

BITUME

Scénario pour trois à cinq joueurs d'une tribu favorisant un peu l'approche humaine...

Synopsis

Le chef de tribu des personnages leur confie la mission d'aller acheter du matos (des munitions, de l'essence) auprès d'un village fortifié situé à une centaine de kilomètres. La route est dangereuse mais l'endroit protégé par toute une série de traités et de conventions. Une fois sur place, il ne devrait donc rien se passer de fâcheux. Mais bien entendu, cela ne va pas se passer comme prévu. Lorsqu'ils arriveront dans le village, les personnages trouveront une population terrifiée. Des phénomènes étranges se produisent à la nuit tombée. Le gardien (la personne qui gère le dépôt où se trouvent les choses que les PJs doivent ramener) a été enlevé et il est prétendument le seul à connaître le code de la serrure électronique qui actionne l'ouverture des portes de l'entrepôt. En réalité, il a été enlevé par un groupe de skinheads venus trois jours plus tôt et, n'ayant pu négocier à l'amiable un pillage du dépôt, ont choisi de capturer le gardien pour lui arracher par la force le code de la serrure. Las, le village est situé à proximité d'une ancienne centrale nucléaire que les fourmis, qui occupent une base non-loin, souhaiteraient remettre en marche (elle est restée en assez bon état). Pour ce faire, les fourmis comptent faire fuir la population du village en jouant sur le côté ignorant et superstitieux des villageois. Ce sont elles (les fourmis) qui ont capturé les skinheads (et donc, détiennent aussi le gardien). Pour mener la mission à bien, les personnages vont donc devoir retrouver le gardien (vivant) et s'ils le veulent, résoudre le mystère des enlèvements et des phénomènes étranges et donc, contrecarrer les plans des fourmis... Mais à la fin, les skinheads risquent aussi de rappliquer en masse et les PJs devront peut-être défendre le village contre des motards ultra-violents... Quant aux fourmis, elles reviendront

d'une manière ou d'une autre, mais ce ne sera plus l'affaire des PJs.

Intro

Les personnages font partie de la même tribu. Ils vivent dans un camp et ne sont donc pas des nomades. Leur chef leur confie une mission importante. Comme chaque année, il faut aller acheter des munitions, de l'essence ou quelque denrée que ce soit au village de Six Veaux (Civaux), situé à une centaine de kilomètres de leur lieu de vie. Six Veaux est tenu par deux tribus pacifistes qui ont fait alliance (des Conservateurs et des Garagistes) et se font appeler les « Elus du Double Volcan d'Acier ». En effet, le village est construit presque au pied d'une ancienne centrale nucléaire comptant deux réacteurs. Les tribus des environs, même les plus violentes, ont convenu d'un traité avec les Elus : le village est un lieu d'échanges et de négoce, pas de violence. Certes, le village est bien protégé derrière une muraille, bien armé par des tourelles rotatives et doté d'un stock militaire qui semble inépuisable. On ne peut pas y entrer armé et aucune tribu ne peut y envoyer plus de quatre ou cinq hommes (le nombre des PJs) à la fois. Voir la description du village de Six Veaux pour de plus amples explications.

