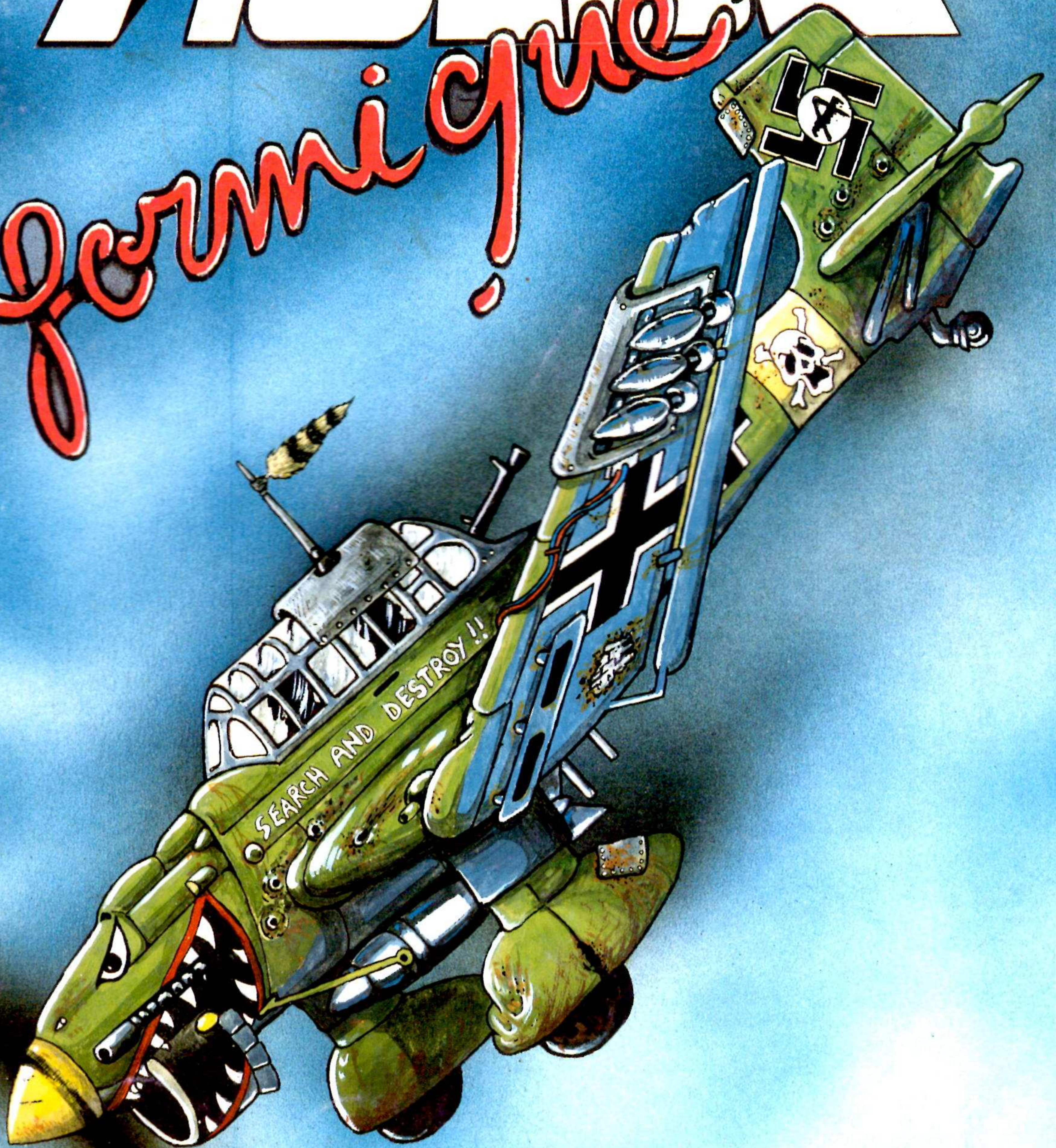


4^{eme} édition.
Améliorée

ACIDE

Germique!



**JUMP IN THE COCKPIT AND START UP THE ENGINES
REMOVE ALL THE WHEELBLOCKS
THERE'S NO TIME TO WASTE
GATHERING SPEED AS WE HEAD DOWN THE RUNWAY
GOTTA GET AIRBORNE BEFORE IT'S TOO LATE**

Steve HARRIS

Avertissement: Acide Formique est un supplément pour Bitume. Il ne peut être utilisé séparément. Toutes les règles et abréviations de Bitume sont considérés comme acquises dans les textes ci-après.

INTRODUCTION	2
CREATION DES PERSONNAGES	2
TALENTS SPECIAUX	2
DEFAUTS	3
TRIBUS	5
MATERIEL	14
ARMES	14
VEHICULES TERRESTRES	17
VEHICULES VOLANTS	19
ENGINS FLOTTANTS	24
MECANISMES DE JEU	27
PRESTIGE	27
CONSUMMATION	27
PROTHESES	27
EFFETS DE L'ALCOOL	27
MUSIQUE	28
DEMOLITION	28
LES FOURMIS	29
EDUCATION	29
MENTALITE	29
VIE	29
TYPE DE FOURMIS	30
VILLE	30
TECHNIQUE	31
MATERIEL	31
VIVISECTION	32
COMMANDOS	32
CREDITS	33

INTRODUCTION

Salut les kids ! Je ne suis pas franchement content de ce que vous avez fait de BITUME. Moi qui voyait un espoir de paix après les combats. Une ultime leçon de tolérance après le chaos terminal. Vous n'avez pas compris le message contenu dans le texte d'introduction. Non, vous préférez taper sur vos voisins. Sachez que les skins ne sont pas là pour vous amuser et qu'ils essaient de survivre... d'une autre façon. Pendant que vous tuez ou que vous êtes tués, j'entend des rires qui viennent des immenses complexes souterrains. Si vous ne voulez pas passer pour des animaux, agissez en hommes, relevez la tête, unissez-vous. Les FOURMIS ont bien l'intention de vous exploiter jusqu'au dernier. Relevez le défi !

C'est pas une raison pour reconvertir vos fils du métal dans l'élevage des moutons: chacun à sa place dans cet univers et vous ne serez pas trop nombreux pour lutter contre ce nouveau fléau. Pour les fourmis, la mort vient de la surface... et du ciel, comme le prouve la couverture DESTROY à souhait.

Je vous laisse: CHAOS FOREVER !!!

CREATION DES PERSONNAGES

TALENTS SPECIAUX

Dans un jeu de rôles, les personnages ont besoin d'être différent du commun des mortels. Les talents spéciaux représentent le "petit quelque chose" qui fait qu'ils deviendront peut-être un jour des héros.

CELEBRITE (10): Ce talent rajoute simplement 50 points de prestige au personnage.

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

Exemple: Badskin se promène peinard dans un quartier encore inexploré de la ville. Il tombe nez à nez avec un empilement de crânes peints. Avant de donner un coup de pied dedans il tente un jet d'Héraldique pour savoir quel tribu peut bien utiliser un signe de reconnaissance si peu ragoûtant.



RICHESSSE (25): Ce talent permet au personnage de multiplier par cinq ses PA. Si le personnage est créé en utilisant le nouveau système, il reçoit, en plus du matériel normal, 3 objets (armes, vêtements ou accessoires) de moins de 2000 francs chacun.

ESQUIVE (10): Si un personnage souhaite esquiver un coup, il subit 20% de malus pour toute action qu'il voudrait entreprendre pendant le tour, mais réduit la valeur du talent d'attaque de l'adversaire de (AG+RA fois 2), seulement (AG+RA) si le personnage ne possède pas ce talent.

Exemple: Gitly (AG+RA=13) tombe, comme d'habitude, dans un piège tendu par un individu peu recommandable. Celui-ci se jette sur lui pour le couper en deux avec son épée à deux mains. Gitly tente d'esquiver le coup. Heureusement il possède ce talent spécial et son adversaire subit un malus de 26% pour le toucher. Gitly, quant à lui subira un malus de 20% à tout talent qu'il souhaiterait utiliser pendant le tour (en l'occurrence) un jet de SAUT, qui va lui permettre de prendre ses jambes à son cou).

LIRE ET ECRIRE (10): Le talent ne coûte que 5 si le personnage est "vieux". Le talent "histoire" comprend déjà ce talent spécial.

PARADE (20): Ce talent permet de réduire, lors d'un corps à corps, le talent de combat de l'adversaire en réduisant le sien. La réduction est de 1 pour 1, seulement 2 pour 1 si le personnage ne possède pas ce talent.

Exemple: DARTAGNON (COM:60) et KLAUS (COM:70) combattent à l'aide de fleurets. Dartagnon, qui possède le talent de parade, retranche à son talent de combat 10%. Il a donc 50% de chance de toucher Klaus. Celui-ci quant à lui n'a plus que 60% (70-10) de chance de la faire. Si Dartagnon n'avait pas possédé le talent de parade, Klaus aurait eu 65% (70-5) de chance de le toucher.

MAITRE D'ARME (40): Ce talent permet de bénéficier d'un bonus de 30% au talent de combat pour une arme de corps à corps (au choix: Epée, normale ou courte ou à deux mains, sabre, fleuret ou glaive). Ce talent est cumulable avec les talents de spécialisation et de tir rapide. De plus, en acceptant un malus de 60%, le personnage peut viser un endroit précis (la tête, par exemple et par hasard). Note: On peut être maître d'arme en fusil de haute précision (voir cette arme).

CONDUITE SPECIALISEE (10): Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent de conduite de 20% pour un seul type de véhicule (moto ou grande voiture par exemple).

COURSE (5): Un personnage, s'il n'a pas dépassé son seuil de charge et s'il possède ce talent, peut alors, en courant, se déplacer de 20 mètres par tour pendant un nombre de tours égal à l'endurance du personnage.

ESCALADE (15): Ce talent permet au personnage d'augmenter son talent de saut de 30% pour tout jet ayant rapport à l'escalade (que ce soit une falaise, un mur ou un semi-remorque).

NAVIGATION (30): Le personnage connaît le fonctionnement et le maniement des engins flottants. Ce talent se calcule comme suit: (IN+PE) fois 5.

PECHE (20): Ce talent permet au personnage de ramener l'équivalent d'une journée de nourriture par trois heures passée à pêcher. Le personnage doit avoir à sa disposition le matériel de pêche, une rivière et surtout beaucoup de calme.

Exemple: Gitly a faim. Il se dirige donc vers le milieu de la rue, soulève une plaque d'égout, plonge une ficelle équipée d'un trombone tordu dans le trou et se met à chanter pour passer le temps. Au bout de huit heures, la nuit tombe et Gitly s'en va tout dépité...

MAQUILLAGE (10): Ce talent permet au personnage d'augmenter sa séduction de 5%. (15% pour une femme). Ces bonus sont cumulables avec ceux accordés par la trousse de maquillage, qui est d'ailleurs obligatoire pour la bonne utilisation du talent.

COMMANDEMENT (25): Ce talent permet au personnage de diriger un nombre de personne égal à son intelligence multipliée par 5. Il est bien évident qu'il ne peut s'agir que de PNJM.

COMBAT URBAIN (40): Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de 20%, mais seulement dans le cas d'une rencontre en milieu urbain: Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu urbain une situation ayant pour décor des bâtiments (même si ceux-ci se trouvent en rase-campagne).

COMBAT RURAL (40): Ce talent permet au personnage d'augmenter tous les talents suivants de 20%, mais seulement dans le cas d'une rencontre en milieu rural classique (ce n'est pas valable dans le cas de cavernes ou de montagnes): Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. On entend par milieu rural une situation se déroulant dans un espace naturel non bâti, y compris les parcs situés en pleine ville.

COMBAT MOTORISE (40): Ce talent permet d'augmenter tous les talents suivants de 20%, mais seulement lors d'un combat motorisé: Conduite, Repérage et Tir.

COMBAT NOCTURNE (40): Ce talent permet d'augmenter les talents suivants de 20% lors des rencontres nocturnes: Repérage, Tir, Saut, Combat, Discrétion et Lancer. Lorsqu'un personnage est confronté à une source de lumière, et que celle-ci est assez puissante pour annuler les malus de conduite et/ou de tir, les bonus accordés par le talent "combat nocturne" sont alors éliminés.

TIR INDIRECT (20): Le personnage est spécialisé dans l'utilisation de toutes les armes indirectes (de la catapulte à l'obusier, en passant par le mortier). Le pourcentage de réussite de ce talent est (IN+PE) multiplié par 5.

PILOTAGE (40): Le personnage connaît le fonctionnement et le maniement de tous les engins volants. Le talent se calcule de la même façon que la conduite ((RA+PR) multiplié par 5).

CONDUITE SPORTIVE (10): Ce talent permet d'augmenter son talent de conduite de 30% lors des jets ayant trait à l'accélération ou au freinage.

DEFAUTS, PHOBIES ET FOLIES

Note: J'ai remarqué chez de nombreux joueurs une manie bien étrange: celle de munir son personnage de multiples défauts. Vous ne devez pas oublier que vous représentez les 3% de survivants des êtres humains de la terre et que vous survivez dans ce milieu hostile depuis votre naissance, alors par pitié, je ne veux plus voir de personnages "obsédés sexuels, impuissants, désagréables, impulsifs et ayant perdu un oeil". Pour les joueurs qui voudraient tout de même cultiver cette douteuse pratique, je conseille le défaut "Suicidaire" inclus dans ACIDE FORMIQUE pour vous.

PENSIF (10): Le personnage est toujours dans la lune. En cas de surprise sa rapidité sera divisé par deux et tous ses talents réduits de 20% pour le premier tour de jeu. Note: Ce défaut convient parfaitement à tous les joueurs, et ils sont nombreux, qui passent leur temps à faire autre chose, comme par exemple manger, discuter du dernier concert avec leur voisin de table ou tenter de mémoriser une règle de jeu.

NAIF (25): Le personnage croit tout ce qu'on lui dit. Si l'affirmation est vraiment trop absurde, il a le droit à un jet d'intelligence multiplié par 10 pour tenter de réaliser qu'on est en train de lui mentir.

CODE D'HONNEUR (5 à 40): Le personnage suit une ligne de conduite qui lui est propre (exemple: ne jamais combattre(40), ne jamais frapper un adversaire à terre(15)). Il revient au joueur d'inventer alors un code d'honneur pour son personnage, et au MJ d'évaluer le nombre de points que cela rapporte au personnage.

FOU (5 à 40): Ce n'est pas un nouveau défaut, mais il est important de préciser les différentes sortes de folies:

KLEPTOMANIE (15): Le personnage atteint de ce mal ressent un besoin obsédant et incontrôlable de commettre des vols.

MEGALOMANIE (15): Un personnage mégalomane est persuadé qu'il est le meilleur à tous les points de vue, il prendra très mal qu'on contredise ou discute ses idées. Il cherchera toujours à prendre lui même les décisions pour tout le groupe. Marchandage-20.

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

SCHIZOTHYMIE (25): La schizothymie ou schizoïdie est une affectation qui prédispose à la schizophrénie (5% de chance par semaine que le personnage devienne schizophrène).

SCHIZOPHRENIE (40): Le personnage atteint d'une telle psychose aura des sentiments étranges, une façon de penser et une conduite paradoxale. Il est replié sur lui-même, complètement coupé du réel (-90% à tous les talents). Cette forme de démence peut frapper n'importe quand (30% de chance par jour) et pour une durée très variable (25% de chance que la crise s'arrête, jet à faire tous les deux jours).

PARANOIA (20): Un personnage atteint de paranoïa est persuadé "qu'on" en veut à sa vie, et ira très loin pour se défendre contre les "complots". Cette folie conduit presque toujours (90% de chance) à un comportement très violent. Marchandage-90%.

HEBEPHRENIE (40): Un personnage atteint de cette forme de schizophrénie est complètement coupé du réel, il se parle à lui-même, marmonne et se conduit comme un enfant (IN-4, marchandage-30). Mais il peut devenir enragé (25% de chance) si quelqu'un l'irrite. Après quoi il retourne à un stade catatonique, ou hébéphrénique (50% de chance pour chaque).

CATATONIE (40): Un personnage catatonique est coupé du réel. Cette démence se caractérise par l'inertie totale du malade. Il se tient assis, le regard dans le vide et peut mourir de soif si on le laisse seul. Il peut être alimenté ou déplacé, mais s'il est continuellement dérangé par quelqu'un qui essaie de lui faire reprendre ses sens, il y a 5% de chance par heure qu'il devienne subitement tueur psychopathe. Tous les talents sont à moins 100% quand il est prostré.

TUEUR PSYCHOPATHE (25): Un tel personnage ressent périodiquement (au moins une fois tous les deux jours) le besoin de tuer des êtres humains. En général il n'attaque pas les membres de sa tribu, ou ses amis, mais si l'un d'entre eux l'énerve, il peut avoir (20% de chance) un accès de folie et chercher à le tuer.

MONOMANIE (35): Cette folie se manifeste par une fixation sur un but, une cause ou un idéal qui semble profitable au personnage. Il ne pense qu'à cela, ne parle que de cela jusqu'à ce que ce projet s'accomplisse. Il cherchera à entraîner ses amis avec lui, et un refus de leur part pourra déclencher de violentes réactions (5% de chance). Une fois le but atteint, le personnage sera frappé de démence précoce jusqu'à ce qu'un nouveau projet germe dans son esprit. Marchandage-20 (+10 pour son projet).

DEMENCE PRECOCE (35): Le personnage affecté par cette démence se désintéresse de tout. Quel que soit la situation, il y a 30% de chance qu'elle lui semble sans intérêt. Il se sent très làs et a le sentiment de beaucoup s'ennuyer.

SUICIDAIRE (40): Un personnage suicidaire ressent le besoin de se tuer. Il tente de se suicider dès qu'il est confronté à une situation dangereuse. Après une tentative ratée, il devient mélancolique. Si on l'empêche de se tuer il devient maniaque, puis mélancolique.

MANIAQUE (30): Cette folie frappe soudainement (10% de chance par jour) et violemment. Le personnage devient enragé, hystérique; il crie et frappe en tous sens et sa force augmente à raison d'un point par tour jusqu'à 10. (même pour une femme). Le personnage ne se souvient de rien après sa crise et ne veut pas croire qu'il est fou.

MANIAQUE DEPRESSIF (35): Cette psychose se manifeste par des accès de surexcitation (voir MANIAQUE), suivis de périodes de profonde mélancolie. Il y a beaucoup de chance (70%) que le personnage devienne maniaque s'il est provoqué et qu'il devienne mélancolique s'il est déçu ou frustré.

MELANCOLIE (20): Les personnages mélancoliques ressentent une profonde lassitude et n'ont plus d'espoirs. Il y a environ 50% de chance qu'ils ignorent une situation donnée, à cause d'un accès de cette aliénation. Marchandage-20.

MENTEUR PATHOLOGIQUE (20): Cette démence est évidente dès que l'on parle avec la personne atteinte, celle-ci ne peut s'empêcher de mentir. Lors d'une discussion importante, le malade ne s'empêchera pas de dire toutes sortes de mensonges énormes, tout en étant persuadé que ce qu'il dit est vrai. Marchandage-100. Séduction-60.

