

CROC PRESENTE:

SCENARIO POUR BITUME N°2

**ЗЦБ
ГД РЧЗТЕ
ВЕЗ ВБДЖЖДБЗ***

* (SUR LA PISTE DES DRAKKARS)



UN SCENARIO DE ERIC BOUCHAUD

CE MODULE EST PREVU POUR 4 à 6 PERSONNAGES EXPERIMENTES

**HORSES SCREAM, VIKING
DREAM, DROWNED HEROES
IN A LAKE OF BLOOD
ARMoured FIST, SEVERED
WRIST, BROKEN SPEARS IN
A SEA OF MUD**

MOTÖRHEAD

SUR LA PISTE DES DRAKKARS

ce module est dédié à Eric, Nicolas et Raoul Siroz... amis et concurrents.

AVERTISSEMENT: Ce scénario nécessite l'utilisation de l'extension de Bitume "Acide formique".

SOMMAIRE

INTRODUCTION	3
Creation des personnages	3
Légende du plan de la ville	3
Plan de la ville	4
Population	5
Le conseil	5
L'ogre du Rhin	7
CHAPITRE PREMIER	7
La rencontre	7
Les vikings	9
Ultima necat	12
La haine et les pleurs	13
CHAPITRE SECOND	13
Territoire des vikings	14
Zone 1	15
Evenement A	15
Evenement B	16
Evenement C	16
Zone 2	18
Zone 3	18
Evenement D	18
Zone 5	19
Evenement E	20
Evenement F	21
CHAPITRE TROISIEME	21
Introduction	21
Zone 4	22
Fyn, la splendide	22
Evenement G	23
Zone 6	24
Zone 7	24
Evenement H	25
Evenement I	25
Evenement J	26
Zone 9	26
CHAPITRE QUATRIEME	27
Zone 10	27
Evenement K	28
Evenement L	28
TERMINUS EST	29
Zone 8	29
Conclusion	29
APPENDICE I: LES MARCHANDS	29
APPENDICE II: PERSONNAGES PRET-A-JOUER	30
CREATION D'ARMES	32
CREDITS	35

INTRODUCTION

A la différence de la compagnie de l'ombre, ce module s'adresse à la fois à des joueurs expérimentés et un maître de jeu du même bois. La raison en est simple: les personnages non-joueurs sont nombreux, l'intrigue touffue et le scénario pas du tout linéaire. Si vous souhaitez transformer cette campagne en véritable saga, vous trouverez pour chaque "zone géographique" des idées de scénarios (sous le titre "bonus croc") à greffer sur l'intrigue générale. Sachez tout de même que le scénario de base, tel qu'il est écrit ci-après vous occupera au moins 4 séances de 8 heures.

CREATION DES PERSONNAGES

Le groupe de personnages qui va devoir affronter la colère du Jarl devra être composé de deux skins, un garagiste, un guérisseur, un marchand et un conservateur déguisé en fermier. Les personnages doivent être très expérimentés et seront créés en utilisant le système suivant:

-Le total des caractéristiques primaires sera de 50 points (à partager au choix du joueur).

-Le prestige sera multiplié par 50.

-Chaque personnage aura 120 points de personnalisation (PPE) à partager entre l'augmentation des talents de base (pas plus de 50PPE par talent) et l'achat de talents spéciaux.

-Un personnage ne pourra posséder qu'un seul défaut.

Vous trouverez les statistiques de la nouvelle tribu (les marchands) et six personnages prêt-à-jouer dans les annexes.

LA SITUATION

*Hors de la ville il n'est rien
La cité est le tout
La cité est le ciment de la force
La cité est la protection et le pouvoir
La richesse et la sécurité
L'amour et l'amitié
La cité est vôtre
La cité est le tout
La cité doit être protégée*

-Le chant de la cité-

Si le début de l'aventure se déroule à Strasbourg, elle devrait entraîner les aventuriers bien loin de leur ville natale et les faire plonger dans le domaine des princes de la route: Les VICKINGS.

Mais comme il est impossible de connaître les aboutissants sans avoir une pleine conscience des racines et donc des fondements, nous allons parler ici de la grande ville de Strasbourg.

Cette cité, protégée par les barbelés, les canaux et fortifiée aux endroits des ponts d'une manière aussi artisanale qu'efficace, est une place de grande importance. En effet, c'est essentiellement par cette ville que transitent les marchandises venues de l'Est, et notamment de la part des Vikings, qui y viennent faire du troc. Marché aux esclaves, aux armes et merveilles des peuples de l'Est, Strasbourg attire de nombreux visiteurs, et il y a peu de résidents permanents.

LEGENDE DU PLAN DE LA VILLE

Les routes indiquées font environ 10 mètres de large. Les bâtiments en ruine représentent les maisons en bois construites sur les ruines de l'ancien centre ville de Strasbourg. Ces maisons font, pour la plupart, un étage de haut et ont un toit très pentu (pour éviter que la neige s'accumule). Les canaux sont assez profonds (4 mètres) et représentent un danger mortel pour les personnages qui ne savent pas nager (et il y en a). Les ponts coupés peuvent être utilisés par des piétons particulièrement agiles (jet de SAU-75%, en cas d'échec: chute dans l'eau) en s'aidant des débris à demi-immergés. Les autres ponts sont, pour la plupart gardés et barricadés. Les alentours de la ville (le reste de l'actuelle ville) ont été égalisés au bulldozer et n'offrent plus aucune protection, à part une éventuelle cave encore rare (jet de REP-50% pour en trouver une). Etudions maintenant les 5 grands bâtiments (de plus d'un étage) de la ville

1-Cathédrale: Ce grand bâtiment presque intact sert de QG aux guérisseurs de la ville. C'est ici que l'on peut trouver toute le matériel médical qui peut transformer un corps meurtri en être humain valide, et ceci en quelques jours.

2-Place du marché: Composé d'une grande cour et d'un immense hangar couvert, cette place est utilisée pour tous les événements importants de la ville. C'est sûrement ici que la vente aux enchères des vikings aura lieu.

3-Garages: Ce grand bâtiment est en fait une immense usine de "retraitement des déchets industriels", on y amène toutes sortes de pièces métalliques (du plus petit clou à la plus grande carcasse) et il en ressort armes et véhicules. C'est le QG des garagistes.



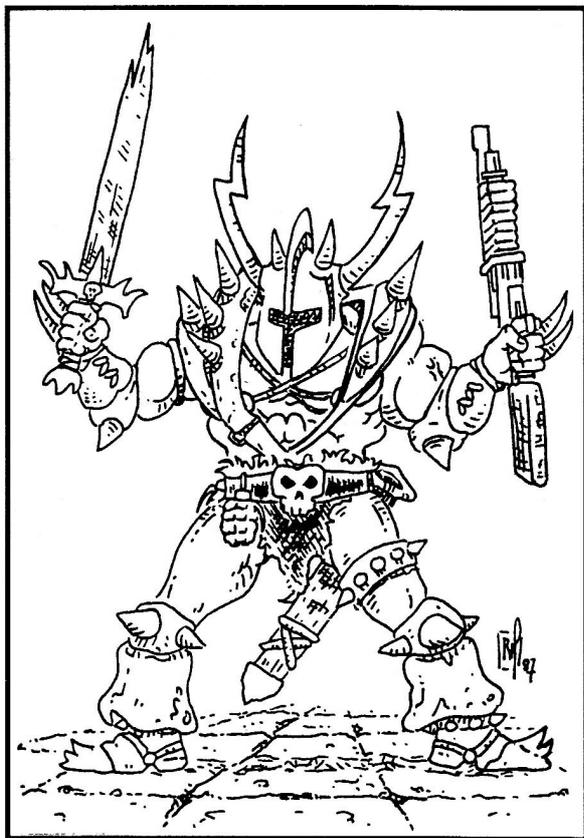
STRASBOURG, 2008

4-Poste de police: QG des skinheads, ce grand bâtiment imposant est tout à la fois le palais de justice, le commissariat et la caserne de la ville. Un tout petit peu moins défendue que le palais de l'Ogre (juste une rue plus loin) la bâtisse est toutefois suffisamment dissuasive pour éviter une attaque extérieure.

5-Palais de l'Ogre: C'est la demeure du chef de la ville, l'Ogre du rhin. Elle est bien protégée est regorge de gardes à toutes heures de la journée.

Pour simplifier le troc, l'Ogre du Rhin a institué un système monétaire original. Les visiteurs de la ville, en entrant, échangent des marchandises contre des plaques de casino. Les valeurs sont de 1, 5 et 10 Francs pour les rondes et 50, 100, 500 et 1000 pour les barres. Tout le matériel est repris aux prix indiqué dans les règles du jeu. A tout moment les visiteurs peuvent venir échanger leurs plaques contre du matériel, mais pas obligatoirement ce qu'ils ont donnés, car chacun a droit de reprendre ce qu'il veut. NOTE: L'essence coûte 50 Francs le litre.

Cependant nos aventuriers sont nés à Strasbourg et occupent des postes importants au conseil de la ville qui réuni les membres de chaque tribu. L'ordre règne entre les marchands, les fermiers et les citadins. Quant aux visiteurs, ils sont toujours bien reçus, car ils sont la principale source de richesse de la ville



POPULATION

Strasbourg compte dans ses murs plus de 2000 habitants sédentaires et environ 1000 visiteurs en même temps. L'harmonie entre les différentes tribus constituant la ville est maintenue par les skinheads, qui sont en quelque sorte les gardiens de l'ordre et l'armée. Les fermiers de l'extérieur fournissent à la cité la nourriture nécessaire, les garagistes maintiennent les véhicules et les différentes machines en bon état, les guérisseurs dispensent allègrement leurs soins. Quant aux quelques conservateurs, ils gèrent le tout, donnant à Strasbourg son parfum de cohésion finale.

LE CONSEIL

Composition:

- Skinheads: 200 individus, 2 représentants, 2 voix chacun.
- Garagistes: 100 individus, 1 représentant, 3 voix.
- Guérisseurs: 50 individus, 1 représentant, 1 voix.
- Fermiers: 500 individus, 5 représentants, 1/2 voix chacun.
- Conservateurs: 120 individus, 2 représentants, 2 voix chacun.
- Marchands: 130 individus, 2 représentants, 2 voix chacun.
- Autres citadins: 1000 individus, 3 représentants, 1 voix chacun.
- Théodore "l'Ogre du Rhin": 3 voix, et en cas d'égalité voix prépondérante.

La liste ci-dessus montre l'appartenance des 16 conseillers du maître de la ville: Théodore, l'Ogre du Rhin. Le nombre de voix de chaque conseiller est loin d'être égale, et n'est pas proportionnel au nombre d'individus, mais prend en compte le pouvoir réel de chaque tribu. Les décisions du conseil sont prises à la majorité, et en cas d'égalité, la voix du maître est prépondérante. Comme nous l'avons vu, chaque tribu à une fonction bien définie, et doit rendre compte de ses actions devant le conseil. Si la démocratie relative des décisions est bien prise en compte, il n'en reste pas moins une certaine tension entre les divers groupes qui se jalouent le pouvoir.

Les skinheads: Ils luttent constamment secrètement contre les garagistes, à qui ils jalouent le pouvoir. Leur force est appuyée par leurs hommes qui sont la véritable force armée de la ville.

SKINHEAD DE STRASBOURG

FO:7	PV:20	REP:45
AG:4	SE:5	MAR:35
RA:5	CH:18	SED:60
IN:5		SAU:45
EN:5	PP:10	PRE:45
PR:5		DIS:35
BE:5	COM:65	MEC:50
PE:4	TIR:55	RES:60
Armure:2	LAN:60	CON:50

Equipement: Casque, rangers, combinaison bleue, revolver, 20 cartouches, matraque et poignard.

Les garagistes: Ils sont habitués à manipuler les autres groupes par de petites pressions subtiles. Leur représentant est très rusé et il est très habile dans les joutes verbales visant à faire accepter son point de vue. Pas de réelle inimitié.

GARAGISTE DE STRASBOURG

FO:6	PV:20	REP:55
AG:4	SE:5	MAR:50
RA:5	CH:16.5	SED:55
IN:6		SAU:50
EN:5	PP:11	PRE:50
PR:6		DIS:50
BE:5	COM:50	MEC:85
PE:5	TIR:55	RES:55
Armure:1	LAN:60	CON:65

Equipement: Treillis, baskets, casquette et cran d'arrêt.

Les guérisseurs: Le sage conseiller n'a que peu de pouvoir, et sa lucidité et ses capacités d'analyse sont pourtant d'une grande finesse. Cependant, il reste un politicien peu habile, car il est loyal et idéaliste.

GUERISSEUR DE STRASBOURG

FO:6	PV:20	REP:65
AG:4	SE:5	MAR:65
RA:5	CH:16.5	SED:55
IN:7		SAU:45
EN:5	PP:12	PRE:85
PR:6		DIS:65
BE:5	COM:50	MEC:60
PE:6	TIR:60	RES:55
Armure:1	LAN:60	CON:55

Equipement: Combinaison blanche, bottes de cuir, casquette rouge, trousse de premiers soins et poignard.

Les fermiers: Bien qu'ayant une grande importance pour le ravitaillement de la ville, les fermiers ne sont guère écoutés. Ils ont beaucoup de revendications, mais sans jamais avoir de propositions concrètes pour les problèmes de la ville qui les dépassent souvent.

FERMIER DE STRASBOURG

FO:6	PV:24	REP:50
AG:4	SE:6	MAR:55
RA:5	CH:18	SED:50
IN:5		SAU:45
EN:6	PP:9	PRE:50
PR:5		DIS:45
BE:4	COM:50	MEC:50
PE:5	TIR:50	RES:60
Armure:1	LAN:55	CON:30

Equipement: Pantalon et gilet en tissus, fourche et cocktail molotov.

Les conservateurs: Souvent excédés par les autres tribus, les conservateurs sont les éminences grises de la cité. Ils ont su poster des hommes à chaque point stratégique, pour s'assurer des renseignements complets. Leur gestion impeccable est le secret de la puissance de la cité.

CONSERVATEUR DE STRASBOURG

FO:5	PV:16	REP:55
AG:4	SE:4	MAR:50
RA:5	CH:13.5	SED:50
IN:6		SAU:45
EN:4	PP:11	PRE:50
PR:5		DIS:50
BE:5	COM:15	MEC:55
PE:5	TIR:40	RES:05
Armure:1	LAN:50	CON:40

Equipement: Chaussures, costume trois pièces, calepin et stylo.