La route

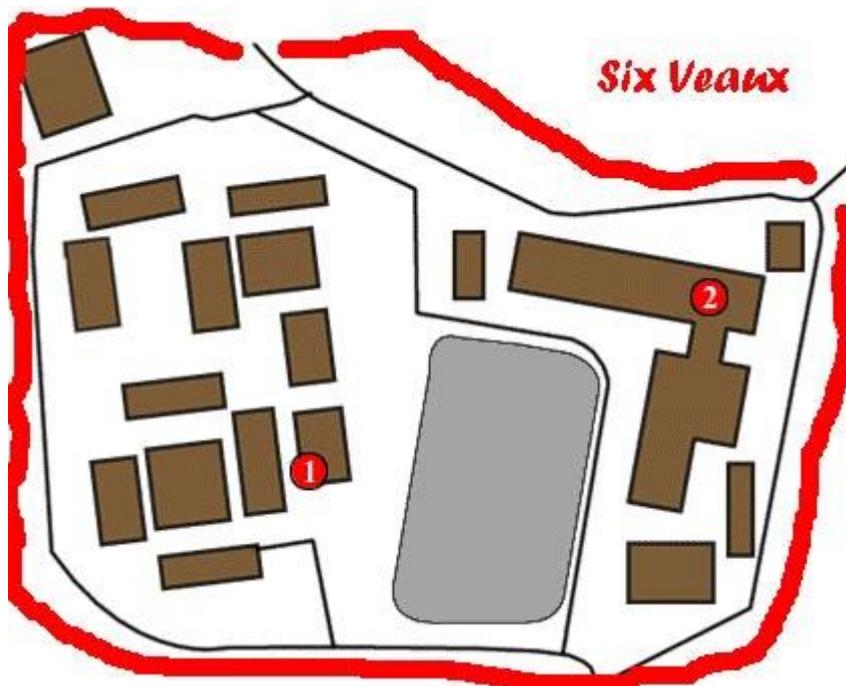
Un bon combat devrait tenir vos personnages en haleine. Depuis quelques semaines, une tribu de skinheads, les « Trompe-la-Mort », s'est dirigée vers cette partie de la France et y sème le grabuge. Les TLM sont assez nombreux et ont pour habitude de se diviser en plus petits groupes pour piller, violer et tuer avant de se réunir pour fêter ça. En chemin vers Six Veaux, les PJs vont tomber sur une escadrille de la bande : six motards furibards. Les skins ne font pas dans la dentelle. Ils ne tendent pas d'embuscade. Ils roulent à vive allure et prendront le véhicule des personnages en chasse. S'ils font des prisonniers, les PJs n'apprendront pas grand-chose : ce sont des skins, ils adorent un petit moustachu disparu il y a longtemps et crachent sur tout ce qui vit. Oui, ils font partie d'une tribu plus grande qui viendra les venger et foutre leurs mères à ces salauds de yupins (tout le monde est un yupin

à leurs yeux, même s'ils ne savent pas ce que c'est). Ils ne diront rien, bien entendu, de l'autre groupe parti à Six Veaux puisqu'ils n'en savent rien.

La carcasse

Un vieux tracteur et sa remorque sont renversés dans un fossé le long de la route. Des corps mutilés gisent sur le tarmac (ou le bitume). Des charognards dégustent. Le véhicule a déjà été pillé et les corps ont déjà été violés (avant ou après leur mort ? Mystère). Sur le camion, une croix gammée a été peinte avec le sang des victimes. Avec un peu de chance, les PJs peuvent trouver un couteau et quelques denrées cachées dans un petit compartiment secret sous le tracteur. Apparemment, un feu de camp témoigne de l'endroit où les agresseurs ont fêté leur prise. L'un des corps porte un bracelet où son nom est gravé : « John-John ».

Le village



Six Veaux est une petite agglomération comptant une douzaine de bâtiments regroupés autour d'un vaste entrepôt. A moins d'un kilomètre de là, deux énormes cheminées brillent sous le soleil : les deux tours de refroidissement de la centrale nucléaire de Civaux. Pendant la période du Cataclysme, l'armée avait fortifié cet endroit pour éviter une catastrophe nucléaire. D'où la présence de l'entrepôt chargé de

matos et le bon état de la centrale. Le village est entouré d'une palissade de bois, de véhicules et de plaques de tôle. A l'intérieur, outre l'entrepôt (2), on compte un gros garage, une « Maison du Commerce » où l'on peut boire et négocier avec les « Maîtres Commerçants » (2) et des habitations particulières. Ah, et une station-essence en état de marche mais bien armée. Seuls les habitants du village ont le droit d'être armés. Toute personne qui entre subira une fouille approfondie (surtout les femmes). Mais généralement, tout se passe bien. Si ce n'est qu'ici, l'ambiance sera moins festive que les autres fois (si les PJs se sont déjà rendus ici)... En tout cas, une chape de plomb pèse sur le village : les mines sont graves, les gardes sont fatigués, nerveux. On n'accepte pas les blagues des nouveaux venus et les gâchettes sont faciles... Si on pose des questions, les gardes diront que « rien ne va plus », mais renverront les précisions au chef du village qui s'exprimera à la Maison du Commerce, une heure plus tard. Aucune transaction ne sera possible d'ici-là. A l'exception de la buvette, bien entendu.