PHOBIE (5 à 40): Ce n'est pas non plus un nouveau défaut, mais comme pour les folies, il est bon de préciser les différentes sortes de phobies:

ACROPHOBIE (10): Peur des hauteurs. Un tel personnage ne peut avoir les talents "PILOTAGE" et "ESCALADE".

XENOPHOBIE (5): Peur des étrangers.

NYCTOPHOBIE (20): Peur de la nuit. Un tel personnage ne peut avoir le talent "COMBAT NOCTURNE".

NEOPHOBIE (10): Peur des choses nouvelles.

MYSOPHOBIE (20): Peur de la contamination.

ASTROPHOBIE (10): Peur des éclairs et des aurores boréales.

HYDROPHOBIE (20): Peur de l'eau. Un tel personnage ne peut avoir les talents de "NAVIGATION", "NAGE" et "PECHE".

OPHIDIOPHOBIE (5): Peur des serpents.

ZOOPHOBIE (20): Peur des animaux. (rapporte seulement 10 si le personnage a déjà "aversion envers les animaux").

MUSOPHOBIE (5): Peur des souris. Option standart pour les éléphants.

CYNOPHOBIE (15): Peur des chiens.

AILUROPHOBIE (5): Peur des chats.

ACNOPHOBIE (5): Peur des araignées. Ce défaut rapporte 10 points aux amateurs de "Légendes de la table ronde".

FLOROPHOBIE (20): Peur des plantes. Un tel personnage ne peut prendre le talent spécial "COMBAT RURAL".

CLAUSTROPHOBIE (15): Peur des endroits fermés. Un tel personnage ne peut prendre le talent spécial "COMBAT URBAIN".

AGORAPHOBIE (25): Peur des grands espaces.

BATHOPHOBIE (10): Peur des grouffres.

AUTOPHOBIE (10): Peur de la solitude.

DEMOPHOBIE (10): Peur de la foule. Dans BITUME, on considère que 50 personnes constituent une foule.

DROMOPHOBIE (10): Peur de traverser une rue.

THANOPHOBIE (20): Peur de mourir.

TOXICOPHOBIE (20): Peur d'être empoisonné.

ALGOPHOBIE (30): Peur de la douleur.

KRONOPHOBIE (15): Peur de vieillir.

HEMOPHOBIE (40): Peur du sang.

HELIOPHOBIE (30): Peur du soleil.

PHOTOPHOBIE (35): Peur de la lumière.

HYPNOPHOBIE (25): Peur de dormir et de rêver. Un tel personnage ne peut récupérer des points de vie qu'à raison de un par semaine de repos.

SITOPHOBIE (25): Peur de manger. Le personnage ne peut être boulimique.

HEPTEPHOBIE (20): Peur d'être touché par un autre être vivant.

ANDROPHOBIE (20): Peur des hommes.

GYNOPHOBIE (20): Peur des femmes.

GENOPHOBIE (10): Peur du sexe.

"VROUMPHOBIE" (40): Peur des véhicules à moteur.

"BANGPHOBIE" (30): Peur des armes à feu, et des détonations.

NOTE: Les définitions de ces deux derniers défauts sont tirés du "Petit CROC illustré, 2006).

TRIBUS

Dans BITUME, les joueurs pouvaient créer un personnages d'un type indistinct, pour ensuite lui choisir une tribu. Il en a résulté une grande pagaille, une débauche de RAMBOMANIACS, un déluge de persos bidons, une tornade de joueurs craignos se complaisant dans la médiocrité la plus totale. Alors je dit "STOP". La tribu d'un personnage est la caractéristique principale de celui-ci. Ce nouveau système permet de choisir la tribu du personnage puis de dé terminer ses caractéristiques. **NOTE:** Tous les personnages ainsi tirés ne sont pas égaux. Chaque maître de

jeu devra moduler sa campagne selon la tribu choisie par les joueurs. Ceux qui ne voient pas l'intérêt qu'il y a à jouer un conservateur n'ont qu'à retourner jouer à.... Disons d'autres jeux de rôles. Je donne rendez-vous à tous les rambos maniacs au chapitre traitant des armes des fourmis, les règles qui suivent ne sont pas faites pour eux.

FORMAT

Caractéristiques: Dans cette partie sont indiqués les ajustements les ajustements aux jets qui déterminent les caractéristiques de base. Cependant le minimum est toujours de 0, et le maximum de 10. Ne pas oublier non plus les modifications dus au sexe.

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

Talents spéciaux: On trouvera dans ce chapitre, les talents spéciaux accompagnés de leurs bonus ou malus. Ceux indiqués (+) coûtent 5PPE de moins que la normale. Ceux indiqués (-) coûtent deux fois les PPE de base.

Défauts: Même chose que pour les talents spéciaux. (+) pour ceux qui rapportent 5PPE de plus que la normale, (-) pour ceux qui rapportent deux fois moins.

Buts: Même chose que pour les défauts. (+) pour ceux qui rapportent le double de PP. (-) pour ceux qui rapportent deux fois moins.

NOTE: Dans les trois cas ci-dessus, les talents spéciaux/défauts/buts non cités sont considérés comme normaux et s'utilisent comme dans les règles régissant leur achat ou leur utilisation.

Matériel: Le personnage n'a pas de points d'achat. En revanche il peut choisir le matériel comme il le désire (selon les restrictions indiquées).

NOTE: Les boucliers comptent comme des armes de corps à corps. Les munitions supplémentaires pour les armes de tir sont fournies jusqu'à concurrence de 100 francs par arme.

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

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

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

Personnage type: Vous trouverez, après chaque liste, un personnage créé avec ce système. Il peut servir de PNJ pour une rencontre improvisée où comme exemple pour un maître de jeu débutant. Les pourcentages indiqués ne prennent en compte que les talents spéciaux du personnage et la précision de l'arme.

FILS DU METAL

Caractéristiques	
IN-2	RA+1
Talents de base	
Conduite+20	Marchandage-20
Tir+20	Premiers soins-30
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Manufacture d'armes	Agriculture et élevage
Résistant	Amitié
Spécialisation en arme	Histoire
Tir rapide	Nage
Combat motorisé	Pêche
Conduite spécialisée	Escalade
	Course
	Lire et écrire
Défauts	
(+)	(-)
Cicatrice	Dandy
Désagréable	Galant
Fou (tueur psychopathe)	Loyal
Impulsif	Code d'honneur
	Pensif
Buts	
(+)	(-)
Fou de vitesse	Altruiste
Guerrier	Bon vivant
Violent	Pacifiste
Matériel	
1 arme de corps à corps.	
1 arme de jet.	
1 arme à distance.	
2 armes supplémentaires de moins de 1000 francs chacune.	
3 accessoires de moins de 800 Francs chacun.	
Des vêtements au choix (pas de tissus).	
1 véhicule de moins de 21 espaces entièrement équipé.	

Fils du métal type

Force:6	PV:24	Repérage:40*
Agilité:4	SE:6	Marchandage:00
Rapidité:6	Charge:16.5	Séduction:40
Intelligence:3		Saut:45
Endurance:5	Prestige:8	Premiers soins:25
Précision:5		Discrétion:35
Beauté:5	Combat:50	Mécanique:45
Perception:5	Tir:70*	Résistance:55
Armure:3	Lancer:55	Conduite:75*

Talents spéciaux: Combat motorisé (+20% aux talents marqués *), Conduite spécialisée en voiture normale et moto, Résistant, spécialisation et tir rapide en canon scié, spécialisation en épée à deux mains.

Défaut: Impulsif.

Equipement: Epée à deux mains (70%/D6+2), canon scié (95%*/4D6E2) (2 cartouches), grenades offensives (65%/4D6E2) (2), poignard (C:55%/L:60%/D6), griffe de combat (55%/D6), boîte de conserve (2), gourde remplie, bottes en cuir clouté (fers de combat), gants en cuir, combinaison en cuir avec protection en acier au thorax, abdomen et bas ventre.

Véhicule type

Chassis: Voiture normale	Espaces pris:16
Vitesse max:100	Accélération:+5
Manoeuvrabilité:+10% (105%*)	Armure:6
Accessoires: Suspension, protection pour roues, pare choc de combat.	
Armement: Mitrailleuse lourde (65%*/D6+3R) fixée à l'avant.	

GARAGISTES

Caractéristiques	
IN+1	PR+1
Talents de base	
Conduite+10	Mécanique+30
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Dessin	Déguisement
Forgeron	Maquillage
Manufacture d'armes	
Conduite sportive	
Conduite spécialisée	
Navigation	
Pilotage	
Défauts	
(+)	(-)
Avare	Alcoolique
Réservé	Bras en moins
Vieux	
Pensif	
Buts	
(+)	(-)
Collectionneur	Courageux
Fou de vitesse	Violent
Inventeur	
Matériel	
2 armes de moins de 1000 Francs chacune.	
1 caisse à outils.	
5 objets de moins de 500 Francs chacun.	
Des vêtements (tissus et pas plus de 6 espaces de cuir).	
1 ou 2 véhicules de moins de 20 espaces en tout et 15 espaces d'accessoires et d'armes pour véhicules en vrac.	

Garagiste type

Force:6	PV:20	Repérage:55
Agilité:4	SE:5	Marchandage:30
Rapidité:5	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:6		Saut:50
Endurance:5	Points de prestige:61	Premiers soins:50
Précision:6		Discrétion:50
Beauté:5	Combat:50	Mécanique:85
Perception:5	Tir:55	Résistance:55
Armure:1	Lancer:60	Conduite:65

Talents spéciaux: Conduite sportive et spécialisée en voiture de sport, manufacture d'armes (55%), dessin.

Défaut: Réservé.

Equipement: Arbalète (60%/D6+3) (10 carreaux), épée courte (55%/D6), caisse à outils (Mécanique:105%), boussole, briquet à essence, jerrican vide et tuyau, loupe, miroir, gants en cuir, baskets, combinaison en tissu.

Véhicule type

Chassis: Voiture de sport	Espaces pris:12
Vitesse max:230	Accélération:+25(+75)
Manoeuvrabilité:+10% (95%)	Armure:0
Accessoires: Turbo, 7 suppléments au moteur.	

JUSTICIERS

Talents de base
Conduite+10
Tir+10
Combat+10

Talents spéciaux	(+)	(-)
Histoire		Déguisement
Pistage		Flatterie
Tir rapide		Tricherie
Lire et écrire		Maquillage
Célébrité		

Défauts	(+)	(-)
Loyal		Impulsif
Vieux		Jeune
Code d'honneur		

Buts	(+)	(-)
Courageux		Pacifiste
Guerrier		Bon vivant
Vengeur		

Matériel
1 arme de corps à corps.
1 arme de tir de moins de 10000 Francs.
1 arme de moins de 1000 Francs.
Des vêtements (pas plus de 5 espaces de cuir clouté ou d'acier).
3 objets de moins de 1000 Francs chacun.

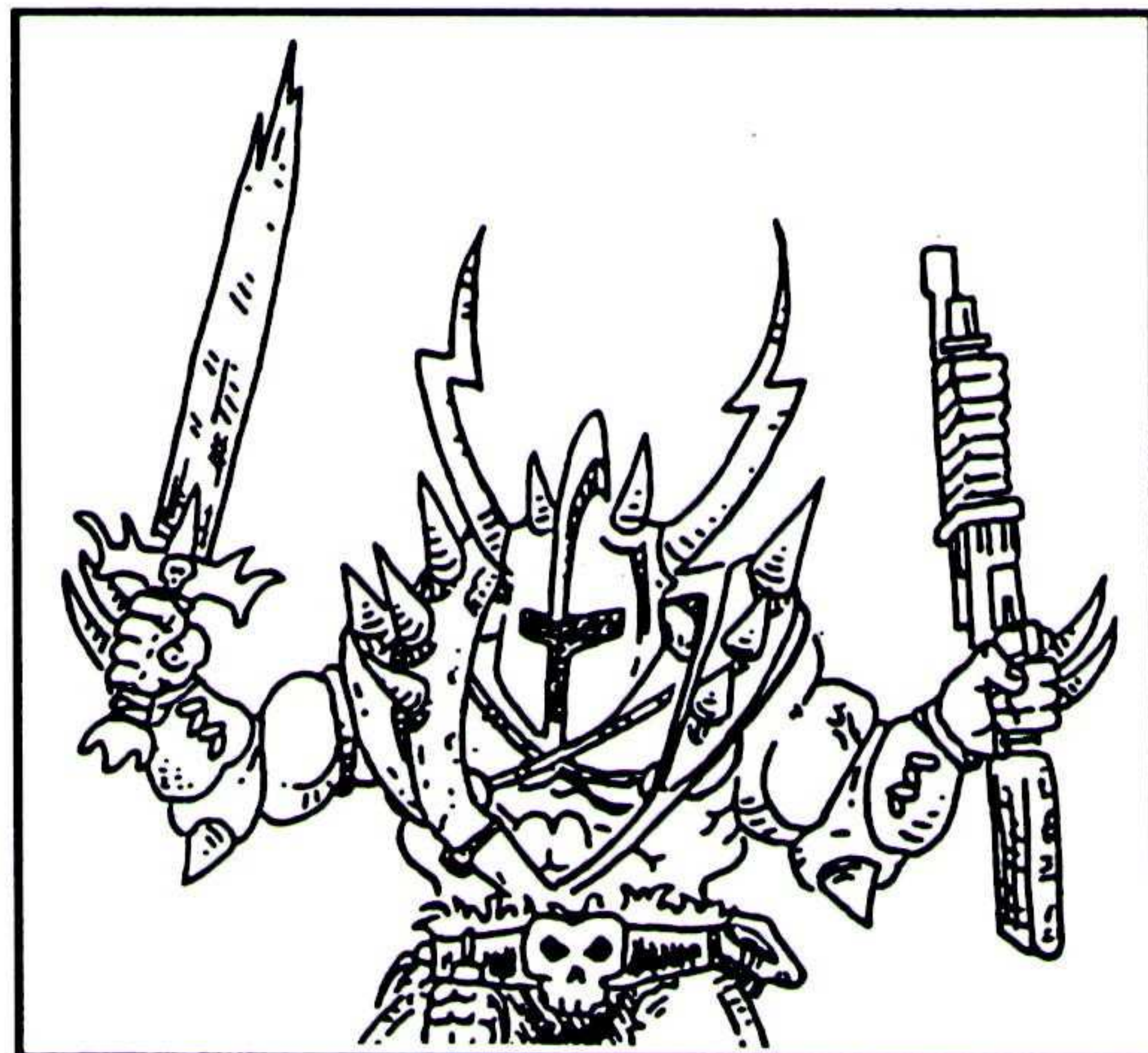
Justicier type

Force:6	PV:20	Repérage:50
Agilité:4	SE:5	Marchandage:50
Rapidité:5	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:5		Saut:45
Endurance:5	Points de prestige:85	Premiers soins:50
Précision:5		Discrétion:45
Beauté:5	Combat:60	Mécanique:50
Perception:5	Tir:60	Résistance:55
Armure:2	Lancer:55	Conduite:50

Talents spéciaux: Célébrité, histoire, pistage (+15%), tir rapide en épée et carabine.

Défaut: Loyal.

Equipement: Epée (70%/D6+1), carabine (75%/D6+2) (6 cartouches), cran d'arrêt (C:70%/L:60%/D6-1), Bottes en cuir, jean's, blouson en cuir, casque en acier, paire de jumelles (Repérage:70%), 2 paires de menottes.



VIKINGS

Caractéristiques
FO+1
EN+1
RA-1

Talents de base
Combat+20

Talents spéciaux	(+)	(-)
Combat sans armes		Agriculture et élevage
Forgeron		Déguisement
Résistant		Nage
Spécialisation en arme (hache ou hachette)		Conduite sportive
Conduite spécialisée (tracteur et remorque)		Pilotage
Commandement		Navigation
		Pêche
		Parade

Défauts	(+)	(-)
Impulsif		Dandy
Cicatrice		
Loyal		
Code d'honneur		

Buts	(+)	(-)
Courageux		Altruiste
Voyageur		Pacifiste
		Inventeur

Matériel
1 hache.
1 bouclier.
1 arme de corps à corps de moins de 1000 Francs.
Des vêtements de cuir (clouté ou non), de la fourrure et pas plus de 6 espaces d'acier.
3 objets de moins de 1000 Francs chacun.
Si les personnages sont au moins dix, ils peuvent disposer d'un semi-remorque entièrement équipé.

Viking type

Force:7	PV:28	Repérage:50
Agilité:4	SE:7	Marchandage:20
Rapidité:4	Charge:19.5	Séduction:45
Intelligence:5		Saut:45
Endurance:6	Points de prestige:35	Premiers soins:45
Précision:5		Discrétion:45
Beauté:5	Combat:75	Mécanique:45
Perception:5	Tir:50	Résistance:65
Armure:3	Lancer:60	Conduite:45

Talents spéciaux: Résistant, spécialisation en hache, parade, combat sans armes (+28%), commandement (25 personnes), conduite spécialisée en tracteur et remorque.

Défaut: Impulsif.

Equipement: Hache (95%/D6+1), bouclier, poing américain (108%/D6+1), bottes en cuir cloutées (ferrées), pantalon en fourrure, blouson en cuir clouté, casque en acier, gants en fourrure.

YANKEES

Caractéristiques PR+1 PE+1	
Talents de base Discrétion+10 Saut+10 Tir+10 Résistance-10 Marchandage-20	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Chance	Amitié
Flatterie	Résistant
Déguisement	Maître d'arme
Tricherie	Commandement
Maquillage	Célébrité
Esquive	
Escalade	
Course	
Combat nocturne	
Défauts Tous les défauts sont considérés comme étant (+).	
Buts	
(+)	(-)
Vengeur	Courageux
	Pacifiste
Matériel 2 armes de moins de 1000 Francs chacune. 3 objets de moins de 500 Francs chacun. Des vêtements (pas plus de 8 espaces de tissus, 3 espaces de cuir (clouté ou non), 3 espaces de fourrure et 2 espaces d'acier).	

Yankee type

Force:6	PV:20	Repérage:55*
Agilité:4	SE:5	Marchandage:35
Rapidité:5	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:5		Saut:60*
Endurance:5	Points de prestige:10	Premiers soins:55
Précision:6		Discrétion:55*
Beauté:5	Combat:50*	Mécanique:50
Perception:6	Tir:70*	Résistance:45
Armure:0	Lancer:60*	Conduite:55

Talents spéciaux: Combat nocturne (+20% aux talents marqués *), course, esquive (18%), déguisement (-17%), escalade (+30%).
Défaut: Malchanceux.

Équipement: Cocktails molotovs (65%*/D6+1) (4), épieu (C:55%*/L:60%*/D6+2), boîtes de conserve (3), baskets, short, gants en cuir.