Les marchands: Source de richesse de la cité, le pouvoir des marchands est très grand. Ayant conscience que sans les autres tribus, leurs bénéfices et leur sécurité seraient considérablement amoindris. Ils aiment à s'appuyer sur les skinheads pour faire passer leurs projets.

MARCHAND DE STRASBOURG

FO:6	PV:16	REP:70
AG:4	SE:4	MAR:85
RA:5	CH:15	SED:55
IN:7		SAU:45
EN:4	PP:12	PRE:55
PR:5		DIS:55
BE:5	COM:50	MEC:60
PE:6	TIR:55	RES:50
Armure:1	LAN:55	CON:50

Equipement: Tenue en tissus, sacs à dos, bottes, pistolet et 15 cartouches.

Les citadins: N'étant jamais au courant de rien, ces représentants ne sont que des fétus de paille promenés d'un bout à l'autre par les grandes tribus. Sans pouvoir, et sans grand intérêt, ils représentent le peuple insouciant de Strasbourg.

CITOYEN DE STRASBOURG

FO:6	PV:20	REP:50
AG:4	SE:5	MAR:50
RA:5	CH:16.5	SED:55
IN:5		SAU:45
EN:5	PP:10	PRE:50
PR:5		DIS:45
BE:5	COM:50	MEC:50
PE:5	TIR:50	RES:55
Armure:1	LAN:55	CON:50

Equipement: Vêtements en tissus, bottes et poignard.

L'OGRE DU RHIN

THEODORE, l'Ogre du Rhin, est un personnage de forte stature, aux muscles d'acier, au caractère taillé dans le granit. La puissance physique est liée à sa formidable capacité de raisonnement pure. Cependant, il est aussi ténébreux qu'emporté, paillard que violent, farouche que courageux. Ses ordres font office de loi parmi ses hommes, et sa grande popularité lui assure le pouvoir. Il a fondé le conseil afin que tout le monde puisse faire entendre sa voix, et que les litiges soient exposés publiquement. Sa volonté a réussi à forger une ville solide. Malgré son apparence de guerrier, il est aussi très docte, et a créé une véritable vénération de la cité. La devise de la ville est de son crû: URBI ET ORBI (la ville et l'univers), et cette phrase sibylline est une formule magique pour tous les habitants qui n'en perçoivent pas le sens.

L'OGRE DU RHIN

FO:9	PV:32	REP:70
AG:4	SE:8	MAR:110
RA:3	CH:25	SED:70
IN:8		SAU:45
EN:8	PP:25000	PRE:40
PR:5		DIS:60
BE:5	COM:75	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:85
Droitier	LAN:70	CON:40

Equipement: Casque en acier, combinaison en cuir, bottes allemandes ferrées, gants en cuir cloutés, coquille, hache, revolver et 30 cartouches.

Talents spéciaux: Combat sans armes, commandement, héraldique, spécialisation et tir rapide à la hache.

Défauts: Impulsif et cicatrice.

CHAPITRE PREMIER

Ce qui différencie le mercenaire du chien, c'est que le chien ne mord pas son maître.

-Aphorisme, Théodore-

LA RENCONTRE

Les aventuriers sont les secrétaires d'un conseiller différent et ils oeuvrent ensemble afin de préparer dans les meilleures conditions l'arrivée des marchands vikings prévu pour le lendemain. Il toujours très délicat de recevoir les vikings, même dans cette zone neutre. En effet, ceux-ci sont loin d'être de tout repos pour les citadins, ayant la fâcheuse habitude d'arriver en pays conquis. Cependant, ils savent se modérer quelquefois afin de vendre leurs esclaves. Les différents points à étudier sont les suivants:

- Logement des vikings.
- Consignes et organisation des skinheads.
- Activités annexes pour amuser les vikings (et leur faire dépenser leurs plaques).
- Emplacement de leurs étales.

Lorsque toutes les propositions auront été réalisés, les aventuriers iront dans une auberge, où ils ont rendez-vous avec le premier secrétaire de l'Ogre du Rhin, afin de lui remettre la planification complète du lendemain.

La nuit a apporté dans son manteau d'ombre un froid glacial qui transi les citadins. Au dehors des fortifications le vent se perd en de longs mugissements à travers les cimes décharnées et courbées des arbres. Les étoiles

forment un dôme constellé au dessus des toitures chaotiques, et les rares citadins se pressent vers les auberges encore ouvertes.

Arrivés dans l'auberge, les aventuriers pourront prendre une table, en attendant le secrétaire. Quelques instants dans la cohue générale, au milieu des cris, des chants, des vapeurs d'alcool et de tabac, arrivera le secrétaire. C'est un homme assez vieux, menu, qui semble ployer sous le poids de ses lunettes à monture d'écaille. Il tient un volumineux livre de compte, un stylo plume et s'assied devant les personnages sans même les saluer. C'est bien un des conservateurs de Strasbourg. Les personnages devront lui faire un rapport des activités et le maître de jeu devra maintenir la conversation en trouvant des objections, et en demande des détails.

Au milieu de la conversation, un homme rentrera dans l'auberge. Sa grande cape maculée de boue et de poussière, ainsi que ses vêtements de cuir bardé de métal qui ne parvient pas à masquer sa forte musculature, et ses deux yeux bleu-acier à peine cachée par sa longue tignasse noire, témoigne qu'il vient de faire un grand voyage. Son sabre accompagne d'un même cliquetis ses hautes bottes de moto. Posant son revolver imposant sur la table, il s'assoit et commande d'une voix gutturale un repas. Sa barbe épaisse et son visage balafre tanné par le soleil et torturé par le froid trahit ses longs périple. Lorsque ses deux mains l'une gantée de métal et l'autre de cuir saisissent le pain, un murmure parcourt l'assemblée. Une rumeur s'étend de table en table, comme un souffle craintif: "Le chasseur".



LE CHASSEUR

FO:8	PV:40	REP:120
AG:10	SE:11	MAR:65
RA:10	CH:25	SED:120
IN:8		SAU:105
EN:9	PP:65000	PRE:90
PR:10		DIS:165
BE:5	COM:100	MÉC:90
PE:8	TIR:160	RES:140
Droitier	LAN:140	CON:130

Équipement: Fusil, 42 cartouches, revolver, 36 cartouches, 2 poignards, poing américain, griffe de combat, matraque, cran d'arrêt, griffes de combat sur les bottes (pour grimper), communicateur d'urgence, arbalète, 40 carreaux, 3 paires de menottes, 2 boîtes de cigarillos, treillis, gilet clouté, bottes de moto, casquette et lunettes noires.

Talents spéciaux: Spécialisation au fusil, tir rapide au revolver, combat sans armes, résistant, combat (motorisé, urbain, rural et nocturne), maître d'arme (normalement interdit) au poing américain, tir indirect, chance et camouflage.

Défaut: Aucun.

La voiture du chasseur est garée à l'extérieur de la ville.

Taille: Grande voiture Acc/Vit: +5/100

Man: -5% Armure: 3

Espaces pris: 18

Armement: Mitrailleuse lourde fixée à l'avant.

Accessoires: Accélérateur à gaz, 2 sièges de passager, phares, cargo et réservoir supplémentaire.

Les aventuriers entendront également le nom de ce célèbre mercenaire et l'inquiétude générale sera peut-être partagée... Le chasseur est sûrement le plus grand mercenaire que la terre est portée dans ses flancs, on dit qu'il n'a jamais échoué et qu'il a tué plus d'hommes à main nues qu'il a vécu de jours. Son sillage est tapissé de pleurs et de sang. Si un personnage l'accoste et lui demande le but de sa visite, il répondra d'une façon évasive mais très patiente.

Exemple de dialogue:

-D'où venez-vous, chasseur ?

-De l'autre côté de la mer.

-Et que venez vous faire dans notre paisible ville ?

Un rictus déchire un instant ses lèvres brûlées lorsqu'il répond:

-As-tu peur que je refasse comme à Brest...

Au nom de cette ville, l'homme a dans son esprit un déluge d'images de mort, de sang, de fureur sauvage, de

flammes et d'enfer. Le chasseur avait combattu à lui seul une horde de fils du métal et le résultat fut la destruction quasi complète de la population locale. Sans pour autant fixer les yeux d'acier, l'homme se racle la gorge et dit: -Tu ne m'a pas répondu, chasseur, que viens-tu faire ici ?

Le chasseur dévisage l'homme, une veine palpète sur sa tempe, et la mâchoire crispée, détache les mots, il répond d'une voix monocorde:

-Me reposer...

Le chasseur ne s'opposera pas en aucune façon à la loi de la ville, car il a une mission à remplir et ne veut pas d'ennuis supplémentaires. A la limite, s'il est indésirable, il ira loger à l'extérieur.

LES VICKINGS

Les hordes de l'enfer ne sont rien en comparaison face à cette horde de guerriers, qui valent chacun trois hommes. Les rugissements de leurs véhicules font trembler la terre, pâler le soleil et terrorisent les citadins. Leur rire grossier, la violence de leurs coups, leur sang barbare et leur force brute, les rendent incomparable à quiconque. Les vickings sont portés par le tonnerre de Thor, et la folie berserck de Modi. Aucun trône de la terre n'est assez beau pour eux, aucune armée n'est assez forte. Les lourds camions qu'ils appellent eux-même Drakkars sont présage de douleur et de feu.

Un groupe de drakkars approche de Strasbourg mais seul un petit groupe pénètre dans la ville. le reste (8 drakkars et environ 120 individus) restera calme et hors de la ville jusqu'au matin du départ précipité.

LES VICKINGS (29 individus)

FO:7	PV:24	REP:55
AG:4	SE:6	MAR:50
RA:4	CH:19.5	SED:60
IN:5		SAU:45
EN:6	PP:10	PRE:45
PR:5		DIS:45
BE:5	COM:75	MEC:45
PE:5	TIR:50	RES:65
Armure:3	LAN:60	CON:45

Equipement: Pantalon en fourrure, gilet clouté, bottes en cuir, casque, pavois, arbalète (x10), hache (x25), arbalète fixe (x15) et tronçonneuse (x4).

KARIAMORNICAS, CHEF VICKING

FO:7	PV:24	REP:75
AG:4	SE:6	MAR:70
RA:4	CH:19.5	SED:80
IN:7		SAU:65
EN:6	PP:1500	PRE:65
PR:5		DIS:65
BE:5	COM:95	MEC:65
PE:5	TIR:70	RES:85
Armure:3	LAN:80	CON:65

Equipement: Pantalon en cuir, veste de tissu, cape de fourrure, casque, pavois, PM, 4 chargeurs et épée à deux mains.

LES DRAKKARS (3 en tout)

Taille:Tracteur	Acc/Vit:+5/100
Man:-10%	Armure:6

Espaces pris:28

Armement: Mitrailleuse légère en tourelle.

Accessoires: Suspension, 3 pointes d'éventration, protection pour roues, siège de passager, phares et pare-choc de combat.

Taille:Remorque	Armure:20
-----------------	-----------

Espaces pris:100

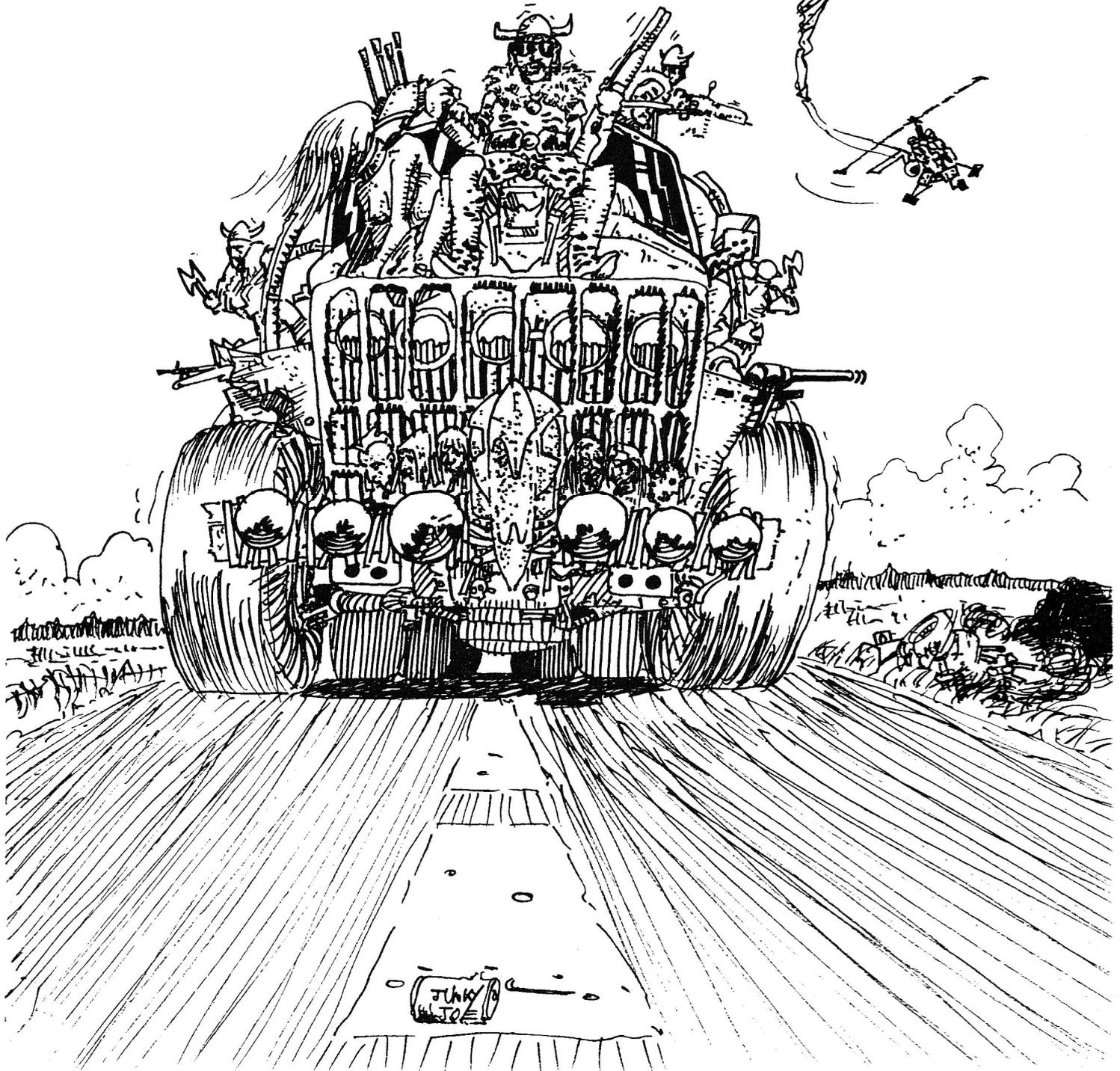
Armement: Canon anti-char et mitrailleuse lourde en tourelles.

