraper.

Les retrouvailles

Selon leur intelligence et leur vitesse, votre équipe rattrapera la locomotive plus ou moins tôt. Voici alors ce que vos joueurs découvriront :

La locomotive est arrêtée, et pour cause : les rails sont défoncés. Les tremblements de terre ont causé l'éboulement d'un surplomb en rocher.

Les Mercenaires ont dégagé les rochers, mais les rails dessous sont tellement abîmés qu'il ne semble pas possible de les réparer. Hans et un de ses meilleurs Mercenaires, un dénommé Herbert, ne sont nulle part en vue.

Si nous sommes de jour, les autres Mercenaires, plutôt tranquilles, sont en train de jouer aux cartes ou de manger, adossés sur un gros rocher. Si c'est la nuit, l'un d'entre eux monte la garde autour d'un petit feu de bois, sans grande conviction. En fait, aucun d'entre eux ne pense que les joueurs ont eu le courage ou les moyens d'essayer de les rattraper.

Même si les joueurs attendent, embusqués, que Hans et qu'Herbert reviennent, ils en seront pour leurs frais. Ils pourront par contre remarquer que les Mercenaires apportent une fois par jour à manger et à boire à quelqu'un qui est dans la locomotive. Mais aucun moyen de savoir qui est à l'intérieur. Le chef et les joueurs se décideront donc sans doute, au bout d'un moment, à attaquer.

Et rebelote !

Une fois le petit problème des Mercenaires réglés, les joueurs pourront rentrer dans la locomotive. Ils y trouveront Lydia, les pieds et les

maines attachés. Elle est en très mauvais état, a été affamée, violée, battue, et ce cher Hans, qui a toujours su être attentionné avec les femmes lui a même coupé une oreille parce qu'elle résistait - lui promettant, le prochain coup, de lui couper la langue si elle continuait à protester.

Lydia a beaucoup d'informations à donner. Elle sait d'abord ce qu'est devenu Hans : laissant la locomotive en garde à ses Mercenaires, il est parti vers la Bretagne. Elle ne connaît pas tous les détails de l'histoire, et a juste entendu des conversations qu'elle tente de réunir de son mieux.

A son avis, Hans est un fou mégalomane. Il se voit déjà à la tête de puissantes légions et veut éliminer tous les parasites - c'est-à-dire tous ceux qui ne seront pas de son côté.

Il est parti en Bretagne à la recherche d'une arme, qui, d'après lui, serait légendaire et lui permettrait de devenir "le chef incontesté de tout le territoire". L'arme avait un nom un peu étrange, style "Labur".

Si un de vos joueurs a le talent Histoire, vous pouvez le mettre sur la voie. S'il a un peu de culture, il se rappellera d'un nom assez proche de "Labur"... "Excalibur". Vous pourrez lui raconter la légende "historique" de l'arme : qu'elle fut portée par un certain Arthur qui devint ainsi le roi de toute l'Angleterre, et qu'elle est en effet chargée de tout une mythologie de puissance.

Si un de vos joueurs, qui n'a pas le talent Histoire, devine le nom d'"Excalibur" grâce à la sonorité, vous ne pouvez pas vraiment lui demander de faire preuve d'un très difficile Role-Playing et de faire semblant de n'avoir rien découvert.

On considérera alors qu'il a entendu parler de l'Excalibur actuelle. Voici donc ce qui a pu arriver aux oreilles du joueur : "Le roi Arthur, dérangé par le bruit des fourmis sur terre de France, s'est réveillé au sein de la forêt de Brocéliande, et avec Excalibur à son côté, il règne au sein de son royaume magique, Camelot."

Si vos joueurs ont eu l'intelligence de garder un Mercenaire vivant pour l'interroger avec toute la délicatesse dont ils savent faire preuve, ils pourront tirer de lui des informations similaires :

"Hans est parti en Bretagne avec Herbert pour trouver le roi Arthur, le tuer et prendre son épée Excalibur afin de devenir un puissant chef de guerre."

Conclusion

Cette phase peut être très courte ou, au contraire, durer plusieurs soirées si vous détaillez très exactement la poursuite et que vous l'agrémentez de combats et de rencontres.

Elle se termine sur la situation suivante : la locomotive est de nouveau aux mains des joueurs, qui vont d'ailleurs sûrement se demander ce qu'ils peuvent bien en faire.

Lydia est vivante, et Hans a disparu en Bretagne à la poursuite d'on ne sait quelle légende locale. Libre à eux de s'arrêter là.

Le Chef, lui, a la hargne, et il ne laissera pas tomber... Il retrouvera Hans et en fera des confettis !

Phase III

En Bretagne, quand il y a du brouillard, le continent est isolé.

Avalé le p'tit village Avalé

Direction la Bretagne... Les joueurs et leur chef atteindront bientôt la faille. Eh oui ! Même si vos joueurs n'ont jamais lu le background de BITUME MK5, ils ne peuvent plus maintenant l'ignorer : la Bretagne est séparée du continent par une faille qui fait 40 kilomètres de large au pire et deux kilomètres au mieux. Bref, pas question de la passer à la nage.

Si les joueurs interrogent les habitants du coin, ils apprendront que le port où s'adressent les rares masochistes qui veulent aller en Bretagne et qui n'ont pas d'embarcation est en face de Nantes et qu'il s'appelle "Avalé".

Il se situe au carrefour de l'océan Atlantique et de la faille, sur l'ancien emplacement d'un petit village.

Avant d'aller plus loin, assurez-vous que vous avez bien lu le background sur la Bretagne, ses galettes et ses corsaires. Vous en aurez besoin pour comprendre les étrangetés qui suivent.

L'ancien emplacement d'un petit village... C'est même beaucoup dire. L'épicentre du tremblement de terre était à cet endroit, et c'est de là qu'est partie la faille.

Il ne reste donc rien, mais alors absolument rien de ce pauvre village qui a été littéralement "avalé" par le gouffre, d'où d'ailleurs le nom du port.

Cela dit, l'endroit est beau : deux immenses falaises de calcaire, de plus de quarante mètres de haut s'abaissent lentement pour descendre au niveau de la mer. Les côteaux sont riches, le coin est verdoyant, et en haut des collines, quelques belles vaches et quelques accortes Fermières ruminent lentement en regardant passer les bateaux.

C'est entre les deux falaises que le port d'Avalé a pris naissance. Une jetée a été construite à l'aide de rochers et de gros blocs de béton récupérés sur les ruines avoisinantes.

