

SISTERON : environnement pour bitume

Avant-propos : j'adore Bitume, j'y suis tombé dedans quand j'étais petit rôliste, j'ai mené des tonnes de scénarios dans cet univers, puis, j'ai déménagé. Mon nouveau groupe de joueurs n'a pas la même approche du jeu de rôles. A leur contact, j'ai appris à développer des histoires moins bourrines, axées sur l'intrigue. Bitume est tombé en désuétude. Puis, j'ai commencé à décrire la région où nous vivons à la sauce post-apo' et la sauce a pris, alors voilà...

Les tribus décrites s'éloignent volontairement du cadre "psychorigide / farfelu" de Croc, je fustige pas, mais ma vision de Bitume est un peu moins... second degré, plus "rude" si j'ose dire.



Sisteron était, avant la comète une petite ville à mi-chemin sur la route de Marseille à Grenoble. Niché dans la vallée de la Durance, c'est un site remarquable par son emplacement et la citadelle qui le surplombe. Sa situation géographique en a fait un haut lieu de l'histoire : Napoléon s'y est arrêté lors des cent-jours, Hannibal et ses éléphants seraient pas passé loin. Point clé qui ferme la route du nord, la ville fut bombardée durant la seconde guerre mondiale.

Mais revenons à ce qui nous préoccupe : le monde de bitume. La ville a fort bien résisté aux diverses catastrophes naturelles qui ont suivi le passage de la comète. Sa population, pratique et unie comme d'habitude, a fait confiance à son maire et au conseil municipal. Dès les premières heures de la "grande folie", le maire décida dans l'urgence des grands travaux pour fortifier la ville ancienne en vampirisant des matériaux sur les bâtiments plus récents. Le centre-ville historique s'isola du reste du monde, la population baissa la tête derrière les remparts et laissa passer l'orage...

A vivre reclus, les Sisteronais n'ont pas trop changé leurs habitudes, ils sont aujourd'hui de parfaits conservateurs matinés de marchands. Les maisons à étages encore debout servent d'habitations, les magasins, vitrines défoncées, sont autant de boutiques ouvertes directement sur la rue ; un marché permanent est ouvert et tout le monde peut y venir à condition de respecter le cessez-le-feu et de laisser les armes aux vestiaires. Cela, et la sévérité de la "milice municipale", contribue de faire de Sisteron un point de rencontre et d'échanges dont la renommée rayonne dans tout ce qui reste du sud-est de la France.

Dans les faubourgs, ce fut moins rose mais plus rock & roll...

Le quartier immigré prit le maquis et s'installa dans les bois et collines environnantes. Ses habitants sont revenus à un mode de vie tribal et vivent dans des tentes de toile, chassent, cueillent, pêchent, nature et tradition. Les plus jeunes, surnommés "sauvageons" par les Sisteronais, fondent souvent depuis les collines sur les caravanes de marchands. Ils utilisent des motocross, des side-cars et des buggys, se peignent le visage, rasent le crâne et portent des pantalons larges, de couleurs vives. Les anciens ont une sagesse de la vie bien apaisante et sont écoutés par tous (beaucoup d'ancêtres ont "histoire"). Ces "indiens" là, n'ayant pas connu de peaux-rouges, vivent selon les traditions héritées du Maghreb : culture musulmane idéalisée, loi de l'hospitalité, respect de l'ennemi...

Au-dessus de Sisteron, le quartier du Thor. Bel endroit très ensoleillé, quartier "chic" de l'avant, caractérisé par son unique route d'accès : la montée du Thor (que vous n'aimeriez pas faire à vélo !). Aujourd'hui champs de ruine, seul un groupe de maisons construit en fer à cheval à survécu : le hameau de canteperdrix (c'est son nom). Ce "hameau" au style inimitable est surplombé d'un campanile qui fait la joie de la tribu locale en tant que poste de tir. En effet, les "Thor du" (en verlan dans le texte), une bande de jeunes punkers désaxés squattent les lieux. Ces fêlés du bulbe ont trouvé par "on-ne-sait-quel-hasard" un fusil de précision et s'amuse à faire des cartons sur ceux qui "montent au Thor". Leur deuxième activité principale est de "se faire une descente" et, là, attention à ceux qui traversent : ni freins, ni phares, morts aux piétons ! Telle est la devise peinte sur les flancs des tas de ferrailles brinquebalants qu'ils nomment 'oiture ! Ils sont dangereux par leur immaturité mais sympas à l'usage, faut juste être cool et rentrer dans leur délire.

Dans les faubourgs vie une bande de gosses qui ont investi une ancienne maternelle. Très craintifs envers les "grands", il leurs arrive souvent de se réfugier dans des maisons abandonnées pour échapper à un danger imaginaire. Ils attendent le capitaine Flam ou Albator ou n'importe quel héros qui les emmènera à bord de son vaisseau vers sa galaxie lointaine. On en reparle ultérieurement dans un scénario...

Les crânes rasés ! Ah : mes cons préférés, au Q.I. à peu près égal à leur hauteur de cheveux. Ici, dans le sud, les skins sont bien couleur locale : habillés de blanc et de bleu, ils se nomment les "Ultra 04", vénèrent le "dieu Tapi" et ses "onze apôtres du ballon rond", traitent tout le monde de "parigot !" et boivent le "pastaga" sec (l'abus d'alcool est dangereux mais on s'en fout). Leur présence serait des plus incommode au pied des remparts (ils occupent l'ancien plan d'eau) si d'une part leur chef n'était pas un ancien de la "milice municipale" et d'autre part s'ils ne pratiquaient pas la chasse aux sauvageons, aidant bien souvent de pauvres marchands en difficulté à se débarrasser de jeunes agressifs. C'est donc une sorte d'échange de services qui les lie à la ville. Leur force armée n'est pas négligeable, ils sont très hiérarchisés, leurs gradés ne sont pas des cons bourrins et leur matos à viander est carrément "de luxe". Pour preuve : ils ont des armes à feu, fabriquent leurs balles et entretiennent un hélico de combat !