Note : à l'entrée du village ainsi que pour obtenir des biens, le système employé est celui du troc. Un bien en échange d'un autre bien. La tribu des personnages aura donc convenu d'un bien (ou de plusieurs) à échanger : céréales, eau fraîche, pneus, motos, bois pour le feu, etc. A l'entrée, la cargaison est évaluée et une avance est donnée en capsules (de vieilles capsules de bière) qui peuvent s'échanger contre des boissons à la Maison du Commerce.

Quelques personnalités influentes

- Tête Brûlée : le chef de la garde. Un homme peu commode mais loyal et juste. C'est à son sens du danger et à sa méfiance naturelle que le village doit de tenir encore debout. Les récents

événements ont mis à mal sa confiance en lui et il a décidé de redoubler de vigilance, craignant qu'on ne lui fasse porter le chapeau.

- **Oncle Sam** : c'est ainsi que se fait appeler le chef de la communauté, un Conservateur. Il dirige le camp de façon juste et équitable. Très superstitieux, il essaie de prendre exemple sur la vie d'un ancien dirigeant d'une grande nation justement baptisé « Oncle Sam ».
- **Mara** : la cheffe des garagistes. Elle tient le grand garage et sait bidouiller n'importe quoi sur n'importe quel véhicule. Plutôt belle femme, mais rarement en tenue de soirée.
- **Henri** : le gardien de l'entrepôt, récemment enlevé. Le seul à connaître la combinaison d'ouverture de la porte de l'entrepôt. Un homme dans la cinquantaine, plutôt robuste.
- **Véronik** : Maîtresse de la Maison du Commerce. C'est elle qui tranche les conflits concernant le négoce en ville. Une femme grosse mais très intelligente et qui sait assurément compter. Elle compte d'ailleurs sur trois « Maîtres Commerçants » pour évaluer les biens à échanger : Pierre, Pol et Jack.
- **Père Eli** : Eli est un grand black tombé sur une vieille bible expliquée aux enfants et a décidé de devenir prêtre de Dieu. Dieu est un homme, selon lui, qui a eu un fils, Jésus, et qui vivrait très haut dans le ciel (sans doute dans un avion). Il essaie de convaincre tout le monde que ce qui se passe est le fruit de la colère de Dieu et qu'il faut sacrifier quelqu'un pour apaiser sa colère. Un étranger, cela va de soi. Sinon, Dieu va revenir et va bombarder le village.
- **Agathe** : cheffe d'une délégation amazone venue négocier en ville. Elle est accompagnée de Sylva et de Corinne. Elles restent en bande. Elles sont venues acheter des pneus de moto et des armes à feu en échange d'un lot de piles électriques préservées du cataclysme.

- **Les skinheads** : ils ne sont plus en ville, mais sont passés il y a trois jours et ont laissé un mauvais souvenir. Ils ont démoli un petit stand de nourriture en ville, ont tenté de tabasser Eli (qui les considère comme des démons) parce qu'il était noir et de violer Mara (qui a réussi à en assommer un d'un coup de manivelle). Ils ont été conduits dehors et ont promis de revenir raser cette petite cité. Ce sont évidemment des TLM.
- **John-John** : l'une des victimes des TLM croisées sur la route. Les gens d'ici se souviennent bien de cette famille sympathique qui est partie la veille à bord de son tracteur.

Le discours d'Oncle Sam

Une heure (à peu près) après l'arrivée des personnages, un type armé d'un couvercle de poubelle et d'un bâton parcourt la ville pour battre le rappel. Tout le monde est convié à la Maison du Commerce pour assister au discours d'Oncle Sam. Une centaine de personnes sont alors réunies dans cet ancien grand restaurant. Oncle Sam monte sur un podium et explique la situation.

« Mesdames, messieurs. Depuis quelques jours, nous vivons une bien étrange période... Des lumières sont apparues sur les Volcans d'Acier, des bruits étranges se font entendre la nuit... Et hier, notre Gardien de l'Entrepôt a été enlevé ! Sans lui, nous ne pouvons plus ouvrir les portes de l'entrepôt et notre avenir en tant que lieu de négoce et de paix est donc menacé. Si nous ne pouvons plus subvenir aux demandes des tribus avoisinantes, il en est parmi elles qui remettront notre statut de neutralité en cause. C'est pourquoi je fais appel à toutes les bonnes volontés présentes à Six Veaux pour nous venir en aide. »

Evidemment, seules les Amazones et les personnages devraient se porter volontaires. Tête Brûlée aurait bien voulu participer, mais Oncle Sam le lui a interdit : il doit veiller à la sécurité de la communauté. Agathe et celui que les personnages désigneront comme leur « chef » seront alors reçus par Oncle Sam, Tête Brûlée, Véronik et Mara. Ils

pourront poser toutes les questions qu'ils veulent, mais les dirigeants de Six Veaux n'en savent pas beaucoup.

