

Nouvelles tribus pour BITUME

Chers scénarothéquistes, voyant la pauvreté de la rubrique bitume, j'ai souhaité la renflouer, contribuant ainsi à sortir ce jeu du dédain collectif dont il est victime.

Ce que j'apporte là n'a rien de révolutionnaire, j'espère seulement que vous en aurez l'usage et surtout que les « outils » que je mets à votre disposition vous permettront de passer d'agréables moments.

Assez discuté, entrons maintenant dans le vif du sujet et voyons plus concrètement ce que j'ai à vous proposer.

Cette aide de jeu est composée de 3 nouveaux types de personnage facilement adaptables à votre campagne (et je dirais même enrichissants pour celles-ci).

Avant de les voir individuellement permettez-moi de vous en faire une présentation :

«Le Savant fou »est un être sombre et reclus, avide de connaissances et toujours en quête de nouvelles inventions et découvertes. Son savoir n'a pour but que la domination de son prochain. PNJ des plus appréciable, il est tout de même très jouable et promet beaucoup de situations cocasses.

« Le Hippi », lui, est un être jovial qui vit en communauté nomade. Son quotidien n'est que défonce et musique, il aime la nature les oiseaux, paix et parle de son herbe toute la journée comme de quelqu'un de sa famille (vous en connaissez pas des comme ça ?). Personnage entre le Punk et le Conservateur, son pacifisme ayant quand même des limites, il ne serait être de la simple chair à canon.

Enfin le dernier des personnages que je mets à votre disposition et que je soumetts à votre critique, n'est autre que « L'Errant », personnage librement inspiré du roman de Joël Houssin : BLUE, que je recommande vivement à tous les joueurs-MJ-amateurs du monde de BITUME. Ce personnage a la particularité d'alimenter le désordre et la haine au sein des communautés, détruisant avec malice toute germe d'accord ou d'association entre tribu.

Petites précisions indispensables : n'ayant que 4 ans en 1986, mes souvenirs de cette époque sont plus que flous. Donc je considérerai que la fin du monde a eu lieu en 2000 afin d'avoir un passé à adapter à mon monde (ne vous étonnez donc pas de trouver des amazones qui vénèrent les Spyce Girls).Je tiens également à signaler que cette aide de jeu contient de nouvelles compétences décrites à la fin, ne vous étonnez donc pas de trouver des compétences inconnues dans les descriptions des personnages.

Pour en finir avec cette introduction, je vous précises que toutes les informations que vous trouverez ci-dessous sont adaptées à l'édition spéciale 10^{ème} anniversaire et que je les ai transcrites sur le même model.

Bonne route !

<i>Nouvelles tribus pour BITUME</i>	<i>1</i>
Les savants fous	2
Doctrine	2
Comportement et équipement	3
Blason	3
Taille	3
Hiérarchie	3
En terme de jeu	4
Archétype	5
Les Hippiis	6

Doctrine	6
Comportement et équipement	7
Blason	7
Taille	7
Hierarchie	7
En terme de jeu	7
Archétype	9
L'errant	10
Doctrine	10
Comportement et équipement	11
Blason	11
Taille	11
Hierarchie	11
En terme de jeu	12
Archétype	13
Nouvelles compétences :	14
Nouveaux défauts :	16

Les savants fous

(Architectes divins ; Géo trouve tout)

Doctrine

En quelques mots : Seul la science et la connaissance permettront à l'homme savant de retrouver sa place et de dominer ses « semblables ».

Citation : « Si...si...ce coup ci ça va marcher ! » ; « Ne touchez pas à ça malheureux !!! »

Histoire : Les hommes se sont toujours méfiés de ceux qui innovent et là fut leur perte : Quand ils voulurent lapider Einstein, celui-ci jeta la plus puissante des bombes sur la terre pour apprendre aux hommes la façon dont il faut traiter les savants de ce monde (c'est à dire comme des êtres supérieurs).

Préceptes : L'homme est vil et sournois et pour le dominer il faut émerveiller son esprit crédule par des inventions qui lui feront miroiter monts et merveilles et le pousseront à admirer et à servir l'inventeur (quand ce schéma ne fonctionne pas l'utilisation du lance-flamme est recommandé).

Panthéon :

Einstein : inventeur génial.