Accessoires: 13 sièges de passager, protection pour roues et 21 cargos.

Le lendemain, c'est le jour crucial. Les vickings doivent arriver, et tout le monde se prépare à les recevoir. Une grande foule est venue à Strasbourg afin de réaliser de bonnes affaires avec les vickings. Tout d'abord, l'envoyé du Jarl Cédric, Kariamornikas, présentera ses rugueux hommages à l'Ogre du Rhin sur la place du marché, où il présentera ses meilleurs esclaves:

-Une superbe jeune fille au corps de rêve, à la longue chevelure blonde retombant sur deux frêles épaules bronzées. Seulement vêtue d'un pagne, elle possède cependant une musculature fine et nerveuse. Traînée par deux guerriers vickings sur l'estrade, elle hurlera à la foule: "Chiens, bâtards du nord, vous paierez l'affront que vous faites à Kathia l'amazone, sales porcs...", mais elle sera vite calmée par ses musculeux gardiens.

VIRINGS REICH ÜBER ALLES



KATHIA L'AMAZONE

FO:4	PV:20	REP:50
AG:6	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:80	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:50	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:45
Droitière	LAN:45	CON:55

Equipement: Pagne en cuir.
Talents spéciaux: Spécialisation à l'arc, camouflage.
Défaut: Misandre.

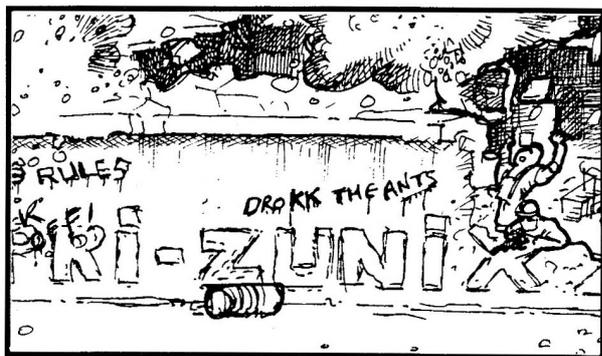
-Un géant au traits grossiers viendra ensuite, bardé de chaînes, vêtu d'une toque de fourrure et d'une grande veste tenue par une ceinture de cuir, un pantalon bouffant rentré dans de hautes bottes éperonnées. Il poussera un cri de bête, et traînera sur l'estrade les deux solides vickings.

LE COSAQUE

FO:10	PV:44	REP:35
AG:2	SE:12	MAR:35
RA:4	CH:30	SED:70
IN:2		SAU:55
EN:10	PP:6	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:4	COM:60	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:100
Gaucher	LAN:75	CON:145

Equipement: Toque de fourrure, veste en tissus, ceinture, bottes avec éperons et pantalon bouffant.
Talents spéciaux: Conduite sportive, résistant et conduite spécialisée (moto).
Défaut: Impulsif.

-Un curieux jeune homme vêtu d'une tunique verte, au teint pâle. Il restera silencieux, même dans ses mouvements.



ULRICH

FO:2	PV:8	REP:80
AG:6	SE:2	MAR:95
RA:8	CH:6	SED:70
IN:10		SAU:05
EN:2	PP:—	PRE:95
PR:9		DIS:50
BE:10	COM:05	MEC:115
PE:10	TIR:70	RES:20
Droitier	LAN:—	CON:—

Equipement: Combinaison verte, chaussures, oeil infra-rouge (greffe réussie).
Talents spéciaux: Aucun.
Défauts: Hémophile (c'est une fourmi).

-Une jeune fille à la peau noire provoquera un vent de surprise dans l'assistance, personne n'ayant jamais vu quelqu'un de cette couleur.

JEUNE AFRICAINE

FO:7	PV:24	REP:50
AG:6	SE:6	MAR:35
RA:6	CH:19.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:6	PP:	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:65	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:65
	LAN:60	CON:55

Equipement: Pagne en tissus.
Talents spéciaux: Spécialisation au boomerang et à l'épieu.
Défaut: Aucun.

Les esclaves seront ensuite reconduits dans le drakkar-
prison, la vente proprement dite ayant lieu le lende-
main. La place du marché, pendant la présentation, est
couverte de monde, on peut y repérer plusieurs tribus et
personnages intéressantes:

- Le chasseur (Jet de repérage à moins 75%).
- Une vingtaine d'amazones (Jet de repérage à plus 10%).
- Des fils du métal (Jet de repérage à plus 30%).

La tranquillité de la ville risque d'être légèrement
troublée par toutes les haines et les buts différents qui
vont rentrer en confrontation au cours de la nuit.

-Le chasseur: Il a été payé par des personnes qu'il ne
connait pas pour récupérer le jeune homme à la tunique

verte. De plus, il a une vengeance à accomplir contre les vikings qui ont massacrés sa tribu il y a dix ans. Aussi il va tout tenter pour réussir son double objectif, qui passera obligatoirement par la mort de Kariamornikas.

-Les amazones: Leurs coeurs brûlent de la volonté sanglante de rétribution. Elles doivent détruire les vikings qui ont osé emprisonner une de leur soeur. Cependant, elles ne savent pas encore comment faire.

LES FILLES DE LA COMETE (25 individus)

FO:4	PV:20	REP:50
AG:6	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:11	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:50	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:45
Armure:1	LAN:45	CON:55

Equipement: Pagne en cuir, soutien gorge en tissus, arc (x24), épée (x25), grenade fumigène (x24), FM (x1), grenade incendiaire (x2). Elles disposent de 13 motos.

Taille:Moto Acc/Vit:+5/130
 Man:+20% Armure:4
 Espaces pris:8
 Accessoires: Siège de passager.
 Armement: Mitrailleur légère fixée à l'avant.

-Les fils du métal: Brest est encore dans leur souvenir, le chasseur doit périr, ce qui laverait dans le sang l'honneur des fils du métal. Mais ceux-ci sont trop lourdauds pour pouvoir attraper en finesse le chasseur qui se méfie de tous et de tout.

LES COYOTES (20 individus)

FO:6	PV:28	REP:40
AG:4	SE:7	MAR:30
RA:6	CH:19.5	SED:50
IN:3		SAU:45
EN:7	PP:8	PRE:25
PR:5		DIS:35
BE:5	COM:80	MEC:45
PE:5	TIR:70	RES:70
Armure:2	LAN:55	CON:75

Equipement: Combinaison en tissus, griffes de combats (x15), épée (x15), arc (x5) et revolver (x5). Ils disposent de 5 voitures.

Taille:Grande voiture	Acc/Vit:+15/185
Man:-5%	Armure:3
Espaces:18	
Accessoires: 3 sièges de passager et 9 suppléments au moteur.	

ULTIMA NECAT

Une nouvelle fois la nuit engourdie la ville, le marché est maintenant déserté, mais les lumières des auberges vont encore rester longtemps allumés, car il faut laisser place à la fête. Les îlots de chants, de pleurs et de cris sont cernés par les rues désertes, sombres et silencieuses. Il est des soirs où l'on pressent des événements funestes, et c'est l'un de ces soirs.

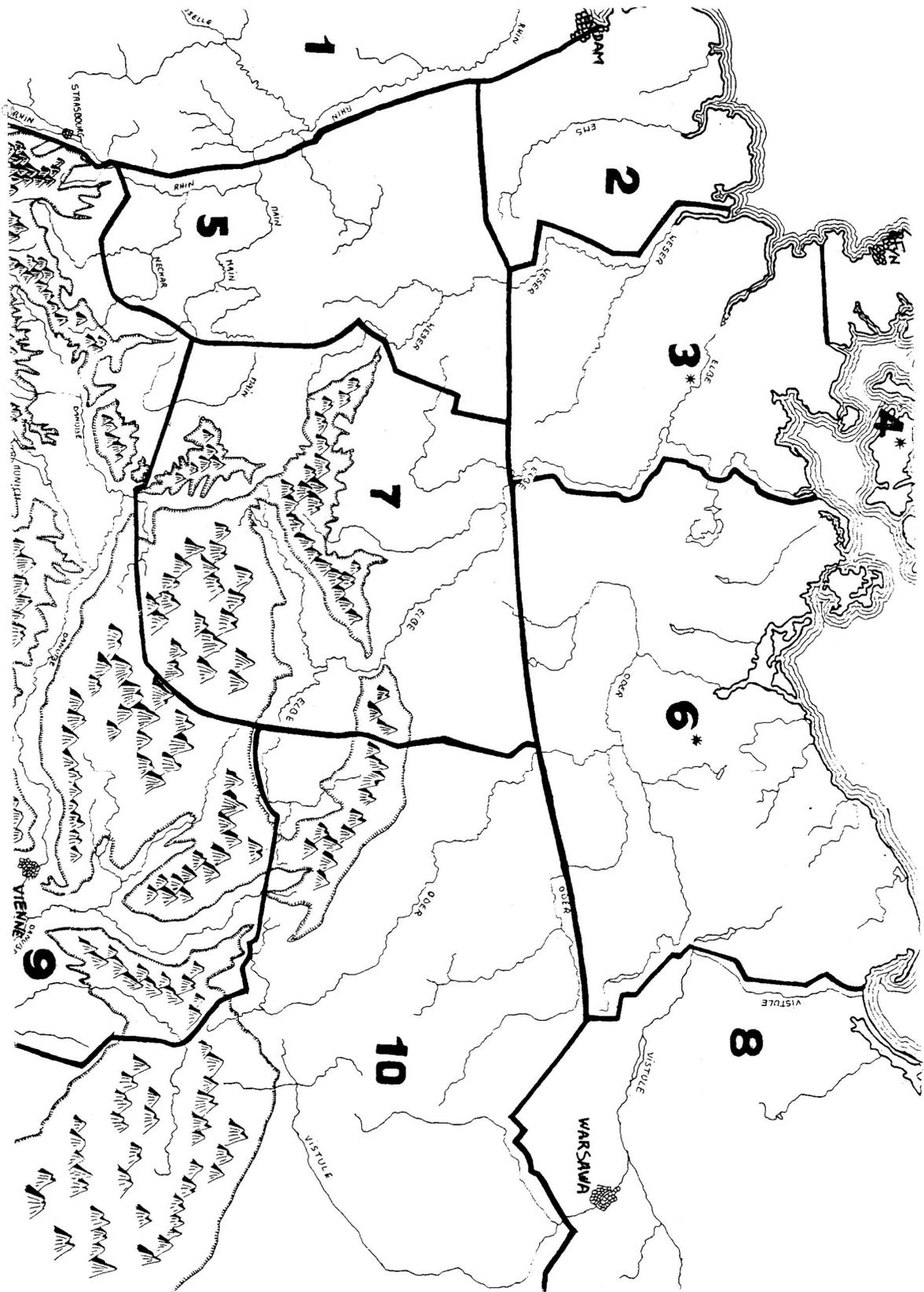
La chronologie optimum des événements de cette nuit est la suivante:

20 heures: Fin du marché, fête généralisée dans toutes les auberges. Les vikings commencent à boire, tandis que les fils du métal parcourent la ville quatre par quatre afin de retrouver le chasseur.

21 heures: Les vikings continuent de boire. Il y a assez peu de gardes au camp. Mais il y a une altercation entre les amazones et le chasseur qui se sont retrouvés ensemble près du camp. Tir intensif, 5 amazones tuées. L'alerte est donnée, les vikings et les skins se retrouvent dans la rue, léger combat entre eux.

22 heures: Tout redevient calme, le chasseur est toujours sur les toits, près du camp viking. Les amazones préparent une attaque en force, mais avec discrétion.

Le maître du jeu va devoir faire vivre ces événements en prenant en considération les actions des aventuriers qui peuvent certainement les modifier. Il faut garder à l'esprit que les vikings seront de plus en plus tendus et soupçonneront un coup monté, d'où une relative agressivité envers les citadins. Le chasseur quant à lui, va utiliser les amazones pour créer une diversion nécessaire à l'enlèvement du jeune homme en tunique verte prisonnier chez les vikings. Les amazones vont se répandre dans le camp, mais seront sûrement découvertes par les vikings, tandis que le chasseur sera loin. Les fils du métal vont apprendre que le chasseur est chez les vikings, et vont le chercher. Quant aux vikings, ils risquent d'interpréter assez mal cette opération, d'où un chaos accru. Kariamornikas va se séparer de ses hommes, et réussira à retrouver la trace du chasseur, près d'une brèche située dans le mur d'enceinte. Devant deux citadins, le chasseur tuera le chef viking d'un coup de



TERRITOIRE DES VICKINGS

FICHE SIGNALÉTIQUE DES TERRITOIRES

Afin de donner une description complète et rapide de la région, nous avons constitué une série de données qui se retrouveront pour chaque région numérotée sur la carte:

Habitants: Le chiffre de la population vivant dans cette zone.

Tribu(s): Le type et le nombre des tribus dans la zone auquel a été attribuée un coefficient de véhémence allant de 0 à 10 (0= amicaux, 10= Agressifs). Pour savoir si une tribu rencontrée a une réaction violente envers les personnages, il suffit de multiplier le facteur de véhémence par (100-MAR ou SED du porte parole du groupe)/10. Ce total (minimum 5%) donne le % de chance que la tribu réagisse violemment vis à vis des personnages.

Essence: Dans une échelle similaire au coefficient de véhémence (0= pas d'essence, 10= Beaucoup d'essence) la possibilité de trouver du carburant a été indiquée. Pour savoir si les personnages trouvent du carburant, il suffit de réussir le jet suivant (toutes les 3 heures ou tous les 3 kilomètres): Coefficient d'essence x IN du personnage cherchant du carburant. Si du carburant a été trouvé, il faut ensuite déterminer comment on peut l'utiliser:

D%	Lieu
01-50	Station service ou réservoir abandonné (5D100 litres).
51-75	Station service ou réservoir gardé (3D100 litres).
76-85	Véhicule abandonné (2D10 litres).
86-95	Carcasse de véhicule (1D10 litres).
96-00	PNJ possédant de l'essence en petite quantité (4D10).