Voici les indices...

- Il y a deux semaines, on a constaté que des lueurs bizarres apparaissaient au sommet des volcans d'acier, comme des yeux qui observaient le village. Les lueurs reviennent presque chaque nuit, et fixent le village de façon menaçante.
- Nathan, un des jeunes téméraires du village, a voulu en avoir le cœur net et le lendemain matin, il s'est rendu au pied des deux volcans. Il a été attaqué par un dragon et est revenu en affichant une belle morsure au mollet. D'autres y ont été ensuite mais n'ont rien trouvé.
- Depuis une semaine, des cris et des bruits bizarres se font entendre sur le site des volcans. Le tout en pleine nuit. Plus personne n'ose y aller.
- Il y a trois jours, des skinheads (ils étaient trois) sont entrés dans le village et ont semé la pagaille. Ils ont juré qu'ils reviendraient. Ils comptaient échanger leurs motos contre des armes à feu et des munitions, mais au final, ils ont dit qu'ils préféraient garder leurs motos et vendre leurs « performances sexuelles » aux femmes de Six Veaux. Personne n'a voulu d'eux.
- La veille au matin, on a constaté la disparition d'Henri, le gardien de l'entrepôt. Sa maison a été saccagée.

Ce qui se passe réellement

Comme dit dans le synopsis, les fourmis ont une ville souterraine non loin d'ici et ont repéré il y a longtemps déjà la centrale nucléaire de Civaux. Après s'y être rendus discrètement, elles ont constaté qu'elle pouvait être relancée sans trop de risques. Cette énergie leur sera précieuse. Mais elles veulent faire déguerpir le village qui s'est étendu à son pied et vont jouer sur la carte de la superstition. Les lumières sont celles de deux gros spots, rentrés à l'intérieur des tours de

refroidissement le jour et déployés la nuit. Les bruits sont créés par deux fourmis ouvrières qui s'amuse à frapper avec divers ustensiles sur des tuyaux. Le « dragon » vu par Nathan est un crocodile... Une petite famille de ces reptiles s'est installée là, dans le lac artificiel de refroidissement, sous les tours (avant le cataclysme, un parc aquatique en possédait plusieurs couples). Les fourmis se servent évidemment d'eux comme d'épouvantails. Henri a été enlevé la nuit précédant sa disparition par les skinheads, revenus par-dessus la muraille se venger comme promis. Leur but est de faire cracher à Henri le code d'accès de l'entrepôt, mais ils n'ont pas eu le temps de le faire parler : à peine se sont-ils cachés dans un des bâtiments de la centrale qu'ils ont été capturés par les fourmis et emmenés sous terre, dans un avant-poste.

Que doivent faire les PJs ?

Mener l'enquête pour essayer de comprendre ce qui se passe, ce qui passe inévitablement par une visite de la centrale (qu'ils pensent à récupérer leurs armes). Ils doivent surtout retrouver Henri, le seul à connaître le code d'accès de l'entrepôt (en réalité, c'est ce qu'on dit aux gens. Il va de soi qu'Oncle Sam, Véronik et Mara ont également ces codes en tête). C'est une arme à double tranchant : cela expose Henri, mais de cette manière, on peut aussi convaincre les visiteurs des autres tribus d'aller à sa recherche... Et jusque-là, ça n'avait pas posé de problème. En tout cas, si les PJs veulent ramener ce qu'ils sont venus chercher, il faudra retrouver Henri (ou apprendre comment ouvrir la porte de l'entrepôt et se mettre toute la population de Six Veaux à dos – et donc faire une croix sur les prochains échanges). S'ils résolvent le mystère des lumières, des bruits et du dragon, tant mieux ! Possible qu'ils reviennent chez eux avec du rab'.