Des maisons en bois et même en pierre ont poussé et l'économie du coin est florissante. Les Corsaires accostent à Avalé pour écouler leurs marchandises, et y respectent donc une sorte de trêve du commerce. Les Marchands vendent aux pêcheurs des marchandises pour les bretons. Le port est d'ailleurs tenu par plusieurs tribus de Marchands, même si les représentants d'autres tribus du coin y viennent pour y faire leurs emplettes.

Dès leur arrivée, les joueurs pourront voir du haut de la falaise trois bateaux. Ce sont des bateaux pêcheurs bretons, qui sont en train de vendre les poissons aux Fermiers. Descendus sur le port, les joueurs arriveront donc en plein dans une véritable criée "Elle est bonne ma langouste, elle est bonne ! Et deux cageots de harengs, et deux !" Il leur sera alors possible d'aborder les Marchands et de leur demander s'il est possible, à leur avis, de pouvoir acheter un passage vers la Bretagne.

Les pêcheurs ouvriront aussitôt des grands yeux, et demanderont si les joueurs sont bretons. A leur réponse négative (du moins on le suppose) ils leur conseilleront de laisser tomber. "Ils sont tous fous, là bas ! S'il n'y a pas de fourmis, c'est qu'elles ont trop peur !". Les joueurs ne se laissant pas, on le suppose, décourager pour si peu, ils leur désigneront Yaël, un des capitaines des trois bateaux, tout en leur expliquant qu'il y a très peu de chances pour qu'ils soient embarqués.

Yaël, paraît-il, a eu des ennuis avec un bateau corsaire de Saint Malo, qui lui en veut particulièrement. Il est devenu paranoïaque et pense que tout inconnu est un espion ou traître potentiel. Après avoir posé de nombreuses questions, il acceptera cependant de les amener à Nantes, contre le paiement substantiel de 500 francs.

La traversée

Yaël et ses marins

TypeFils du métal

Force	5
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	6
Beauté	5
Intelligence	3
Perception	5
Points de Vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Points de Prestige	3
Charge	15
Combat	45
Conduite	75
Discretion	35

Lancer	50
Marchandage	05
Mécanique	45
Premiers soins	25
Repérage	40
Résistance	50
Saut	45
Séduction	35
Tir	70

Talents spéciaux

Navigation
Combat motorisé
(en bateau)

Tir rapide

Défauts

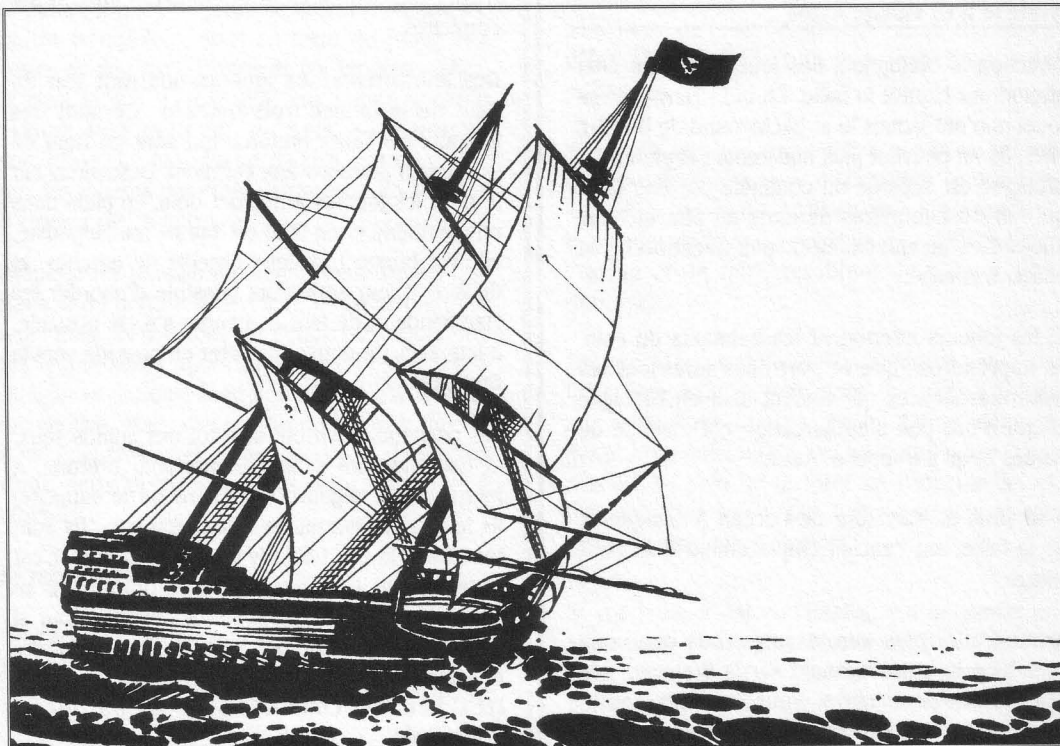
Impulsif

La traversée commencera bien. Le soleil brille sur l'écume argentée, les marins chantonnent des vieux airs de leur voix mâle et virile... Le voyage paraît quand-même un peu long. Après tout, Nantes est tout proche. Interrogé, Yaël répondra avec un grand sourire qu'ils doivent d'abord faire escale sur une petite ville plus à l'ouest de Nantes. Que les joueurs ne s'inquiètent pas, cependant, ce n'est qu'un retard de quelques heures.

Evidemment, c'est un peu louche, car Yaël n'avait rien dit de ce détour. Et puis, il y a aussi ce bateau : car si les joueurs sont observateurs, ils auront remarqué l'armement peut-être exagéré pour un soi-disant bateau de pêcheurs. Mais après tout, savent-ils quel est l'armement habituel d'un bateau de pêcheur ?

La vérité, vous commencez à la deviner : "Au hareng fumé", le vaisseau de Yaël est un navire pirate. Pas un de ces corsaires courageux, un sordide pirate. Yaël prend des passagers dans les ports "civils", particulièrement à Avalé, et les revend comme esclaves à des trafiquants bretons, tout en ayant auparavant empêché toutes leurs affaires.

La prise des joueurs est aujourd'hui maigre : en général, Yaël embarque de riches Marchands venus vendre des produits du continent sur la péninsule.