Une éventuelle rencontre avec des PNJ (résultats 51-75 et 96-00) devra être déterminée en consultant la fiche signalétique de la zone considérée.

Météorologie: Le type des précipitations et la température moyenne.

ZONE 1

Habitants: 60000

Tribus: Fermiers(4) sur les bords du Rhin, punks(7) au nord du territoire, Indiens(6) à l'ouest, enfants(7) situés un peu partout. En principe, si les aventuriers se font reconnaître comme étant de Strasbourg, les tribus de ce territoire seront enclin à les aider, mais pas militairement.

Essence: 8 (auprès des dites tribus).

Météo: Temps frais (12-14°), vent fort, pluie 25% du temps.

BONUS CROC

Les joueurs peuvent être pris à parti par une bande de fermiers qui craignent l'attaque d'indiens. Si les joueurs refusent, ils perdent 50PP chacun (les fermiers sont des citoyens de Strasbourg) et seront attaqués par les indiens peu de temps après. Cela fera comprendre aux joueurs qu'ils sont responsable de leur ville.

Les aventuriers peuvent choisir de remonter le Rhin, pour le traverser vers la zone 2, ou bien d'aller directement en zone 5. Les vikings veulent passer par les zones 1-2-3-4, et ont une vitesse d'environ 75kph, ne s'arrêtent pas et ont 12 heures d'avance.

EVENEMENT A

Au bout d'un moment, les aventuriers trouveront le reste d'un lourd camion viking. A l'intérieur il y a de nombreux cadavres vikings, mêlés à des caisses vides. Les corps ont été dépouillés. Les pneus avant du drakkar ont été crevés, et celui-ci est retourné dans un fossé. Sur le sol il y a les traces de la lourde caravane viking se dirigeant vers les rives du Rhin, ainsi que d'autres aussi profonde mais moins nombreuses, coupant la route à 90°.

Lorsque les aventuriers arrivent à ce point, il y a 80% de chance qu'une bande d'enfants (une trentaine) soit déjà en train squatter l'épave de l'énorme camion. Ceux-ci n'ont pas l'intention de laisser entrer quiconque dans leur "palais". Quant à livrer des renseignements ils ne le feront que contre leur vie (si ils sont capturés) ou contre un objet très précieux (arme à feu, véhicule...).

LE CLUB DOROTHEE (32 enfants)

FO:6	PV:20	REP:60
AG:5	SE:5	MAR:30
RA:6	CH:16.5	SED:55
IN:5		SAU:70
EN:5	PP:10	PRE:55
PR:5		DIS:70
BE:5	COM:55	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:55
Armure:1	LAN:55	CON:55

Equipement: Short, baskets, K-way, lance-pierre, garrot et épieu.

Si les aventuriers obtiennent les renseignements par le troc, les enfants diront qu'une bande de femmes sur des motos se sont ruées sur un camion qui constituait l'arrière du convoi viking (il roulait à trois bornes des

autres drakkars), lui ont crevé les pneus et que celui-ci est parti dans le fossé. Ensuite elles ont massacrés les vikings puis ont filés vers l'Est, rageuses. Si par contre, les aventuriers obtiennent les renseignements par la force, les enfants diront que des punks de Dam (Ancienne Amsterdam) ont attaqué le drakkar, puis sont reparti vers leur ville... A ce point, trois possibilités s'offrent aux aventuriers:

- Suivre les drakkars vers les rives du Rhin.
- Suivre les traces vers la zone 5.
- Se rendre à Dam, dans le ghetto des punks. Ils sont au alentour de 550 et n'aiment pas être dérangés, surtout quand ils n'ont rien fait.

EVENEMENT B

En suivant les traces des drakkars filant vers le nord et lorsque les aventuriers arrivent près des rives du Rhin, ils aperçoivent une vingtaine de voitures, bardées de pointes, aux vitres fumées, autour desquelles s'activent une trentaine de fils du métal. Ils sont visiblement en train d'installer un campement. Une étude poussée du campement fera certes perdre du temps, mais permettra tout au moins de voir que les fils du métal sont visiblement en train d'attendre quelque chose, ou quelqu'un.

LES CHACALS (35 individus)

FO:6	PV:28	REP:40
AG:4	SE:7	MAR:30
RA:6	CH:19.5	SED:50
IN:3		SAU:45
EN:7	PP:8	PRE:25
PR:5		DIS:35
BE:5	COM:80	MEC:45
PE:5	TIR:70	RES:70
Armure:2	LAN:55	CON:75

Equipement: Combinaison en tissus, griffes de combats (x30), épée (x30), arbalète fixe (x5) et trident (x5). Ils disposent de 19 voitures.

Taille: Grande voiture Acc/Vit: +15/185
 Man: -5% Armure: 3
 Espaces: 18
 Accessoires: Siège de passager et 9 suppléments au moteur et 2 pointes d'éventration.

Au bout de 5 heures d'attente, les aventuriers entendent le bruit d'un véhicule s'élevant de derrière l'endroit où ils se sont cachés pour attendre. Un fils du métal, sur un vieux side-car décrépi perdant huile et écrous, se dirige poussivement vers le camp. Les aventuriers peuvent s'ils le désirent avoir le temps de

l'attraper sans éveiller l'attention des autres fils du métal. S'ils y parviennent, ils peuvent obtenir les renseignements suivants:

- Ils cherchent le chasseur, sans trop savoir où il est. Il a l'air de s'intéresser aux vikings, donc les fils du métal restent dans les parrages.
- Ce fils du métal faisait parti d'un groupe qui enquêtait près de Strasbourg. Ils ont été attaqués par une bande d'amazones qui a eu rapidement le dessus.

Si les aventuriers retiennent le fils du métal prisonnier, il tentera de s'enfuir pour prévenir ses potes. Si les personnages le tuent (s'il est fils du métal, d'autres sont peut-être des fils du pute) il y a 15% de chance que des copains retrouvent le cadavre et suivent les traces des aventuriers pour se venger. Au bout de la sixième heure, les fils du métal quitteront le camp pour filer vers la zone 2.

EVENEMENT C

Si les aventuriers décident de chasser le punk, ils peuvent se rendre à Dam. Cette grande ville est entièrement squattée par 550 punks, qui, si je puis dire, sont retournés à l'état sauvage. Ils ne supportent pas les étrangers et n'ont qu'un désir, les dépouiller. Les rues et les canaux de l'ancienne Amsterdam sont devenus impraticables. La seule chose qui peut être intéressante pour les joueurs, c'est le port qui contient une corvette. Celle-ci appartient au chef des punks, et elle est gardée par une vingtaine d'entre eux. Comme il n'est pas acquis que les aventuriers de Strasbourg sachent faire avancer ce genre de véhicules, ils devront faire prisonnier le navigateur, qui, sous la menace, les amèneront où ils veulent. Ce moyen de transport permettra peut être aux aventuriers de rattraper les vikings.

LES PUNKS DE DAM
(2D6+4 individus par rencontre)

FO:5	PV:20	REP:50
AG:5	SE:5	MAR:30
RA:6	CH:15	SED:50
IN:5		SAU:60
EN:5	PP:10	PRE:55
PR:5		DIS:70
BE:5	COM:60	MEC:55
PE:5	TIR:60	RES:50
Armure:1	LAN:50	CON:55

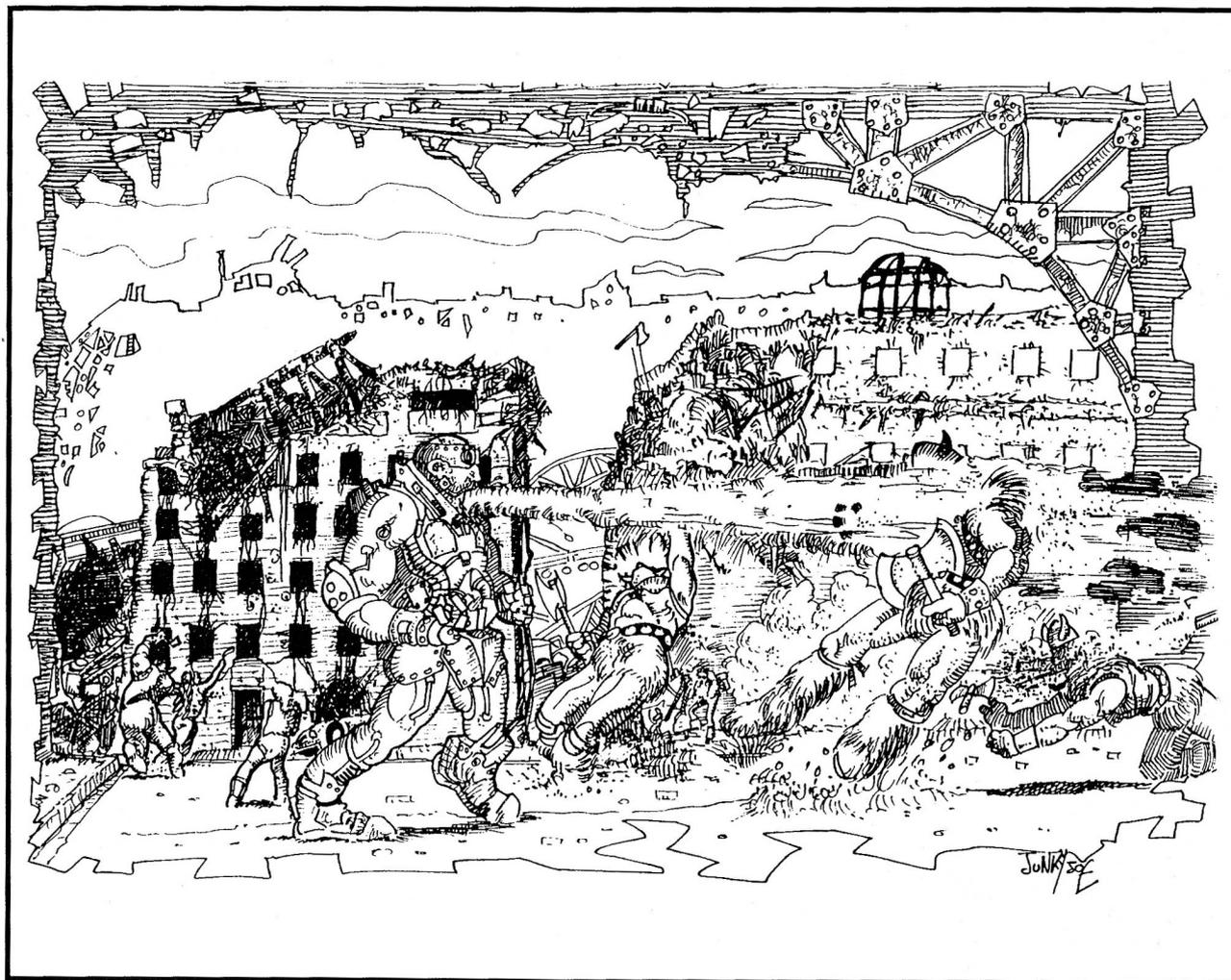
Equipement: Loques en tissus, tube lance-dards, poignard et garrot.

STRAFILIKOS, CHEF PUNK

FO:6	PV:20	REP:50
AG:5	SE:5	MAR:70
RA:6	CH:15	SED:50
IN:7		SAU:70
EN:5	PP:10	PRE:55
PR:5		DIS:70
BE:5	COM:65	MEC:55
PE:5	TIR:60	RES:70
Armure:1	LAN:50	CON:55

Equipement: Combinaison en cuir, lance-flamme, revolver, poignard et garrot. Il possède une corvette blindée qu'il utilise pour chasser le phoque.

Taille: Vedette Acc/Vit: +5/20
Man: -10% Armure: 10
Espaces pris: 40
Accessoires: 4 habitacles.
Armement: 2 lance-harpons avec cordage sur pivot (avant et arrière).



ZONE 2

Habitants: 45000

Tribu: Punks(7) cachés dans les ruines de quelques villes, ils craignent les vickings qui ont détruit plusieurs fois leur camp.

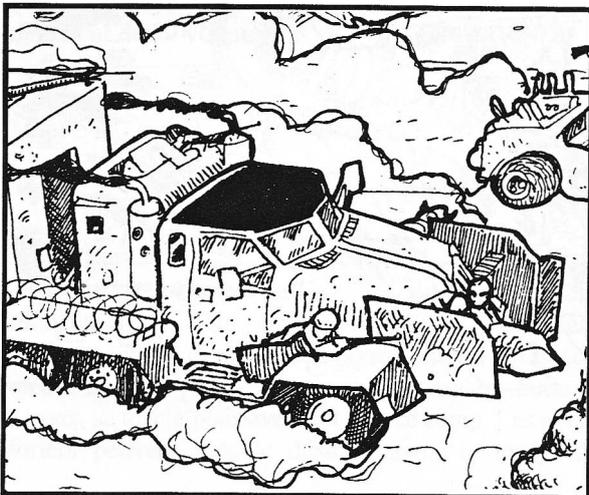
Essence: Cette zone ayant été transformée en no man's land par les vickings, il n'y a aucune réserve d'essence.

Météo: Vent fort, pluie abondante (35% de chance par jour).

BONUS CROC

Si les joueurs tombent en panne d'essence dans cette zone ils ne peuvent plus repartir. Le maître de jeu peut laisser les joueurs explorer les ruines d'une ville apparemment vide. A la tombée de la nuit, des êtres encapuchonnés sortent des égouts et tentent de les capturer pour les dévorer. Ces êtres dégénérés mentalement sont des humains et sont simplement très sensible à toute lumière vive. Après avoir plongé les joueurs dans un climat de peur et d'angoisse le maître de jeu peut leur "offrir" une petite quantité de carburant qui leur permettra de sortir de la zone.