La maison d'Henri

Henri, le gardien de l'entrepôt, habite une chambre au-dessus d'une maison non-loin de l'entrepôt. En-dessous vit une famille composée de Marc, Iza et de leur jeune fils Yvon. La nuit avant sa disparition, Iza prétend avoir entendu des bruits étranges dans la chambre d'Henri, mais il arrive que le gardien rentre tard et un peu éméché. Peut-être s'est-il

cogné contre quelque chose ? En tout cas, personne n'a rien vu. Dans la chambre, en haut, tout semble décrire une bagarre : meubles renversés, tiroirs retournés et vidés... Pas de trace de sang, cependant. Détail : une bombe de peinture vide se trouve près d'un mur (l'un des skins a voulu signer l'enlèvement d'une croix gammée mais sa bombe était vide).

La centrale



Les deux tours sont entourées de bâtiments aux fenêtres éclatées mais encore solides. On n'y trouve rien de bien intéressant en temps normal (de vieux papiers, des guides techniques, des combinaisons jaunes assez rigolotes). Des tas de signaux semblent indiquer un danger proche. Sous chacune des deux tours, on trouve un réservoir d'eau où des crocodiles ont élu domicile. Souvent, ils se prélassent au soleil aux abords des tours. De vieux véhicules inutilisables gisent ça et là. Les fourmis ont installé un petit avant-poste dans les installations mêmes, en sous-sol, et surveillent les entrées grâce à des caméras. Les skinheads s'étaient réfugiés dans le gros bâtiment de droite (le deuxième sur la photo). C'est là que les fourmis sont venues les cueillir.

A chaque fois que les personnages pénètrent dans un bâtiment, lancez 1d100. Sur un résultat inférieur

à 15%, des dégâts conséquents entraînent une instabilité des fondations ou des murs. Toute action un peu brutale (défoncer une porte, courir...) peut entraîner la chute d'une pierre ou d'un pan de mur, l'effondrement d'un plancher. Lorsqu'ils visitent le bâtiment où les skinheads ont été capturés, ils peuvent observer une scène de bataille avec de nombreux impacts de balles et un peu de sang. Des croix gammées sont inscrites dans la poussière. Un képi des SS peut aussi y être trouvé. Les traces de sang mènent, pour un bon pisteur, à une porte sous

le bâtiment, fermée à clé (et assez solide). C'est l'entrée du camp des fourmis. Elle sera assez difficile à défoncer. La faire sauter à l'explosif risque de faire s'effondrer tout le bâtiment – c'est donc une mauvaise idée (je précise). La meilleure solution serait d'attendre que quelqu'un en sorte, ce qui se produit chaque nuit (il faut que les fourmis aillent faire du bruit et

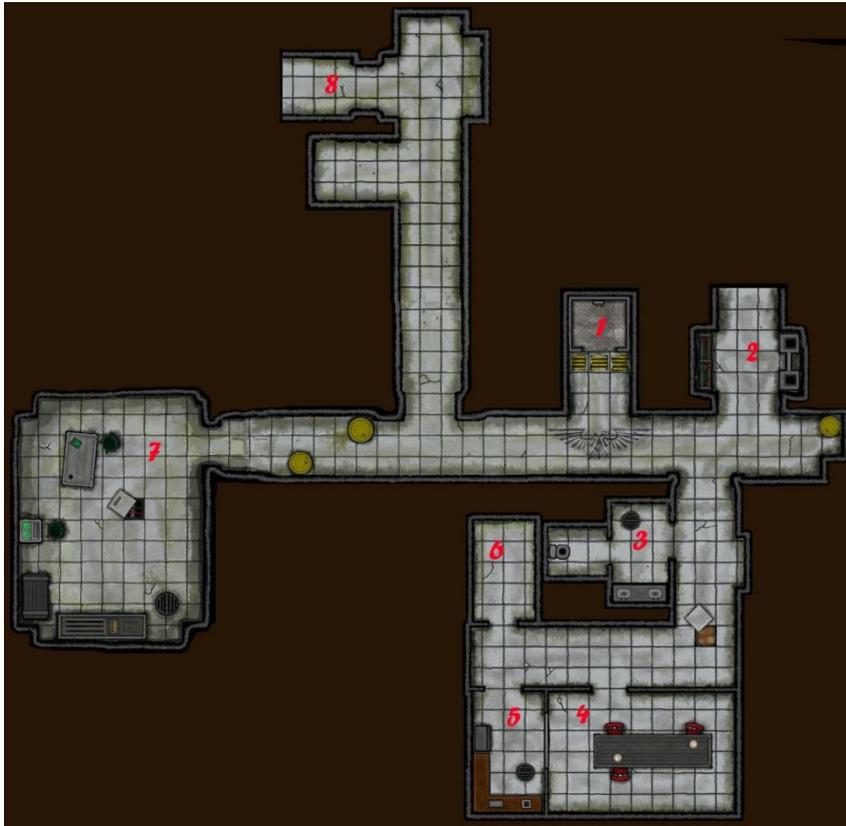
allumer les spots au sommet des tours). Les fourmis sont armées et portent des gilets pare-balles. Elles sont au nombre de quatre et sont menées par une femme, Joanne (les autres : Hubert, Rob et David). Ils connaissent le site comme leur poche.