Commentaire : cette religion n'en est pas vraiment une puisque les savants pensent que les croyances divines ne peuvent servir qu'à réduire les hommes en esclavage et à le dominer. Ainsi ils se servent de leurs inventions les plus spectaculaires pour faire croire à des pouvoirs divins. Leur foi en l'histoire d'Einstein vient du fait qu'ils considèrent cette fable comme étant l'Histoire du monde.

Description : Les savants fous n'ont pas de Dieux, donc pas de culte. Cependant, ils honorent la mémoire d'un grand inventeur du passé (dont ils ne savent quasiment rien) en lui dédiant leurs inventions.

Musique : Les savants fous écoutent beaucoup de musique classique qui détend leurs nerfs et ouvre leurs esprits.

Fourmis : les fourmis doivent être respectées car elles ont une avance technologique et scientifique exceptionnelle. De plus elles échangent volontiers du matériel rarissime et en parfait état contre des prisonniers ou de la nourriture.

Comportement et équipement

Les savants fous vivent reclus dans de véritables bunkers secrets et suréquipés (certains possèdent l'électricité par éolienne, un système de vidéo-surveillance et parfois même un ordinateur qui les aide dans leurs projets). Ils ne sortent que très rarement de leur cachette pour acheter du matériel rare que les incultes de l'extérieur trouvent inutile, pour trouver de la nourriture ou encore piller des épaves (les dépenses des savants sont donc très limitées). Ils sont le plus souvent en très bon rapport avec les fourmis à qui ils échangent des prisonniers contre des équipements électroniques indispensables à leur soif de science.

Blason

Aucun, les savants fous sont plutôt discrets.

Taille

Souvent seul mais parfois jusqu'à 5 savants peuvent cohabiter.

Hierarchie

La capacité cérébrale et l'imagination sont les seuls critères hiérarchiques. Cet ordre social se crée naturellement, par le respect qu'inspirent les plus prestigieux inventeurs.

En terme de jeu

Caractéristiques : intelligence +1 ; précision +1.

Talents de base : combat -10 ; discrétion +10 ; mécanique +10.

Talents spéciaux :

(+)

camouflage (20 PPE)
construction (15 PPE, +25pp)
démolition (30 PPE)
histoire (35 PPE, +30pp)
lire et écrire (5 PPE, +10pp)
électronique (35 PPE)
pose de pièges (20 PPE)

(-)

amitié (100 PPE)
flatterie (50 PPE)
célébrité (20 PPE, +25pp)
combat motorisé (80 PPE)

Défauts :

(+)

Avare (20 PPE, pas de perte de prestige)
dandy (15 PPE)
désagréable (15 PPE, pas de perte de prestige)
paranoïaque (25 PPE)
mégalomane (20 PPE)
vieux (20 PPE)
xénophobe (10 PPE)

(-)

jeune (5 PPE)
bras en moins (20 PPE)
Code d'honneur (variable mais PPE divisés par 2).

but :

(+)

Inventeur (100pp par invention) ; (être en contact avec les fourmis : +200pp ; chaque système sophistiqué possédé : +100pp)

(-)

voyageur (1pp pour 20 km parcouru)
courageux (5pp par prise de risque)
fou de vitesse (25pp pour avoir dépassé 200km/H et 5 pour plus de 100km/H avec combat)
altruiste (5 pp par personne secourues)

Matériel :

1 arme de moins de 1000Fr
1 véhicule roulant de moins de 8 espaces
1 cachette souterraine
6 objets au choix
Plusieurs installations et matériels électroniques (détecteur de présence, armes téléguidées, système électrique, système vidéo ou sonore etc...) à discuter avec le MJ.

Archétype

tribu :Savant fou

sexe :masculin

Force 3
Endurance 3
Agilité 4
Précision 8
Rapidité 4
Beauté 4
Intelligence 9
Perception 7

Point de vie 12
Seuil d'inconscience 3
Prestige 500
Charge 9

Combat 25
Conduite 60
Discrétion 75
Lancer 55
Marchandage 55
Mécanique 75
Premiers Soins 60
Repérage 80
Résistance 30
Acrobatie 55
Séduction 35
Tir 75

Talents spéciaux : électronique, histoire, lire et écrire.

Défaut : désagréable, mégalomane.