Seule une paranoïa extrêmement active pourra tirer les joueurs de ce mauvais pas - ce qui serait dommage, finalement, car ils perdraient une partie des péripéties de cette campagne. La petite équipée a à peu près six heures pour fouiller le bateau, ou interroger les marins (la seule manière d'en faire parler un est de l'emmener discrètement à fond de cale et de le torturer), ou de remarquer des petits détails louches comme les nombreuses chaînes dans la cale, ou la richesse et l'armement conséquent de la cabine du capitaine.

Si les joueurs sont surpris en train de fouiner ou de faire quelque chose d'étrange, Yaël les fera arrêter sans une explication par ses marins et les enchaînera à fond de cale.

Si les joueurs décident d'agir, la seule manière efficace sera de prendre en otage le capitaine (Yaël) et de faire détourner le bateau pour qu'il les dépose au plus vite sur un petit coin de côte déserte. Attention cependant : pas question de manquer ce coup ! Les marins et Yaël seront prêts à tirer à la moindre défaillance et là, il ne sera plus question d'esclavage mais bien d'une balle dans la tête le plus vite possible.

• Si les joueurs arrivent à se faire débarquer avec leurs armes et leur matériel, il se retrouvent seuls sur la côte redevenue sauvage (Cf Paragraphe "A la recherche de Camelot")

• Si les joueurs ne remarquent rien de précis ou ne décident pas d'agir, rendez-vous au paragraphe suivant...

Ce qui est bien, quand on est esclave, c'est qu'on n'a plus de responsabilités

Au bout de la sixième heure de voyage, les marins, sous l'ordre de Yaël, braqueront leurs armes vers les joueurs, les dépouilleront de tous leurs biens et les enchaîneront à fond de cale. Libre à eux de résister : les marins sont plus nombreux, bien armés, et n'ont pas que ça à faire non plus. Si les joueurs les gonflent trop, ils les abattront.

Le voyage à fond de cale durera une heure à peine. Aux mouvements du bateau, les joueurs sentiront qu'ils ont accosté. Au bout de quelques minutes, Peyraque et ses hommes, des Marchands trafiquants d'esclaves, viendront les chercher.

Peyraque et ses hommes

Type.....Marchand	
Force	5
Endurance	5
Agilité	4
Précision	5
Rapidité	5
Beauté	5
Intelligence	6
Perception	7
Points de Vie	20
Seuil d'Inconscience	5
Points de Prestige	46
Charge	15
Combat	45
Conduite	50
Discretion	50
Lancer	50
Marchandage	90
Mécanique	55
Premiers soins	60
Repérage	75
Résistance	50
Saut	45
Séduction	50
Tir	60
Talents spéciaux	
Célébrité	
Flatterie	
Héraldique	
Lire et écrire	
Spécialisation en arme (colt 45 automatique)	

Peyraque est installé dans un petit village abandonné, quelque part - les joueurs ne savent pas où - au Sud de la Bretagne. Le raz-de-marée a détruit toutes les constructions modernes, et la Bretagne est redevenue "libre et sauvage" comme une publicité d'agence de voyage. Seules ont résisté sur la côte les vieilles maisons et parfois les vieilles églises en granit.

C'est dans une de ces églises, plantée sur une pente rocheuse qu'est installé le QG des Marchands. Ces derniers ont acheté les joueurs à Yaël et comptent les revendre à des tribus locales, ou mieux encore à des Vikings du grand Nord - Suède ou Norvège - qui pratiquent encore l'esclavage.

Les joueurs seront enchaînés aux bancs de l'église. Ils n'ont que deux compagnons d'infortune : Varech, un breton d'une cinquantaine d'années qui s'était disputé avec Peyraque (normalement, les Bretons ne réduisent pas leurs propres compatriotes en esclavage) et Alhma, une jolie Indienne de 18 ans, récupérée sur le continent et qu'ils comptent sûrement revendre très cher.

Varech est dans une humeur noire, on le comprend. Il avait parfois travaillé avec Peyraque et connaît ses méthodes, il peut donc expliquer aux joueurs ce qui les attend tous. "Nous allons rester dans ce gourbi quelques jours, ou même quelques semaines... S'ils nous revendent ici, c'est encore un moindre mal". Enfin ça c'est l'avis de Varech qui aime bien son pays... "Mais s'ils trouvent un rafiot qui va vers le nord, alors

ça, ça sera épouvantable... Une traversée de plusieurs semaines à fond de cale. On en meurt la plupart du temps, et si on n'en meurt pas, on restera pas longtemps esclave chez les Vikings avant de crever de froid et de faim !".

Alhma, elle, est ici depuis moins de temps et garde encore un peu d'espoir. "Il doit y avoir un moyen de se tirer..."

Il faudrait mieux, en effet, que les joueurs se tirent et cela avant une semaine. En effet, au bout d'une semaine, Peyraque aura réussi à les refiler à un bateau en partance pour le Nord et nos joueurs finiront leur vie comme esclaves, ou du moins sortiront du cadre de ce scénario.

Après tout, une campagne dans le grand Nord, ça peut être sympa...

Fuir !

L'emploi du temps est le suivant : Les joueurs, Alhma et Varech, enchaînés aux bras et aux jambes, sont sortis le matin pour une petite promenade hygiénique. Ils sont ensuite enchaînés à nouveau à leur banc, où trois hommes de Peyraque leur amènent à manger une fois par jour.

Les chaînes ne peuvent absolument pas être brisées à la main, quelle que soit la force des joueurs. Ceux-ci auront en fait seulement une occasion de s'enfuir : ce sera la veille de leurs départ.

Peyraque et la plupart de ses hommes sont en effet partis pour la journée vers Nantes afin de régler d'autres marchés. Le bateau (un corsaire de Saint Malo) qui doit emmener les joueurs vers le Nord arrive le lendemain matin, et Peyraque n'a laissé que trois Marchands pour surveiller les esclaves et les livrer à l'embarcation.

C'est vrai qu'il n'y a normalement aucun risque, après tout, les esclaves sont enchaînés.

Sauf que ces imbéciles de Marchands, voulant fêter le contrat juteux qu'ils viennent juste de signer, décident de boire, de manger et de se faire une gonzesse : la seule qu'il y ait dans le coin étant la pauvre Alhma.