Cette zone est couverte d'autoroutes ce qui facilite grandement la circulation. Cependant les punks, qui sont totalement terrorisée par les vickings, n'hésitent pas à piller les voyageurs sur ces mêmes autoroutes. Si les aventuriers prennent du retard, et qu'ils ont laissé derrière eux les fils du métal, ils risquent d'être rattrapés. Si la bande des fils du métal n'est pas au courant des activités des aventuriers, ils ne seront pas "franchement" belliqueux, mais essayeront de les aborder pour leur poser des questions sur leur venue en ces lieux (ils reconnaîtront peut-être des Strasbourgeois) et sur les vickings, puis les laisseront partir sans aucun problèmes. Ils surveilleront tout de même leur direction. Si les aventuriers ont fait prisonnier un fils du métal, où s'il a été retrouvé mort, cela risque alors de saigner.



ZONE 3

Habitants: 55000

Tribus: Vikings(5), fermiers(3)

Essence: 8 (auprès des vickings).

Météo: Vent glacial, forte précipitation (35% de chance), neige (25%).

BONUS CROC

Les joueurs peuvent tomber sur un semi-remorque viking apparemment abandonné. Les corps des guerriers sont couverts de griffures et sont éventrés. Le responsable est un enfant armé de griffes de combat et rendu fou par la mort de ses parents. Il tentera de se cacher dans un véhicule des joueur et poursuivra ses crimes en accompagnant le groupe. Ils risqueront de trouver étrange ce criminel qui semble les suivre et qui massacre les vikings. Ces derniers peuvent aussi croire que les joueurs sont responsables des crimes.

Cette zone est directement sous influence viking, il faut absolument que les joueurs se fassent reconnaître comme natifs de Strasbourg s'ils veulent ne pas être réduit à l'état de scories fumantes. Il y a de nombreuses patrouilles qui surveillent les frontières contre une quelconque invasion. Un personnage du groupe doué pour le dialogue pourra apprendre en discutant avec les patrouilleurs (MAR-10%) qu'ils craignent une excursion cosaque. Bien que celle-ci ne pourra pas aller très loin.

EVENEMENT D

Les aventuriers, s'ils viennent de la zone 2, croiseront un petit convoi de vikings, dont les véhicules ont l'air d'avoir souffert. Ceux-ci viennent du sud et ont du affronter les amazones avant de récupérer le chasseur qui semble être le responsable du vol du jeune esclave. Malheureusement, celui-ci n'est plus avec le chasseur, et leur velléité à fait massacrer les amazones pour se venger. Les personnages reconnaîtront parmi l'équipage du lourd et maigre convoi, des membres de ceux qui sont venus à Strasbourg. En discutant, ils apprendront que les vikings ont le mythique chasseur prisonnier mais pas l'enfant, donc l'affront n'est toujours pas réparé. Cependant, envers tout logique, ils empêcheront les Strasbourgeois de voir le chasseur avant Fyn, la capitale de leur royaume. Les aventuriers auront donc deux alternatives:

-Suivre les vikings jusqu'à Fyn.

-Ne pas perdre de temps et tenter d'interroger le chasseur tout de suite.

Dans le premier cas, rendez-vous en Zone 4, sinon lisez ce qui suit:

Le convoi s'arrêtera à la frontière de la zone 3 et 4 afin de passer la nuit. Les aventuriers seront de toute façon acceptés dans le camp. Il y a 15 guerriers vikings et 3 drakkars sans remorques.

LES VICKINGS (15 individus)

FO:7	PV:24	REP:55
AG:4	SE:6	MAR:50
RA:4	CH:19.5	SED:60
IN:5		SAU:45
EN:6	PP:10	PRE:45
PR:5		DIS:45
BE:5	COM:75	MEC:45
PE:5	TIR:50	RES:65
Armure:3	LAN:60	CON:45

Equipement: Combinaison en fourrure, casque à cornes, sac à dos, hache (x15), pavois (x10) et arbalète (x5). Ils disposent de 3 drakkars.

Taille: Tracteur Acc/Vit: +5/100
Man.: -10% Armure: 9

Espaces pris: 28

Armement: Mitrailleuse légère en anneau.

Accessoires: Phares, 4 sièges de passager et habitacle.

Le camion où est retenu le chasseur est gardé en permanence par trois guerriers qui se relaient toutes les deux heures. Les gardes n'hésiteront pas à donner l'alerte en cas d'événements suspects. La porte du camion est fermée de l'intérieur où se trouve un autre garde en train de dormir. Si les aventuriers parviennent à approcher le chasseur celui-ci sera peu enclin à donner des renseignements. La menace de mort ne l'impressionnant: "la mort est une limite comme une autre, et je n'ai jamais connu de frontières". Seul un marché pourra à la rigueur le satisfaire:

"Vous me libérez et j'vous raconte ma vie les enfants!"

C'est à peu près le seul moyen pour apprendre que:

- Le jeune homme est avec les amazones.
- Warsawa est à l'est de la vistule.
- Il n'aime pas les coquillettes.
- Il y a des mecs beaucoup plus balaise que n'importe qui, qui veulent le même.

Le chasseur étant d'une nature très méfiante, il voudra d'abord être libéré avant de répondre à ces questions. Si les aventuriers tentent de le rouler, il tentera tout de même de s'échapper (une fois ses liens retirés). Etant

peut être très habile, mais pas invincible, il agira tout de même avec beaucoup de ruse. Une fois cette action entreprise les aventuriers n'auront plus qu'à filer vers les amazones avec ou sans le chasseur (Zone 7). Le lendemain, les vikings se lanceront à la poursuite des aventuriers pour les chatier de leurs témérités. Toutefois si les aventuriers ont été surpris avant que le chasseur ne soit libéré, ils leur sera gentiment fait comprendre de se casser, et sinon ils seront fait prisonnier et amenés à Fyn. Pour finir, ils peuvent choisir de massacrer (on ne sait jamais) tous les vikings afin de ne pas laisser de témoins vivants, et dans ce cas, il n'y aura pas de poursuite de la part des vikings.

ZONE 4

Voir chapitre troisième.

ZONE 5

Habitants: 70000

Tribus: Fermiers(5), justiciers(1à10), yankees(8).

Essence: 5 auprès des yankees ou des justiciers.

Météo: Temps souvent frais, pluies fréquentes et abondantes (20%).

BONUS CROC

Les joueurs peuvent rencontrer une tribu de justiciers (4 membres) qui ont entendu parler de leur mission et qui souhaitent les aider. Le problème est qu'ils sont toujours aussi censés que leurs confrères. Ils refuseront toute alliance avec des femmes (qui sont les envoyés du malin) et des enfants (qui sont les produits d'une union contre nature entre un homme et une femme). Inutile de préciser que ces joyeux (gay quoi!) drilles sont homosexuels.

La frontière Est de cette zone est occupée par plusieurs villes yankees qui tiennent sous leur domination une petite partie de ce territoire. Peu ouvert vers l'extérieur les yankees vivent sur leur réserve et grâce aux fermiers à qui ils offrent en échange protection et amitié. Les fréquentes incursions vikings les ont donc chassés à l'est, et ils ne restent plus à l'intérieur de cette zone que des groupes de justiciers essayant de faire payer leurs crimes aux "barbares de la route". Il est donc peu souhaitable de se faire connaître en temps d'amis des vikings, c'est une simple question de sécurité et de bien être.

Les événements qui sont décrits dans cette zone ne sont plus applicables si les aventuriers sont tout d'abord passés par la zone 2 et 3.

EVENEMENT E

En suivant les traces moins nombreuses qui allaient dans cette direction les aventuriers ne tarderont pas à rattraper les camions vikings, arrêtés en demi-cercle. Ceux-ci sont en pleine discussion avec un groupe d'amazones au milieu d'un cirque bordé de collines. En faisant discrètement le tour, les aventuriers pourront trouver un camp plus important d'amazones avec, au centre d'elles un homme (un personnage ayant des jumelles pourra reconnaître le chasseur) visiblement enchaîné. Sur une autre moto est également retenu prisonnier le jeune homme en tunique verte, mais celui-ci est moins visible, et le personnage devra réussir un jet de repérage à moins 60%. Les amazones qui discutent avec les vikings veulent échanger le chasseur contre leur reine. Kar, le chef des vikings demandera à voir le chasseur puis il lancera l'attaque contre les amazones, sans rien leur donner en échange. Celles qui sont dans le cirque n'ont que peu de chance, mais c'est encore jouable. Quant à celle qui sont légèrement plus loin, la moitié d'entre elles s'enfuieront vers la zone 7 afin d'emmener le garçon (qui semble avoir de la valeur) tandis que le restant se camouflera au sommet du cirque pour canarder les vikings. Si les aventuriers, en discutant habilement se sont fait acceptés dans l'un ou l'autre camp, l'adversaire n'aura aucune pitié pour eux. Les vikings sont au nombre de 15 et les amazones 25.

LES VICKINGS (15 individus)

FO:7	PV:24	REP:55
AG:4	SE:6	MAR:50
RA:4	CH:19.5	SED:60
IN:5		SAU:45
EN:6	PP:10	PRE:45
PR:5		DIS:45
BE:5	COM:75	MEC:45
PE:5	TIR:50	RES:65
Armure:3	LAN:60	CON:45

Equipement: Combinaison en fourrure, casque à cornes, sac à dos, hache (x10), pavois (x5), tronçonneuse (x5) et fusil (x5). Ils disposent de 2 drakkars.

Taille:Tracteur Acc/Vit:+5/100
Man.: -20% Armure:17
Espaces pris:28
Armement: Mitrailleuse légère en anneau.
Accessoires: Phares et habitacle.

Taille:Remorque Armure:40
Espaces pris:100
Armement: 2 canons à tir rapide en tourelle.

Accessoires: 8 sièges de passager et 20 cargos.

LES AMAZONES (25 individus)

FO:4	PV:20	REP:50
AG:6	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:11	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:50	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:45
Armure:1	LAN:45	CON:55

Equipement: Pagne en cuir, soutien gorge en tissu, arc (x24), épée (x25), FM (x1) et grenades fumigènes (x25). Elles disposent de 20 motos.

LES MOTOS (dans le cirque: 5)

Taille:Moto Acc/vit:+5/130
Man:+20% Armure:4
Espaces pris:8
Accessoires:Siège de passager.
Armement: Mitrailleuse légère fixée à l'avant.

LES MOTOS (un peu plus loin: 15)

Taille:Moto Acc/Vit:+25/205
Man:+20% Armure:0
Espaces pris:8
Accessoires: 6 suppléments au moteur et siège de passager.

Les vikings s'ils y réussissent récupéreront le chasseur, puis mettront le cap vers Fyn à toute vitesse. Les joueurs ont donc trois alternatives:

- Attaquer les amazones au tout début pour récupérer le chasseur et le garçon. Dans ce cas là, s'ils y parviennent le chasseur tentera de les convaincre de l'escorter jusqu'à Warsawa contre de nombreux cadeaux, puis tentera de leur fausser compagnie avec le garçon dès la première occasion.
- Suivre les amazones jusqu'à leur camp, voir ci-dessous.
- Se joindre aux vikings et remonter avec eux jusqu'à Fyn (voir chapitre troisième).

EVENEMENT F

En poursuivant leur route à travers cette zone très boisée et en suivant la piste des amazones, les aventuriers entendront soudain des bruits de combat, des vrombissements de moteurs ainsi que plusieurs détonations. En s'approchant, ils distingueront six fils du métal aux prises avec une dizaine d'amazones. Les fils du métal semblent en très mauvaise posture.

LES AMAZONES (9 individus)

FO:4	PV:20	REP:50
AG:6	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:11	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:50	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:45
Armure:1	LAN:45	CON:55

Equipement: Pagne en cuir, soutient gorge en tissus, arc (x8), épée (x9), fusil à pompe (x1) et grenades fumigènes (x9). Elles disposent de 9 motos.

Taille:Moto Acc/vit:+5/130
Man:+20% Armure:4
Espaces pris:8
Accessoires:Siège de passager.
Armement: Mitrailleur légère fixée à l'avant.

LES RENARDS (6 individus)

FO:6	PV:28	REP:40
AG:4	SE:7	MAR:30
RA:6	CH:19.5	SED:50
IN:3		SAU:45
EN:7	PP:8	PRE:25
PR:5		DIS:35
BE:5	COM:80	MEC:45
PE:5	TIR:70	RES:70
Armure:3	LAN:55	CON:75

Equipement: Combinaison en cuir clouté, casque en fer, griffes de combat (x6) et revolver (x1). Ils disposent de 2 voitures.

Taille:Grande voiture Acc/Vit:+15/185
Man:-5% Armure:3
Espaces pris:18
Accessoires: 3 sièges de passager et 9 suppléments au moteur.

Seul l'aide des aventuriers pourra les sauver, mais le combat risque encore une fois de plus d'être rude et d'une rare violence. Si les fils du métal sont tirés d'affaire, c'est leur chef THAZ qui viendra au devant des Strasbourgeois: "Merci les amis, vous arrivez bien... quoiqu'un motard est parti chercher du renfort... ah les garces, elles nous ont surpris..." Oui, bien sûr, comme remerciements chaleureux cela glace un peu... mais les fils du métal se perdent rarement en effusion exagérées. Il faut tout de même remarquer que c'était le seul moyen pour pouvoir discuter avec eux. Or, si les aventuriers taillent une bavette avec eux autours d'une bonne bière (quoique chaude) ils pourront apprendre des choses plutôt intéressante:

- Ils cherchent le chasseur, pour lui fait payer Brest. Celui-ci semblant s'intéresser au viking, le gros de la troupe les ont suivit. Mais THAZ voulait garder un oeil sur les amazones, et il a eut raison: celle-ci ont capturé le chasseur alors qu'il dormait.

- D'après la route que le gros des amazones prenait elles filaient droit vers l'est, vers leur territoire et celui des yankees (ZONE 7).

Sur ce, les fils du métal vont remonter vers le nord afin de récupérer le chasseur.

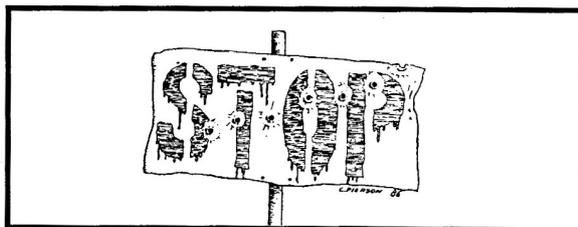
CHAPITRE TROISIEME

*Tous les efforts de la violence
Ne peuvent affaiblir la vérité, et ne
Servent qu'à la relever davantage. Toutes
Les lumières de la vérité ne peuvent rien
Pour arrêter la violence, et ne font que
L'irriter encore plus.*

PASCAL

INTRODUCTION

Ce chapitre marque un tournant de l'aventure. Les aventuriers lorsqu'ils arrivent à ce point ont alors de nombreux éléments en main, qui doivent leur permettre de choisir parmi les différentes actions possibles celle qui pourra conclure l'histoire. Parmi les événements qui se sont déroulé dans le chapitre précédent les aventuriers ont un lot de trois groupes qui sont détaillées ci-dessous.