But : inventeur

Équipement : revolver avec 3 cartouches, un vélomoteur, un synthé, un enregistreur sonore (l'un étant relié avec l'autre pour créer des bruits relativement impressionnants), nourriture déshydratée, 2 batteries, longue vue. Dans sa cachette, on peut également répertorier un système électrique alimenté par les fourmis (qu'il paie en prisonniers), une alarme électronique qui se déclenche si quel qu'un touche un de ses détecteurs (placé autour de sa cachette) et un lance flammes caché à l'entrée est prêt à ouvrir le feu sur tout intrus.

Comportement : Le savant fou vit reclus et ne tolère un contact avec les sauvages qui peuplent ce monde que pour l'intérêt de la science. Ses expériences l'obsèdent et lui retire presque toute son humanité, en effet, il n'hésite pas à livrer aux fourmis (qu'il admire) les curieux qui sont tombés dans ses pièges contre de véritables merveilles technologiques (électricité, ordinateur, etc...). Cependant, un savant fou n'hésitera pas, si on le lui demande, de se joindre à une troupe pour faire la démonstration publique de sa toute dernière « arme ultime » contre des provisions, du matos et de chaleureuses félicitations.

Réplique typique : « Dégagez, je ne veux voir personne ! »

Les Hippiis

(Les frères fumette ; la caravane du cœur ; les enfants de la Terre.)

Doctrine

En quelques mots : «En nous aimant tous, nous pourrions vivre dans la joie et l'amour en harmonie et en paix avec le monde. »

Citation : Notre époque est pleine de violence et de querelles futiles, alors qu'elle pourrait être la plus belle ère de l'humanité. Les hommes doivent ouvrir leurs esprits à l'immensité de l'univers (et pour ce faire, nous avons des décoctions maison produites dans ce but..) en respectant leurs semblables et la nature...

Histoire : le grand Krishna, voyant l'humanité dans un piètre état social et spirituel, décida de supprimer de sur Terre tout le superflu qui rabaissait l'homme au rang de barbare sauvage. Dans un grand ravage, il laissa à l'homme une chance de redevenir un être digne et aimant. Malheureusement, tous les hommes ne sont pas réceptifs au message divin. Le grand Krishna a donc envoyé ses enfants pour propager la bonne parole et ramener tous les hommes dans le «Cool spirit reagge style. » (A prononcer à l'anglaise et à interpréter comme vous voulez.).

Préceptes : apprend à ton frère à aimer son prochain et à se défoncer toute la journée pour découvrir le véritable amour de la terre. Coupe tes chaînes et voyage car telle est la vraie vie.

Panthéon :

Krishna : grand Dieu de l'amour

Gandhi : Dieu de la non-violence

Bob : Dieu de la musique et de la bonne herbekitu.

Commentaire : cette religion est un remake de la communauté Krishna avec tous les rageous et toutes les excentricités historiques et culturelles imaginables. Cependant le modèle n'a pas trop varié : on vit ensemble, on partage tout, on s'aime tous.

Description : cette religion n'a pas de culte précis car il est quotidien et perpétuel. Le partage avec les membres de la communauté est de rigueur, et on honore les Dieux en se retournant la tête le plus souvent possible pour pouvoir communiquer avec eux.

Musique : Les Hippis écoutent beaucoup de reggae : Bob Marley. Mais aussi du rock des années 70, de la chanson française (de Maxime le Forestier à Brassens...) et parfois de la tech.

Fourmis : les fourmis sont détestables (même si on ne doit jamais détester qui que ce soit) car elles se servent de leur avancée technologique pour faire le mal alors qu'il leur serait si facile de faire le bien. Cependant, elles échangent aux Hippis des drogues d'une rare violence contre des produits frais et même si certains disent que ces drogues sont dangereuses, elles sont quand même de très très bonne qualité donc : « Les fourmis c'est mal, mais avec modération. »

Comportement et équipement

Les Hippis croient que tous les habitants du monde de Bitume peuvent être bons (oui tous... même vos sadiques de PJ). Donc, ils n'utilisent la violence que dans des cas très rares (la Famille doit toujours être protégée et pi on est pas suicidaire non plus hein ! ?). Ils adorent les rapports humains, la vie en communauté, le sexe, la drogue, l'alcool, et les voyages. Le peu d'équipement qu'ils possèdent est composé de plantes diverses (du pied de tomate au pied de cannabis.) et d'un matériel sonore assez conséquent. Le tout est entassé dans leurs roulottes dans lesquelles ils vivent. Ils se déplacent au grès des vents, voyageant en caravane de plusieurs centaines d'individus. Ils ne sont presque jamais sédentaires.