La nuit, échappant aux rondes de la milice municipale, sortent les goths. Ceux-là ont monté une micro-société vampirique dans certains sous-sols de la ville ; leur chef, le vampire Mickez vit dans une cave d'où il sort rarement, préférant déléguer

ses pouvoirs à ses lieutenants. On raconte qu'il aurait des accointances avec les fourmis. D'ailleurs, sur son bureau trône un ordinateur un peu trop propre... Récemment, deux de ses lieutenants ont quitté la "coterie" : le vampire Justin, reprochant au "maître" son manque d'esthétisme et de noirceur est parti avec certains membres de la tribu fonder le "clan conquistador". Ils vivent dans l'ancien cimetière et passe leurs nuits à écouter du Cure et New Order. C'est pas des méchants, pas comme le vampire Djé, exécuter des basses œuvres qui a fait scission, lui, pour monter une école d'assassinat qu'il nomme le "clan ammanite". Lui, c'est un pervers de la-mort-qui-tue et la rumeur court déjà que certains au conseil municipal aurait fait appel à ses services.

En aparté : vous avez compris que ces gens là ont légèrement confondu le jeu de rôles qu'ils pratiquaient avant la catastrophe & la vraie vie, ce sont pas des farfelus qui font un G.N., ils croient VRAIMENT être des vampires et certains sautent littéralement à la gorge des gens ; sous des dehors charmants, ils cachent une vraie noirceur, d'autant que la conspiration est leur sport favori.

A quelques kilomètres au sud de Sisteron, près d'un rond-point qui coupe la nationale, se trouvent les restes d'un grand centre commercial à l'enseigne ornée d'un mousquetaire. Sa construction en rond avec cour intérieure en a fait un point facilement fortifiable et c'est une tribu de garagistes qui s'en est occupé. Ils ont à disposition l'essence de la station, font pousser des légumes derrière le magasin et ont monté plusieurs éoliennes pour leur électricité (c'est que ça consomme, un poste à souder). Ils passent leurs journées à construire des "trucs" qui roulent. Chaque personne de la tribu est sur un "projet secret" qui "va tous vous ébouriffer sur la ligne droite". Et ça découpe, ça soude, ça essaye, ça se chipe des pièces, dans un brouhaha de musiques diverses, de moteurs gonflés et de hurlements d'orteils écrasés.

Outre le bricolage, les mécanos pratiquent le commerce. Ils vendent leurs créations, réparent à bon prix tous types de véhicules et s'occupent même de l'entretien des éoliennes de Sisteron pour lesquelles ils sont en contrat avec la municipalité ; autant dire qu'ils ont de quoi voir venir... Aussi, une tribu bien riche comme celle-là se permet-elle de faire du social et c'est à bras ouverts que sont accueillis les parias qui voudraient se fixer. Il suffit d'une période probatoire puis d'annoncer son projet de véhicule pour être élu à vote secret. Le nouvel intégré n'a plus qu'à se faire une place dans le magasin, dont les anciens rayonnages servent de cloisons, pour attaquer la construction de sa machine.

Notons qu'ils assurent l'entretien des treize kilomètres de route entre Sisteron et les ruines de Château Arnoux pour pouvoir essayer tranquillement leurs engins. Bien sur, toute personne qui veut emprunter ce tronçon de voie doit payer un droit de passage, si bien qu'à Sisteron on s'inquiète de la baisse de fréquentation de la ville et il a été aussi décidé de payer un "fixe" aux garagistes pour laisser le passage à certaines personnes (des marchands principalement). Sinon, il reste la possibilité pour ceux qui ne veulent pas raquer de faire un large détour de l'autre coté de la Durance.

Signalons aussi le shérif du Forest. Le Forest est un hameau à une dizaine de kilomètres du garage. Aujourd'hui désert, il sert de base arrière au Shérif, un justicier

local, ancien père de famille taciturne dont le fils a rejoint les garagistes pour fabriquer un engin volant.

Pour finir, qu'en est-il des fourmis ? Et bien, Sisteron a un réseau de caves très ancien. Certaines de ces caves descendent sur trois niveaux ou plus et toutes, selon la légende locale, sont reliées entre elles. Belle aubaine pour les fourmis qui ont installé une micro-base afin de garder un œil sur ce site stratégique.

La rumeur veut que le maire et son conseil soient au courant pour les fourmis et même reçoivent des cadeaux de leur part. C'est tout à fait fondé, les fourmis dirigent en sous main l'économie Sisteronaise. Dave, le maire actuel, est un fin négociateur et il a vu tout l'intérêt de collaborer avec "ceux du dessous". En plus, il s'est payé les services à vie du "clan amanite". Le vampire Djé et lui sont liés depuis toujours. Les conservateurs de la ville évitent le sujet et les disparitions de curieux ne sont pas rares.

Dernière curiosité : la grosse bertha !!! La citadelle de Sisteron est affublée d'un énorme canon pointé vers le sud. Il a servi une seule fois et pourrait être à l'origine de cette tradition qui veut que l'on boive le pastaga dans des gobelets de métal plutôt que dans un verre. Personne ne sait qui a monté cet obusier mais son efficacité est prouvée. D'ailleurs, à quelques kilomètres, sur la route de Marseille, on peut visiter la carcasse du drakkar qui a essuyé le premier tir.

Pour des vues et aussi pour un plan détaillé de Sisteron, je vous recommande de visiter le site : www.sisteron.com/