FERMIERS

Caractéristiques BE-1 EN+1	
Talents de base Marchandage+10 Conduite-20	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Agriculture et élevage	Histoire
Construction	Tir rapide
Manufacture de vêtements	Lire et écrire
Dessin	Combat urbain
Pêche	
Course	
Défauts	
(+)	(-)
Alcoolique	Galant
Vieux	Dandy
Naïf	Aversion envers les animaux
Buts	
(+)	(-)
Bon vivant	Courageux
Pacifiste	Fou de vitesse
	Violent
	Voyageur
Matériel 1 arme de corps à corps de moins de 1000 Francs. 1 fourche ou une hache. 1 arme de moins de 500 Francs. 5 objets de moins de 300 Francs chacun. Des vêtements (Tissus ou cuir).	

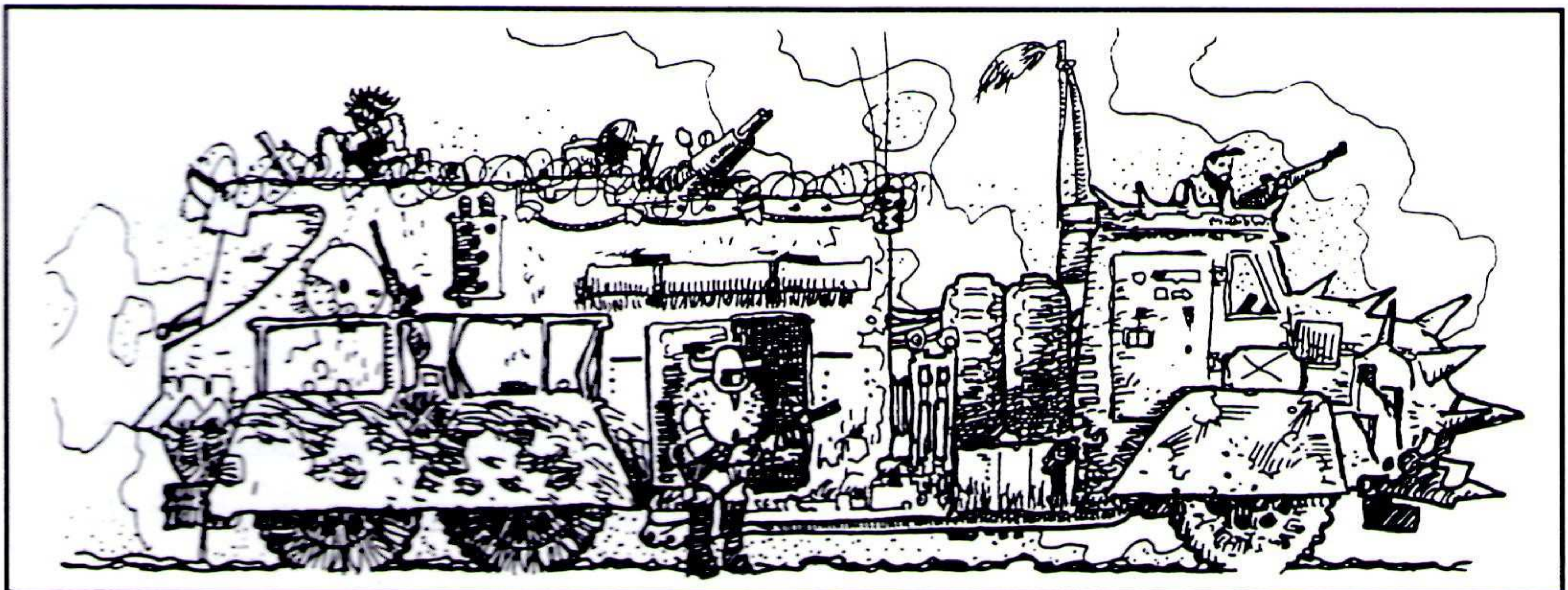
Fermier type

Force:6	PV:24	Repérage:50
Agilité:4	SE:6	Marchandage:55
Rapidité:5	Charge:18	Séduction:50
Intelligence:5		Saut:45
Endurance:6	Points de prestige:64	Premiers soins:50
Précision:5		Discrétion:45
Beauté:4	Combat:50	Mécanique:50
Perception:5	Tir:50	Résistance:60
Armure:2	Lancer:55	Conduite:30

Talents spéciaux: Agriculture et élevage, construction, course, dessin.

Défaut: Naïf.

Équipement: Poignard, fourche, Filet, 2 paquets de nourriture déshydratée, réchaud à gaz, 30 mètres de corde, baskets, combinaison en cuir, chapeau de paille.



HELL'S ANGELS

Caractéristiques
FO+1
EN+1

Talents de base
Conduite+20
Combat+10

Talents spéciaux	
(+)	(-)
Résistance à l'alcool	Déguisement
Combat sans armes	Flatterie
Spécialisation en arme (corps à corps)	Nage
Conduite spécialisée (moto ou moto et sidecar)	Pêche
Combat motorisé	Course
Conduite sportive	Esquive
Parade	

Défauts	
(+)	(-)
Alcoolique	Galant
Mysogine	Impuissant
Impulsif	Jeune
Obsédé sexuel	Naïf
Code d'honneur	

Buts	
(+)	(-)
Bon vivant	Violent
Voyageur	Altruiste
	Vengeur

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

Hell's angel type

Force:7	PV:24	Repérage:50*
Agilité:4	SE:6	Marchandage:50
Rapidité:5	Charge:19.5	Séduction:60
Intelligence:5		Saut:45
Endurance:6	Points de prestige:10	Premiers soins:50
Précision:5		Discrétion:45
Beauté:5	Combat:65	Mécanique:50
Perception:5	Tir:50*	Résistance:65
Armure:1	Lancer:60	Conduite:70*

Talents spéciaux: Combat motorisé (+20% aux talents *), conduite sportive et spécialisée en moto, combat sans armes (+28%), résistance à l'alcool (+24%).

Défaut: Alcoolique.

Équipement: Poing américain (91%/D6+1), arbalète (55%*/D6+3) (10 carreaux), poignard (C:70%/L:65%/D6), 3 gourdes de bière, bottes en cuir, pantalon et gilet en jean's.

Véhicule type

Chassis: Moto	Espaces pris:8
Vitesse max:185	Accélération:+25
Manoeuvrabilité:+20%	Armure:2
Accessoires: 6 suppléments au moteur.	

AMAZONES

Caractéristiques
RA+1
BE+1

Talents de base
Marchandage-20
Discrétion+10
Tir+20

Talents spéciaux	
(+)	(-)
Tir rapide	Résistance à l'alcool
Camouflage	Résistant
Combat nocturne	Tricherie
Esquive	Tir indirect
Course	
Escalade	
Maquillage	

Défauts	
(+)	(-)
Misandre (obligatoire)	Cicatrice
Dandy	Obsédé sexuel
	Vieux
	Naïf

Buts	
(+)	(-)
Violent	Altruiste
Guerrier	Pacifiste

Matériel
1 arme de jet de moins de 10000 Francs.
2 armes de moins de 1000 Francs chacune.
5 objets de moins de 500 Francs.
Des vêtements (peu importe la matière, à condition que le ou les vêtements n'occupent pas plus de 15 espaces au total).

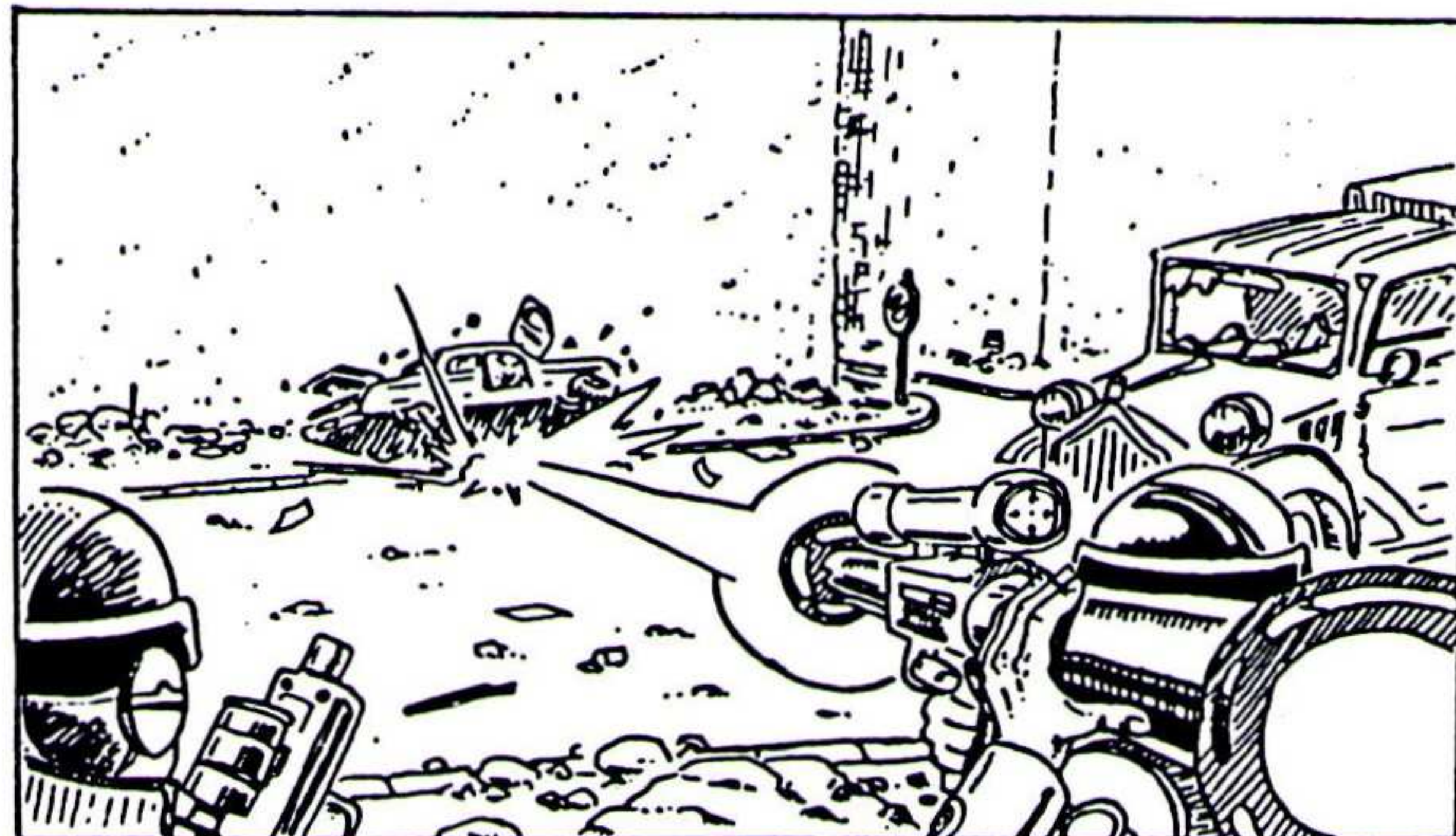
Amazone type

Force:4	PV:20	Repérage:50*
Agilité:6	SE:5	Marchandage:35
Rapidité:6	Charge:13.5	Séduction:60
Intelligence:5		Saut:55*
Endurance:5	Points de prestige:11	Premiers soins:55
Précision:5		Discrétion:65*
Beauté:6	Combat:50*	Mécanique:55
Perception:5	Tir:70*	Résistance:45
Armure:2	Lancer:45*	Conduite:55

Talents spéciaux: Camouflage (+20%), combat nocturne (+20 aux talents marqués *), esquive (24%), tir rapide en fusil à pompe.

Défaut: Misandre.

Équipement: Fusil à pompe (85%*/2D6) (6 cartouches), arc (75%*/D6+1) (10 flèches), épée courte (55%*/D6-1), 2 paires de menottes, réchaud à gaz, sac à dos, boîte de conserve, baskets, soutien gorge et short en cuir clouté.



MERCENAIRES

Caractéristiques	
RA+1 PR+1 PE+1	
Talents de base	
Combat+10 Conduite+10 Lancer+5 Tir+10	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Spécialisation en arme	Histoire
Tir rapide	Musicien
Combat sans armes	Dessin
Résistant	Agriculture et élevage
Combat motorisé	Lire et écrire
Combat rural	Pêche
Combat urbain	Maquillage
Combat nocturne	
Maître d'arme	
Tir indirect	
Commandement	
Défauts	
(+)	(-)
Cicatrice	Impulsif
Avare	Alcoolique
Réservé	Boulimique
Code d'honneur	Naïf
	Pensif
Buts	
(+)	(-)
Guerrier	Pacifiste
Violent	Courageux
Altruiste	
Matériel	
1 arme de moins de 10000 Francs. 5 armes de moins de 1000 Francs chacune. 2 objets de moins de 300 Francs chacun. Des vêtements au choix (pas plus de 4 espaces de tissus, cuir et acier illimité). 1 véhicule de moins de 21 espaces entièrement équipé.	

Mercenaire type

Force:6	PV:20	Repérage:55
Agilité:4	SE:5	Marchandage:35
Rapidité:6	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:5		Saut:50
Endurance:5	Points de prestige:55	Premiers soins:60
Précision:6		Discrétion:45
Beauté:5	Combat:60	Mécanique:55
Perception:6	Tir:70	Résistance:55
Armure:2	Lancer:65	Conduite:70

Talents spéciaux: Commandement, Maître d'arme en épée, Spécialisation et tir rapide en fusil, grenade incendiaire et épée.

Défaut: Avare.

Équipement: Épée (120%/D6+1), fusil (105%/D6+2) (6 cartouches), grenade incendiaire (100%/5D6E2) (4), boussole, paire de menottes, rangers, pantalon en cuir clouté, blouson en cuir, casque en acier.

Véhicule type

Chassis: Grande voiture	Espaces:18
Vitesse max:100	Accélération:+5
Manoeuvrabilité:-05% (65%)	Armure:7
Accessoires: Pare choc de combat	
Armement: 2 mitrailleuses normales (70%/D6+2R) synchronisées et fixées à l'avant.	

GUERISSEURS

Caractéristiques	
IN+2 PE+1 PR+1	
Talents de base	
Premiers soins+30 Discrétion+10	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Amitié	Spécialisation en arme
Camouflage	Tir rapide
Histoire	Combat sans armes
Lire et écrire	Résistant
Célébrité	Commandement
	Combat (rural, urbain, nocturne ou motorisé)
	Conduite sportive
	Tir indirect
Défauts	
(+)	(-)
Vieux	Jeune
Loyal	Impulsif
Réservé	Fou
Pensif	Avare
Code d'honneur	
Buts	
(+)	(-)
Altruiste	Guerrier
Pacifiste	Violent
Matériel	
1 arme de moins de 200 Francs. 6 objets de moins de 1000 Francs chacun. 1 trousse de premiers soins. Des vêtements (tissus). 1 véhicule de moins de 21 espaces entièrement équipé, contenant au moins deux habitacles.	

Guérisseur type

Force:4	PV:12	Repérage:65
Agilité:4	SE:3	Marchandage:55
Rapidité:5	Charge:10.5	Séduction:45
Intelligence:7		Saut:50
Endurance:3	Points de prestige:88	Premiers soins:105
Précision:6		Discrétion:55
Beauté:5	Combat:40	Mécanique:60
Perception:6	Tir:60	Résistance:35
Armure:1	Lancer:50	Conduite:55

Talents spéciaux: Célébrité, histoire.

Défaut: Vieux.

Équipement: Poignard (C:45%/L:55%/D6-1), 3 boîtes de conserve, 2 gourdes remplies, sac de couchage, baskets, pantalon et chemise en tissus, casquette.

Véhicule type

Chassis: Grande voiture	Espaces:18
Vitesse max:100	Accélération:+5
Manoeuvrabilité:-05% (50%)	Armure:8
Accessoires: 2 habitacles.	

ENFANTS

Caractéristiques AG+1 RA+1	
Talents de base Discrétion+20 Repérage+10 Saut+20 Marchandage-20	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Flatterie	Histoire
Dessin	Forgeron
Manipulation	Amitié
Course	Résistant
Escalade	Lire et écrire
Combat nocturne	Tir indirect
Esquive	Maître d'arme
Défauts	
(+)	(-)
Jeune (obligatoire)	Obsédé sexuel
Impulsif	Vieux (impossible)
Naïf	Loyal
Buts	
(+)	(-)
Violent	Altruiste
Collectionneur	Pacifiste
Matériel 1 arme de tir de moins de 10000 Francs. 3 armes de moins de 400 Francs chacune. 5 objets de moins de 200 Francs chacun. Des vêtements au choix.	

Enfant type

Force:4	PV:16	Repérage:60*
Agilité:5	SE:4	Marchandage:30
Rapidité:6	Charge:12	Séduction:45
Intelligence:5		Saut:70
Endurance:4	Points de prestige:10	Premiers soins:55
Précision:5		Discrétion:70*
Beauté:5	Combat:45*	Mécanique:55
Perception:5	Tir:50*	Résistance:40
Armure:2	Lancer:45*	Conduite:55

Talents spéciaux: Course, escalade, esquive (22%), combat nocturne (+20 aux talents marqués *).

Défaut: Jeune.

Équipement: Carabine (60%*/D6+2) (6 cartouches), Cocktail molotovs (50%*/D6+1) (4), garrot (50%*/D6-4), shurikens (55%*/D6-1) (4), miroir, ours en peluche, pelote de ficelle (40 mètres), pot de peinture, papier et crayon, baskets, short, gilet en cuir, casque en cuir (skate-board), gants en cuir.



INDIENS

Caractéristiques AG+1 RA+1 PE+1	
Talents de base Marchandage-10 Discrétion+10 Tir+10 Repérage+20 Conduite+5	
Talents spéciaux	
(+)	(-)
Pistage	Histoire
Pose de piège	Lire et écrire
Esquive	Construction
Parade	Forgeron
Tir rapide	Nage
Conduite sportive	Pêche
Combat rural	Navigation
Escalade	Combat nocturne
Camouflage	Combat urbain
Défauts	
(+)	(-)
Code d'honneur	Boulimique
Cicatrice	Galant
Dandy	Sourd
Impulsif	
Buts	
(+)	(-)
Guerrier	Violent
Fou de vitesse	
Voyageur	
Collectionneur	
Matériel 1 arme de tir de moins de 10000 Francs. 2 armes de moins de 1000 Francs chacune. 3 objets de moins de 400 Francs chacun. Des vêtements (cuir ou tissus, pas plus de 15 espaces en tout). 1 moto entièrement équipée.	

Indien type

Force:6	PV:20	Repérage:75*
Agilité:5	SE:5	Marchandage:45
Rapidité:6	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:5		Saut:50*
Endurance:5	Points de prestige:15	Premiers soins:60
Précision:5		Discrétion:40*
Beauté:5	Combat:55*	Mécanique:55
Perception:6	Tir:65*	Résistance:55
Armure:1	Lancer:55*	Conduite:60

Talents spéciaux: Esquive (22%), camouflage (+22%), combat rural (+20% sur les talents marqués *), pistage (+15%).