L'avant-poste des fourmis

Surprendre les fourmis sera difficile, car des caméras surveillent les allées et venues sur le site de la centrale. En journée, il y a 30% de chances d'être repéré à chaque déplacement entre les bâtiments. La nuit, la chance passe à 60% car Joanne demeure dans le souterrain à surveiller les écrans pendant que les hommes font ce qu'ils ont à faire afin de protéger leurs arrières. Si toutefois les PJs y parviennent (quelques tests de discrétion), ils peuvent tendre une embuscade aux fourmis lors de

leur sortie nocturne. S'ils prennent les fourmis en otage, ils peuvent convaincre Joanne d'ouvrir la trappe et de livrer les prisonniers (en tout cas

des fourmis. Des écrans en pagaille surveillent chaque recoin du site. Il y en a une au sommet de chaque tour : on y voit le village de Six Veaux.



Henri). Si elle est la seule fourmi survivante, Joanne restera cloîtrée un certain temps (elle a de quoi tenir des semaines). Il faut donc jouer serré. Si les PJ's pénètrent le souterrain, suivez le plan ci-dessous.

1 - le sas d'entrée : on descend par une échelle et on arrive dans un sas fermé par une porte (généralement non verrouillée).

2 - cette salle est remplie de caisses et d'outils qui ont servi aux fourmis à étudier le rayonnement radioactif de la centrale – curieusement assez faible (sans danger).

3 - la salle d'eau : c'est là que les fourmis se lavent. Une toilette fait suite à l'ouest.

4 - la salle de réunion : une table et des chaises, des plans de la région, des documents techniques relatifs à la centrale.

5 - la salle de vision : c'est là que les caméras installées sur le site sont reliées aux ordinateurs

6 - la prison : cette pièce est fermée par une grosse porte métallique. Derrière elle se trouvent les skinheads (endormis par gaz soporifique) et Henri (conscient car plus calme). Henri est légèrement contusionné suite aux mauvais traitements réservés par ses ravisseurs skinheads. L'un des skins a été blessé par balle mais également soigné – ses jours ne sont pas en danger. Les deux autres ont subi des coups mais sont en relativement bonne santé. La clé qui ouvre cette porte est en possession de Joanne.

7 - salle de vie : c'est là que les fourmis dorment : des couchettes de fortune et des

sacs de couchage y sont jetés sur le sol. Une petite cuisine et des boîtes de conserve entassées permettent de se préparer à manger. Il y a de quoi tenir des semaines.

8 - Un crocodile a été amené là pour y être étudié (il a vécu dans l'eau radioactive pendant des années mais semble ne pas s'en porter plus mal). Il est à l'abri derrière des barreaux solides. Il est bien nourri et bien traité.

En cas d'attaque, Joanne se cachera derrière les tonneaux dans le couloir menant en 7 et tirera sur tout ce qui bouge. Si elle en a eu le temps, elle aura été ouvrir la cage du crocodile...

Joanne peut parler si elle est capturée ou si elle est confrontée à des menaces sur ses amis. Elle révélera les plans des fourmis et peut promettre – mais ça ne tient qu'à elle – de ne plus nuire aux habitants de Six Veaux.

