

LAMMA

CORE RULEBOOK 0.3



UNTIL 99
PLAYERS

ROLE
PLAY

introduction

Voici la version 0.3 de Lamma; un système de jeux de rôle pensé pour être à la fois réaliste et hyper symple. Le jeu place les joueurs dans un cadre accessible, c'est à dire le courant du 20^{ème} Siècle de notre histoire. Ce cadre a été choisi pour amener des gens qui ne connaissent rien au jeux de rôle et qui imagine qu'il faut se déguiser en gobelin ou en stormtrooper pour jouer.

Cette version comprends encore beaucoup de problèmes, mais est tout de même jouable. Je vous invite à feuilleter ce livret, le tester si ça vous chante, et me dire ce que vous pensez qui devrait être amélioré. Prévenez-moi s'il vous plaît si vous voulez partager ce document. Je ne l'ai donné qu'à un nombre très limités de personnes et si vous en faites partie c'est parce que je vous fais confiance.

Lamma est le nom d'une île dans la baie de Hong Kong. C'est lors d'un voyage sur cette île, en voyant le

décors que j'ai voulu reprendre la rédaction de ce jeu de rôle que j'avais commencé à 14 ans, dans un carnet aujourd'hui perdu. Lamma s'appellait Star Runners et devait se passer dans l'espace. Je voulais imaginer un système de jeu qui permettrait de jouer des batailles de vaisseaux spaciaux. Plus tard j'ai recyclé mon système de jeu pour imaginer un jeu réaliste, dans la brousse de pays en guerre, avec des armes à feu rouillées, de la boue et des moustiques. Aujourd'hui, 10 ans plus tard, j'ai voulu édulcorer ce cadre là. Imaginer un décors plus accessible et un système plus simple et plus flexible. c'est ce que vous avez sous les yeux.

Dans Lamma vous pourrez incarner différents personnages comme par exemple, le « Docteur Henri Copper » un viel homme farfelu qui passe le temps dans ces calculs, celui-ci ferait équipe avec « Joe la masse » un escapé de prison pas très malin, et « Lana Van Der betje » une journaliste d'investigation qui s'est encore mise dans le pétrin. Ces trois personnages pourrait, par

exemple fuir une île tropicale où ils sont retenus prisonniers par un mystérieux individu, ou crapauter dans les ruines d'un temple Maya à la recherche de trésors ou tenter d'infiltrer la maison blanche pour donner des codes de fusées nucléaires aux russes, ...

Voilà quelques exemples possibles de choses à vivre dans Lamma. Mais j'aimerais beaucoup créer ensuite des suppléments, ce livre donne le cadre de base. Les suppléments peuvent par exemple rajouter des règles pour jouer dans le cadre d'une invasion extra-terrestre, rajouter des règles pour les véhicules aériens, des dinosaures, savants fous, intrigue policières, temple magique, loups-garoux, apocalypse zombie ... qui pourraient être combinés entre eux pour que les joueurs puissent construire un univers comme ils le souhaitent (imaginons une invasion alien de dinosaures zombie par exemple en combinant quelque livre que j'ai cité).

C'est quoi un jeu de rôle ?

Dans un jeu de rôle vous incarnez un personnage, qui a

sa propre histoire, sa propre volonté, ses propres qualités et défauts, à vous (les joueurs) de les interpréter à votre façon. Mais parmi les joueurs il y a aussi le narrateur, un joueur qui ne joue pas de personnages mais qui raconte l'histoire, il va jouer les commerçants et les passants des villes, décrire les paysages, décider des réactions des adversaires, des animaux, du vent et de la pluie, son rôle est de rendre le jeu immersif, pas trop simple ni trop difficile. Bref il est entre arbitre et juge.