Défaut: Dandy.

Équipement: Carabine (75%*/D6+2) (6 cartouches), arbalète à répétition (65%*/D6+2) (20 carreaux), Hachette (C:55%*/L:55%*/D6), boussole, briquet à essence, lampe électrique, basket, short, T-shirt.

Véhicule type

Chassis: Moto	Espaces: 8
Vitesse max:180	Accélération:+15
Manoeuvrabilité:+20% (80%*)	Armure:2
Accessoires: 4 suppléments au moteur.	
Armement: Mitrailleuse légère (70%*/D6+1R) fixée à l'avant.	

SKINHEADS

Caractéristiques FO+1 PE-1	
Talents de base Marchandage-10 Combat+10 Tir+10 Discrétion-10	
Talents spéciaux	
(+) Célébrité Commandement Construction	(-) Esquive Dessin Musicien Manipulation
Défauts	
(+) Désagréable Misogyne	(-) Galant Dandy
Buts	
(+) Guerrier Violent	(-) Bon vivant Collectionneur Altruiste Pacifiste
Matériel Tous les personnages d'un même tribu doivent être armés et habillés de la même façon. 4 armes de moins de 10000 Francs chacune. 3 objets de moins de 200 Francs chacun. Des vêtements au choix.	

Skinhead type

Force:7	PV:20	Repérage:45
Agilité:5	SE:5	Marchandage:00
Rapidité:5	Charge:18	Séduction:60
Intelligence:5		Saut:50
Endurance:5	Points de prestige:105	Premiers soins:00
Précision:5		Discrétion:50
Beauté:5	Combat:60	Mécanique:50
Perception:4	Tir:45	Résistance:60
Armure:3	Lancer:60	Conduite:50

Talents spéciaux: Célébrité, construction, commandement.

Défaut: Désagréable.

Équipement: Canon scié (45%/4D6E2) (2 cartouches), carabine (55%/D6+2) (6 cartouches), fusil de chasse (50%/2D6E1) (2 cartouches), épée (65%/D6+1), couteau multi-lames, boîte de peinture, réchaud à gaz, rangers, treillis, gilet pare-balle (acier), casque.



PUNKS

Caractéristiques AG+1 RA+1 FO-1	
Talents de base Combat+10 Discrétion+20 Marchandage-20 Saut+10 Tir+10	
Talents spéciaux	
(+) Combat urbain Combat nocturne Camouflage Démolition Tricherie Esquive Course Escalade Conduite sportive Maquillage	(-) Commandement Histoire Lire et écrire Construction Forgeron Agriculture et élevage Nage Pêche Navigation
Défauts	
(+) Alcoolique Désagréable Impulsif Fou Cicatrice	(-) Réservé Galant Dandy Loyal
Buts	
(+) Guerrier Violent Courageux	(-) Altruiste Pacifiste Bon vivant
Matériel 1 arme de moins de 1000 Francs. 5 armes de moins de 300 Francs chacune. 3 objets de moins de 300 Francs chacun. Des vêtements (qui ne doivent pas comprendre plus de 6 espaces d'acier).	

Punk type

Force:5	PV:20	Repérage:50*
Agilité:5	SE:5	Marchandage:30
Rapidité:6	Charge:15	Séduction:50
Intelligence:5		Saut:50*
Endurance:5	Points de prestige:10	Premiers soins:55
Précision:5		Discrétion:50*
Beauté:5	Combat:60*	Mécanique:55
Perception:5	Tir:60*	Résistance:50
Armure:2	Lancer:50*	Conduite:55

Talents spéciaux: Combat urbain (+20% dans les talents marqués*), course, esquive (22%), maquillage, tricherie (+40%).

Défaut: Alcoolique.

Équipement: Arbalète fixe (65%*/D6+2) (20 carreaux), grenades défensive (60%*/6D6E10) (5), trousse de maquillage, bombe de peinture (2), rangers, jean's, blouson en cuir.

CONFRERIE DU SERPENT

Caractéristiques PE+1 PR+1	
Talents de base Discrétion+20 Tir+10	
Talents spéciaux (+) Combat nocturne Spécialisation en arme Tir rapide Parade Course Escalade Déguisement Camouflage Démolition Flatterie Pistage (-) Tous les talents ayant trait aux véhicules sont interdits.	
Défauts (+) Dandy Galant Impulsif Phobie ("Vroumphobie") (-) Cicatrice Jambe en moins	
Buts (+) Violent Guerrier Vengeur Courageux (-) Fou de vitesse (interdit) Pacifiste Altruiste	
Matériel 2 armes de moins de 10000 Francs chacune. 2 armes de moins de 1000 Francs chacune. 4 objets de moins de 1000 Francs. Des vêtements au choix (pas de cuir, pas d'acier et pas plus de 3 espaces de cuir clouté).	

Confrérie du serpent type

Force:6	PV:20	Repérage:55*
Agilité:4	SE:5	Marchandage:55
Rapidité:5	Charge:16.5	Séduction:55
Intelligence:5		Saut:50*
Endurance:5	Points de prestige:10	Premiers soins:55
Précision:6		Discrétion:45*
Beauté:5	Combat:50*	Mécanique:50
Perception:6	Tir:70*	Résistance:55
Armure:1	Lancer:60*	Conduite:55

Talents spéciaux: Combat nocturne (+20% sur les talents marqués *), camouflage (+22%), course, déguisement (-17%), tir rapide et spécialisation en carabine et cocktail molotov.

Défaut: Dandy.

Équipement: Carabine (105%*/D6+2) (6 cartouches), Canon scié (70%*/4D6E2) (2 cartouches), Grenade incendiaire (70%*/5D6E2), Cocktails molotov (90%*/D6+1) (4), sac de couchage, paire de jumelles, lampe électrique, briquet à essence, baskets, combinaison en tissus, gants cloutés.



CONSERVATEURS

Caractéristiques IN+1 FO-1 EN-1	
Talents de base Conduite-10 Tir-20 Combat-30 Résistance-40	
Talents spéciaux (+) Nage Pêche Histoire Lire et écrire Célébrité Maquillage Musicien Dessin (-) Tous les autres talents spéciaux coûtent deux fois plus.	
Défauts (+) Pensif Code d'honneur Avarice Sourd Vieux Loyal (-) Galant Impulsif Alcoolique Dandy Désagréable	
Buts (+) Inventeur Collectionneur Bon vivant (-) Voyageur Vengeur Guerrier Violent	
Matériel 20 objets de moins de 1500 Francs chacun. Des vêtements (pas d'acier, ni de cuir clouté. Pas plus de 3 espaces de cuir).	

Conservateur type

Force:3	PV:8	Repérage:55
Agilité:4	SE:2	Marchandage:50
Rapidité:5	Charge:7.5	Séduction:40
Intelligence:6		Saut:45
Endurance:2	Points de prestige:101	Premiers soins:50
Précision:5		Discrétion:50
Beauté:5	Combat:05	Mécanique:55
Perception:5	Tir:30	Résistance:00
Armure:	Lancer:40	Conduite:40

Talents spéciaux: Célébrité, histoire, dessin, nage (35%).

Défaut: Vieux.

Équipement: 10 boîtes de conserve, sac de couchage, gourde remplie, nécessaire de couture, popote, réchaud à gaz, papier et crayon, 10 mètres de corde, loupe, miroir, boussole, chaussures, pantalon en tissu, chemise en tissus, gants en cuir.



MATERIEL

Un personnage est caractérisé par ses talents, ses défauts, son caractère, mais aussi, par les objets qu'il utilise. Voici donc une liste d'objets plus ou moins destinés au combat (plutôt plus que moins) qui j'espère pourront rendre vos parties de BITUME encore plus variées... Et plus mortelles pour ceux qui le désirent.

ARMES DE CORPS A CORPS

Nom	Précision	Dom.	Poids	Prix	Mains
Epée courte	+05%	D6	1500	250	1
Fleurêl	+10%	D6	1000	400	1
Glaive	+00%	D6+1	1500	250	1,2
Nunchaku	+00%	D6-1	1000	300	1
Sabre	-05%	D6+1	2500	350	1

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

ARMES DE JET

Nom	Prec.	Dom.	Portées	CDF	Po.	Pr.	Ma.	Note
Grenade défensive	+10%	6D6E10	05/10	1	1100	600	1	A
Grenade incendiaire	+10%	5D6E2	07/15	1	700	950	1	B
Grenade lacrymogène	+10%	-----	07/15	1	600	400	1	C
Shuriken	+10%	D6-1	07/15	2	75	250	1	
Grappin	-10%	D6+2	05/10	1	3000	700	2	D

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

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

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

D) Cette arme peut être utilisée comme arme de lancer normale ou être attachée à un câble. Dans ce cas, le lanceur peut tenter de faire chuter sa victime (ou dans le cas d'un véhicule, arracher un morceau). Il doit réussir un jet de résistance assorti des malus suivants:

-5 par point de force de la victime.

-10 par espace contenu dans le véhicule.

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

Dans le cas d'un véhicule, il y a 50% de chance que la partie touchée soit fixée solidement, dans le cas contraire, la partie est arrachée (à l'appréciation du maître de jeu).

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



ARMES A DISTANCE

Nom	Précision	Dom.	Portées	CDF	Ma.	M.	Poids	Prix/mn
Fusil harpon	+00%	D6+2	05/10	1/2	2	1	2000	1000/10
Fusil de H.P.	+10%	D6+3	500/1000	2	2	20	4000	20000/40
Lance-grenade	-10%	-----	50/100	1/3	2	1	3000	6000/7
Fusil à poudre	-10%	D6+1	10/20	1/5	2	1	2500	2000/5
Pistolet à poudre	-05%	D6	05/10	1/3	1.2	1	1500	600/5
Fusil à pompe	+10%	2D6	20/40	1	2	10	3500	9000/15

mn: Prix d'une munition de ce type.

Les caractéristiques du fusil-harpon ne changent pas s'il est utilisé sous l'eau, par contre, tout autre arme tirée dans l'eau ou de sous l'eau subit un malus de 20% au toucher, -1 au dommages et les portées sont divisées par deux.

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

Le lance-grenade permet d'envoyer n'importe quel type de grenade à une distance plus grande. Il existe aussi un lance-grenade qui s'adapte au fusil mitrailleur. Il coûte 2000 et pèse 200, mais on doit, bien évidemment posséder un fusil mitrailleur (pas obligatoirement chargé). Note: Le lance-grenade utilise en plus de la grenade, une cartouche qui sert de propulseur et ne peut servir à rien d'autre.

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

ARMES DE SOUTIEN

Nom	Précision	Dom.	Portées	HOM.	CDF	M.	Prix/mn
Catapulte	-10%	4D6	100/200	4	1/10	1	30000/50
Mortier	+10%	7D6	200/400	2	1/2	1	50000/1000
Obusier	+00%	14D6	1000/2000	6	1/4	1	100000/2000

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

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

HOM.: Minimum de personnes nécessaire à l'utilisation de l'arme, l'un d'eux doit posséder le talent de tir indirect.

mn: Prix d'une munition.

L'obusier et le mortier causent des dommages explosifs.

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

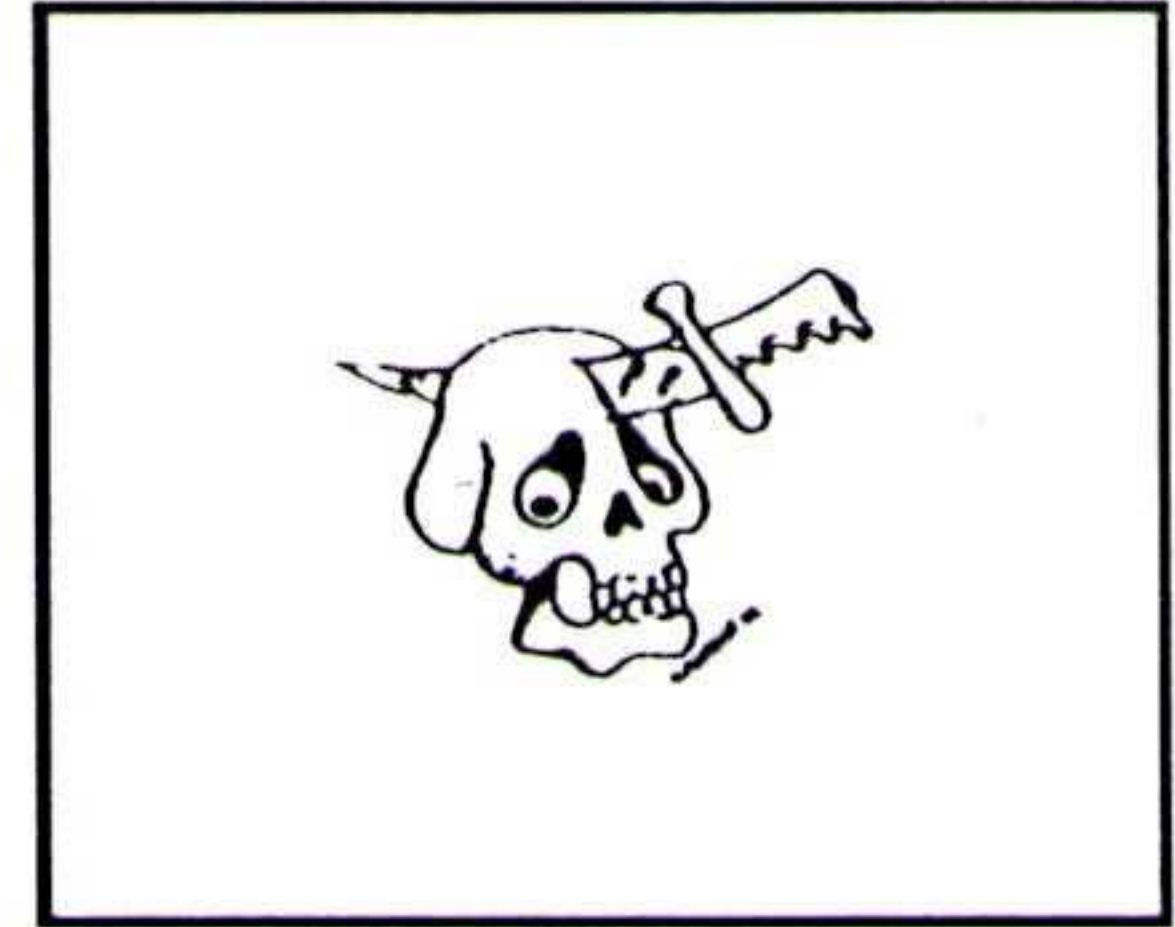
ARMES SUR SUPPORT FIXE

Toutes les armes de véhicules peuvent être utilisées sur des supports fixes. Le support fixe doit être construit par un personnage possédant le talent de construction. De plus, les armes de 6 espaces ou moins peuvent être utilisées sur trépied (prix: 1000 par espace de l'arme). L'arme et le trépied peuvent être déplacés par (Espaces de l'arme /2) personnes.



EXPLOSIFS

Nom	Rayon	DOM	Prix	Pose	Transport
Poudre noire	.5	D6	300	+10%	-10%
Dynamite	2.5	2D6+2	1000	+20%	-10%
Nitroglycérine	2.5	3D6	2000	+30%	-30%
TNT	1	D6+2	500	-10%	+20%
Plastic	2	2D6	700	-10%	+20%



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

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

Prix: En francs pour 100 grammes.

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

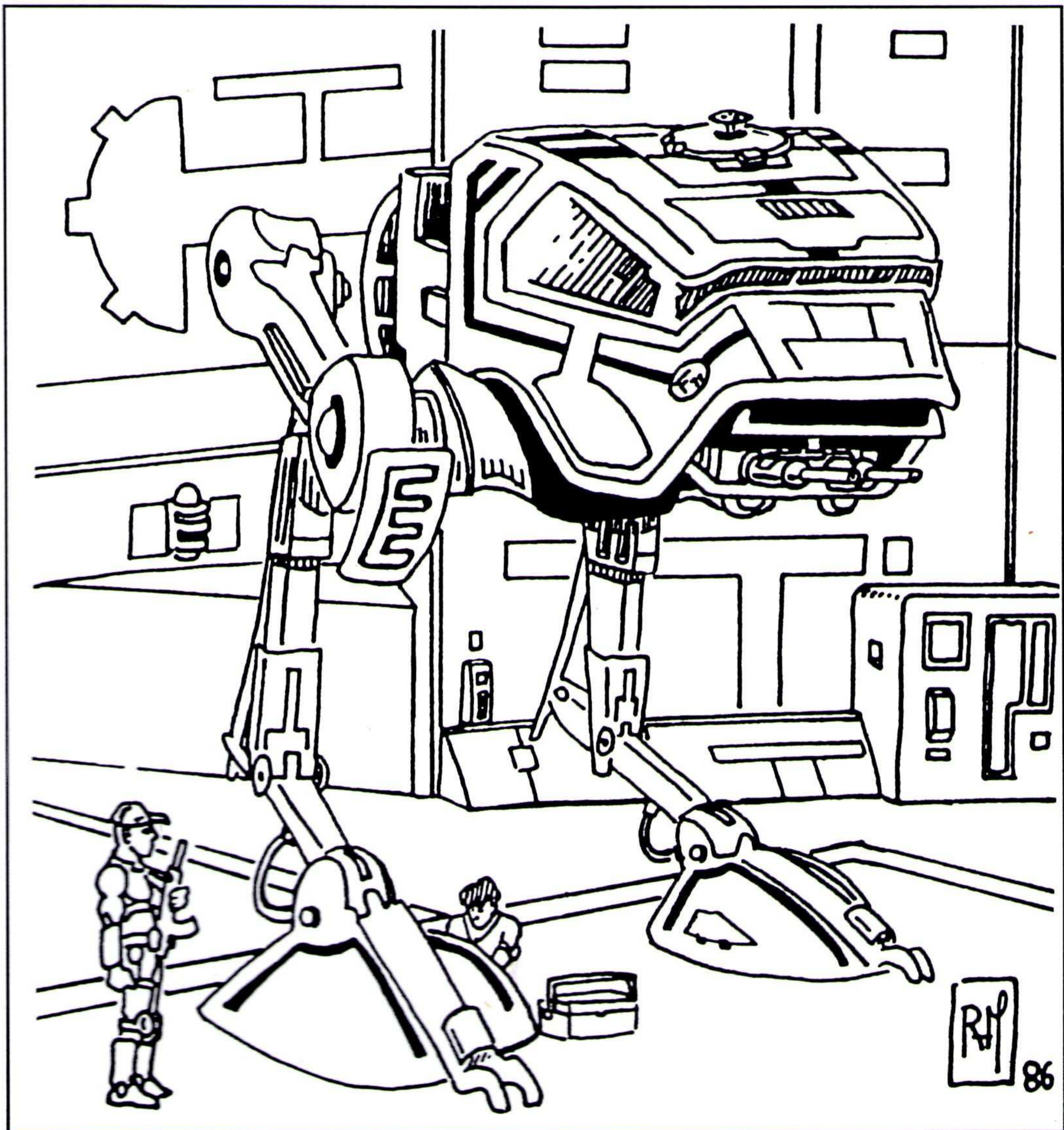
Transport: Modification au jet de démolition pour le transport de l'explosif.