Tant qu'à faire, les Marchands vont vouloir s'amuser avec les autres aussi, et de montrer à ses sales types du continent qui sont les plus

forts. Ils vont donc détacher les joueurs, Alhma et Varech, tout en les braquant avec leurs armes, bien entendu, puis leur feront préparer un feu, faire la cuisine, cirer leurs pompes, etc. Alhma devra d'abord danser pour eux, puis, vers la fin du dîner, quand ils seront un peu plus soûls, ils passeront, si les joueurs ne sont pas intervenus, au viol collectif.

Intervenir - si possible avant le viol - est la dernière chance des joueurs. Ils sont désarmés, mais ne sont plus enchaînés, et les réactions des Marchands seront vite ralenties par la nourriture et la boisson. A eux de jouer, sachant que bien évidemment Alhma et Varech sont tout à faits prêts à collaborer, ne serait-ce que pour faire diversion.

Nom.....Varech	Discrétion.....50
Type.....Marchand	Lancer45
Force4	Marchandage80
Endurance4	Mécanique50
Agilité4	Premiers soins...50
Précision5	Repérage65
Rapidité.....5	Résistance40
Beauté.....5	Saut45
Intelligence6	Séduction.....45
Perception.....5	Tir50
Points de Vie12	Talents spéciaux
Seuil d'Inconscience3	Célébrité
Points de Prestige ...46	Héraldique
Charge9	Lire et écrire
Combat40	Navigation
Conduite50	Défauts
	Vieux

Nom.....Alhma	Lancer45
TypeIndien	Marchandage15
Force4	Mécanique55
Endurance5	Premiers soins...55
Agilité7	Repérage70
Précision5	Résistance45
Rapidité.....6	Saut60
Beauté.....6	Séduction.....50
Intelligence5	Tir60
Perception.....5	Talents spéciaux
Points de Vie20	Combat rural
Seuil d'Inconscience5	Course
Points de Prestige6	Pistage
Charge13,5	Pose de piège
Combat55	Défauts
Conduite60	Impulsif
Discrétion.....50	

Arrangez-vous pour que le chef soit légèrement blessé pendant ce combat. (Si, il y a une raison, vous verrez plus tard). Si les joueurs gagnent, ils trouveront dans la sacristie une partie de leurs armes et de leur équipement (au choix du MJ), le reste ayant été gardé par Yaël. Les armes des Marchands, si elles ne sont pas détériorées peuvent être données à Varech et à Alhma. Le butin est maigre, mais Peyraque et ses camarades sont partis à Nantes avec tout leur équipement.

Le choix le plus raisonnable serait de ne pas attendre le retour de Peyraque et de ses hommes. Cela dit, si les joueurs le font, les caractéristiques des Marchands sont décrites plus haut.

A la recherche de Camelot

Que les joueurs aient ou non été réduits en esclavage, ils sont maintenant à l'intérieur des terres bretonnes, sans vraiment avoir de moyens de se repérer. Dans un des cas, ils ont gardé tout leur équipement, dans l'autre ils ont perdu beaucoup de temps mais ils ont un guide potentiel, Varech, le vieux Breton. Leur progression sera aussi plus ou moins rapide selon qu'ils ont compris ou non que l'arme en question était Excalibur.

- S'ils n'ont pas de guide :

Les joueurs devront se renseigner dans le coin. Ils sont, sans le savoir, pas très loin de l'ancienne ville de Quimper qui a été, comme la plupart des villes, presque entièrement détruite par la mer.

Reportez-vous à la description de la Bretagne avant de décrire la région à vos joueurs : plus de routes, plus de voitures, et la nature qui a, en quarante ans, largement repris ses droits. Les villages côtiers vivent de commerce, de pêche et de piraterie, les villages intérieurs d'élevage et de culture.

Servez-vous de la table de rencontre pour déterminer... les rencontres des joueurs, tout en sachant que les tribus pacifiques (Fermiers, Marchands, etc...) seront plus accueillantes à l'intérieur des terres et que les tribus côtières auront beaucoup plus tendance à les dénoncer aux corsaires du coin.

Avec juste comme renseignement "Labur" et le fait que ce soit une arme légendaire, les joueurs devront un petit peu galérer au début. Il leur

faudra demander à de nombreux villageois, et entendre raconter des myriades de légendes locales (reportez vous au background, nous vous en avons concocté de superbes et de bien détaillées) avant de tomber (10 % de chances) sur quelqu'un qui sera sûr qu'il s'agit d'Excalibur et qui leur expliquera correctement la légende.

Après, le travail sera plus facile : la majorité des gens feront le rapport entre Excalibur et les légendes plus ou moins déformées de Camelot. D'après eux le roi Arthur s'est réveillé récemment - on parle d'épée de tonnerre, de lutins enchantés, de dragon même... Une prédiction dit que seul Arthur peut poser la main sur Excalibur, et que quand il sera majeur (mais là non plus, personne ne comprend le pourquoi de cette expression) il bouterà les fourmis hors de France.

10% des habitants savent que Camelot est situé dans la forêt de Brocéliande et pourront leur en indiquer le chemin.

- Si Varech leur sert de guide :

"Labur ? Vous voulez dire Excalibur ?" Varech, décidément, peut bien leur simplifier le travail. S'il a été tué pendant le combat, par contre, reportez-vous au paragraphe précédent.

Varech connaît la légende, mais se demandera bien pourquoi ils ont envie d'aller à la recherche de Camelot. Pour lui, l'endroit a mauvaise réputation. Il a entendu de nombreux contes contradictoires. Le roi Arthur serait un géant qui parlerait avec une petite voix fluette, d'après d'autres ce serait un nain aux pieds poilus, d'après d'autres encore ce sont les fourmis qui auraient lancé cette légende... Il a même entendu parler d'un dragon qui hanterait la forêt. Seul Arthur peut poser la main sur Excalibur et la prédiction dit que quand il sera majeur, il bouterà les fourmis hors de France. Que des ennus en perspective.

Enfin, c'est bien parce que sans les joueurs, il serait sans doute à fond de cale et parti pour la Suède qu'il veut bien les emmener jusqu'à la forêt de Brocéliande...

Et Hans, pendant ce temps là ?

Là encore, interdiction d'aller plus loin avant d'avoir lu le background sur Arthur, Camelot et surtout la nouvelle les concernant qui vous montrera l'ambiance qui règne au royaume de Camelot.

Eh oui, vous l'avez compris, Arthur et les autres sont... des Enfants. Et Excalibur est... un fusil à pompe. Dur. Vous imaginez la tête de ce pauvre Hans quand il s'en est aperçu. Encore des Enfants ! Décidément, après ceux de la locomotive, ces satanés mouflets se dresseront toujours entre lui et son chemin.