Le nécessaire pour jouer

Vous n'avez pas besoin de grand chose, quelques amis (idéalement 4, mais 2 ou 7 conviennent aussi) un narrateur, vos fiches de personnages, du papier, des crayons et des dés. Des simples dés classiques suffiront, les habitués de jeux de rôle aiment les dés à 10, 12, 20 ou 700 faces mais ici dans Lamma des dés à 6 faces trouvables partout suffiront.



caractéristique

Les caractéristiques de votre personnages permettent de définir ce qu'il sait faire. Il y a 4 caractéristiques, la Constitution Physique, la Perception, l'Habileté et l'Esprit. Elles ont leur rôle bien précis et sont détaillées si dessous.

constitution physique (C)

Utilisée pour représenter votre force physique et votre robustesse, cette caractéristique est très importante, car en plus de ne seulement être utilisée lors des épreuves de force, elle représente aussi vos points de vie. Si vous prenez un coup, vous aurez plus de mal à vous relever et à fournir un effort. Il vous faudra un repos complet ou, dans le cas de blessure graves, des soins pour voir votre valeurs «C» remonter • Le Dr. Copper a 1 point dans cette compétence, Lise 2 tandis que Joe 3.



Utilisez la constitution lorsque vous voulez courir, frapper, nager, grimper, retenir votre souffle, tenir fermement, supporter la douleur, porter de lourdes charges, lancer quelque chose...

perception (P)

utilisé lorsque vous faites appel à l'un de vos 5 sens et également pour utiliser certains objets, voir le chapitre équipement • Le Dr. Copper a 2 points dans cette compétence, Lise et Joe ont 1 seul point.

utilisez la perception lorsque vous voulez analyser un objet, fouiller un lieu, chercher quelque chose, regarder aux loin, entendre le danger, remarquer un détail sur un mur, un vêtement, un visage, déceler un mensonge, tirer à l'arme à feu, investiguer

habileté (H)

utilisé pour la conduite de véhicule, manipuler certains objets, utiliser certaines armes et également pour être discret et rapide, une grande habileté permet aussi d'agir avant les autres • Le Dr. Copper 1 point, Lise et Joe ont 2 points tous les deux.

Utilisez l'habileté lorsque vous voulez parler habilement, lors de transaction, négociation, mensonges, intimidation, mais aussi lorsque vous voulez vous déplacer discrètement, voler, tenir en équilibre, ou encore par exemple jouer d'un instrument de musique ...

esprit (E)

Faculté à utiliser sa matière grise mais aussi sa foi, util pour obtenir des informations sur quelque chose, déchiffrer des langues anciennes, mais aussi permet de résister à la peur, à l'angoisse ou aux pressions psychologiques • Le Dr. Copper a 3 points dans cette compétence, Lise toujours 2 points et Joe 1 seul.

Utilisez cette capacité lorsque vous voulez avoir des infos sur quelque chose (peut-être que votre

personnage sait quelque chose à propos de cette ville, cette personne, cet animal, cet engin, cette structure, ...) Le plus simple est de poser une question au narrateur, et si vous réussissez votre lancé de dés alors il répondra à votre question.

Essayons d'utiliser les compétences que nous venons d'apprendre. Tout d'abord il faut décider de l'action à entreprendre, si vous voulez faire une action qui ne demande aucun effort (comme ouvrir une simple porte ou ramasser un objet par terre) vous n'avez pas besoin de lancer de dés. Mais si votre personnage effectue un effort alors il faudra lancer un dé. Vos points dans votre caractéristique déterminent le nombre de dés que vous lancerez. Si Joe veut sauter au-dessus d'un précipice (effort physique donc jet de «C») • Joe lancera donc 3 dés et choisira le résultat le plus élevé pour représenter son saut. Si le Doc veut le suivre, il n'aura qu'un dé à lancer et n'aura donc pas le choix. Pour savoir si c'est réussi ou non il faut se référer au tableau des difficultés, re-trouvable à la page suivante.

personnages



Rentrons dans le vif du sujet. Pour vivre les différentes histoires il vous faudra un personnage, celui saura faire certaines choses et aura plus de mal à en faire d'autres. Cela dépendra de différentes choses ...

La première chose importante est le métier, car il va définir les points de constitution, perception, habilité et esprit de personnage.

La liste qui suit n'est pas complète, si vous voulez en ajouter distribuez 9 points dans les caractéristiques, vous pouvez choisir d'échanger 2 points en échange d'un trait.