La poudre noire explose grâce à une flamme vive.

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

La nitroglycérine explose au moindre choc.

Le TNT et le plastic explosent grâce à un détonateur.



VEHICULES TERRESTRES

Nom	Vit.	Esp.	Man.	Prix	Pneus
Vélocoteur	60	2	+20%	5000	4/2
Dragster	200	10	+00%	400000	2.5/4
Buggy	130	13	+00%	65000	12/4
Char	40	30	-20%	2000000	40/2
Tracteur agricole	80	12	-20%	200000	8.15/4



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

Le buggy est considéré comme ayant déjà deux suspensions de cross et des pneus du même type. (les bonus hors-routes ne sont pas inclus dans la man. de base).

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

Le tracteur agricole a une vitesse maximale d'au moins 40kph. Les roues avant ont 8 points de vie et les roues arrière 15.

ARMES DE VEHICULES

Nom	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Prix/mn
Lance-grenade	-10%	—	100/200	10	3	1/2	15000/?
Canon à boulet	-10%	3D6	50/100	1	3	1/10	10000/50
Lance-harpon et cordage	-15%	2D6	10/20	1	4	1/4	15000/200
Canon de char	+05%	12D6E4	2000/4000	10	20	1/5	100000/2000

mn: Prix d'une munition de ce type.

Le lance-grenade pour véhicule fonctionne de la même façon que celui en forme de fusil, à ceci près qu'il contient 10 grenades.

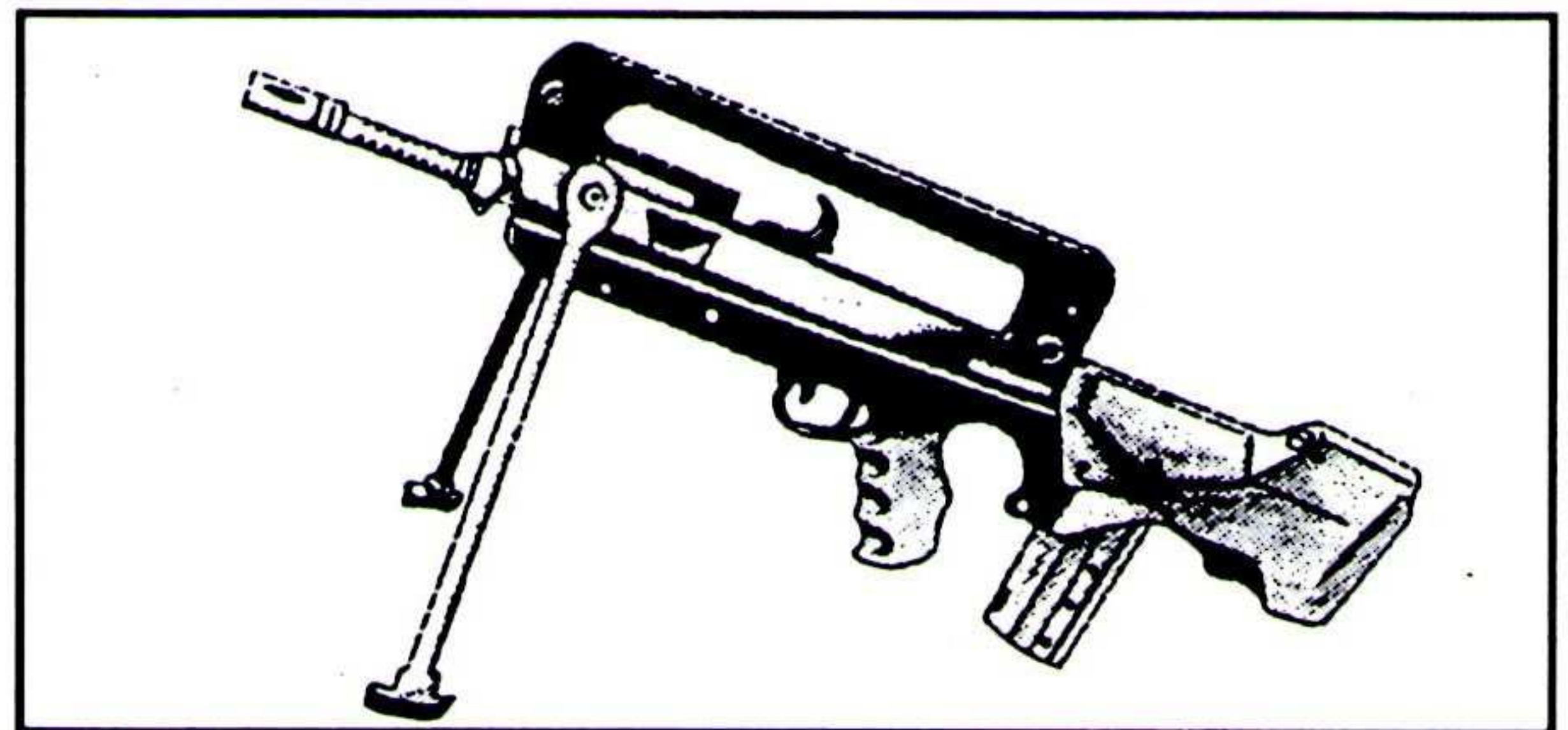
Le canon de char cause des dommages explosifs.

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

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

ACCESSOIRES POUR VEHICULES

Nom	TA.	Prix
Pneus de course	0	1000
Pneus de course SP	0	3000
Pneus de cross	0	1500
Suspension de cross	2	7500
Accélérateur à gaz	2	5000
Synchronisation d'armes	1	1000



Le prix des pneus est donné par pneu.

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

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

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

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

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

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

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

ARMES DEFENSIVES

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



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

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

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

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

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

Un véhicule qui souhaite éviter un des obstacles cités ci-dessus doit réussir un jet de conduite à moins 60%.



VEHICULES VOLANTS

Le véhicule de base comprend le fuselage, les ailes, le ou les moteurs, le siège du pilote, le train d'atterrissage et les commandes.

Nom	Vit.	Esp.	Pr.	Mot.	Man.	Train	Str.
ULM	100	5	5	1	+00%	3/2	2
Autogyre	300	10	15	1	+15%	2/4	3
Hélicoptère de chasse	500	20	30	1	+10%	2/8	8
Hélicoptère de transport	400	35	60	2	-10%	2/12	10
Chasseur	500	12	15	1	+10%	2/6	8
Avion de tourisme	300	16	10	1	+10%	3/4	5
Avion d'attaque au sol	500	18	25	2	+00%	2/8	10
Avion d'affaire	400	25	25	2	-05%	3/6	6
Bombardier léger	400	40	40	2	-10%	2/12	12
Bombardier lourd	400	60	100	4	-20%	3/16	14

Vit.: Vitesse de base.

Esp.: Espaces contenus dans le véhicule.

Mo.: Nombre de moteurs.

Pr.: Prix en millions de francs.

Man.: Ajustement aux jets de pilotage.

Train: Nombre/points de vie des roues.

Str.: Nombre de points de structure.

ACCESSOIRES

Nom	Prix	TA.
Armure	2500	2
Cargo	500	1
Aéroofrein	5000	2
Booster	10000	1
Habitacle	2000	5
Monture sur pivot	1000	3H
Phares	1000	1
Réservoir supplémentaire	2500	3
Siège passager	500	2
Supplément au moteur	5000	1
Turbo	125000	7
ADAV	10000000	12H
ADAC	500000	7H
Siège éjectable	10000	1H
Extincteur	20000	1
Tourelle	2000	5H (sauf en dessous)
Volets larges	25000	2

H: Pas sur les hélicoptères.

Aéroofrein: Comparable au freinage accentué. Chaque aéroofrein augmente la compétence de pilotage de 15% pour les jets de freinage. Pas plus de deux par véhicule.

Booster: Chaque booster ne sert qu'une fois et augmente l'accélération, pour un tour, de 100kph.

Réservoir supplémentaire: Augmente la capacité de base (800 litres) de 200 litres). Exception: ULM (20 litres + 10 litres par réservoir supplémentaire).

Turbo: Chaque utilisation dépense 15 litres de carburant.

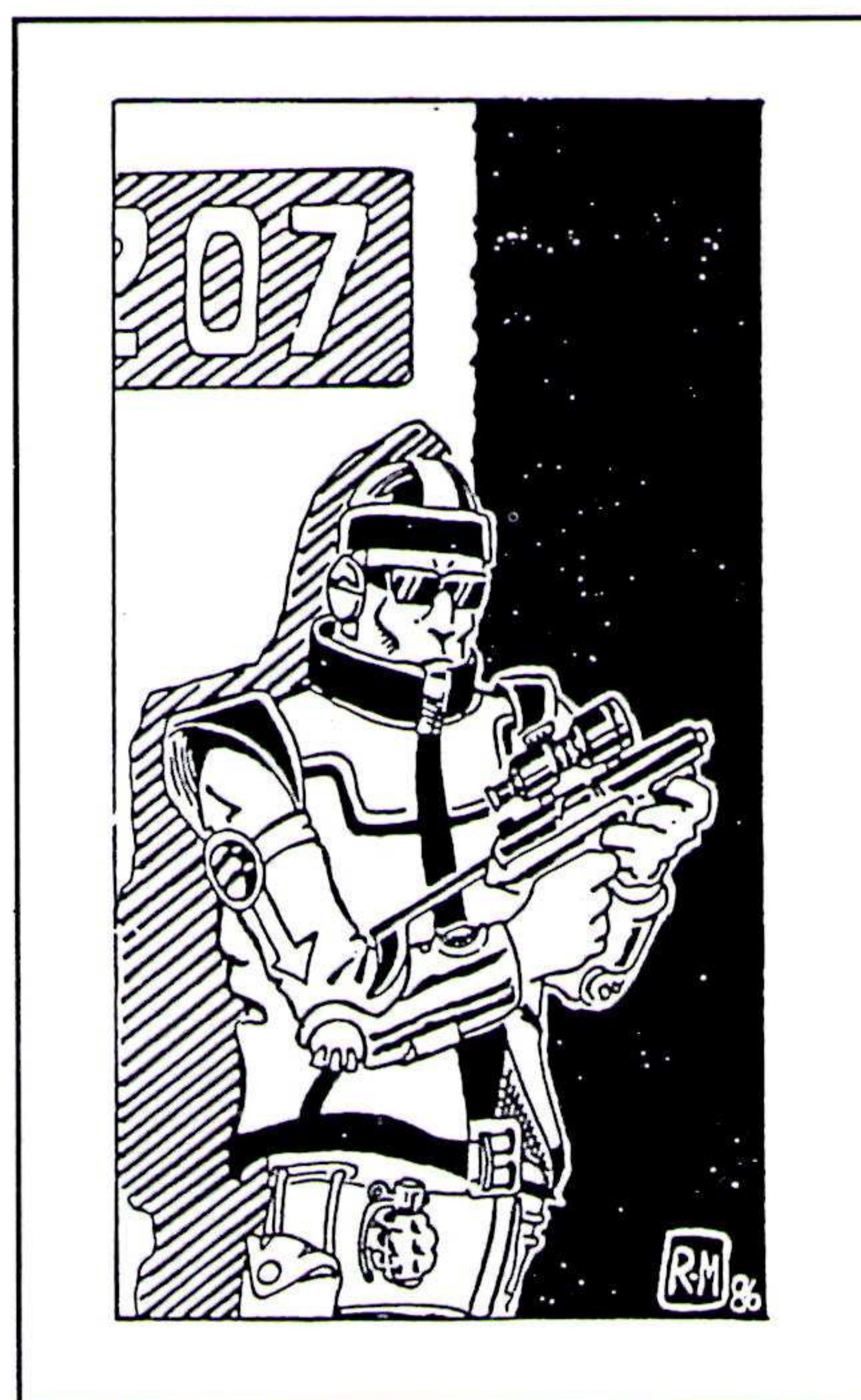
ADAV: Appareil à décollage et atterrissage vertical. Seulement utilisable avec les véhicules à 2 et 4 moteurs.

ADAC: Appareil à décollage et atterrissage court. Permet de diviser par deux la distance d'atterrissage et de décollage.

Siège éjectable: Permet de quitter un avion en perdition. Comprend un parachute.

Extincteur: Chaque système fonctionne cinq fois. Il permet d'éteindre un incendie, en réussissant un jet de mécanique.

Volets larges: Chaque accessoire de ce type améliore la manoeuvrabilité de 10%. Pas plus de deux par véhicule.



NOUVELLES ARMES POUR VEHICULES VOLANTS

Nom	Prec.	Dom.	Portées	M.	TA.	CDF	Prix
Roquette	-10%	5D6	500/1000	1	2	1	1000
Bombe 50kg.	-10%	6D6	2M	1	2	1	5000
Bombe 100kg.	-20%	10D6	5M	1	5	1	25000
Bombe 250kg.	-30%	15D6	10M	1	12	1	50000
Bombe 500kg.	-40%	30D6	20M	1	20	1	200000
Bombe 1000kg.	-50%	60D6	25M	1	30	1	1000000

Portées: Pour les bombes: Rayon d'action de l'explosif.

DEPLACEMENT

Acc: Comme pour les véhicules terrestres. (résultats compris entre 5 et 80 par tour).

Vitesse max: Comme pour les véhicules terrestres. (résultats compris entre 100 et 900kph).

Distance de décollage/atterrissage:

Véhicule	Distance
ULM	5
Auogyre	2
Hélicoptère	0
ADAV	0
Tourisme	100
Chasseur, Attaque	200
Affaie	250
Bombardier	500
ADAC	Divisé par deux

Montée max: Vitesse max/10 (par tour)

Descente max: Espaces prisX15 (par tour)



ACCELERATION				
	Structure	Moteur	Difficulté	Voile
01-30	-	-	-	-
31-40	-	-	-	-
41-50	-	-	-	+2
51-60	-1	D6	+10%	+0
61-90	-3	D6+2	-10%	-2
91 et +	-5	2D6	-30%	-5
FREINAGE				
01-40	-	-	-	-
41-60	-	D6-2	-10%	+1
61-80	-1	D6	-20%	+0
81-90	-3	2D6-2	-40%	-2
91-100	-5	2D6	-60%	-5
MANOEUVRES				
Virage à 45°	-	-	-10%	-
Virage à 90°	-1	-	-25%	+0
Virage à 180°	-5	-	-80%	-8
Se placer pour tirer	-	-	+00%	-
Tombeau	-	-	+00%	-
Looping	-	-	-20%	+1
Himmelman	-1	-	-10%	+2
Sortir d'une vrille	-1D6	-	-50%	+0
MODIFICATEURS				
Pluie, cendre, sable	-	-	-30%	-
Nuit	-	-	-10%	-
Vol sur le dos	-	-	-10%	-
VITESSE				
01-10"	+10	-	+90%	+6
11-30"	+6	-	+80%	+5
31-60"	+4	-	+70%	+4
61-75"	+3	-	+60%	+3
76-100"	+2	-	+50%	+2
101-150	+1	-	+30%	+1
151-200	-	-	+20%	-
201-250	-	-	+15%	-
251-300	-	-	+10%	-
301-450	-	-	+00%	-
451-550	-	-	-10%	-
551-650	-	-	-20%	-
651-750	-1	-	-30%	-1
751-800	-2	-	-50%	-2
801-850	-4	-	-90%	-4
851 et +	-6	-	-110%	-6

“: Un avion décroche (part en vrille). Pas un hélicoptère, ULM ou ADAV.

Problèmes en cas de jet raté:

D100+Vit.	Effets
01-200	Rien
201-300	Dérapiage de 5 mètres
301-400	Dérapiage de 10 mètres (Voile+2)
401-500	Dérapiage de 20 mètres (Structure-1, Voile+0)
501-600	Dérapiage de 30 mètres (Structure-2, Voile-1)
601 et +	Vrille (Structure-4, Voile-3)

Points de structure: Quand les points de STR sont inférieurs ou égaux à 0, le véhicule est détruit et tombe en chute libre. Les points peuvent être réparés comme pour n'importe quel autre objet.

Voile: Un personnage qui doit faire un jet de voile doit réussir un jet inférieur ou égal à son endurance avec 1D10 (et les modifications d'usage). Si le jet est raté, le personnage s'évanouit pour 3D6-EN tours. Pendant ce temps, le véhicule fait une chute de son maximum de descente à chaque tour.

ATTAQUE EN PIQUE

Un pilote qui veut larguer une ou plusieurs bombes avec plus de précision peut attaquer en piqué. Il doit alors descendre de son maximum par tour pendant un nombre de tours choisi par le pilote. Il bénéficie de 10% de bonus par tour de piqué, mais aura 10% (par tour) de malus au jet de pilotage nécessaire pour redresser.

ATTAQUE EN RASE-MOTTE

Pour attaquer en rase-motte, l'avion doit se trouver à moins de 10 mètres du sol. Il se comporte alors presque comme un véhicule roulant. S'il est touché, et se voit infliger plus de 10 points de dommages (en un tour), le personnage doit réussir un jet de pilotage à moins 20% pour éviter de s'écraser. Si les dommages sont supérieurs à 20, le jet est à moins 50%. Les occupants d'un avion en rase-motte subissent un malus de 10% pour tous leurs tirs.

BOMBARDEMENT

Si le pilote veut effectuer un bombardement, il doit réussir un jet de tir avec les modifications suivantes:

-10% par 500 mètres d'altitude.

+10% en piqué (par tour)

Si le jet est raté, la cible est ratée de 1D6 mètres par 100 mètres d'altitude dans une direction aléatoire laissée à la Discretion du maître de jeu.

ATTAQUES SOL-AIR

A moins de disposer d'une arme spécialement conçue pour tirer sur un véhicule volant (ce qui est très rare) il faut que le tireur réussisse un jet de tir à moins 100% pour le toucher s'il est à plus de 20 mètres d'altitude, sinon le malus n'est que de 50%

DOMMAGES

Pour les avions:				
D10	Avant	Arrière	Dessus	Coté
1	Moteur	Cargo	Moteur	Moteur
2	Moteur	Cargo	Moteur	Moteur
3	Moteur	Cargo	Pilote	Pilote
4	Moteur	Cargo	Passager(s)	Passager(s)
5	Arme(s)	Cargo	Passager(s)	Passager(s)
6	Arme(s)	Passager(s)	Cargo	Cargo/Train
7	Pilote	Passager(s)	Cargo	Cargo/Train
8	Pilote	Arme(s)	Arme(s)	Arme(s)
9	Structure	Structure	Structure	Structure
10	Structure	Structure	Structure	Structure
Pour les hélicoptères:				
D10	Avant	Arrière	Dessus	Coté
1	Rotor	Rotor	Rotor	Rotor
2	Rotor	Rotor	Rotor	Rotor
3	Pilote	Moteur	Rotor	Arme(s)
4	Pilote	Moteur	Rotor	Arme(s)
5	Pilote	Moteur	Moteur	Moteur
6	Arme(s)	Cargo	Arme(s)	Pilote
7	Passager(s)	Cargo	Cargo	Cargo/Train
8	Structure	Arme(s)	Passager(s)	Passager(s)
9	Structure	Structure	Pilote	Structure
10	Structure	Structure	Structure	Structure

arm: Une des armes.
mot: Un des moteurs.
pil: Le pilote.
str: Chaque D6 de dommages détruit un point de STR.
pas: Un des passagers.
car: Le cargo ou le train d'atterrissage (50/50)
rot: Le rotor.

