

Bitume – Feuille de personnage

Mode d'emploi

L'utilisation de la feuille de personnage est relativement évidente. Toutefois, je me permets d'apporter quelques précisions et conseils d'ordres pratiques aux vus des éléments nouveaux apportés à la feuille de personnage original de *Bitume*.

Recto

- La ligne "Tribu" est suffisamment grande pour permettre d'écrire le nom réel de la tribu et le nom générique entre parenthèses. Exemple : Les Chattes furieuses (Amazones). Bien entendu, cela prend d'autant plus d'importance dans le cadre d'une tribu de Parias.
- Les encadrés vides situés sur la droite servent à accueillir les gribouillages de vos joueurs : idéalement, le portrait du personnage (en haut) et le symbole de sa tribu (en dessous).
- Caractéristiques secondaires : les cases sont suffisamment grande pour permettre de noter les valeurs maximales et les valeurs réelles le cas échéant. Exemple : Points de vie : 2 / 12
- Talents : Pour déterminer les talents pouvant être amélioré par l'expérience en fin de partie, il suffit de griser la petite bulle située au coin de chaque case accueillant la valeur statistique du talent.
- Localisation : Outre le fait de permettre à vos joueurs de s'amuser à déterminer eux-mêmes la localisation des coups, on peut écrire sur la silhouette et dans le bouclier ou sur les flèches elles-mêmes la valeur d'armure de chaque zone ainsi que les dégâts.

Verso

Juste au cas où certains ne comprendraient pas mon humour douteux :

- "Ce qui est à moi, est à moi" correspond à l'"Équipement".
- "Matos à viander" équivaut à l'"Armement".
- "Fringues" désigne les vêtements et les armures.
- "Born to Bitume", jeu de mots à deux balles pour l'encadré dévolu au background du personnage.

Fiche véhicule

- Idem que précédemment pour les pointes d'humour : L'encadré "Bidouillages" permet de noter les divers améliorations apportées au véhicule (tourelle, armes...).
- Le cadre vierge sert à accueillir une représentation schématique du véhicule et des éléments importants le composant (roues, moteur, cargos, armes, sièges conducteur et passagers) sur lequel on peut noter la valeur d'armure de chaque roue et les dégâts reçus. L'intérêt principal se situe lors des carambolages et les combats motorisés. Il est en effet bien plus facile de voir quels sont les zones touchés en premier (par exemple lors d'un coup à l'arrière d'une voiture, est-ce qu'il y a un cargo, bien rempli, ou un siège passager ?), surtout dans un contexte où les véhicules peuvent être complètement remodelé (on met une arme sur tourelle à la place des sièges arrières, un cargo à la place du passager avant,...).

Copyrights

- Les illustrations sont issues du jeu *Bitume*, 2nde édition et édition anniversaire ainsi que du jeu *Dark future* de Games Workshop.
- La silhouette de localisation provient de la feuille de personnage de *Warhammer, jeu de rôle* 2nde édition.