Les traits sont la seconde chose importante lors de la création de votre personnage. Retrouvez-les à la page suivante

Listes des Métiers—C—P—H—E—Bonus

archéologue :	1	2	1	3	1 trait
chauffeur :	1	2	3	1	1 trait
commerçant :	1	2	1	1	2 traits
ecclésiastique :	1	1	1	2	2 traits
écrivain :	1	3	1	2	1 trait
journaliste :	1	2	1	3	1 trait
linguiste :	2	2	2	1	1 trait
médecin :	1	2	1	4	1 trait
militaire :	3	2	3	1	pas de trait
mécanicien :	1	2	3	1	1 trait
policier :	1	2	2	2	1 trait
professeur :	2	2	2	3	pas de trait
mendiant :	1	1	2	1	2 trait
sportif pro :	4	2	2	1	pas de trait

entreprendre une action

Essayons d'utiliser les compétences que nous venons d'apprendre. Tout d'abord il faut décider de l'action à entreprendre, si vous voulez faire une action qui ne demande aucun effort (comme ouvrir une simple porte ou ramasser un objet par terre) vous n'avez pas besoin de lancer de dés. Mais si votre personnage effectue un effort alors il faudra lancer un dé. Vos points dans votre caractéristique déterminent le nombre de dés que vous lancerez. Si Joe veut sauter au dessus d'un précipice (effort physique donc jet de «C») • Joe lancera donc 3 dés et choisira le résultat le plus élevé pour représenter son saut. Si le Doc veut le suivre, il n'aura qu'un dé à lancé et n'aura donc pas le choix. Pour savoir si c'est réussi ou non il faut se référer au tableau des difficultés (retrouvable sur la 4^{ème} de couverture de ce livret).

facile : 2
plutôt facile : 3
surmontable : 4
plutôt difficile : 5
difficile : 6
insurmontable : double 6

retenez que 6 est toujours une réussite et 1 toujours un échec. Si vous faites plusieurs 1 lors du lancé de dé, c'est un échec cuisant, dramatique, critique. Au narrateur de choisir les conséquences désastreuses de votre action

Par exemple, sauter au dessus d'un trou d'1 mètre ou moins ☞ facile.
Jusqu'à 2 mètres ☞ plutôt facile. 3 ou 4 mètres ☞ surmontable. 5 mètres ☞ plutôt difficile. 6 mètres ☞ difficile. et 8,95 mètres (actuel record du monde) ☞ Insurmontable.

Autre exemple, sauter au dessus d'un trou d'1 mètre ou moins ☞ facile.
Jusqu'à 2 mètres ☞ plutôt facile. 3 ou 4 mètres ☞ surmontable. 5 mètres ☞ plutôt difficile. 6 mètres ☞ difficile. et 8,95 mètres (actuel record du monde) ☞ Insurmontable

objets

Les objets sont les choses que vos personnages portent sur eux ou dans leur poche. Si vous avez un crayon vous pouvez écrire avec, pas besoin de règles pour ce genre d'objet, par contre il y a des règles pour certains objets tels que les outils et les armes.

Les outils aident à accomplir certaines tâches. Si vous avez sur vous un objet qui pourrait vous aider à accomplir une tâche, alors proposez au narrateur d'utiliser cet objet si il accepte alors la difficulté baisse (si la tâche à accomplir était « surmontable » elle devient « plutôt facile ». Voir entreprendre une action à la page précédente).

Les armes ont des règles plus particulières. Vous devez lancer des dés de la caractéristique liée à ce que l'arme demande suivant le tableau à la page suivante. Ces armes se classent en 2 types ; les armes à feu qui infligent une perte de 2 points de constitution physique si

elles touchent, et ont différentes portées, et particularités. Attention, les armes à feu ont besoin de munitions que le personnage doit avoir sur lui. Et les armes de contact qui infligent des dégâts au corps à corps et une perte de C différentes en fonction des armes.

