



Survol des règles

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

Le jeu



Le système de jeu de Bitume MK5 est assez simple. Il ne se veut pas simulationniste et laisse une très grande place au Rôle-Playing. La création d'un personnage peut cependant prendre un certain temps, surtout si le joueur décide d'avoir un véhicule très personnalisé.

La création du personnage

La première chose à faire pour créer un personnage est de lui choisir une tribu. Elles sont nombreuses, toutes plus étranges les unes que les autres, et chacune apporte ses avantages et ses inconvénients au futur personnage.



Le personnage se compose 8 caractéristiques primaires, Force, Endurance, Agilité, Précision, Rapidité, Beauté, Intelligence, Perception où le joueur doit répartir 40 points avec un minimum de 0 et un maximum de 10. Viennent ensuite 4 caractéristiques secondaires issues des caractéristiques primaires, Les Points de Vie, Le Seuil d'Inconscience, Les Points de Prestige et La Charge. Viennent ensuite 12 talents, le Combat, la Conduite, la Discrétion, le Lancer, le Marchandage, la Mécanique, les Premiers Soins, le Repérage, la Résistance, le Saut, la Séduction et le Tir que l'on calcule à Partir des caractéristiques. Le joueur peut ensuite acheter des talents spéciaux pour affiner son personnage ou pour le spécialiser. Il peut aussi prendre des défauts et des folies qui vont lui permettre d'acheter plus de talents spéciaux mais qui vont transformer son personnage de façon irréversible. Imaginez un héro alcoolique,

impuissant mais obsédé sexuel atteint de plus de démence précoce !!!

Il faut pour finir équiper son personnage et cette partie peut prendre du temps. Lui trouver des armes et quelques objets ne devrait pas être trop long, mais la mise au point de son véhicule (s'il en possède un) peut prendre de 15 à 45 minutes selon le souci de détail du joueur. En fait la conception d'un véhicule fait penser au jeu Car Wars, une heure de conception et de mise au point pour 10 minutes de combat au bout desquelles le véhicule est détruit. On aime ou on n'aime pas c'est selon...

Le système de jeu



Lors d'un combat le personnage le plus rapide (selon son arme) commence. S'il réussit son lancé de comptétance sous Tir ou Combat modulé de quelques modificateurs, un nouveau lancé de dés détermine alors les dégâts en fonction de l'arme. Quoi de plus élémentaire... Assez primitif (D&D...) ce système a le mérite d'être simple et rapide.

Lorsque des véhicules s'affrontent le problème devient beaucoup plus complexe et une bonne maîtrise des règles s'avère indispensable... Il faut contrôler la vitesse du véhicule, son accélération, sa décélération, l'usure des pneus, la consommation de carburant... Pouah ! Scincèrement, autant prendre les règles de Car-Wars, c'est mieux fait et tout aussi compliqué alors pourquoi prendre mal fichu et compliqué ?

Soignez votre prestige ! Comme dans Légendes Celtiques (le rapprochement s'arrêtera là), le prestige dans Bitume MK5 a une grande importance, c'est lui qui fait de vous une sous m.... ou un grand



chef. Chez les Hells Angels par exemple casser une Yamaha apporte 5 points de prestige, chez les Amazones chaque homme tué apporte aussi cinq points de prestiges !
(c) Jean-Christophe Le Brun 1998