Points de vie des différentes parties des engins volants:

Rotor:	10
Bombe:	5
Roquette:	2

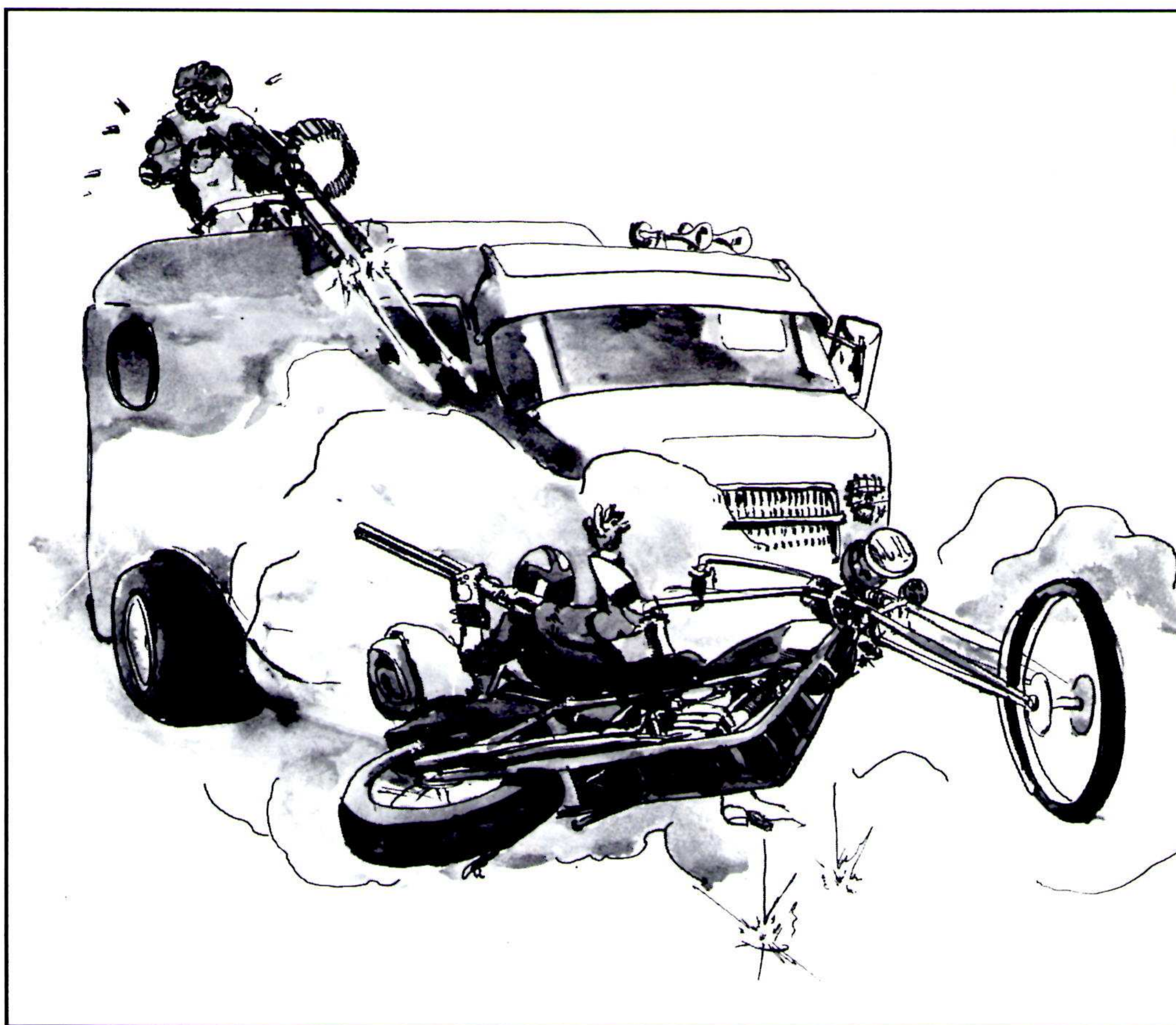
EFFET DE DOMMAGES

Lorsqu'un appareil voit son moteur détruit, son réservoir vide et/ou ses points de STR réduits à 0, il descend de son maximum par tour jusqu'au crash inévitable... L'appareil, et tout ce qu'il contient, est alors inutilisable.

DECOLLAGE ET ATERRISSAGE

Ces deux manoeuvres nécessitent un jet de pilotage réussi pour éviter de causer 3D6 de dommages à chaque train d'atterrissage. On doit tenir compte des modifications suivantes:

- +25% sur un aérodrome.
- +5% sur une route en bonne état.
- 10% pour une piste mal entretenue.
- 30% pour une surface pas prévue du tout.



ENGINS FLOTTANTS

Nom	Vitesse	Esp.	Pr.	Co.	Man.
Hors-bord	150	8	10	15	+20%
Yacht	40	100	120	50	30%
Vedette	70	40	60	30	-10%

Pr: En millions de Francs.

Co: Points de vie de la coque.

Toutes les armes de véhicules peuvent être montées sur un bateau. Les torpilles sont considérées comme ayant les mêmes caractéristiques que les roquettes.

ACCESSOIRES

Nom	TA.	Pr.
Armure	1	500
Cargo	1	250
Fusée	2	5000
Habitacle	5	2500
Monture sur pivot	1	500
Monture sur anneau	3	1000
Phares	1	2000
Point d'aération	2	3000
Protection de l'hélice	2	2000
Réservoir supplémentaire	1	1000
Siège de passager	2	500
Supplément au moteur	1	5000
Tourelle	5	2000

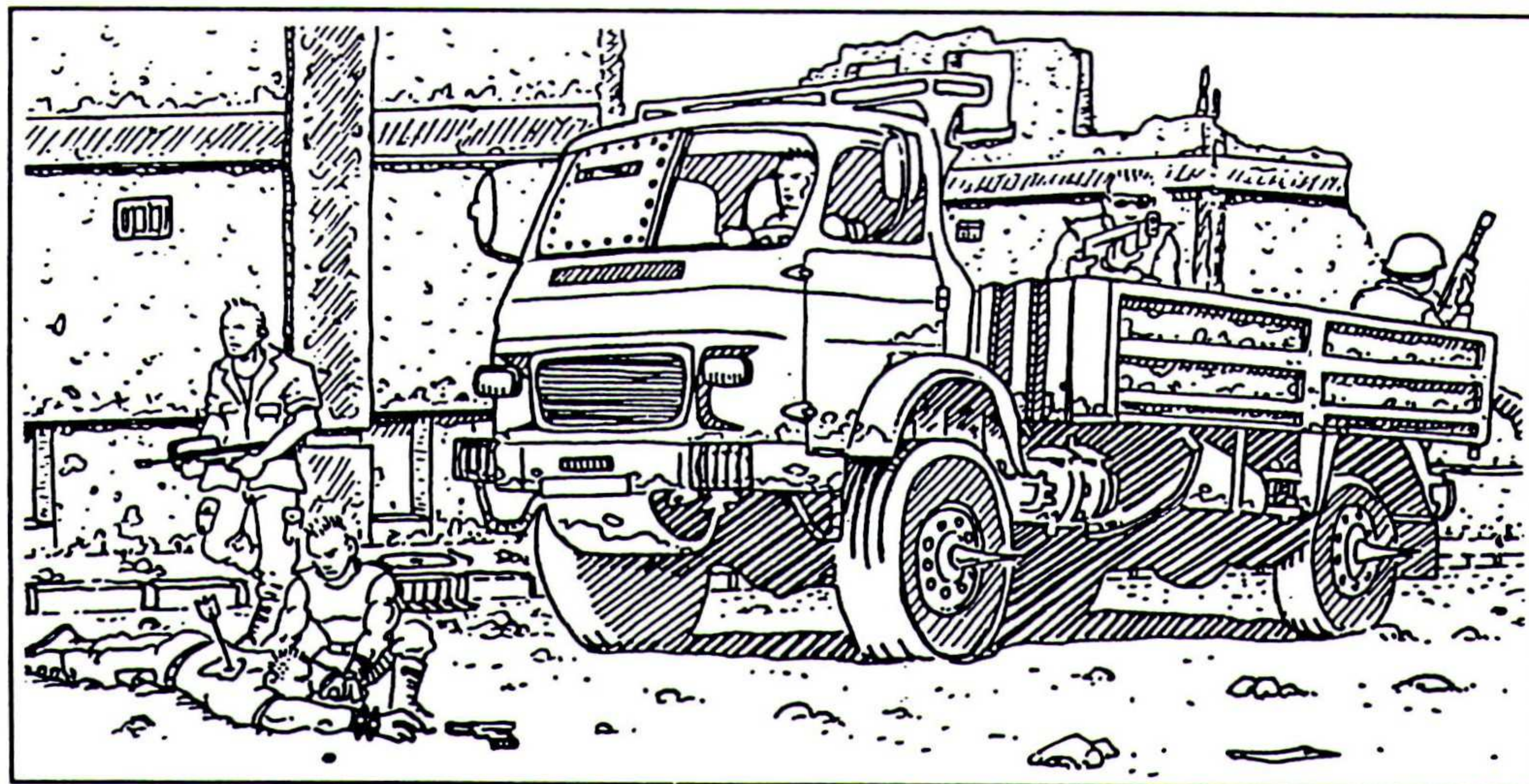
Tous les accessoires s'utilisent de la même façon que pour les véhicules roulants, exceptés pour:

Protection de l'hélice: Rajoute 10PDV à l'hélice (qui en a normalement 10).

Réservoir supplémentaire: Rajoute 200 litres à la contenance du réservoir (800 litres).

Accélération: Comme pour les véhicules roulants (entre 5 et 60).

Vitesse max: Comme pour les véhicules roulants (entre 20 et 300).



DEPLACEMENT

ACCELERATION		
	Mot.	Mod.
01-30	-	-
31-40	1D6	+10%
41-50	1D6	+00%
51-60	2D6	-10%
61-90	3D6	-20%
91 et +	3D6	-30%
FREINAGE		
01-40	-	-
41-60	1D6	-20%
MANOEUVRES		
Virage à 45°	-	-20%
Virage à 90°	-	-40%
Virage à 180°	-	-100%
Se placer pour tirer	-	+00%
Eviter un obstacle	-	-50%
Eviter un véhicule	-	-60%
MODIFICATEURS		
Nuit	-	-10%
Mer agitée	-	-40%
Tempête	-	-100%
VITESSE		
01-10	-	+50%
11-30	-	+30%
31-60	-	+00%
61-75	-	-20%
76-100	-	-40%
101-150	-	-50%
151-200	-	-70%
201-250	-	-80%

Incident en cas de jet raté:

D100+Vit.	Effets
2-30	Dérapiage de 2.5m
31-50	Dérapiage de 5m
51-90	Dérapiage de 10m
91-200	Dérapiage de 15m
201 et +	Le bateau coule



COMBAT

Chaque fois qu'un bateau est touché, on consulte la table ci-dessous:

+2 au jet si l'attaque vient de l'eau.

D10	Avant	Arrière	Dessus	Coté
1	zzzz	zzzz	Arme(s)	Passager(s)
2	zzzz	zzzz	Navigateur	Navigateur
3	xxxx	xxxx	Arme(s)	Cargo
4	xxxx	xxxx	Passager(s)	Réservoir
5	xxxx	xxxx	Moteur	Cargo
6	xxxx	xxxx	Moteur	Moteur
7	xxxx	xxxx	Moteur	Arme(s)
8	Coque	Coque	Réservoir	Coque
9	Coque	Coque	Coque	Coque
10	Coque	Coque	Coque	Coque
11	Coque	Coque	Coque	Coque
12	Hélice	Hélice	Hélice	Hélice

zzzz: Voir table véhicules roulants "DESSUS"

xxxx: Voir table véhicules roulants "COTE"

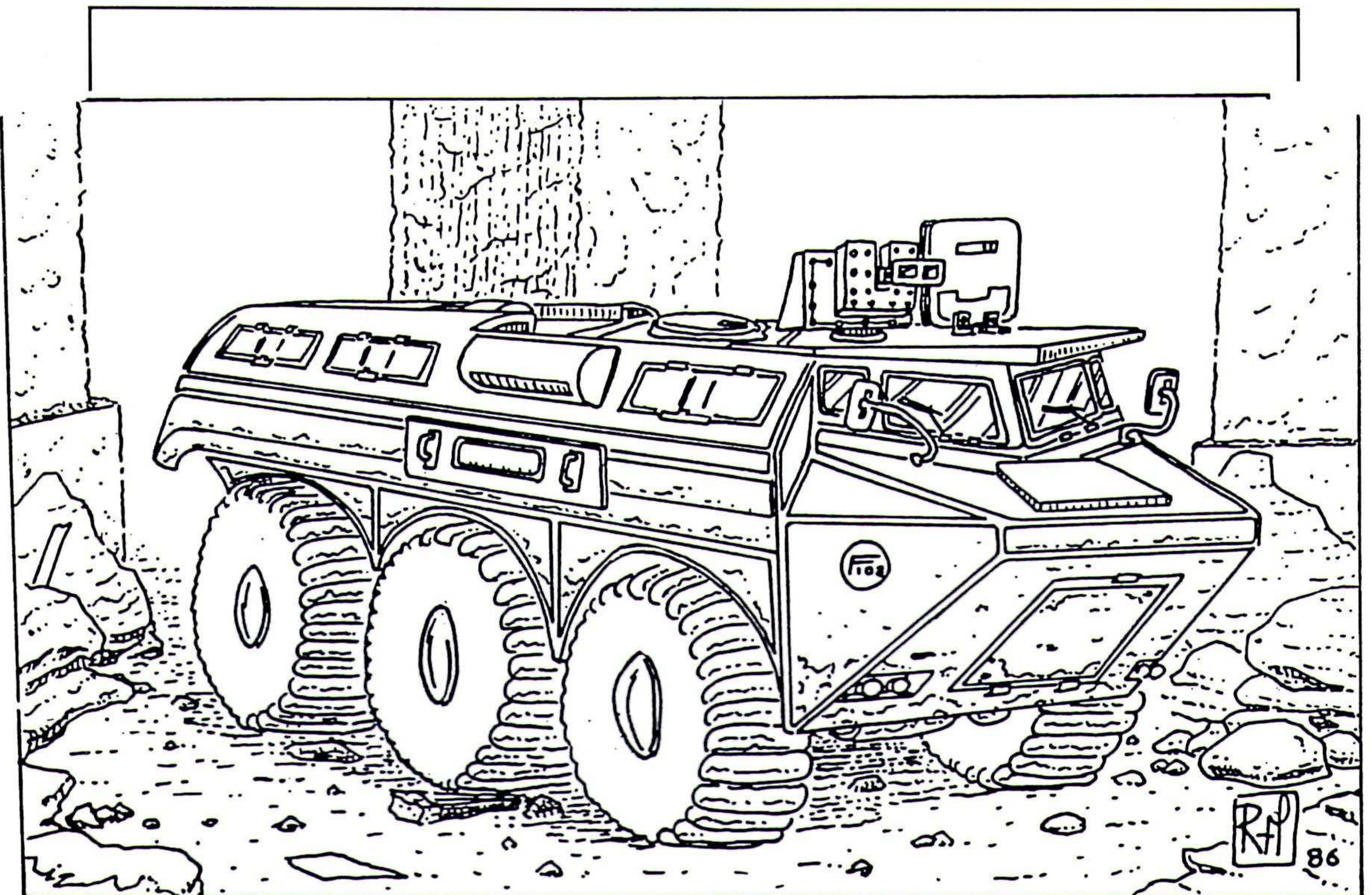
Si un accessoire n'existe pas et n'a jamais existé sur l'embarcation, il suffit rejeter le dé de localisation.

EFFET DES DOMMAGES

Si l'hélice ou le moteur sont détruits, le bateau ne peut plus avancer.

Si la coque est détruite, le bateau coule en 2D6 tours.

Si le bateau se retourne, il coule en 3D6 tours.



MECANISMES DE JEU

PRESTIGE

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

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

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

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

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

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

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

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

CONSUMMATION

Extension de la table page 22 des règles de BITUME.

Vitesse	Consommation
251-350	50
351-450	150
451-550	250
551-700	350
701 et +	450

PROTHESES

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

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

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

EFFETS DE L'ALCOOL

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

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

Boisson	PG
Alcool de céréales	1
Bière	2
Vin	4
Alcool à 90°	12
Essence	16

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

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

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

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

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

MUSIQUE

Nouveau but: MUSICIEN

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

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

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

Instrument	Poids	Prix
Guitare sèche	2000	12000
Guitare électrique*	3000	25000
Basse*	3000	25000
Violon	500	20000
Contrebasse	12000	25000
Piano	50000	200000
Synthé*	5000	500000
Guitare-synthé*	1000	250000
Batterie	20000	100000
Harmonica	200	1000
Saxophone	5000	20000
Trompette	5000	10000
Cor de chasse	5000	5000
Micro*	100	20000
Ampli	10000	400000

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

DEMOLITION

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

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

D6	Effet(s)
1	L'explosif est inutilisable
2-3	Tout le montage est à refaire
4	L'explosion se produit 1D6 tours trop tôt
5	L'explosion se produit 2D6 tours plus tard
6	L'explosion ne cause que la moitié des dégâts



LES FOURMIS

Dans le texte qui suit, je considère comme acquis tout ce qui a été dit sur les fourmis dans les règles de BITUME.

EDUCATION

Dans la société formique, on distingue deux types de fourmis: les inférieurs (militaires et civils) et les scientifiques.

EDUCATION DES INFÉRIEURS

L'éducation d'un inférieur dure trois ans, de 6 à 9 ans. L'inférieur est mené au centre d'éducation à 6 ans et en sort tous les trois mois pour une période de vacances elle aussi égale à trois mois.

L'éducation se passe en deux phases: pendant 90% du temps, l'inférieur suit des cours, équivalents aux cours donnés en 1986. Pendant les 10% restant, son esprit est façonné à l'aide de nombreux lavages de cerveau. Après ces trois ans, les inférieurs reviennent chez eux et commencent à travailler dès l'âge de 14 ans. Ils sont quatre par classe.