En tant que narrateur vous êtes invités à ajouter des armes à cette liste en fonction de votre scénario, n'hésitez pas à leur donner un peu de sel, mais également chaque supplément et scénario qui paraîtra par la suite se verra ajouter son lot d'objets. Notamment celui dédié aux pirates à travers les époques et celui dédié à la guerre du Viêt Nam, seront riches en armements




Si l'aventure vous amène à un combat, vous devrez alors jouer chacun à son tour, le personnage avec la plus haute habileté (H) commence.



Ce tableau est un exemple d'armes trouvables dans votre aventure. Il y a noté sa portée, si la cible est au-delà elle est trop loin pour être atteinte (niveau de difficulté « insurmontable ») Plus elle est proche plus elle est facile à toucher, au narrateur d'annoncer la difficulté.

Pour toucher vous devez lancer les dés de la caractéristique associée. Pour les armes au corps à corps pour vous défendre vous pouvez tenter d'esquiver, dans ce

cas vous faites un jet d'habileté, si votre plus grand résultat est plus grand que le résultat adverse alors vous avez réussi et ne prenez pas de coup, dans le cas inverse vous subissez un nombre de blessure égal au nombre indiqué dans la dernière colonne. Quand il y a indiqué -2/-1 alors vous avez droit à 2 tirs. le premier, si il touche, infligera -2 points de constitution physique (C) et le second -1. Vous pouvez tirer sur 2 cibles ou ne tirer qu'une fois.

	portée	caractéristique associée	spécial
révolver	30m	P	-1C
fusil de chasse	60m	P	-2C
fusil militaire	60m	P	-2C/-1C
 couteau	-	H	-1C
sabre	-	H	-2C
couteau rouillé	-	H	inflige le Tétanos sur un 6
fusil contrefait	60m	P	-2C/-1C s'enraye si un seul 1 apparaît lors du lancé
 révolver débridé	30m	P	-1C/-1C
batte de baseball	-	C	-1C
Gros maillet	-	C	-2C
rayon ébetteur	10m	P	-2E

traits

Les traits (ou talents) sont les petits plus qui feront la différence entre votre personnage et un autre. Vous en avez généralement 1 seul parfois 2. Vous pourrez en avoir plus si votre groupe de jeux compte jouer des parties où les personnages progressent. Les règles à ce sujet sont assez floues, actuellement, basé sur la narration lamma n'est pas prévu pour de longues campagnes. Néanmoins si vous

Détermination

« Vous êtes prêt à tout ! »

Myopie

« Où sont mes lunettes ? »

Des cailloux dans les mains

« Prêt pour la torgnolle ? »

Entraînement

Permis de conduire

« ok, mais conduire quoi ? »

Tout en souplesse

« Utilisez la force de votre ennemi pour le renverser ! »

voulez faire progresser vos personnages, je vous invite à chaque résolution d'aventure, ou d'objectif d'ajouter un nouveau trait à votre personnage. Une autre façon est pour le mj, de donner des objets précieux et puissants aux joueurs.

Cette liste est non exhaustive. Mais Chaque supplément aura sa liste de dons supplémentaires lié à l'univers et surtout aux règles additionnels.

En cas d'échec au dés, vous pouvez relancer un dé en échange d'1 point de C.

+1 P lorsque vous portez des lunettes, mais Attention elle tombent si vous prenez un coup.

Lorsque vous portez un coup de point vous faite perdre 2 C.

Ajoutez 1 point dans une compétence (C, H, P ou E).

Choisissez un véhicule que vous savez conduire.

À chaque fois que vous devez faire un teste de C vous pouvez choisir H à la place.

Canaille

« Je te rend l'argent demain, je suis sur un coup ... »

Connaisseur des animaux

« Voici un Eudicella gralli »

Silhouette menaçante

« Votre physique parle pour vous »

Lorsque vous marchandez, charmez, vous pouvez combiner vos dés de P et de H lors du lancé.

Pas besoin de lancer les dés quand vous faite un jet de E pour connaitre des animaux.

Lorsque que vous menacez ou intimidez, vous pouvez combiner vos dés de C et de H lors de votre lancé.

+1 P lorsque vous portez des lunettes, mais Attention elle tombent si vous prenez un coup