Les Amazones

On l'a vu, les Amazones, Agathe, Sylva et Corinne, se sont également proposées pour aider la petite communauté de Six Veaux. Le plan d'Agathe est simple : laisser les PJs faire tout le boulot et leur « voler » Henri une fois qu'ils l'auront retrouvé. Peu après la réunion, les Amazones prendront leurs motos et s'éloigneront du village sans parler à personne, mais en secret et en silence, elles reviendront une heure plus tard sur le site. Demandez régulièrement des tests de perception aux PJs pendant qu'ils sont sur le site de la centrale. En cas de succès, ils se sentiront observés et peuvent même localiser une silhouette sur le toit d'un bâtiment. Les Amazones sont douées pour se cacher et ce petit jeu peut durer longtemps. Si elles ne se font pas prendre, elles interviendront quand les PJs sortiront du bâtiment dans le sous-sol duquel est enfermé Henri. Elles menaceront les PJs en espérant qu'ils leur laissent Henri. S'ils refusent, elles n'iront pas jusqu'à les abattre... Elles prétendront qu'elles veillaient sur eux depuis les hauteurs et veulent partager la récompense. S'ils se montrent hostiles, elles n'insisteront pas, mais n'hésiteront pas à leur tirer dans le dos lors de l'attaque des skinheads.

Retour à Six Veaux

S'ils reviennent avec un Henri en bon état, les persos seront dignement accueillis par les dignitaires de Six Veaux. Si en plus ils reviennent avec les skinheads prisonniers et – encore mieux – avec des fourmis repentantes, ils seront alors de vrais héros. On leur permettra de se remplir les poches dans l'entrepôt (sans exagérer) et on leur paiera des coups à boire. Laissez l'ambiance retomber d'un cran et jouez quelques moments amusants comme les avances d'une vieille femme édentée à l'un des personnages ou la jalousie des Amazones qui défieront – s'il n'y a pas eu d'accord préalable – les PJs à toutes sortes de jeux débiles.

L'attaque des skinheads

Quel que soit le sort réservé par les PJs aux skinheads détenus par les fourmis, le chef des Trompe-la-Mort sait où ses sbires se sont rendus. N'ayant pas de leurs nouvelles – et ayant perdu également une patrouille sur la route menant à Six

Veaux – il rassemblera ses troupes et montera à l'assaut du village. Ses motards tourneront autour de Six Veaux avant de lancer un ultimatum du genre : « Je suis Adolf Crâne ! Chef des Trompe-la-Mort ! Je sais que vous avez reçu la visite de trois de mes soldats. Si vous ne me les rendez pas en bonne santé, il vous en cuira. Nous raserons ce village de youpins ! Si vous nous les rendez, on se contentera d'un petit tribut de rien du tout : le contenu de votre fameux entrepôt. Vous avez jusqu'à la tombée de la nuit pour vous décider... ».

Adolf Crâne ne plaisante pas. Il a quelques bazookas et quelques obus en réserve pour faire sauter les portes. A la tête de sa bande de seize motards, il peut faire du dégât. Les habitants de Six Veaux n'ont pas encore eu affaire à ce genre d'individu et ne savent pas trop comment s'y prendre. Véronik et Oncle Sam pensent proposer un marché : quelques bidons d'essence, des armes et des munitions pour qu'ils s'en aillent. Mara et Tête Brûlée ne sont pas d'accord et pensent que quoi qu'on leur propose, les TLM s'en prendront à la population. Inévitablement, les regards se tourneront vers les héros du jour... Les Amazones – si elles ont eu leur part du gain – prêteront main forte aux PJs. Dans le cas contraire, elles prétendront le faire mais leur mettront des bâtons dans les roues.

Inutile de vous ennuyer avec les différentes possibilités. Laissez les PJs imaginer la défense de la cité, sachant que la barrière peut être envoyée en l'air d'un tir de bazooka en n'importe quel endroit (comptez trois bazookas et neuf obus). Les seize TLM ont la rage et tenteront n'importe quoi pour rentrer dans le village. Chaque moto qui entrera sèmera la pagaille en fonçant sur tout et tout le monde avant de s'arrêter pour vider un chargeur sur la population. En chef avisé, Adolf Crâne restera hors de portée des tirs. S'il est capturé, il peut ordonner le retrait de ses hommes. S'il est tué, les skins se retireront sans doute aussi le temps de désigner un nouveau « führer ». Mais ils reviendront quelques semaines plus tard après avoir recruté de nouveaux membres... Bref, les possibilités sont infinies... Il va de soi que la récompense des PJs sera à la hauteur de leurs exploits s'ils sauvent la

mise des dirigeants du village ! On leur prêtera sûrement un camion pour emporter leur matos en fin de partie...