Quel que soit le chemin que les joueurs aient pris, Hans, qui n'est toujours pas au courant qu'il est suivi, a de nombreuses journées d'avance sur ces derniers. Il s'est introduit dans la forêt de Brocéliande, a espionné Arthur et sa tribu, a repéré Excalibur et s'est renseigné sur le mode de vie des Enfants. Ces derniers sont violents et impulsifs... Hans a beau être fou et mégalomane, il n'est pas suicidaire. Si j'essaye de prendre l'arme de force, s'est-il dit, même avec mon fidèle Herbert, je risque fort de prendre un mauvais coup. Il a donc décidé d'agir par ruse.

Hans peut être très psychologue quand il le veut... Vous l'avez vu à l'oeuvre avec le chef. Il s'est donc avancé jusqu'à Camelot, et s'est présenté à Arthur comme un preux chevalier venu des territoires du Nord, venu avec son fidèle écuyer rendre hommage au grand roi de Camelot. Arthur, flatté, a tout gobé comme du chouchou bien frais.

Hans a passé les quelques jours suivants à jouer son rôle, et a bien observé les habitudes d'Arthur. Il vient juste de partir engager, c'est une habitude, quelques mercenaires de plus. Il compte en effet subtiliser l'arme pendant la nuit, mais on ne sait jamais, il pourrait se faire prendre et préfère mettre plus de chances de son côté.

La cour du Roi Arthur

Camelot - le fort de Coëtquidan - ne se trouve pas dans la forêt de Brocéliande proprement dite, mais à côté, dans la lande.

Cette lande, où poussent uniquement des ajoncs, des genêts et des mauvaises herbes, monte en pente douce et c'est au sommet de cette hauteur - du moins hauteur pour la Bretagne - que se trouve l'ancien fort militaire de Coëtquidan. Avant la catastrophe, il servait de camp d'entraînement pour les futurs officiers français. Une bonne partie s'est maintenant écroulée, mais le bâtiment principal, composé de gros blocs de béton, est encore debout.

Ce bâtiment est en forme de U majuscule, et c'est donc lui qui représente à présent Camelot. Le bâtiment central, la barre basse du U, est le véritable QG et contient le symbole de Camelot : la Table Ronde. C'est une magnifique table de



réunion en bois, qui appartenait à un des généraux des années 80 et qui a comme seul défaut d'être ovale, comme toutes les tables de réunion. La pièce donne par ses deux fenêtres sur une grande place, où se trouve une statue de Napoléon bien abîmée par le temps. Bien sûr, pour Arthur, il ne s'agit pas de Napoléon mais de Uther Pendragon, son père.

La place donne sur une belle perspective de landes et au loin, sur la forêt. C'est là qu'Arthur tient sa cour.

Les joueurs et leur chef, accompagnés peut-être de Varech, ne peuvent arriver sans être vus. Dès qu'ils commenceront à monter la pente, une délégation viendra les accueillir. La délégation, de cinq Enfants, est conduite par le preux Lancelot, qui va sur ses 15 ans.

Lancelot est un joli blondinet aux yeux gris acier, armé d'un fusil-mitrailleur. Il est habillé, comme tous ceux de la cour, d'un mélange de "fringues pratiques" à la mode BITUME MK5 - jeans, ceintures, bandanas - et d'armures holy-woodiennes récupérées dans les magasins de déguisements des villes du coin.

Tous les Enfants sont armés et très habiles au tir (reportez-vous aux caractéristiques). Ils parlent comme ils sont habillés, c'est-à-dire avec un mélange d'expressions actuelles et le langage chevaleresque tel qu'essaye de leur inculquer Arthur. Lancelot abordera donc les joueurs en ces termes :

"Holà, Manants, qu'est ce que vous venez foutre céans ?"

Les joueurs n'ont qu'à répondre poliment... Lancelot, Arthur et les autres sont vaniteux avant d'être agressifs et sont ravis qu'on vienne leur rendre visite, à condition bien sûr qu'on leur montre le respect qui leur est dû. La plus grande faute de la part des joueurs, qui retournerait toute la tribu contre eux, serait de traiter les Enfants... comme des gosses et de mettre en doute la légitimité de leur rôle. Mettons-nous bien d'accord : ce ne sont pas des enfants qui jouent le rôle d'Arthur, de Lancelot et des autres chevaliers. Ce *sont* Arthur, Lancelot, et les autres chevaliers.

Arthur a 13 ans et les cheveux poils de carotte. Il les recevra, assis en tailleur par terre, sa couronne sur la tête, un fusil à pompe à canon court posé sur les genoux, l'air majestueux et entouré de tous ses chevaliers.

Les joueurs ne verront aucun signe de Hans ni d'Herbert. Au côté d'Arthur est assise Guenièvre, une brunette de 13 ans en jean, soutien-gorge en cuir et voile moyen-âgeux sur la tête, plutôt gironde, l'air pas vraiment aimable. "Demandez-vous audience, voyageurs ?" dira Arthur. "Ouais, c'est vrai, kes ky'a ?" renchérira Guenièvre.

Ce que vont dire les joueurs dépend du plan qu'ils ont monté, si plan il y a. Ils peuvent dire la vérité : "Nous cherchons un dénommé Hans que nous voulons buter et qui, accessoirement, a l'intention de vous voler Excalibur" ou inventer un nombre infini de mensonges intermédiaires qu'il est impossible de détailler ici. Précisons seulement les trois points suivants :

- Arthur ne connaît pas de dénommé Hans (Hans a pris comme pseudonyme "Mark"), mais reconnaîtra à la description que peuvent en faire les joueurs le chevalier Suédois si courageux et si galant (pour un adulte).

- Il rira si on lui raconte que quelqu'un veut lui prendre Excalibur et caressera alors avec affection son fusil à pompe, et les joueurs réaliseront alors avec stupéfaction la véritable nature de l'arme. Après tout, comment peut-on lui prendre Excalibur ? La prédiction dit qu'il est le seul habilité à mettre la main dessus ! Il se demandera d'ailleurs s'il ne s'agit pas d'un piège que les joueurs lui tendent, d'une manière ou d'une autre. C'est d'ailleurs tout de suite l'avis de Lancelot, d'un naturel méfiant.

- Tant que les joueurs se montreront polis, Arthur leur offrira l'hospitalité (comme dans les bouquins). Il insistera cependant pour débrouiller le problème lui même.