Blason

Souvent un drapeau rouge, jaune, vert ; représentant une feuille de cannabis ou une seringue...

Taille

Jusqu'à 300 individus des deux sexes.

Hierarchie

Tout le monde est au même niveau, mais les plus anciens sont écoutés avec beaucoup d'intérêt et leurs décisions sont souvent respectées. Ils sont les plus protégés de la tribu.

En terme de jeu

caractéristiques : rapidité -1 ; intelligence-1

Talents de base : Tir -20 ; Combat -20 ; Marchandage +10.

Talents spéciaux :

(+)

Amitié (45 PPE)
Agriculture et élevage (5 PPE)
Camouflage (20 PPE)
Conduite d'attelage (25 PPE)
Construction (15 PPE, +20pp)
Dessin (10 PPE, +20pp)
Dressage (25 PPE)
Equitation (15 PPE)
Fabrication de drogues (20 PPE, +15pp)
Manufacture de vêtements (20PPE, +20pp)
Musicien (5 PPE, +15pp)
Pêche (15 PPE)
Résistance à l'alcool (10 PPE)

(-)

Combat motorisé (80 PPE)
Combat nocturne (80 PPE)
Combat rural (80 PPE)
Combat sans arme (40 PPE)
Combat urbain (60 PPE)
Commandement (50 PPE)
Conduite sportive (20 PPE)
Fabrication de poisons (60PPE, pas de gains de prestige)
Maître d'arme (80 PPE, pas de gain de prestige)
Richesse (50 PPE, pas de gain de prestige)
Spécialisation en arme (20 PPE)
Tir indirect (40 PPE)
Tir rapide (30 PPE)

Défauts :

(+)

Alcoolique (25 PPE, pas de perte de pp)
Drogué (30PPE, pas de perte de pp)
Code de l'honneur (variable mais rapporte 5 PPE supplémentaires)
Naïf (20 PPE)

(-)

Avare (5 PPE, -25pp)
Aversion envers les animaux (5 PPE)
Dandy (5 PPE)
Désagréable (5 PPE)

But :

(+)

Altruiste (20pp par personne secouru)

Musicien (gain en pp doublé)

Pacifiste (40pp par combat évité)

Voyageur (2pp pour 10km parcourus)

(Sauver un membre de la communauté +100pp ; tuer un agresseur dangereux +10pp ; faire un don à la communauté de +10 à +100pp)

(-)

Fou de vitesse (25pp pour avoir dépassé les 200km/H et 5 pp par combat motorisé)

Guerrier (5pp par combat)

violent interdit

(tuer quelqu'un -100pp)

Matériel :

6 plantes en pot au choix

1 roulotte tirée par deux chevaux

10 objets de moins de 1000fr

Des habits de hippie (pas plus de 6 espaces de cuir.)

Archétype

tribu :Hippi

sexe:masculin

force 4

endurance 4

agilité 5

précision 4

rapidité 5

beauté 4

intelligence 6

perception 6

points de vie 16

seuil d'inconscience 4

prestige 30

charge 12

Combat 25

Conduite 45

Discrétion 55

Lancer 40

Marchandage 60

Mécanique 55

Premiers soins 55
Repérage 60
Résistance 40
Acrobatie 45
Séduction 40
Tir 30

Talents spéciaux : Agriculture et élevage, Fabrication de drogues

Défauts : Alcoolique

But : Pacifiste (40pp par combat évité)

Équipement : 1 plan de pavot, 2 plans de cannabis, 2 plans de tomate, 1 citronnier (le tout dans des pots), 1 roulotte tirée par 2 cheveux, 1 trousse à maquillage, 1 sac de couchage, 1 sac à dos, 1 réchaud à gaz, 1 pot de peinture, 1 paire de jumelles, 3 portions de nourriture déshydratée, 1 briquet à essence.