L'EMPEREUR DUNORD, LE JARL TOUT PUISSANT

A cette époque de barbarie sauvage, il n'y avait pas un roi qui avait la moitié de la parcelle de puissance du Jarl HALRICK le Borgne. Il était la représentation vivante d'Odin lui-même, la force de Thor, l'intelligence de Loki, et la férocité de Modi le Berserck. Il gouvernait le Nord et envoyait ses lourds Drakkars sur toute les routes pour piller. Ses hommes et capitaines lui obéissaient aveuglément, et lorsque sa voix tonnait dans la salle du trône les vikings se hataient à s'exécuter avec une abnégation sans limite. On disait de lui que sa main droite dispensait la mort avec la violence et le sang et que sa main gauche retenait toutes les richesses de l'univers.

Histoire des temps barbares par le SHAMAN

ZONE 4

Habitants: 150000

Tribus: Vikings(5-10), fermiers(0)

Essence: 10 (chez les vikings)

Météo: Neige (25%), pluie (15%), vent fort et salin.

BONUS CROC

Le Jarl peut décider que les Strasbourgeois passent une épreuve pour obtenir une entrevue avec lui. Ils devront lui ramener la peau d'un ours blanc. Ce monstre est assez commun, mais il ne faut pas oublier qu'il vit sur la banquise et que sa peau ne doit pas être abîmée (inutile de tenter de chasser l'ours au bazooka).

110000 fermiers répartis sur toute la zone 4. Ils sont pêcheur à 45%, éleveurs à 35% et cultivateurs à 20%. Totalement soumis à l'ordre viking, ils n'espèrent qu'à vivre en paix avec leur dominateur à qui ils apportent nourriture et objets artisanaux. Certains d'entre eux sont assez riche et ont achetés des esclaves en grand nombre. Les 40000 autres habitants sont tous des vikings et assurent la sécurité de cette zone à bord de leur drakkars sur-armés. Susplicieux, les vikings écouterons cependant d'abord leur visiteurs avant de tirer. Les habitants de Strasbourg sont acceptés et pourront être amenés jusqu'à FYN la glorieuse capitale.

Plusieurs modes d'accès à cette zone ont pu être utilisés par les aventuriers: par la mer, s'ils sont passés à Dam ou par la terre (zone 1-2-3 ou 1-5-3). Suivant leur itinéraire ils possèdent différents éléments, ce qui risque de

changer les événements prévus dans cette partie.

FYN, la splendide

FYN est une grande cité qui compte 12000 habitants qui sont à 75% des vikings et leur famille. La ville est cernée de hautes murailles de pierre, elle-même cernées de tranchées barbelées. L'armement de défense de la ville est composée de 15 mortiers et 10 obusiers et contient en permanence une garnison de 2000 vikings armés et équipés de trois chars d'assaut et de 25 drakkars. En cas d'attaque éventuelle les vikings revenant de leur raid sont réquisitionnés pour la défense. Le point faible des vikings est l'éclatement de leur troupes. C'est à dire qu'ils obéissent à leur chef de clan (un clan représentant environ 50 à 200 individus) et à personne d'autre (sauf, bien entendu le Jarl). En cas de combat ils suivent leur chef, et ne se préoccupent pas des autres clans. De plus les vikings sont prompt à s'enflammer et à foncer dès que possible, au risque de tomber des pièges.

Les maisons de FYN sont principalement en bois, quelque rare construction sont encore en pierre. Le centre contient le grand dépôt d'essence ainsi que tout le matériel de réparation. Le palais du Jarl est dans l'ancienne mairie qui a été réparée et étendue par des bâtiments en bois, lui permettant de loger sa garde personnelle et ses courtisans. Chaque maison des chefs est surplombé de leurs drakkars.

L'invincible Empereur

Lorsqu'ils se présentent, les aventuriers seront fouillés et traité avec bien peu d'égard (Offul aura donné un rapport sur ce qui s'est passé à STRASBOURG). Il se peut que les vikings fassent quelque affronts à l'honneur de nos Strasbourgeois en les faisant attendre dehors près du parc aux porcs, ou sous une pluie battante. En cas d'incident, le Jarl refusera de les recevoir et ils seront jetés à l'extérieur de la ville sans leur véhicules. Il faut donc qu'ils prennent conscience de leur situation précaire et qu'ils usent de diplomatie. Au bout d'une à trois heures d'attente ils seront introduit devant le Jarl et sa cour.

Une barbe épaisse couvre une bonne partie de son visage, deux yeux verts pales luisent à l'intérieur de profondes cavités oculaires surmontés par d'épais sourcils. Un rictus marqué de sauvagerie fait apparaître une dentition jaunâtre et noirâtre. Une cotte de maille épaisse barré par une cartouchière moule son corps de taureau dont les épaules soutiennent une lourde cape carmin.

LE JARL

FO:10	PV:44	REP:70
AG:3	SE:12	MAR:50
RA:5	CH:30	SED:80
IN:7		SAU:40
EN:10	PP:45000	PRE:25
PR:5		DIS:10
BE:6	COM:140	MEC:60
PE:5	TIR:80	RES:150
Gaucher	LAN:110	CON:50

Équipement: Cotte de maille (PR:4), toge blanche, bottes de moto, casque à cornes, lunettes noires fines, hache, masse, pavois et fléau.

Talents spéciaux: Célébrité, commandement, combat rural et motorisé, spécialisation et tir rapide à la hache, résistant et résistance à l'alcool.

Défauts: Mégalomane, borgne. Le Jarl est sujet aux flatteries.

Dans la salle du trône il y a vingt gardes armés de fusil-mitrailleurs qui se tiennent immobiles le long des murs. Offul se tient à trois pas derrière le Jarl, à côté de lui se tient son premier conseiller Yvax, un homme qui semble très très vieux (55 ans!) et dont la faible carcasse est drapée dans une toge blanche. Deux servantes au corps de déesses, à la peau fine et bronzée et à la poitrine avenante sont lovés aux pieds du Jarl, lui servant de couvre-pied. Deux projecteurs sont braqués sur les aventuriers et ceux-ci ont donc du mal à fixer le Jarl dans les yeux et sont obligés de toujours baisser la tête. La voix du Jarl tonne dans la salle:

-”Alors Strasbourgeois, que voulez-vous au très grand Jarl, bourreau de l’univers !”

Suivant ce qui s’est passé avant, les aventuriers peuvent demander à voir le chasseur prisonnier des vikings ou de pouvoir trouver Warsawa. Il faudra émailler leurs discours de flatteries avec une voix mielleuse afin de pouvoir obtenir ce qu’ils désirent. Le Jarl n’aura que faire des jérémiades des aventuriers et il sera prêt à leur trancher la tête (après tout, les événements de Strasbourg sont un bon prétexte pour piller de grandes richesses). Cependant Yvax sera plus enclin à les écouter et si l’argumentaire des aventuriers lui semble bon, il interviendra auprès du Jarl pour qu’on leur donne satisfaction. C’est à dire en ce qui concerne Warsawa les aventuriers recevront un prisonnier Cosaque qui connaît bien la région et qui sera prêt à les guider vers la ville. Quant à voir le chasseur...

EVENEMENT G

Un vent de panique envahit le palais, et un messager avertis le conseiller Yvax que le chasseur s’est enfui alors que les gardes allaient l’amener devant le Jarl. Le géôle qui enfermait le chasseur est percé en son sol par un trou béant qui donne tout droit dans d’anciens égouts. La piste du chasseur à partir de cet endroit est facile à suivre, des trous ont été fait dans les murs des égouts (semblables à ceux du sol) et conduisent à l’extérieur, au delà des murs et des défenses de la ville, où les aventuriers pourront voir des traces de pneus filant vers le sud. Devant la sortie il y a deux personnes en tenue rouge qui semblent tenir la sortie du tunnel et comptent bien ralentir d’éventuels poursuivants. Ces deux fourmis se battront jusqu’à la mort, les autres les ayant laissé là sans espoir de venir les rechercher. Comme vous l’avez compris ce sont les fourmis qui sont venu aider le chasseur (celui-ci possédant un communicateur d’urgence) grâce à une foreuse thermique. Elles lui ont ramenés son véhicule, puis sont repartis en hélicoptère, laissant deux soldats lourdement armés défendre leur fuite. Le chasseur quant à lui est reparti vers le sud, pour tirer le gamin des griffes des amazones.

Les deux fourmis sont de type “garnison” mais ont un FM au lieu de leur pistolet-mitrailleur réglementaire. La lance thermique que le chasseur possède maintenant a les caractéristiques suivantes:

LANCE THERMIQUE

DOM:2D6+2 Prec:-10%
Poids:6000 Mains:2

Elle possède maintenant 60 secondes d’autonomie et peut aussi servir à percer toutes les matières imaginables. La vitesse de “fonte” dépend du matériau et la maître de jeu devra s’aider de la table ci-dessous:

Matériau	épaisseur/3 secondes
Acier	1cm
Pierre	2cm
Bois	5cm
Terre	15cm

S’excusant un tout petit peu de l’évasion du chasseur le Jarl exécute de ses mains le gardien du prisonnier et fournit aux joueurs un cosaque destiné à les guider jusqu’à Warsawa. A eux de le faire parler ou de trouver un terrain d’entente avec lui.

HOWITZER, LE COSAQUE

FO:10	PV:44	REP:35
AG:2	SE:12	MAR:35
RA:4	CH:30	SED:70
IN:2		SAU:55
EN:10	PP:6	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:4	COM:60	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:100
Armure:2	LAN:75	CON:145

Equipement: Toque en fourrure, veste en tissus, ceinture, bottes avec éperons et pantalon bouffant.
Talents spéciaux: Conduite sportive, résistant, conduite spécialisée (moto) et combat motorisé.

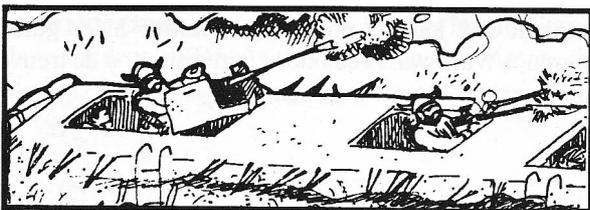
ZONE 6

Habitants: 60000
Tribus: Vikings(8), cosaques(9), fermiers(5)
Essence: (3) Chez les vikings.
Météo: Neige (35%), froid, vent fort, pluie (15%).

BONUS CROC

Les personnages, hébergés pour la nuit dans un village de moujiks, sont assaillis par une horde de cosaques. Ils doivent sortir du camp ou soutenir un siège de plusieurs jours (avant que les vikings viennent les sortir de là). Les moujiks sont en fait des cosaques déguisés. Le village est un énorme piège tendu par les cosaques pour capturer et dépouiller les étrangers.

C'est la dernière zone détenue par les vikings, et sans doute la plus difficile à tenir. En effet venant des zones 10 et 8 des hordes de cosaques s'abattent parfois en expéditions punitives, en réponse aux nombreuses incursions vikings dans leur territoire. Il en découle donc souvent des combats sanglants, les cosaques faisant "POGROM" sur les villages et les voyageurs, ainsi que bien entendu sur les postes frontières vikings. Les fermiers sont les principales victimes de ces échanges de civilités. Bien que les vikings disposent de grandes forces, ils n'ont jamais pu conquérir de façon durable les zones cosaques. Les aventuriers pourront être attaqués par des cosaques, et à ce moment, leur prisonnier cosaque tentera de s'échapper.



LES COSAQUES (2D6+5 individus)

FO:10	PV:44	REP:35
AG:2	SE:12	MAR:35
RA:4	CH:30	SED:70
IN:2		SAU:55
EN:10	PP:6	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:4	COM:60	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:100
Armure:2	LAN:75	CON:145

Equipement: Toque en fourrure, veste en tissus, ceinture, bottes avec éperons, pantalon bouffant, sabre et carabine. Ils possèdent chacun une moto.
Talents spéciaux: Conduite sportive, résistant, conduite spécialisée (moto) et combat motorisé.

Taille:Moto Acc/Vit:+25/205
Man:+20% Armure:2
Espaces pris:8
Accessoires: 6 suppléments au moteur.

En principe le chasseur empruntera jamais cette zone, ni pour aller chez les amazones, ni pour en revenir.

ZONE 7

Habitants: 65000
Tribus: Yankees(5), amazones(8), fermiers(6)
Essence: Village yankee(4).
Météo: Pluie abondante (35%) ou neige (15%).

BONUS CROC

Si les personnages demandent un service à Shark, il acceptera mais en échange d'un petit service. Ils doivent obtenir un traité de non-agression de la part des vikings. Ce traité peut être obtenu par un personnage particulièrement diplomate lors de leur entrevue avec le Jarl.

Les yankees sont localisés à la frontière entre la zone 5 et 7, et entretiennent une puissante armée de 3000 individus réfugiés dans des camps retranchés qui bordent et protègent tout leur territoire. Loin d'être agressifs, ils pourront peut-être accueillir les aventuriers et leur fournir de l'essence (contre quelque chose d'autre, bien entendu). Ils craignent une avancée viking, et disposent des justiciers comme éclaireurs. Ceux-ci sont en groupe de 2 à 6 personnes et se déplacent rapidement, rapportant tout ce qu'ils voient aux yankees qui agissent alors en conséquence.

LES SOLDATS DE LA FRONTIERE (1D6 individus, minimum 2)

FO:6	PV:20	REP:75
AG:4	SE:5	MAR:50
RA:5	CH:16.5	SED:50
IN:5		SAU:45
EN:5	PP:10	PRE:50
PR:5		DIS:75
BE:5	COM:60	MEC:50
PE:5	TIR:60	RES:50
Armure:2	LAN:55	CON:60

Equipement: Jean's, casque de moto, gilet en cuir, fusil à poudre et fleuret.

Si les aventuriers viennent donc dans un de leur camp, ils seront bien accueillis, mais ils recevront tout de même la visite d'un officier, le colonel Shark, qui leur posera des questions sur les mouvements viking, sur leurs relations avec eux (on dit que les Strasbourgeois sont les alliés des vikings).