"Le chevalier Mark est l'invité du royaume de Camelot" dira-t-il. "Alors, essayez pas de m'embrouiller et touchez pas à un cheveu de son crâne de nordique. Je déciderai moi-même ce qu'il faut faire quand il sera là. Merde, quoi. J'ai dit, et tout ça".

Joute oratoire

Le lendemain matin, Hans fera son apparition, accompagné d'Herbert et de trois inconnus à l'air patibulaire. Les Enfants, sur l'ordre d'Arthur, braqueront aussitôt les joueurs et leur chef. "Pas de coup de feu, pas un geste louche. C'est moi qui décide ce qu'on fait. Holà, Chevalier Mark ! On vous accuse de quelque vilénie ! Z'avez quelque chose à rétorquer ?"

Voyant les joueurs et leur chef, Hans comprendra tout de suite la situation. Mais étant dans les lieux depuis plus longtemps, il a commencé à comprendre le système de pensée d'Arthur et de sa cour. "On m'accuse faussement, gentil roi ! Et, je le jure, ce sont eux les assassins ! Je m'en remets au jugement de Dieu !"

Et Hans se lancera dans une histoire hallucinante de complot de famille dirigé contre lui, tout à fait dans la gamme des histoires de la Table ronde, où les joueurs et leur chef seraient d'affreux traîtres à la solde de son frère bâtard qui ne chercherait qu'à l'occire. Hans a toujours bien parlé, et les joueurs devront sentir les Enfants autour d'eux les regarder avec de plus en plus de méfiance et d'agressivité...

Arthur les sommera alors de répondre. Aux joueurs de parler de leur mieux, et à vous de juger.

S'ils sont extrêmement mauvais, et seulement dans ce cas, Arthur prononcera son jugement, très sommaire "Mort aux traîtres !"... Les joueurs auront beau se défendre, on peut supposer, vu les caractéristiques de la tribu des Enfants, qu'ils périront.

S'ils sont corrects, bons ou excellents... Cela ne parviendra qu'à contrebalancer en partie le discours de Hans, qui a eu décidément plus de temps pour gagner leur confiance. Arthur aura l'air très embêté et demandera à Gauvain d'aller chercher ses bouquins. Après avoir consulté plusieurs éditions pour comprendre ce qu'aurait fait Arthur dans un cas pareil, il prendra alors la parole solennellement. "Eh bien, puisqu'un de vous ment, c'est le ciel qui va trancher ! Je vous somme de poser vos armes à feu, et de vous affronter en combat singulier. Dieu jugera ! Na !"

En langage de l'époque, cela s'appelle une ordalie...

L'Ordalie

Le jeu est le suivant : un des joueurs - le chef étant, je vous le rappelle, blessé - doit affronter Hans en combat singulier à l'arme blanche, torse nu. Celui qui mettra l'autre hors de combat prouvera que sa cause est juste, et Arthur passera alors son jugement.

Hans est très calme et arbore un étrange sourire, comme s'il avait prévu le coup en faisant appel au jugement de Dieu. "Je choisis la hache," dira-t-

il tranquillement. A un des joueurs de se porter volontaire avec l'arme blanche qu'il désire. On considérera pour l'occasion que les Enfants pourront fournir au joueur l'arme blanche de son choix, si celui-ci n'en a pas dans son équipement.

Hans est extrêmement sûr de son habileté à la hache, et si vous avez ses caractéristiques devant les yeux, vous comprenez pourquoi. Cependant, même s'il pense gagner, l'arrivée des joueurs a quand même contrecarré ses plans. En effet, Arthur a quand même entendu parler de ses vues sur Excalibur et va sans aucun doute garder un oeil sur l'arme ! Il lui faut donc agir assez rapidement, pendant que la surprise est encore de son côté.

Le Viking a donc l'intention de s'emparer tout de suite d'Excalibur. Pour cela, il attendra que toute l'attention soit portée sur le combat, puis, au moment propice, il se jettera sur Guenièvre qu'il prendra en otage. Il exigera alors Excalibur, abattra le chef et les joueurs, et, couvert par Herbert et ses trois nouveaux mercenaires, prendra la poudre d'escampette.

Le combat commence. Trois cas de figures sont possibles :

- Hans gagne. C'est le plus probable, et le pauvre joueur qui lui est opposé risque d'être réduit en charpie. Hans victorieux s'avancera alors pour s'agenouiller devant le roi, ramassant nonchalamment son arme à feu au passage.

Après tout, il en a le droit, puisque le combat singulier est fini. Il agira alors que tous les Enfants applaudissent. Une fois proche d'Arthur il se jettera alors sur Guenièvre, appuyant le canon de son arme contre sa tempe.

- Le combat s'éternise, les combattants étant de force équivalente - ou le hasard faisant bien les choses en faveur du joueur. Hans va alors craquer. A un moment du combat il reculera, comme pour mieux prendre son souffle, et, très rapidement, se jettera sur son arme puis sur Guenièvre.

- Hans sent qu'il va perdre le combat. Il agira alors de la même manière, mais très rapidement et en faisant semblant de fuir.

En appuyant le canon sur la tempe de Guenièvre, Hans hurlera à ses hommes de se mettre en

position. Ces derniers braqueront alors toute la tribu, et spécialement les joueurs. Hans se mettra alors à gueuler à Arthur : "Toi, le sale chiard, tu me files ton flingue ! Et que ça saute ! Sinon j'abats la greluce !"

Arthur restera un moment interdit. Tous ses instincts lui disent d'abattre le malotru, mais les chevaliers des livres n'auraient sûrement pas laissé tuer Guenièvre. "Mais" répondra-t-il interloqué "Personne d'autre que moi ne peut prendre Excalibur ! C'est la prédiction qui l'a dit !"

"Ta gueule, aboule la marchandise !"

Faisons une pause dans l'action. Il est très possible, en effet, que les joueurs interviennent à ce moment, s'ils sont un peu impulsifs. Considérez que les Mercenaires tireront avant, les ayant particulièrement à l'oeil et surveillant leurs moindres mouvements. La place risque alors de se transformer en boucherie. Hans n'interviendra pas au début, gardant Guenièvre comme otage de peur que les Enfants ne se mettent eux aussi de la partie. Et de fait, tant que Hans tiendra Guenièvre, Arthur ne fera pas signe à ses chevaliers d'attaquer. Si les joueurs ont le dessus et que Hans est toujours vivant, celui-ci essaiera de s'enfuir en prenant Guenièvre comme bouclier. Evidemment, une fois celle-ci morte, rien ne retiendra les Enfants.