Comportement : Le hippie est un doux rêveur (raveur) qui vit dans un monde qu'il croit réceptif à son message d'amour. Il est l'ami de tout le monde mais peut s'avérer farouche si l'on s'en prend aux siens (même s'il hésitera toujours à tuer, une bonne balle à balancer dans une jambe ne lui fait pas peur). Il aime raconter des histoires et chanter des chansons le soir au coin du feu, presque autant que de vanter les vertus de son herbe. Le Hippie est également très fier de ses dreadlocks et de ses habits qui le distinguent des autres hommes et font de lui un être unique. Il ne refusera jamais d'aider son voisin.

Réplique typique : « Je sais pas ce que c'est, mais ça m'a vraiment démonté la tête !!! »

L'errant

(Chaos ;sex pistols)

Doctrine

En quelques mots : La logique d'association est un fléau contre lequel on doit lutter, seul le désordre peut apporter à l'homme la liberté. Les accords et autres traités de paix sont aux tribus ce que le choléra est à l'homme.

Citation : « c'est ça... C'est ça...serrez-vous la main en souriant...attendez juste que mon doigt presse la gâchette. »

Histoire : Si le chaos c'est installer, c'est pas pour rien ! Dans le désordre et la haine, l'homme à trouver sa vraie nature. Rien ne vaut une bonne guerre pour revigorer un homme, voilà ce que se sont dit les Dieux en rasant le monde. Les hommes, ensemble, n'ont jamais su que faire souffrir la Terre et maintenant que le chaos est revenu, ils voudraient recommencer à vivre ensemble pour réinstaurer un ordre écoeurant ?

Précepte : Tout germe d'association doit être anéanti, si possible en attisant les haines et les rivalités pour déclencher une bonne guerre qui sèmera encore davantage le chaos.

Panthéon : Les Dieux, ça sert pas à rassembler les individus ??

Commentaire : Pas de religion chez les Errants, l'idéologie est plus politique que religieuse. Pour eux plus les hommes se déchirent et se combattent, plus le monde est agréablement coloré...(?!?)

Description : Pour les Errants, tout rapport avec un être humain est le début de la déchéance (sauf si le contact n'est qu'un assassinat). Cependant, leur « doctrine » est telle qu'ils peuvent s'associer avec d'autres personnes dans les buts suivants : soit que cette association leur permette de réaliser des méfaits encore plus conséquents dans un futur proche, soit que les individus présentent un intérêt quelconque à être fréquentés et gardés en vie (protection, alibi, passe-partout de survie, passe-partout...)

Musique : Les Errants n'écoutent que très rarement de la musique mais avant un de leurs sales coups, ils leur arrivent d'écouter un bout de classique ou de trash métal (c'est selon) pour se concentrer.

Fourmis : Ces êtres étranges aiment le chaos et ne rechignent pas à semer la zizanie entre deux clans alliés, donc nos objectifs convergent. Malgré tout il ne faut pas oublier que la société fourmis est tout ce qu'il y a de plus structurée, donc tuer les fourmis est un devoir.

Comportement et équipement

Les Errants sont de grands solitaires, ils peuvent attendre leur cible des heures, perchés sur le toit d'un immeuble en ruine. Un traité de paix va être signé entre deux tribus ? Il assassine l'un des deux chefs et fait porter le chapeau à l'autre ; Une réunion d'organisation à lieu ? Il fait sauter le lieu de rassemblement au beau milieu de la réunion. L'Errant est un punk solitaire (l'alcool et la drogue en moins) qui s'implique concrètement dans ses convictions anarchiques.

Blason

Les Errants n'en portent pas, l'anonymat et la discrétion sont leurs seules chances de survie.

Taille

Toujours seul

Hiérarchie

Quand deux Errants se rencontrent, ils se racontent leurs exploits, celui qui a le plus d'expérience surclasse immédiatement son interlocuteur, le respect est immédiat et naturel. Ces discussions ne durent jamais longtemps et la notion de hiérarchie s'éteint aussi vite qu'elle est apparue.

