



Description de l'univers

1998, par [Jean-Christophe Le Brun](#)



En 1986 une comète heurta la Terre provoquant un peu partout des dommages irréparables. La civilisation régressa brusquement, plongeant les peuples de la Terre dans une nouvelle ère de barbaries. Profondément inspiré par l'univers de Mad-Max voici en quelques mots le Jeu de Rôle Bitume MK5, une version rénovée du premier jeu édité par le célèbre Croc dans les années 80. C'est un univers post-apocalyptique viloent mais truffé d'humour. L'action commence en France en 2026, près 40 ans après la grande folie...



L'univers



La France d'après la catastrophe n'est plus tout à fait la même, il faut en convenir... Aucun gouvernement officiel ne subsiste, l'armée s'est désintégrée toute seule et les services comme les Télécoms, EDF/GDF, la SNCF ou encore la Poste ne fonctionnent plus. Plus aucun avion ne sillonne le ciel et les routes sont dans un piteux état.

Les gens se sont regroupées en tribus plus ou moins étranges. Chaque tribu a ses rites, ses croyances, ses manies, ses armes, ses véhicules... Il y a les Indiens sur leur Kawazaky, les Hells Angels et leurs Harley, des fous de guerre, des conservateurs, des médecins assez particuliers, bref tout ce qui fait un monde de dingues.

Se procurer du carburant et des munitions, faire un peu de pillage, trouver de la nourriture ou faire du troc sont les activités essentielles de ses tribus, en d'autres mots survivre. Mais certaines, pour de mystérieuses raisons qui passionnerait tout ethnologue duement qualifié, s'adonnent à d'autres occupations plus ou moins effrayantes.

Il arrive très souvent que les tribus se cotoient, ne serait-ce que pour faire du troc et leurs rencontres ne vont pas sans poser quelques problèmes. De temps en temps des rendez-vous impromptus se terminent en combats de voitures dignes du premier film Mad-Max. Demandez à un Fils du Métal de faire la course avec un Hells et vous verrez le résultat !

(c) Jean-Christophe Le Brun 1998