... Et en supposant que les joueurs n'interviennent pas tout de suite, reprenons notre action où nous en étions.

"Ta gueule, aboule la marchandise !" disait Hans à Arthur...

Arthur, lentement, tendra Excalibur à Hans. Celui-ci attrapera le canon de sa main... et laissera tomber l'arme en hurlant de douleur, lâchant Guenièvre du même coup. Les Mercenaires, ébahis, relâcheront un instant leur attention. C'est bien entendu le moment d'intervenir, et Arthur attrapera Guenièvre, la tirant en arrière en hurlant "Feu !"...

Et re-boucherie. Sachez tout de même que les Mercenaires et Hans tireront en priorité sur les joueurs et leur chef.

Conclusion

Si les joueurs sont morts, le scénario finit là.

Si les joueurs sont vivants mais que Guenièvre est morte, Arthur les chassera de sa vue, écoeuré. Ils les laissera vivants mais leur

interdira de remettre les pieds avant septante-sept ans sur la terre de Bretagne et promettra de leur donner la chasse s'il les revoit sur "son territoire" après le coucher du soleil.

Si les joueurs sont vivants et Guenièvre aussi, Arthur ramassera Excalibur avec un grand sourire. "Je lui avais dit que personne ne pouvait prendre Excalibur ! C'est la prédiction qui l'a dit !". Il remettra l'arme à sa ceinture, puis offrira aux joueurs l'hospitalité en s'excusant de ses doutes précédents. Si ceux-ci veulent partir, il leur proposera de les faire accompagner par Perceval, originaire de Saint Malo, qui les fera embarquer sur un vaisseau "sûr". La locomotive les attend quelque part sur le continent...

Et Excalibur ? Les joueurs peuvent vérifier - avec la permission d'Arthur - qu'il n'y a pas de mécanisme électrique ou thermique caché dans la crosse. Rien n'explique la soudaine douleur de Hans. Rien, à part la prédiction, bien sûr. La première partie de la prédiction a l'air d'être effective. Pour une raison ou une autre, seul Arthur peut mettre la main sur Excalibur. Alors, qu'en sera-t-il de la seconde partie ?

Après tout, Arthur n'est pas encore majeur...

La tribu des Chevaliers de la Table Ronde

TypeEnfant	Repérage65
Force4	Résistance40
Endurance4	Saut75
Agilité7	Séduction35
Précision4	Tir40
Rapidité8	
Beauté3	Talents spéciaux
Intelligence5	Course, Escalade,
Perception4	Esquive, Manipulation,
	Spécialisation en arme
Points de Vie16	Défauts
Seuil d'Inconscience4	Jeune
Points de Prestige8	Spécialisation
Charge12	Gauvain: Grenade
Combat55	Lancelot: Fusil-mitrailleur
Conduite60	Perceval: Bazooka
Discretion80	Kay: Fusil
Lancer40	Galaad: Carabine
Marchandage05	Lionel: Arbalète à répétition
Mécanique65	Yvain: Lance-grenade
Premiers soins60	Tristan: Lance-pierre

Nota Bene : Les équipements des divers PNJ ont été volontairement omis. Ils devront être adaptés par le Maître de Jeu à la force et à l'agressivité naturelle de ses joueurs.

"Arthur ! Arthur ! Viens ! On va chasser le Dragon !" "Nan ! Je veux pas ! Et pis lâche-moi, c'est moi le roi, pas toi !"

"Mais puisque je te dis qu'il y a un Dragon dans la forêt ! Un vrai comme dans les histoires !"

"M'en fous ! C'est pas moi qui chasse le Dragon dans les histoires. T'es bien content d'être Lancelot, hein ? Ben démerde-toi avec ce Dragon. Et fous-moi la paix, j'ai dis ! Dégaageuh !"

"T'es chié comme roi ! Attends que Guenièvre se pointe, tu feras moins le mariolle. Et puis tiens, pendant que j'y suis... Ta Guenièvre, je peux la sauter et tu peux rien dire, c'est dans le rôle, non ?"

"Où il est le Dragon ?"

"L'aube pointait dans la forêt, déchirant les ténèbres. Les gouttes de rosée formaient comme des..."

"Abrège ! On arrive sur les lieux !"

"Heu... Bon, c'était vachement beau et le Dragon, on allait le niquer. Ca va ? J'ai fait assez court ?"

"Ca y est ! Oh putain !"

Tout le village brûlé. Les corps carbonisés des victimes dans la rue. Une odeur de mort, grasse et sale. Seul un Dragon pouvait avoir accompli cela. Une telle sauvagerie ne pouvait être le fait d'un être humain. Il y avait forcément magie là-dessous. "Inspectez les maisons qui tiennent encore debout. Appelez-moi dès que vous trouvez un survivant. Non, Guenièvre, tu vas pas avec Lancelot, tu restes avec moi."

Dragon, mon cul... Ils pensent à rien, ces cons... Depuis quand les Dragons ont des bottes ferrées et des chenilles ? Ca a tout d'une action commando. Au lance-flammes.

"Majesté ! Majesté ! Hé, Arthur ! T'es sourd ou quoi ? Viens ! On en a trouvé une qu'est encore chaude !"

La jeune fille était prostrée dans le coin de la grande salle, près de la cheminée. Ses vêtements encore fumants étaient posés en tas, au pied du lit sur lequel les chevaliers l'avaient violée. Elle était nue, des traces de coups lui zébraient le corps et le visage. C'était vraiment pas son jour...

"C'est quoi ce bordel..."

"C'est Gauvain... Encore Gauvain... Il a vu la fille le premier et s'est jeté dessus. Elle voulait pas au début mais il lui a expliqué qui il était. Tu connais Gauvain... Ensuite il nous a dit qu'on était pas cap de faire pareil. Alors Lancelot et moi on s'est pas dégonflé. Elle est pas encore pleine... Si tu veux ?"

"Sortez..."

La fille se recroquevilla encore plus quand il approcha.

"N'aie pas peur. Je suis Arthur, roi de Bretagne, porteur d'Excalibur", il arma son fusil à pompe, "tu peux me faire confiance, je ne te ferai pas de mal. Ce sont des porcs, il faut leur pardonner, et de toutes façons, je suis trop jeune... Alors que s'est-il passé ici..."