En terme de jeu

Caractéristique : perception +1 ; précision +1

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

Talents spéciaux :

(+)

Camouflage (20 PPE)

Combat nocturne (35 PPE)

Combat urbain (25 PPE)

Course (5PPE)

Déguisement (30 PPE)

Démolition (30 PPE)

Fabrication de poisons (25 PPE, +20pp)

Pose de pièges (20 PPE)

Spécialisation en arme (5 PPE)

(-)

Amitié (100 PPE)

Commandement (50 PPE)

Flatterie (50 PPE)

Histoire (80 PPE)

Richesse (50 PPE)

Défauts :

(+)

Désagréable (15 PPE)

Fugitif (35 PPE)

(-)

Bras en moins (20 PPE)

Code d'honneur (variables mais deux fois moins)

Jambe en moins (20 PPE)

loyal (5 PPE)

Buts :

(+)

Courageux (20pp par prise de risque)

(Semer le chaos au sein d'un tribut +50 ; semer le chaos au sien d'un groupement de tribut

+100 ; déclencher une guerre +200)

(-)

Altruiste (5pp par personne aidée)
Bon vivant (5pp par semaine de confort)
Pacifiste (10pp par combat évité)
(Echouer dans sa tentative -50 ; rapprocher les gens par erreur -200)

Matériel :

1 arme à distance au choix
3 armes de jet de moins de 600fr
3 objets de moins de 6000fr chacun

Archétype

Tribu :Errant
Sexe :féminin

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

Points de vie 20
Seuil d'inconscience 5
Prestige 0
Charge 13

Combat 50
Conduite 55
Discrétion 80
Lancer 55
Marchandage 30
Mécanique 55
Premiers soins 55
Repérage 65
Résistance 45
Acrobatie 65
Séduction 45
Tir 90 (110)

Talent spéciaux : Spécialisation fusil sniper, Pose de pièges, Démolition, Combat urbain, Course.

Défaut : Fugitif.

But : Courageux (20pp par prise de risque)

Équipement : Fusil sniper avec deux chargeurs, 1 grenade défensive, 2 grenades incendiaires, viseur infrarouge, sangle, silencieux.

Comportement : L'Errant est un solitaire anti-social. Son seul but et sa seule motivation sont de détruire toutes formes de restructuration du monde. Si une réunion commerciale a lieu, il attisera les jalousies en détruisant des stocks. L'Errant est un soldat de l'ombre, stratégique, discret et vicieux. Il est si vicieux, qu'il n'hésitera pas à utiliser ceux qu'il a prit pour « amis » comme complices ou victimes à leur insu.

Réplique typique : « Souriez, le petit oiseau va sortir ! »

Nouvelles compétences :

Electronique (40 PPE) :

Ce talent permet de concevoir et de réparer des systèmes électriques. Ceux qui possèdent ce talent peuvent fabriquer des éoliennes ou des roues à eau pour produire de l'électricité mais également divers systèmes électroniques. Ils sont donc très recherchés par toutes les tribus qui veulent perfectionner leurs installations. Cependant, le nombre de personnes douées en électronique restent très limité dans le monde de BITUME et il n'est pas rare qu'une tribu (voire plusieurs en associant leurs guerriers...) montent une expédition pour trouver un tel individu.

Formule de calcul : (IN+PR)*5

(+)

Savants fous

(-)

Toutes les autres tribus (sauf les Garagistes pour qui ce talent n'est ni un (+), ni un (-))

Equitation (20 PPE) :

Ce talent permet de monter un animal avec succès. On peut compléter ce talent avec « conduite spécialisée » en choisissant un type de montures spécifique (Le bonus de +20 en conduite s'applique alors au talent équitation). Un jet de dés est nécessaire pour monter sur le dos de l'animal.

Formule de calcul : (AG+PE)*5

(+)

Confrérie du serpent

Enfants

Hippis

(-)

Fils du métal

Hell's angels

Indiens

Garagiste

Conduite d'attelage (30 PPE) :

Ce talent permet de conduire un attelage. On peut compléter ce talent avec « conduite spécialisée » en choisissant un type d'attelage spécifique (roulotte, char, chariot...) (Le bonus de +20 s'applique alors au talent conduite d'attelage).

Formule de calcul : (PE+EN)*5

(+)

Confrérie du serpent

Enfants

Hippis

(-)

Fils du métal
Hell's Angels
Indiens
Garagistes

Fabrication de drogues (25PPE, +5pp) :

Ce talent permet de créer des drogues aux effets divers et variés (de la drogue euphorisante à la drogue de combat). Son utilisation suppose que le matériel et les ingrédients nécessaires sont à la disposition du chimiste (les ingrédients et les effets des drogues ainsi conçues sont laissés à la discrétion du MJ).