EDUCATION DES SCIENTIFIQUES

L'éducation des supérieurs est beaucoup plus longue puisqu'elle dure sept ans. Elle comporte aussi des lavages de cerveau, mais est beaucoup plus poussée scientifiquement. Cette période d'éducation comporte un phase d'enseignement général qui dure trois ans, et quatre ans de spécialisation. Les supérieurs n'ont qu'un mois et demi de vacances pour trois mois d'éducation, mais un petit lavage de cerveau leur fait comprendre que c'est pour leur bien. Les élèves sont deux par classe, voire un seul, pour les quatre ans de spécialisation.

MENTALITE

MENTALITE DES INFÉRIEURS

Les civils et les militaires sont dominés par les scientifiques. Toutes les fourmis de ce type sont très gentils et ne refuseront jamais d'aider quelqu'un d'autre, sauf, bien sûr, un "animal" de la surface (en effet ils considèrent les "barbares d'en haut" comme des animaux qui ne servent qu'aux expériences des scientifiques et aux combats d'arènes).

Ceci dit, il faut bien comprendre que les fourmis ne sont pas tout à fait débiles, simplement conditionnés pour être aussi efficaces que possible. Ils acceptent le système dans lequel ils vivent car, d'une part, ils ne se rendent pas compte du rôle joué par les scientifiques, et d'autre part, n'envient pas du tout la vie de "ceux d'en haut".

MENTALITE DES SCIENTIFIQUES

Les scientifiques sont nettement plus froids et nettement moins gentils que les civils ou les militaires. Ils sont les seuls à posséder science et culture, et dominent les deux autres types de fourmis. Ils considèrent les civils et les militaires comme des esclaves, mais ne se gardent bien de les maltraiter physiquement.

Ce sont les scientifiques qui s'occupent de l'éducation des enfants, pas par vocation, mais simplement pour contrôler le cerveau des inférieurs dès leur plus jeune âge.

VIE

VIE DES CIVILS

Les civils travaillent quatre heures par jour, de 10 à 14 heures (les fourmis ont gardé le système de mesure du temps de 1986). A partir de 14 heures, les civils sont libres de faire ce qu'ils veulent. Généralement, ils rentrent chez eux, où ils prennent un repas sous cellophane qu'un militaire a livré vers 13h30 pendant qu'ils travaillaient.

Ils finissent de manger vers 14h30 et deux possibilités s'offrent à eux: soit rester chez eux à regarder des dessins animés avec leurs lecteurs de vidéodisques, soit aller dans une salle de jeux s'abrutir tout l'après-midi sur un jeu vidéo.

Ils reviennent le soir vers 19 heures, un autre plateau repas leur a été livré vers 18h30. Ils mangent, puis retournent à la salle de jeux, ou regardent encore des dessins animés jusqu'à 22 heures, heure à laquelle ils se couchent.

Les scientifiques organisent de temps en temps (une fois par mois) des combats d'arènes qui distraient les inférieurs et les récompensent de leur travail.

Les civils admirent les scientifiques car ne les voyant jamais dans les salles de jeux, ils pensent que ceux-ci passent leur temps à travailler.

VIE DES MILITAIRES

Comme pour les civils, les militaires travaillent quatre heures par jour, mais avec des horaires différents. Ces horaires varient d'une semaine à l'autre selon un cycle strict:

Semaine	Horaires
1	0-4 heures
2	4-8 heures
3	8-12 heures
4	12-16 heures
5	16-20 heures
6	20-24 heures

Le travail d'un militaire consiste soit à la surveillance d'une salle de jeux, ou du dépôt d'armes, soit faire régner l'ordre, ce qui veut dire patrouiller dans les couloirs où il ne se passe jamais rien!

Comme les civils, les militaires sont totalement libres en dehors de leurs heures de travail. Leurs repas sont le même que ceux des civils.

VIE DES SCIENTIFIQUES

Les scientifiques n'ont pas d'horaires fixes et il leur arrive souvent de travailler un ou deux jours de suite dans leurs laboratoires pour ensuite prendre une ou deux semaines de vacances s'ils sont fatigués. En fait, ils ne sont pas obligés de travailler, mais leurs expériences les passionnent.

Les scientifiques travaillent soit chez eux, soit dans les labos. Chaque scientifique possède dans son appartement un terminal relié par modem à l'ordinateur central de la ville. S'il arrive à un scientifique de rencontrer un inférieur, il se conduira très gentiment avec lui, bien que ce soit en toute hypocrisie. Les scientifiques ne passent pas leur temps libre à s'abrutir avec les jeux vidéos mais passent de longues heures à pratiquer wargames et jeux de rôles.

TYPES DE FOURMIS

Chaque fourmi naît et est éduquée pour remplir un rôle bien précis dans la ville. Ses caractéristiques physiques, psychiques, ainsi que ses talents dépendent de ce rôle.

Civile type

Force:4	PV:8	Repérage:50
Agilité:6	SE:2	Marchandage:64
Rapidité:5	Charge:9	Séduction:39
Intelligence:5		Saut:48
Endurance:2	Grade:0	Premiers soins:80
Précision:6		Discrétion:35
Beauté:9	Combat:00	Mécanique:80
Perception:5	Tir:66	Résistance:12
Armure:1	Lancer:30	Conduite:00

Talents spéciaux: Dessin, manufacture d'armes et de vêtements.

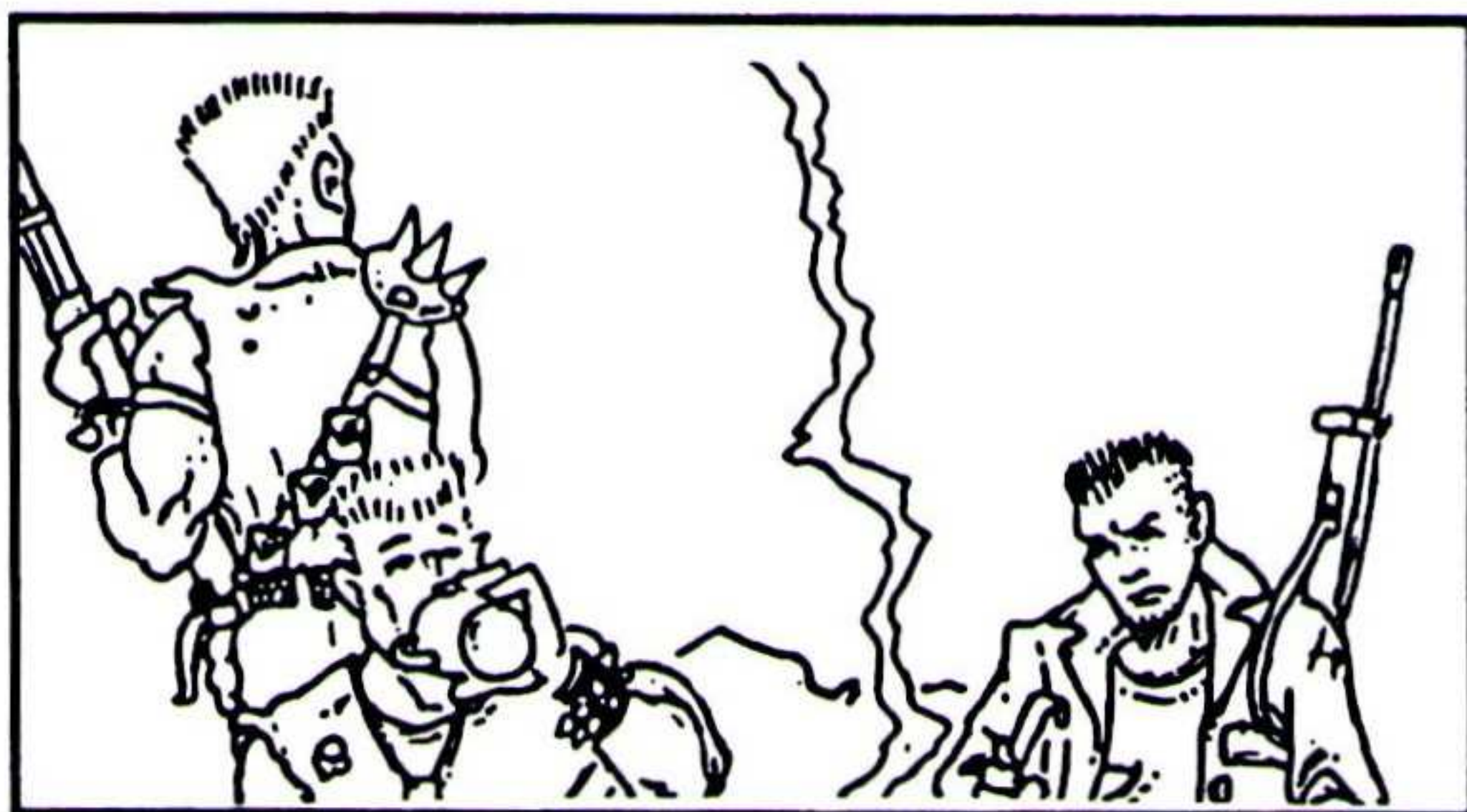
Les civils sont vêtus de combinaisons de tissu blanches et de petites chaussures blanches. Ils ne sont jamais armés.

Militaire type

Force:5	PV:20	Repérage:60
Agilité:6	SE:5	Marchandage:80
Rapidité:7	Charge:13.5	Séduction:9
Intelligence:5		Saut:57
Endurance:4	Grade:10	Premiers soins:112
Précision:7		Discrétion:55
Beauté:8	Combat:22	Mécanique:84
Perception:7	Tir:94	Résistance:18
Armure:2	Lancer:60	Conduite:00

Talents spéciaux: Course, Spécialisation et tir rapide en deux armes (aux choix), résistant.

Les militaires sont vêtus entièrement de rouge. Ils ont un casque en plastique dur, et une combinaison de plastique souple. Ils portent des rangers. Ils sont armés d'un pistolet mitrailleur avec viseur. Ils disposent de 2 chargeurs supplémentaires et de 2 grenades lacrymogènes.



Commando type

Force:7	PV:24	Repérage:65
Agilité:5	SE:6	Marchandage:46
Rapidité:9	Charge:19.5	Séduction:12
Intelligence:6		Saut:66
Endurance:6	Grade:20	Premiers soins:144
Précision:9		Discrétion:65
Beauté:7	Combat:44	Mécanique:105
Perception:9	Tir:138	Résistance:46
Armure:2	Lancer:90	Conduite:36

Talents spéciaux: Course, Spécialisation et tir rapide en deux armes (aux choix), résistant.

Les commandos se déplacent toujours en groupe de 7. Ils sont vêtus comme les militaires normaux, mais sont armés différemment. Le groupe se compose de 4 commandos normaux, un tireur d'élite, un grenadier et un commando AC (anti-char). Chaque commando normal est équipé d'un fusil-mitrailleur, deux chargeurs supplémentaires et deux grenades offensives. Le tireur d'élite dispose seulement d'un fusil de haute-précision. Le grenadier dispose d'un fusil-mitrailleur équipé d'un lance-grenade et de 5 grenades de chaque type (offensive, défensive et incendiaire). Le commando AC dispose d'un bazooka, d'un revolver et de 5 obus.

Scientifique type

Force:3	PV:8	Repérage:110
Agilité:5	SE:2	Marchandage:130
Rapidité:8	Charge:7.5	Séduction:39
Intelligence:10		Saut:56
Endurance:2	Grade:70	Premiers soins:174
Précision:9		Discrétion:75
Beauté:10	Combat:00	Mécanique:146
Perception:10	Tir:114	Résistance:10
Armure:1	Lancer:60	Conduite:44

Talents spéciaux: Histoire, commandement, célébrité.

Les scientifiques sont vêtus comme les civils, mais leurs combinaisons sont vertes. Ils ont toujours sur eux un pistolet mitrailleur et sont souvent accompagnés de deux ou trois militaires (garnison) quand ils se déplacent hors de leurs laboratoires.

VILLE

Les villes de fourmis sont entièrement climatisées. Il fait 19 degrés dans les couloirs et 22 dans les salles. Les scientifiques peuvent régler la température des labos et de leurs appartements comme ils le souhaitent.

L'alimentation en électricité est assurée par des turbines hydro-électriques qui fonctionnent sur les cours d'eaux à proximité des villes.

Le plafond des villes est recouvert de projecteurs holographiques recréant un ciel bleu, ensoleillé, ou une nuit étoilée selon la période de la journée.

Il n'y a pas d'espaces verts dans une ville fourmi.

Tous les bâtiments sont de même couleur, blanc cassé pour les murs et gris pour le sol.

Habitation des civils: Chaque habitation de ce type couvre une superficie de 100m² et abrite trois civils.

Habitation des militaires: Chaque habitation de ce type couvre une superficie de 50m² et abrite un seul militaire.

Habitation des scientifiques: Chaque habitation de ce type couvre 100m² et abrite un seul scientifique.

Salle de jeux: Chacune des quatre salles de jeux de la ville est ouverte 24 heures sur 24. Elle comporte 43 jeux vidéos (avec sièges incorporés), un bar et un atelier pour l'entretien des machines. De plus, l'atelier abrite à tout moment 3 jeux en état de marche pour pouvoir remplacer immédiatement un jeu qui tomberait en panne.

Magasins: Les magasins sont ouverts huit heures par jour, de quatorze à vingt-deux heures. Deux groupes de deux civils s'en occupent. Le premier groupe travaille de 14 à 18 heures, le deuxième de 18 à 22 heures. Les marchandises sont bien sûr gratuites.

Dépôt de munitions: Le dépôt est gardé en permanence par 4 militaires (commando). Il contient (en général):

- 100 fusil-mitrailleurs
- 50 pistolet-mitrailleurs
- 250 chargeurs de PM
- 750 chargeurs de FM
- 150 grenades offensives
- 150 grenades défensives
- 25 grenades lacrymogènes
- 75 grenades incendiaires
- 15 bazookas
- 75 obus de bazookas

Bâtiment des scientifiques: Tous les bâtiments scientifiques diffèrent d'une ville à l'autre, selon l'intérêt des scientifiques en place.

Arènes: C'est là que les fourmis méritantes (et inférieures) viennent se distraire en regardant les "barbares d'en haut" combattre à mort avec toutes sortes d'armes. C'est aussi là que les scientifiques testent les résultats des différentes greffes sur les humains.

TECHNIQUE

CHIMIE

Les scientifiques concentrent leurs recherches sur la plastochimie et sur la chimie des polymères. En effet, la plupart des habitations sont faites en acier ou en Colvacyne D. Ce polymère est très rigide et possède la propriété d'absorber tous les chocs tout en se déformant très peu. De plus, la fabrication de la Solvacyne D est simple et nécessite peu de moyens.

ELECTRONIQUE

Les systèmes électroniques sont très élaborés. Les fourmis possèdent, par exemple, des appareils permettant de relever les empreintes vocales d'une personne à l'entrée de certaines

portes. Des systèmes d'auto-destruction sont branchés sur toutes les armes et véhicules. Le déclencheur est implanté dans le cerveau de l'utilisateur, et le matériel explose (pas de dommages aux personnages qui se trouveraient à côté) si l'utilisateur meurt. Les fourmis sont aussi passés maîtres dans l'art de la miniaturisation. Le dispositif d'auto-destruction, par exemple, est une plaque de 1.2x0.5x0.3 centimètres.

COMMUNICATION

Les villes sont toutes reliées entre elles par des visiophones. Il n'y a que deux visiophones par ville et ne servent qu'aux scientifiques. Ils se trouvent au rez de chaussée du bâtiment des scientifiques mais ne sont rarement utilisés car les fourmis n'ont que peu de choses à se dire. Les ordinateurs sont reliés par modem, entre eux, et aux ordinateurs des autres villes.

ROBOTIQUE

Les robots sont partout présents dans l'industrie et la recherche des fourmis. En effet, toutes les chaînes de montage sont mécanisées pour faciliter la vie aux civils. Le travail de ceux-ci ne consiste alors qu'en la surveillance des chaînes et leur maintenance. Les dispositifs de défense des villes peuvent aussi être considérés comme des robots, bien qu'ils ressemblent plus à des tourelles intelligentes qu'à des êtres de métal.

ARMEMENT

L'armement des fourmis n'a presque pas évolué depuis 1986. En effet, les scientifiques ont jugé qu'il n'était pas utile de fabriquer de nouvelles armes pour combattre "ceux d'en haut". Les seuls progrès accomplis dans le domaine de l'armement sont la précision des armes à feu et l'apparition des armures en plastique, à la fois très légère et très résistantes.

MATERIEL

Armure de plastique: Voir règles de BITUME page 35.

Armes à feu: Les armes à feu des fourmis ne peuvent s'enrayer en utilisation normale et ont toutes leurs caractéristiques de PRECISION majorées de 10%.

Protection des entrées: Toutes les issues des villes de fourmis sont protégées par des robots en forme de tourelles télescopiques. Ils tirent sur tout être vivant s'approchant à moins de 20 mètres de l'entrée. Leur talent de TIR est de 90% (ne pas oublier les bonus de "support fixe") et leur rapidité est égale à 9. Chaque porte est protégée par 2 lance-flammes, 2 mitrailleuses lourdes et 2 canons à tir rapide. Chaque arme est protégée par 25 points d'armure et est considérée comme un obstacle fixe (xx-xx) pour les collisions.

Véhicules: Les fourmis peuvent utiliser tous les véhicules, armes et accessoires qu'utilisent les "barbares d'en haut". De plus, en cas de guerre, il disposent de matériel bien plus efficace.

Nom	Vit.	Esp.	Man.	Pneus
Bipode de combat	20	20	-20%	15/2
Aéroglisteur	180	25	+10%	30/1
Blindé à 6 roues	100	40	-10%	20/6

Le bipode de combat a une vitesse maximale d'au moins 10kph. Il ne subit pas de malus hors des routes.

Accessoires:

Armure de plastique: Chaque armure correspond à 2 points de protection.

Ordinateur de conduite: Cet appareil ajoute 20% à la manoeuvrabilité du véhicule.

Ordinateur de visée: Un accessoire de ce type n'est valable que pour une seule arme. Sa précision est alors majorée de 20%.

VIVISECTION

Les fourmis utilisent les "barbares d'en haut" pour des expériences de vivisection assez étranges. Ils greffent des armes et des accessoires sur leurs victimes. Les quelques humains qui résistent à ces greffes deviennent de vrais monstres de combat.

Grefe	DIF	DUR	TAI
Armure	-60%	2	1
Lance-flamme	-100%	1	4
Arme à feu	-70%	2	2
Lance-acide	-100%	1	4
Oxygène	-80%	1	2
Exosquelette	-70%	3	5
Prothèse bras	+00%	6	x
Prothèse jambe	+00%	6	x
Prothèse oeil	-40%	4	x
Prothèse oeil-IR	-50%	4	x

x: Le prothèse remplace une partie détruite.

DIF: Ajustement au jet de résistance que le malade doit réussir pour que la greffe réussisse.

DUR: Période (exprimée en semaines) au bout de laquelle le jet de résistance est nécessaire pour savoir si la greffe est réussie. Si le jet est raté, le personnage tombe dans le coma. Il meurt au bout de 1D6 heures si la prothèse n'est pas enlevée par un scientifique-fourmi dans ce laps de temps.