"Tu ne me feras pas de mal ? Tu ne feras pas comme les autres ?"

"Je suis le roi..."

"Ils sont arrivés, avec des bateaux qui marchaient sur terre. Ils ont réuni tout le monde au milieu du village et ils ont craché du feu. J'étais sur le bord,

et à la première flamme j'ai pu partir en courant. Je me suis réfugié dans la forêt. Quand je suis revenue, il n'y avait plus rien. Tout avait brûlé, ils étaient tous morts. J'ai longtemps cherché quelqu'un d'encore vivant, mais il n'y a plus personne sauf moi. Et je vous ai entendu arriver. Alors pensant qu'ils revenaient, je me suis cachée dans la maison. Et... et..."

"Et Gauvain t'a découverte"

"Si on peut appeler ça découvrir..."

La détonation fit sursauter tous les Chevaliers de la Table Ronde. Arthur sortit de la maison, Excalibur encore fumant à la main.

"On ne pouvait la laisser en vie... Pas après ce que vous avez fait... On en reparlera, mais pour l'instant, on a un Dragon à tuer !"

La fille lui avait dit par où étaient partis les commandos. Il n'y avait rien par là, vers le Nord sauf quelques fermes abandonnées. Ils devaient s'y être réfugiés en attendant la tombée de la nuit. Arthur ne savait pas d'où ils venaient, mais il était sûr qu'ils n'y retourneraient pas. La nuit n'allait pas tarder, le Dragon allait se découvrir.

"Gauvain, quand tu réfléchiras un peu avant d'agir tu me préviendras, ça me fera des vacances... En attendant, passe-moi les infrarouges. Ok, ok... Ils sont dans celle-là, là-bas. Perceval ? Tu as tout ce qu'il faut ? Faites gaffe, il y a les lance-flammes. Ca, ça craint vraiment. Il ne faut pas qu'ils puissent s'en servir. Sinon on est mort, Roi Arthur ou pas. Alors vous assurez !"

"Pourquoi c'est toujours lui le chef... Fait chier et en plus c'est lui qu'est encore puceau, nous non, on devrait être le chef, pas lui..."

"Vaillant... Ta gueule..."

"Non, mais j'ai raison, faudrait qu'on change un peu... Marre quoi..."

"Vaillant, tu pars devant. Te fais pas repérer. S'il y a quoi que ce soit, tu gueules. Et nous on arrose. Alors tu baisses la tête, hein ? Quant à vous, les autres, en position !"

"Pour gueuler, Vaillant il gueula. Surtout quand il marcha sur le piège à ours déposé là, comme ça, on sait jamais. Les mâchoires lui sectionnèrent la jambe au niveau de la cheville. Il ne souffrit pas longtemps, le beuglement attirant les salopards dehors, ils étaient un peu surpris, on le serait à moins. Perceval frappa le premier. La vieille grange vola en éclat. Les lance-flammes devaient être à l'intérieur parce que tout s'enflamma d'un coup. Prof. Comme ça. Et les types couraient dehors, ils ne savaient plus où aller ! Dès qu'on les touchait, ils hurlaient de douleur par terre et mouraient très vite ! Et cette nuit-là, les Chevaliers de la Table Ronde accomplirent moult actions de bravoure. Et seul cette nuit Vaillant quitta les siens, achevé d'un coup dans la tête par les forces du mal qui furent toutes exterminées ! Ca te va ?"

"Mouais... Tu revois un peu le début peut-être... Ca fait un peu... je sais pas... Il manque le souffle de la légende tu vois ? Et surtout tu me vires le passage où il est achevé à coups de fusil à pompe... Ca fait désordre... Ah, t'as pas dit que c'était par un fusil à pompe ? J'ai mal compris. Excuse-moi, vieux..."

Comme son nom l'indique le sujet de Paris-Brest est l'Ile de France et la Bretagne.

Vaste programme !

Vous y trouverez, en long, en large et en détail, tous les renseignements que vous désirez concernant la vie, l'univers et le reste dans ces belles régions, architecturés suivant un principe d'une simplicité enfantine, c'est-à-dire s'efforçant de traiter du plus général au plus particulier. Vous trouverez donc dans l'ordre toutes les considérations géopolitiques, géographiques, historiques, à la veille et au lendemain de la catastrophe. Vous découvrirez ensuite des lieux et des institutions plus détaillés et enfin des personnages certes non joueurs mais néanmoins jouant un rôle très important dans le monde de Bitume MK5, qu'ils soient marchands, prostituées, médecins, chefs de guerre, ou mécaniciens. De quoi remplir vos scénarios et vos campagnes en joignant l'utile à l'agréable.

Une extension garantie à 99% inédite et sans phosphates ! On a compté, vous pouvez vérifier...

Et comme la fête ne serait pas complète sans scénarios originaux, vous trouverez à la fin de ce volume une petite campagne composée de quelques scénarios originaux pour passer joyeusement vos longues soirées d'hiver.

Merci qui ? Merci Siroz !

"Pour gueuler, Vaillant il gueula. Surtout quand il marcha sur le piège à ours déposé là, comme ça, on sait jamais. Les mâchoires lui sectionnèrent la jambe au niveau de la cheville. Il ne souffrit pas longtemps, le beuglement attirant les salopards dehors, ils étaient un peu surpris, on le serait à moins. Perceval frappa le premier. La vieille grange vola en éclat. Les lance-flammes devaient être à l'intérieur parce que tout s'enflamma d'un coup. Prof. Comme ça. Et les types couraient dehors, ils ne savaient plus où aller ! Dès qu'on les touchait, ils hurlaient de douleur par terre et mouraient très vite ! Et cette nuit-là, les Chevaliers de la Table Ronde accomplirent moult actions de bravoure. Et seul cette nuit Vaillant quitta les siens, achevé d'un coup dans la tête par les forces du mal qui furent toutes exterminées !

Ca te va ?"

"Mouais... Tu revois un peu le début peut-être... Ca fait un peu... je sais pas... il manque le souffle de la légende tu vois ?

Et surtout tu me vires le passage où il est achevé à coups de fusil à pompe... Ca fait désordre... Ah, t'as pas dit que c'était par un fusil à pompe ? J'ai mal compris. Excuse-moi, vieux..."

Prix conseillé: 109 Francs

Edité par Idéojoux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles

ISBN: 2-908765-28-4