SHARK

FO:6	PV:28	REP:95
AG:4	SE:7	MAR:90
RA:5	CH:19.5	SED:70
IN:7		SAU:65
EN:7	PP:900	PRE:70
PR:5		DIS:95
BE:5	COM:80	MEC:70
PE:5	TIR:80	RES:70
Droitier	LAN:75	CON:80

Equipement: Pantalon en cuir, casque de moto, gilet en cuir clouté, fusil à pompe et épée à deux mains.
Talents spéciaux: Commandement, célébrité et tir rapide en fusil à pompe.
Défaut: Loyal.

Si des justiciers ont rapportés qu'ils fricotaient avec les hommes du nord ils devront se justifier. Toute outrecuidance est fort mal reçue par le colonel, qui n'hésitera pas à faire mettre aux arrêts des suspects pour complément d'enquête.

EVENEMENT H

Près des rives extrêmes de l'Elbe, les aventuriers, s'ils suivaient les amazones découvriront les restes de celle-ci. Leurs motos jetés à bas, et entre les machines des corps disloqués, près d'un buisson une survivante sera en train de se traîner en gémissant faiblement. Dès que les aventuriers s'approcheront, deux bipèdes de combat

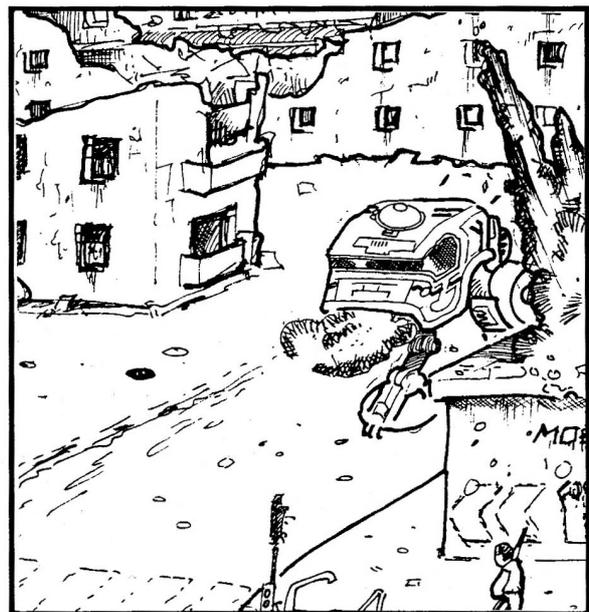
fourmis sortiront de l'eau pour les attaquer, tandis que l'amazone aura gagné les fourrés. Ces deux engins fourmis viennent de Vienne (joli, non ?), et avaient pour mission de récupérer l'enfant fourmi, mais les amazones les ont chargés, laissant le temps à celle qui transportait l'enfant de s'enfuir. Le combat fut rapide, mais à tout de même fait perdre la trace de la fuillarde. Aussi les bipèdes ont-ils attendus, pour avoir d'autres indices, ils n'avaient rien à faire de mieux.

Les bipèdes contiennent des fourmis militaires de garnison et ont les même caractéristiques que le BCR de base (page 36 d'Acide formique).

Lorsque le danger est écarté, les aventuriers pourront aller vers l'amazone blessée, afin de la soigner (d'abord) et la faire parler (ensuite). Elle ne sait pas qui sont les habitants des engins, mais ils voulaient visiblement le gosse, car ils se sont dirigés vers la moto qui le portait. Ce n'est que grâce à la charge héroïque de ses soeurs, que les bipèdes ont dû changer d'objectif. Le gosse et la chef sont partis vers le camp amazone, où est la reine. Sur d'être sauvée si les aventuriers l'amenent au camp, elle acceptera de leur montrer le chemin.

EVENEMENT I

En avançant à travers une forêt dense, accompagnée de l'amazone blessée, les aventuriers finiront par arrivée dans une grande clairière, au centre de laquelle se tient une trentaine de maisons en bois, et où sont rangés une cinquantaine de motos. Il y a une grande agitation entre les maisons des amazones, arc à la main, sont en train de courir un peu partout, quand retentit une explosion formidable qui fait voler en éclat, dans un déluge de feu une grande battisse. Soudain un groupe d'amazones se



rue vers des taillis, mais elles sont stoppées par une rafale de mitrailleuse, ainsi que plusieurs flèches. Il est évident que le chasseur est dans les parages, il est venu directement ici, dès qu'il a réussi à s'évader pour récupérer le gosse. Il connaît l'une des guerrière amazone, la belle Yllia qui est folle amoureuse de lui. Discrètement, il a pris contact avec elle qui s'est arrangée pour libérer le gosse. Si les aventuriers interviennent dans cette scène, il y a 75% de chance pour que les amazones s'en prennent à eux, ne sachant pas à quel sein (!) se vouer.

LES AMAZONES (53 individus)

FO:4	PV:20	REP:50
AG:6	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:60
IN:5		SAU:55
EN:5	PP:11	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:6	COM:50	MEC:55
PE:5	TIR:75	RES:45
Armure:1	LAN:45	CON:55

Equipement: Pagne en cuir, soutien gorge en tissus, arc (x50), épée (x53), fusil (x1), lance-flamme (x2) et grenades fumigènes (x50). Elles disposent de 50 motos.

Taille:Moto Acc/vit:+5/130
Man:+20% Armure:4

Espaces pris:8

Accessoires:Siège de passager.

Armement: Mitrailleuse légère fixée à l'avant (ou à l'arrière pour 10 d'entre elles).

De toute façon le moteur de la voiture du chasseur est en train de chauffer, et il partira à toute vitesse sur la route. Ayant scié des arbres derrière lui, puis les ayant reliés avec une corde, quand sa voiture traverse la route 16 arbres obstrueront le passage, en s'effondrant derrière sa voiture... Adieu chasseur. Les aventuriers n'auront plus qu'à trouver Warsawa pour y arriver avant lui, afin de récupérer le gosse. Dans le village il peuvent récupérer la princesse amazone qui s'était échappée à l'aide de ses soeurs.

EVENEMENT J

Cet événement peut survenir n'importe quand dans la zone 7, au loisir du maître de jeu. Le baron rouge est un vieil homme d'une cinquantaine d'année qui a réparé et entretient un avion de huit places, qu'il a customisé. Devenu fou, il est ivre de vitesse et aime à voler en rase motte en hurlant des chansons ou en lançant de grands rires qui se répercutent sur le sol. Il possède un petit terrain d'atterrissage, où son chien "Goering" monte la

garde. Bien que mentalement dérangé il est très gentil et pourra aider les aventuriers à voyager plus vite à bord de son avion en échange d'essence. Il ne connaît aucun nom de région, bien qu'il sache reconnaître les tribus et leur territoires de façon approximative.

LE BARON ROUGE

FO:4	PV:20	REP:55
AG:4	SE:5	MAR:50
RA:5	CH:13.5	SED:55
IN:6		SAU:50
EN:5	PP:11	PRE:50
PR:6		DIS:50
BE:5	COM:40	MEC:125
PE:5	TIR:55	RES:45
Gaucher	LAN:50	CON:65

Equipement: Combinaison en tissus, baskets, casquette verte et rouge, lunettes d'aviateur.

Talents spéciaux: Pilotage (110%) et dressage d'animaux (chien).

Défauts: Fou (genre fêlé mais gentil) et vieux.

Taille:Avion de tourisme Acc/Vit:+5/260

Man:+10% Armure:0

Espaces pris:16

Accessoires: 8 sièges de passager.

ZONE 8

Voir terminus est.

ZONE 9

Habitants: 55000

Tribus: Fermiers(5), hell's angels(10), fils du métal(10), skinheads(8)

Essence: Auprès des tribus(2)

Météo: Tempéré, identique à la zone 1.

BONUS CROC

Les montagnes qui bordent le Danube ne sont pas sûres. De nombreuses tribus s'y livrent une guerre sans merci; en effet on y trouve de magnifiques animaux à fourrure (loup, hermine etc...). Un groupe de hell's tente d'intercepter un convoi skinhead au moment où les joueurs approchent. Ils peuvent intervenir ou laisser faire. Dans le premier cas, ils pourront se faire des amis (la tribu qu'ils auront aidé) ce qui peut être très utile pour savoir ce qui se passe à Vienne.

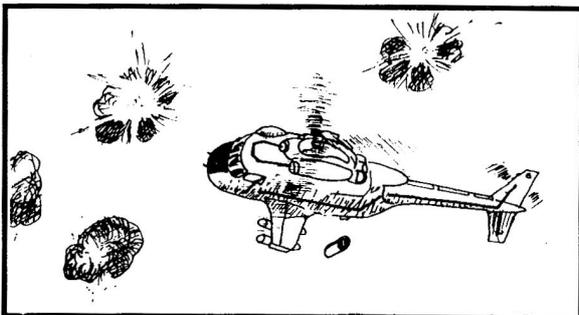
Cette zone est totalement balkanisée par les fourmis de Vienne qui ne tolèrent que des tribus de faibles importances (pas plus de 50 individus) et qui interdit les alliances entre les tribus. Vienne est une cité interdite recouverte par un grand dôme, une bande de 25 kilomètres autour de la ville est un no man's land où tout individu est détruit. Les fourmis de Vienne sont alliées à celle de Suisse (qui est aussi une zone interdite) et sont les ennemis de celle de Warsawa. Un des scientifiques de cette dernière, Marlivitch, avait été corrompu par les viennois et était un agent à leur solde. Lorsqu'il fut découvert, il envoya son fils Ulrich, qui contenait dans son œil cybernétique les plans des défenses de Warsawa à Vienne.

Celui-ci fut fait prisonnier par les cosaques, qui furent attaqués par les vikings qui revendirent l'esclave en tunique verte (Ulrich) à Strasbourg... Début de tous les problèmes. Il faut noter qu'aucun véhicule volant n'est autorisé dans cette zone, et que de toute façon le baron rouge refuse de s'y aventurer. Si toutefois les aventuriers entrent dans cette zone, ils seront interceptés par plusieurs hélicoptères de combat.

LES HELICOPTERES (4 en tout)

Taille: Hélico de transport	Acc/Vit: +5/310
Man: -10%	Armure: 20
Espaces pris: 35	
Armement: Deux mitrailleuses normales fixées à l'avant et synchronisées.	
Accessoires: 10 sièges de passager et ordinateur de visée.	

Tenus en respect par 35 soldats fourmis, un officier, Volkar, viendra leur parler et leur proposer un marché: Ramener l'enfant en tunique verte ici et nous vous aiderons contre les vikings (les fourmis n'ont pas l'intention de tenir leurs promesses mais il ne se gênent pas de dire des mensonges aux animaux de la surface). Toutefois, les aventuriers seront emmenés en hélicoptères jusqu'à la frontière de la zone 8, les fourmis connaissant parfaitement la géographie et plus particulièrement la localisation de Warsawa. Il sera possible aux aventuriers de faire semblant d'accepter le marché, et de ramener Ulrich aux vikings.



CHAPITRE QUATRIEME

Il est des événements comme des chapitres qui marquent tout deux des tournants, des romans aux histoires vécues.

Yvax, de l'aube à l'aurore.

Au début du chapitre le chasseur est avec Ulrich et la guerrière amazone Yllia, et filent tous trois vers Warsawa en passant par la zone 10. Ulrich est prisonnier du chasseur (il ne veut pas retourner à Warsawa). Les aventuriers ont quant à eux deux possibilités:

- Ils sont avec un prisonnier cosaque, "Howitzer", soit dans l'avion du baron rouge, soit en voiture.

- Ils sont transportés vers la zone 8 avec une carte de la région, avec l'aide des fourmis de Vienne. Dans ce cas les événements de la zone 10 sont ignorés.

ZONE 10

Habitants: 150000

Tribus: Moujiks(5), cosaques(9)

Essence: 1

Météo: Froid, vent fort, neige(25%), pluie(25%)

BONUS CROC

Pour retrouver Warsawa les joueurs peuvent penser descendre la vistule, rivière qui passe par Warsawa. Ils peuvent construire une barge assez grande pour y placer leurs véhicules. Le voyage sera long mais moins dangereux que par la route. Les risques de se perdre sont nuls, mais il se peut que les personnages aient des problèmes avec des pirates ou d'autres tribus peu recommandables.

"Les cosaques sont des motards d'une remarquable habilité, pouvant faire pratiquement n'importe quoi avec leur moto, de sauts grandioses et pirouettes fantastiques. Au corps à corps ils sont redoutables, maîtrisant souvent plusieurs armes, et leur robustesse leur permet de survivre même avec des blessures qui auraient tué le commun des mortels. Leur seul défaut est la Vodka qu'ils boivent en quantité impressionnante, jusqu'à en perdre conscience".

Les fermiers de cette zone, les moujiks, sont abattus et soumis à la force, ils tentent rarement de se défendre, mais ont de nombreuses caches dans lequel ils dissimulent leurs récoltes et objets précieux. Il y a 111 tribus de cosaques qui "protègent" chacun un village, commandé

par un komissair, qui ont chacun prêté allégeance au grand Tsar de l'Est. Cette allégeance est fictive car l'organisation n'est pas le fort de ces guerriers et les rivalités entre tribus sont nombreuses.

EVENEMENT K

Neige blanche pour sang carmin

Toute la nature est couverte d'un grand manteau de neige, qui rend la progression peu aisée et surtout peu rapide. Cependant les traces sont plus facile à suivre. En arrivant sur le sommet d'une petite colline, les aventuriers découvrent plusieurs motos renversées sur le coté et trois cadavres de cosaques emmitouflés dans leur lourd manteau maculé de sang. Sur la neige, il y a des traces de dérapages d'une voiture et (jet de REP-10%) des traces d'huile. Ces dites traces ne prennent plus la route principale mais descendent une route qui conduit vers un village où la fumée des cheminées s'élèvent en volutes grises. En cherchant mieux près des traces de dérapage, les aventuriers peuvent discerner (jet de REP-70%) des traces de pas (deux personnes) qui se dirigent vers la forêt. En continuant à suivre les traces d'huile et de pneus, les aventuriers découvriront les restes d'une voiture, gardé par deux cosaques qui ont posés leurs motos. D'autres traces de motos conduisent au village.