TAI: Taille minimum de la partie sur laquelle doit être placée la greffe.

Armure: La partie ainsi protégée gagne 4 points de protection.

Lance-flamme: Un petit lance-flamme est implanté dans le corps. Le porteur peut l'utiliser en crachant des flammes par la bouche. Tout jet de toucher se terminant par 0 implique un mauvais fonctionnement et la mort du porteur. Il peut être

rechargé par un scientifique-fourmi avec un jet de mécanique à moins 20%, un échec impliquant la mort du patient.

Prec:+00% DOM:3D6 (explosif) Portées:1/2 M:5 CDF:1

Arme à feu: Une arme est implantée dans le corps du porteur. Elle peut être rechargée par une fourmi avec un jet de mécanique, un échec impliquant la mort du patient.

Prec:-10% DOM:D6+1 Portées:5/10 M:10 CDF:1

Lance-acide: Un lance-acide est implanté dans le corps du porteur. Il peut l'utiliser en crachant de l'acide par la bouche. Tout jet de toucher se terminant par 9 ou 0 implique un problème et la mort du porteur. L'arme peut être rechargée par un scientifique-fourmi avec un jet de mécanique moins 40%, un échec impliquant la mort du patient.

Prec:+10% DOM:4D6 portées:1/2 M:4 CDF:1

Oxygène: Le personnage a le nez et la bouche fermée. Il respire à l'aide d'un réservoir d'oxygène implanté dans le corps. Il peut rester 48 heures sans être rechargé, et peut donc survivre dans des endroits privés d'air. Une fourmi peut recharger le réservoir avec un jet de mécanique, un échec impliquant la mort du porteur.

Exosquelette: Si l'exosquelette est placé sur un bras, la force du personnage est augmentée de 2 (même au dessus de 10). S'il est placé aux deux bras, la force est augmentée de 3. S'il est placé aux deux jambes, la vitesse de course est doublée et le talent de saut est augmenté de 25%. L'énergie nécessaire au fonctionnement de l'appareil est fournie par deux petites batteries qui permettent une utilisation continue pendant 12 heures.

Prothèse bras/jambe/oeil: Ces appareils annulent les malus occasionnés par la perte de la partie concernée.

Oeil-IF: Un personnage ainsi équipé ne subit aucun des malus dus à la nuit.

COMMANDOS

Tout déplacement de fourmi à la surface est appelé un commando, même si les fourmis qui en font partie sont des militaires de garnison ou des scientifiques. Pour aller vite et loin, les fourmis utilisent de nombreux types de véhicules:

VTB (Véhicule de Transport Blindé)

Chassis: Blindé à six roues Espaces: 40
 Vitesse max: 100 Accélération: +5
 Manoeuvrabilité: +10% Armure: 30 (plastique)
 Armement: Mitrailleuse lourde en tourelle.
 Accessoires: 6 sièges de passagers, ordinateur de conduite et de visée.

Ce véhicule est utilisé pour transporter un groupe de combat jusqu'au lieu de l'affrontement éventuel.

VCB (Véhicule de Combat Blindé)
Chassis: Blindé à six roues Espaces: 40
Vitesse max: 100 Accélération: +5
Manoeuvrabilité: -10% Armure: 24 (plastique)
Armement: Canon de char en tourelle.
Accessoires: ordinateur de visée, siège de passager.

Ce véhicule est utilisé comme arme de support pour les groupes de combat agissant en ville.

LM (Laboratoire Mobile)
Chassis: Blindé à six roues Espaces: 40
Vitesse max: 100 Accélération: +5
Manoeuvrabilité: -10% Armure: 34 (plastique)
Accessoires: 6 sièges de passagers, un habitacle, 6 cargos.

Ce véhicule est utilisé pour transporter un groupe de combat et un scientifique.

BCR (Bipode de Combat Rural)
Chassis: Bipode de combat Espaces: 20
Vitesse max: 10 Accélération: +5
Manoeuvrabilité: +00% Armure: 12 (plastique)
Armement: Deux mitrailleuses normales synchronisées sur pivot avant.
Accessoires: Ordinateur de conduite, siège de passager.

Ce véhicule est utilisé comme arme de support pour les groupes de combat agissant en milieu rural.

VRI (Véhicule Rapide d'Intervention)
Chassis: Aéroglisseur Espaces: 25
Vitesse max: 250 Accélération: +25
Manoeuvrabilité: +30% Armure: 4 (plastique)
Accessoires: 6 sièges de passagers, 15 suppléments au moteur, ordinateur de conduite.

Ce véhicule est utilisé pour transporter rapidement un groupe de combat.

CREDITS

Créateur: CROC
Dessins: Junkie Joe, Rachid, Pierson
Corrections: J-M Toussaint
Composition: CROC
Couverture: Pierson

Véhicules volants, flottants et trucs divers: Alias
Background sur les fourmis: Greedygut

PARABELLUM II, le retour

Erratums:

Les ordres (P.2): On utilise alors la procédure suivante:

- Le leader utilise son jeton (et doit réussir son jet d'initiative s'il avait déjà agit).

- Le joueur donne les jetons accumulés à des hommes de troupe de son choix (mais pas au leader lui même) dans un rayon de 30cm autour du leader.

- Chaque personnage doté d'un ou plusieurs jetons agit, une ou plusieurs fois sans jet d'initiative.

- Tous les jetons sont considérés comme dépensés.

Guérison (P.3): Un personnage soigné perd son marqueur "blessé".

Terrain (P.3): Un véhicule ayant un CHC de +7 ou plus détruit toute haie qu'il traverse.

Nouveau terrain	Personnages	Véhicules
Arbuste	DEP/2	-
Arbre	Impossible	Impossible
Colline (montée)	DEP/2	DEP/2

Déplacement des hélicoptères(P.3): Les hélicoptères dépensent la moitié de leur vitesse pour changer de niveau (passer du sol à 12cm de haut, ou le contraire). Leur mouvement n'est pas affecté par le terrain en dessous d'eux.

Modificateurs au jet de toucher(P.3): Hélico +3*

Effet des dommages (P.4): DOM+X: Dans le cas d'une arme normale (sans aire d'effet ni rafales) un seul passager peut être touché (au hasard).

Colonne "véhicule" (P.4): DOM+0**. **: Le véhicule est détruit sur un jet de 4, 5 ou 6.

Dommages sur les hélicoptères: Si le véhicule est détruit ou si le pilote est tué et qu'il se trouve en vol (12cm) tous les passagers sont tués lors de la chute. On résoud aussi une éventuelle collision avec un modificateur de vitesse de +0 sur tout ce qui se trouve sous l'hélicoptère qui s'écrase.

Modificateurs (P.4): Bouclier -1 (Un bouclier coûte 30).

Collisions (P.4): Les RES et CHC des différents objets fixes sont les suivants:

Arbre	CHC+2	RES+4
Mur en bois	CHC+4	RES+6
Mur en pierre	CHC+6	RES+8
Mur en béton	CHC+8	RES+10

Animaux:: Un cheval est considéré comme un véhicule ayant les caractéristiques suivantes: (+1/+2/30/30/+2). Coût:130. Un jet de "conduite" raté fait que le cheval n'avance pas.

Cas des chevaux, motos et tireurs en anneau(P.4): On peut prendre pour cible un de ces trois types de personnage avec un malus de 1 au toucher (la RES du véhicule ne compte pas pour la résolution des dommages). Une arme explosive attaque à la fois le véhicule et les personnages découverts (qui ne bénéficient pas de de la RES du véhicule).

Rafales et armes explosives(P.5): Toutes les cibles touchées par une arme qui tire en rafale doivent être dans un cercle de 10cm de diamètre. Liste des armes qui tirent en rafale: Fusil mitrailleur, Mitrailleuse légère, Mitrailleuse normale, Mitrailleuse lourde, Pistolet mitrailleur, Tubes lance-dards. Aire d'effet des armes explosives (rayon).

Bazooka	1
Bombe	2
Canon anti-char	2
Canon à tir rapide	1
Canon de char	4
Canon scié	2
Dynamite	2.5
Fusil de chasse	1
Grenade défensive	10
Grenade incendiaire	2
Grenade lacrymogène	5
Grenade offensive	2
Lance-flamme	3
Lance-flamme (greffe)	2
Lance-flamme (véh)	4
Mortier	4
Nitroglycérine	2.5
Obusier	8
Plastic	2
Poudre noire	0.5
Roquette	2
T.N.T.	1

Cas des grenades fumigènes(P.7): Une grenade fumigène à un rayon d'action de 3m et cause un malus de 3 à tout tir, combat ou jet traversant la fumée.

Prix des armes(P.6): Pour les armes de corps à corps utilisables comme armes de jet on compte le prix le plus important si le personnage n'en possède qu'une.

Tribus: Les hell's angels ont une IN de 2 et coûtent 75 points.

Statistiques de quelques armées:

Tribu	Prix	Personnages	Jetons	Véhicules
Fourmis	5945	12	12	1
Punks	3050	17	17	-
Mercenaires	4335	12	6	-
Hell's angels	3210	8	4	8
Fils du métal	4005	8	6	6
Enfants	2220	12	12	-
Amazones	2030	10	5	-
Vikings	3285	10	5	2



Escadron fourmi (5945)

Moral:4/8/12

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Leader (Commando)	1	F.M.(9)+Grenades off.(2)+véhicule(A)	545
Commando	8	F.M.(9)+Grenades off.(2)	445
Commando A.C.	1	Bazooka(5)+Revolver(6)	340
Commando Sniper	1	Fusil de H.P.(10)	260
Commando grenadier	1	F.M.(3)+Lance-grenades off.(5) def.(5) Inc.(5)	805

Type	RES	MAN	VIT1	VIT2	CHC	Arme(s)	Prix
(A) Hélico de combat	+9	-1	215	75	+6	2 mitrailleuses normales(10)	435

Tribu punk (3050)

Moral:4/8/12

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef punk	1	Revolver(6)+bouclier+cheval	415
Lanciers	5	Epieu+bouclier	170
Matraqueurs	6	Matraque+bouclier	150
Massues	2	Masse d'arme+bouclier	150
Artillerie	2	Fusil à pompe(5)	185
Anti-char	1	Bazooka(2)	215

Tribu mercenaire (4335)

Moral:3/6/9

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef mercenaire	1	P.M.(3)+épieu	390
Lanciers	3	Epieu	185
Grenadiers	6	F.M.(2)+lance-grenades off.(2)+poignard	475
Arbalétriers	2	Arbalète(10)+poignard	270

Tribu hell's angels (3210)

Moral:4/8/12

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef hell's	1	P.M.(3)+moto(A)	285
Artillerie	1	Matraque+moto(B)	85
Barbecue	1	Arbalète(10)+moto(C)	175
Mitrailleur	1	Sabre+moto(D)	85
Arbalétriers	4	Arbalète à main(10)+moto(E)	130

Type	RES	MAN	VIT1	VIT2	CHC	Arme(s)	Prix
Moto(A)	+4	+1	35	30	+3	-	195
Moto(B)	+3	+1	35	30	+2	Canon à tir rapide(3)	265
Moto(C)	+3	+1	35	30	+2	Lance-flamme(2)	270
Moto(D)	+3	+1	130	50	+2	Mitrailleuse légère(3)	390
Moto(E)	+3	+2	95	45	+2	-	235

Tribu de fils du métal (4005)

Moral: 5/10/15

Nom	Nbe.	Armement					Prix
Chef FDM	1	F.M.(3)+Fusil de chasse(2)+voiture(A)					490
Fusiliers	3	Fusil de chasse(2)+poignard+voiture(B,C,D)					290
Canons sciés	2	Canon scié(4)+voiture(E)					255
Lanciers	2	Epieu+poignard+voiture(F)					195

Type	RES	MAN	VIT1	VIT2	CHC	Arme(s)	Prix
Voiture(A)	+4	+1	35	30	+3	-	195
Voiture(B)	+4	+1	35	30	+4	-	215
Voiture(C)	+4	+1	35	30	+2	2 mitrailleuses lourdes(4)	440
Voiture(D)	+4	+0	20	20	+3	Canon anti-char(2)	330
Voiture(E)	+5	-1	20	20	+4	Canon à tir rapide(5)	310
Voiture(F)	+4	+0	20	20	+3	Lance-harpon(10)	270

Tribu d'enfants (2220)

Moral: 3/6/9

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef des enfants	1	Revolver(6)+cran	295
Enfants	11	Revolver(2)+cran	175

Tribu d'amazones (2030)

Moral: 2/4/6

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef amazone	1	Revolver(6)+épieu+bouclier	335
Grenadières	2	Lance-grenades défensives(5)	305
Amazones	7	Revolver(6)	155

Tribu viking (3285)

Moral: 4/8/12

Nom	Nbe.	Armement	Prix
Chef viking	1	Epieu+bouclier+poignard+tracteur(A)	310
Pilotes	2	Epée à deux mains	155
Sergent	1	Hache+épée+poignard+voiture(B)	245
Fusiller	1	Carabine(5)+épée	265
Arbalétriers	5	Arbalète(10)+épée	285

Type	RES	MAN	VIT1	VIT2	CHC	Arme(s)	Prix
Tracteur(A)	+7	-1	20	20	+7	Mitrailleuse légère(5)	440
Voiture(B)	+4	+2	130	55	+2	-	290

Dans chacun des scénarios ci-dessous, une case correspond à un décor de 50cm sur 50cm.

ATTAQUE FOURMI (2-5 joueurs)

Terrain: carré de 9 cases.

Durée: 10 tours.

Camp 1/2 (Fourmis, mercenaires).

Placement: Entrée par un bord au choix.

But: Contrôle des neuf cases.

Camp 3/4/5 (Enfants, amazones, punks).

Placement: Caché dans les buissons. Deux cases par tribu.

But: Tenir une case de terrain.

Règles spéciales: Un personnage caché est découvert dès qu'il agit ou dès qu'un ennemi passe à moins de 10cm de sa cachette.

EMBUSCADE (2-6 joueurs)

Terrain: 9 cases de long.

Durée: Indéfinie.

Camp 1/2/3 (Fils du métal, hell's angels, vikings).

Placement: Entrée par un bord.

But: Traverser les neuf cases avec au moins 12 points (un camion vaut 4 points, une voiture vaut 2 points et une moto 1 point).

Camp 3/4/5 (Punks, amazones, enfants).

Placement: Sur deux cases au choix par tribu.

But: Détruire le plus de points de véhicules possibles.

Règles spéciales: Un jet de moral raté pour un personnage du camp 1/2/3 implique que ce personnage ne peut plus combattre (sauf par collision) jusqu'à la fin mais reste sur le terrain.

DEFENSE (2-4 joueurs)

Terrain: 9 cases en carré (la case du milieu est choisie par le camp 1&2).

Durée: 8 tours.

Camp 1&2 (Punks, amazones).

Placement: La case du milieu.

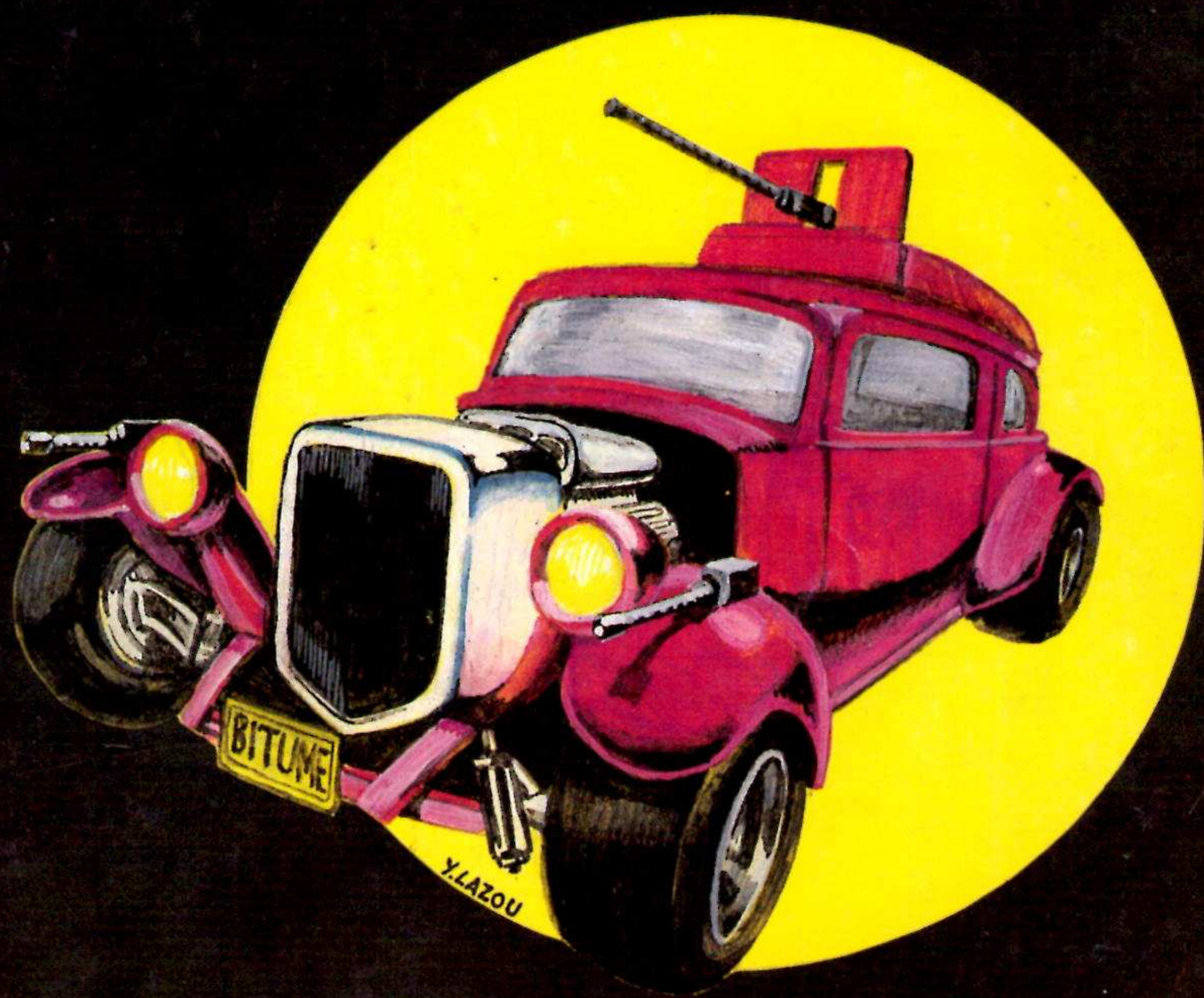
But: Tenir cette case.

Camp 3/4 (Fils du métal, mercenaires).

Placement: Trois cases adjacentes pour chaque tribu.

But: Prendre la case du milieu.

Règles spéciales: pas de jet de moral pour les camps 1/2



BITUME

FUTUR FROCHE