Formule de calcul : (IN+PR)*5

(+)
Hippis
Punks
Guérisseurs
(-)
Conservateurs
Justiciers
Enfants

Fabrication de poisons (30 PPE, +10pp) :

Ce talent permet de créer des poisons aux effet divers et variés (effets pouvant aller de l'indigestion à la mort). Son utilisation suppose que le matériel et les ingrédients nécessaires sont à la disposition du chimiste (les ingrédients et les effets des poisons ainsi conçus sont laisser à la discrétion du MJ)

Formule de calcul : (IN+PR)*5

(+)
Indiens
Confrérie du serpent
Mercenaires
Errants
(-)
Conservateurs
Hippis

Economie (30 PPE, +50pp) :

Les personnages dotés de cette compétence sont extrêmement rares dans le monde de BITUME. Pourtant, ils sont présents partout où une forme monétaire a remplacé le troc. Partout où un grand marché est organisé, ils en sont les fondateurs et partout où il y a pénurie, ils sont demandés pour résoudre les problèmes commerciaux de la région concernée. Ce talent sert à trouver des solutions pour faciliter les échanges, il sert a calculer l'offre et la demande pour un bien précis dans un lieu donné, et surtout à savoir où un bien est ou va être le plus rare (est donc où il vaut le plus cher).Les haut représentants des plus puissantes tribus aiment s'entourer d'hommes qui possèdent cette qualification afin que ceux-ci les orientent et les conseillent sur les décisions stratégiques à prendre (où vendre, où piller, qu'est ce qui se raréfie et qui va coûter très cher dans quelques temps, où placer un stand de vente, comment séduire le client, quel stock doit brûler pour garantir un monopole à la tribu). Un jet en économie réussit offre un bonus de +20% en marchandage.

Formule de calcule : (IN+PE)*5

(+)
Conservateurs

Fermiers
Garagistes
Marchands
(-)
Enfants
Fils du Métal
Punks
Hell's Angels

Nouveaux défauts :

Drogué (25 PPE, -5pp) :

Le personnage est fortement dépendant à une drogue dure. Les effets de cette drogue sont laissés à la discrétion du MJ, mais elle doit obligatoirement répondre à 3 critères : Elle doit changer de façon évidente le comportement du consommateur ; elle doit avoir des effets secondaires néfastes ; le manque doit provoquer de graves crise chez le consommateur. Le MJ peut par contre (et parallèlement) prêter des vertus bénéfiques à la drogue (effet anesthésiant, forces décuplées, etc....).

(+)
Hippis
Punks
(-)
Enfants
Yankees
Conservateurs
Justiciers

Homosexuel (20 PPE) :

Si de plus en plus l'homosexualité n'est plus considérée comme une tare dans notre société (quoique y a encore pas mal de boulot), le monde barbare et violent de bitume, lui, n'est pas vraiment ce que l'on pourrait appeler tolérant. En effet dans ce monde, la différence se paie cash. Ce défaut est donc très dangereux car les préférences sexuelles du joueur sont visibles (et même caricaturales...). Il n'est donc jamais à l'abri d'un lynchage.

(+)
Amazone
(-)
pour tous les autres
(pour les Hippis, ce défaut n'est ni un (+), ni un (-))

Obèse (15 PPE) :

Le personnage souffre d'une obésité malade qui l'handicape gravement dans sa vie de tous les jours . En plus d'être appelé « le gros » en longueur de journée, il s'essouffle vite (-10% en résistance pour tout ce qui attrait à l'endurance.), il est lent, et personne ne veut qu'il monte dans son véhicule car la consommation d'essence avec un obèse à bord est sensiblement augmentée (négligeable pour un véhicule de plus de 20 espace).

(+)
Conservateur
(-)
Fils du métal

Indiens
Mercenaires
Vikings
Skins
Justicier

Ici se termine ma participation, j'espère qu'elle vous aura amplement satisfaite et surtout qu'elle contribuera à agrémenter vos parties. J'attends avec impatience vos remarques, vos critiques ainsi que vos questions. Bon jeu à tous !

Thex le Fourbe...