Le chasseur s'est fait attaqué et son véhicule, grièvement touché, tandis que les premiers cosaques furent abattus. Aussi est il parti avec le gosse dans les bois, tandis que l'amazone continuait un peu avec la voiture afin de tromper les cosaques poursuivants. Ceux-ci tombèrent dans le piège et rattrapèrent la voiture, désertée par l'amazone qui avait rejoint le chasseur. Elle avait effacé ses traces pour ne pas être suivie. Les aventuriers, selon leur valeur intellectuelle peuvent penser soit que le chasseur est prisonnier dans le village cosaque et donc aller le chercher... Il y a 25 cosaques encore au village, soit trouver les traces et suivre le chasseur dans la forêt, obligatoirement à pied.

Celui-ci s'étant en principe aperçu que les Strasbourgeois et les fils du métal le suivaient au cours des événements précédents a tendu un piège pour ceux-ci. Les traces qu'il a laissé sont volontairement mal effacées afin de faire croire que c'est le talent de repérage des personnages qui a permis de trouver la piste... Subtil ! Aussi, les traces continuent au travers d'explosifs destinés à tuer le ou les premiers poursuivants (jet d'intelligence fois 7 pour ne pas sauter, dommages comme 100 grammes de dynamite), ensuite, une flèche tirée dans le dos devra éliminer le dernier du groupe, tandis que le chasseur apparaîtra un fusil-mitrailleur à la main et s'adresse aux personnages: "Ne bougez plus les

glands ! J'veux juste une voiture... lâchez vos armes et mettez ces menottes...". Il lancera les menottes aux pieds des aventuriers, si l'un d'eux fait un geste hostile, le chasseur tire dans le tas en rafale, tandis que l'amazone jette une grenade... It's hot !

YLLIA

FO:5	PV:20	REP:70
AG:7	SE:5	MAR:35
RA:6	CH:13.5	SED:95
IN:5		SAU:65
EN:5	PP:80	PRE:65
PR:5		DIS:75
BE:9	COM:60	MEC:65
PE:5	TIR:90	RES:55
Armure:1	LAN:50	CON:65

Equipement: Pagne en cuir, soutient gorge en tissus, arc, épée, trois grenades incendiaires et cran.

Talents spéciaux: Tir rapide et spécialisation à l'arc, esquive et camouflage.

Défaut: Naïve.

Si les aventuriers s'exécutent le chasseur s'en ira vers le véhicule pour s'en emparer. Si tous les personnages ne sont pas ensemble il empruntera les vêtements de l'un d'eux qui aura alors le droit de se les cailler dans le froid et essayera de pénétrer dans l'un des véhicules d'une façon très discrète, pour neutraliser les autres occupants... Il récupérera Yllia et le même puis repartira vers le nord.

EVENEMENT L

Nos strasbourgeois préférés peuvent aller vers le village pour diverses raisons, récupérer des véhicules ou trouver le chasseur. Les cosaques sont quant à eux peu enclin à les écouter et les aventuriers, s'ils viennent pour discuter se retrouveront capturés, après quoi ils seront exécutés.

LES COSAQUES (40 individus)

FO:10	PV:44	REP:35
AG:2	SE:12	MAR:35
RA:4	CH:30	SED:70
IN:2		SAU:55
EN:10	PP:6	PRE:55
PR:5		DIS:65
BE:4	COM:60	MEC:55
PE:5	TIR:50	RES:100
Armure:2	LAN:75	CON:145

Equipement: Toque en fourrure, veste en tissus, ceinture, bottes avec éperons, pantalon bouffant, sabre et carabine. Ils possèdent chacun une moto.

Talents spéciaux: Conduite sportive, résistant, conduite spécialisée (moto) et combat motorisé.

Taille:Moto Acc/Vit:+25/205
Man:+20% Armure:2
Espaces pris:8
Accessoires: 6 suppléments au moteur.

TERMINUS EST

ZONE 8

Habitants: 35000
Tribus: Cosaques(9), moujiks(3), fourmis(10)
Essence: Chez les cosaques(3)
Météo: Même chose que la zone 6.

BONUS CROC

Si les personnages sont encore bien équipés et en bonne santé, le maître de jeu peut préparer une action de sabotage dans la ville fourmi dans le but d'obtenir la confiance des fourmis de Vienne ou pour récupérer l'enfant. Inutile de préciser que si les joueurs n'ont pas les moyens de passer les défenses extérieures de la base (voir Acide formique) il est inutile qu'ils y tentent une mission.

Les aventuriers arrivent enfin à Warsawa, ils verront le chasseur en train de discuter avec les fourmis en tenant Ulrich enchaîné. Les fourmis ont deux VCB et un BCR, plus un laboratoire mobile. Ils ont donné rendez-vous au chasseur à l'extérieur car il n'est pas nécessaire qu'il sache comment rentrer. Une fois payé le chasseur s'en repart, les fourmis attendront qu'il est disparu de leur vue pour s'en aller. C'est à ce moment que les aventuriers doivent agir, car au même moment une trentaine de cosaques se ruent sur les fourmis pour les exterminer et les piller. Le laboratoire s'éloigne pendant que le reste des troupes combattent les cosaques. Il n'y a que 5 soldats dans le labo, mais il n'y a que deux kilomètres avant l'entrée de la base fourmi... et ses dispositifs de défense. C'est la dernière chance pour récupérer Ulrich, après quoi il sera trop tard, la base de Warsawa étant bien trop protégée.

Les fourmis sont toutes de type "commando" et les véhicules sont les mêmes que ceux décrits dans Acide formique.

CONCLUSION

- Si les aventuriers réussissent, ils peuvent espérer le salut de Strasbourg pour le moment. Une fois de retour dans leur ville avec ces bonnes nouvelles, il est fort

possible que les joueurs remplacent leurs chefs au sein du conseil même, l'Ogre du rhin aimant les aventuriers efficaces. Pour savoir si le personnage remplace son chef, l'ogre demandera à chacun de noter (de 1 à 10) les performances de ses collègues durant la mission. Si une note est supérieure à 8, il demandera des explications. Si au plus de la moitié des notes données par un joueur sont en dessous de 4, son total final sera diminué de 5 (l'ogre n'aime pas les hommes qui méprisent les autres). Si le total final dépasse 30 le personnage remplace son chef, s'il est supérieur à 40 il reçoit en plus 50 plaques de 100 et 500 points de prestige. Si le personnage termine avec un total inférieur à 10, il est chassé de la ville ou tué. Le gain de prestige se calcule comme suit: (total des notes-10)x100 (le gain peut donc être négatif).

- S'ils échouent ou s'ils ramènent Ulrich au fourmis de Vienne, ils verront, le délai passé, une horde de 545 drakkars se ruent sur la ville, animé par la soif de destruction... mais ceci est une autre histoire.

APPENDICE I: LES MARCHANDS

Nom: Marchands(Touppourrien, Abaprix)

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

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

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

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

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

Hierarchie: Les femmes sont les égales des hommes.

Caractéristiques: IN+2, EN-1, PE+1

Talents de base: MAR+30, REP+10

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

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

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

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

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

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

Matériel:

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

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

40 objets de moins de 500 francs chacun.

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

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

APPENDICE II: PERSONNAGES PRET-A-JOUER

BARK, Conciliateur du grand tout (skin)

FO:7	PV:28	REP:80
AG:5	SE:8	MAR:45
RA:6	CH:19.5	SED:15
IN:9		SAU:55
EN:6	PP:1750	PRE:55
PR:6		DIS:60
BE:6	COM:70	MEC:75
PE:5	TIR:75	RES:85
Droitier	LAN:65	CON:70

Equipement: Casque, rangers, combinaison bleue, revolver, 20 cartouches, matraque, poignard, deux grenades lacrymogènes et coquille.

Talents spéciaux: Résistant, tir rapide et spécialisation en revolver, tir rapide et spécialisation en FM et commandement.

Défaut: Misogyne.

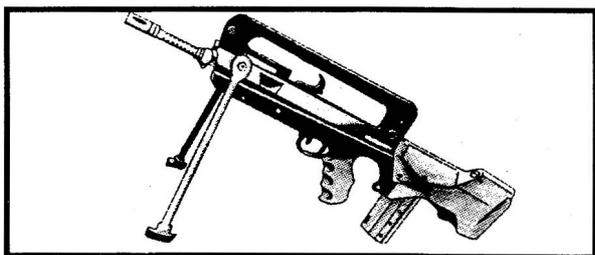
TARGET, Policier en civil (skin)

FO:5	PV:24	REP:90
AG:5	SE:6	MAR:05
RA:8	CH:16.5	SED:05
IN:4		SAU:75
EN:6	PP:550	PRE:90
PR:10		DIS:85
BE:2	COM:60	MEC:60
PE:10	TIR:110	RES:55
Gaucher	LAN:75	CON:90

Equipement: Bottes de moto, gilet en cuir clouté, pantalon en cuir, casquette en cuir, gants en cuir, fusil de H.P., poignard et garrot.

Talents spéciaux: Spécialisation, tir rapide et maître d'arme en fusil de haute précision.

Défaut: Désagréable.



KARDAN, Chef mécanicien supérieur (garagiste)

FO:5	PV:24	REP:70
AG:6	SE:7	MAR:40
RA:10	CH:15	SED:60
IN:9		SAU:55
EN:5	PP:1550	PRE:75
PR:5		DIS:75
BE:7	COM:55	MEC:155
PE:5	TIR:50	RES:65
Droitier	LAN:50	CON:105

Equipement: Cotte de travail, baskets, épée, arbalète fixe et caisse à outils. Il possède aussi une voiture (Voiture de sport, Acc/Vit:+25/205, Man:+25%, Armure:2, Accessoires: Suspension et 8 suppléments au moteur).

Talents spéciaux: Forgeron, tir rapide et spécialisation en épée, conduite spécialisée (voiture de sport) et résistant.

Défaut: Réservé.

TORGUL, Gardien de la clef des champs (conservateur)

FO:2	PV:24	REP:100
AG:4	SE:6	MAR:125
RA:4	CH:12	SED:60
IN:10		SAU:60
EN:6	PP:3700	PRE:70
PR:4		DIS:80
BE:9	COM:05	MEC:70
PE:10	TIR:70	RES:05
Droitier	LAN:30	CON:30

Equipement: Chapeau de paille, pantalon en tissus, chemise ample, sabots, revolver, 20 cartouches et fourche.

Talents spéciaux: Lire et écrire, tir rapide et spécialisation au revolver, célébrité, course et héraldique.

Défaut: Loyal.

LUCIEN POURCENT, Grand magasinier devant l'éternel (marchand)

FO:6	PV:28	REP:105
AG:6	SE:7	MAR:120
RA:3	CH:19.5	SED:60
IN:10		SAU:55
EN:7	PP:800	PRE:60
PR:5		DIS:60
BE:6	COM:40	MEC:65
PE:9	TIR:80	RES:55
Gaucher	LAN:55	CON:40

Equipement: Pantalon vert fluo, veste à frange, deux pistolets à poudre, sabre et chapeau à plume.

Talents spéciaux: Flatterie, manipulation, déguisement et tir rapide au FM.

Défaut: Dandy.

**SIRNIN, Pretresse d'Urgo, Dieu de l'air
(guérisseuse)**

FO:4	PV:20	REP:60
AG:8	SE:5	MAR:100
RA:10	CH:13.5	SED:90
IN:7		SAU:85
EN:5	PP:850	PRE:125
PR:5		DIS:95
BE:10	COM:60	MEC:85
PE:5	TIR:50	RES:55
Droitier	LAN:45	CON:75

Equipement: Jean's, baskets, blouse blanche, trousse de premiers soins et cran d'arrêt.

Talents spéciaux: Pistage et camouflage.



CREATION D'ARMES

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

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

LA PRECISION

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

Modification de la précision	Prix	Poids
+5%	+10	+10
+10%	+25	+15
-5%	-5	-5
-10%	-15	-10

Exemple: Un revolver ayant une précision de +10% pèsera 1035 et coûtera 1187 Francs. Un lance-pierre ayant une précision de -5% (le minimum possible) pèsera 225 et coûtera 170 Francs.

LA PORTEE

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

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

LES DOMMAGES

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

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

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

LA CADENCE DE FEU

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

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

LE POIDS

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

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

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

LES MUNITIONS

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

Augmenter le nombre de munitions: PR+20, PO+10
Par munitions supplémentaire: PR+2.5, PO+1.25

Réduire les munitions: PR-10, PO-5
Par munitions en moins: PR-1.25, PO-1.25

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

Tir en rafale: PR+100, PO+60
Tir normal (pour une arme qui tirait en rafale): PR-40, PO-50

LE NOMBRE DE MAINS

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

Nbe de mains avant modifs | Nbe de mains après modifs | Prix

1	2	-15
1	1.2	+10
1.2	1	-5
1.2	2	-10
2	1.2	+20
2	1	+30

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

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

ARMES COMBINÉES

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

Armes combinées: PR+25, PO+15

DEFAUTS

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

Fragilité: Toutes les armes à feu ont un "seuil de fragilité" (SF) de 0 (voir page 29). De plus, certaines armes ont un SF de 9/0 (voir acide formique). Il est cependant possible d'augmenter le SF d'une arme. Ceci est aussi valable pour une arme de contact ou de lancer bien qu'elle n'ait pas de SF de base.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

AVANTAGES

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

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

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

Viseur I.R.: L'arme possède un viseur infra-rouge qui s'utilise comme celui des règles du jeu. PR+6000 Francs et PR+100 grammes.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CONSTRUCTION DES ARMES

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

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

Modificateur: Ajustement au jet de manufacture d'armes.

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

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

CREDITS:

Scénario: Eric bouchaud.
Plans: Gaston Pannetier.
Corrections: Mathias.
Mise en page: CROC et FRED.
Dessins: Rachid, Junky joe, Olympia, Pierson.
Stats des PNJ, bonus croc et petits trucs divers: CROC
Creation d'armes: CROC sur une idée originale de FRED.

Tests:

Olivier "Mercedes" Zamora
Fred "Aspirine" Texier
Mathias "Effervescente" Twardosky
Philippe "AVI-3000" Mouret
Guillaume "Schtroumpf" Rousseau
Laurent "Skindish" Sarfati
Yves "Pas l'avion !!!" Bougiasca
Troll "Pierre" Mondié
Ollivier "Fan club de Brest" Boguais
Michael "Mickey"
et tous les testeurs des semaines de l'hexagone 87

