

Fighting Fantasy - Règles en français

Olivier Rey

2021-09-18

Table des matières

1	Fighting Fantasy - Version Française	2
1.1	Introduction	2
1.2	Ce dont vous avez besoin pour jouer	2
1.3	Notes	2
2	Création du personnage	2
2.1	Caractéristiques	2
2.2	Test de compétence	3
2.3	Test de chance	3
2.4	Equipement	3
3	Monstres	3
3.1	Attaques	3
3.2	Exemple de monstre	3
4	Combats	3
4.1	Combat simple	3
4.2	Combat multiple	4
4.2.1	Cas d'un monstre possédant une seule ATT contre trois PJ (A, B et C)	4
4.2.2	Cas d'un monstre à 8 ATT contre quatre PJ (A, B, C et D)	4
4.2.3	Cas de deux PJ (A et B) contre deux monstres (X ayant 2 ATT et Y ayant 1 ATT)	5
5	Situations communes	5
5.1	Soudoyer/corrompre	5
5.2	Equipement des PJ	5
5.3	Portes	5
5.4	Fuite	5
5.5	Chute	5
5.6	Perte d'un arme	6
5.7	Mouvement	6
5.8	Ouvrir un coffre	6
5.9	Pickpocket	6
5.10	Provision	6
5.11	Chercher	6
5.12	Se déplacer en silence	6
5.13	Monstres errants	6



1. Fighting Fantasy - Version Française

1.1. Introduction

Fighting Fantasy est une série de livres de jeux de rôles pour un seul joueur créée par Steve Jackson et Ian Livingstone. Le premier volume de la série fut publié en livre de poche par Pufin en 1982. Cette série propose un système de jeu de rôles très simple qui fut ensuite complété de diverses façons, notamment dans le livre *Dungeoneer, Advanced Fighting Fantasy*.

Nous avons repris les principales règles de ce dernier livre pour proposer un jeu très simple, jouable avec tous les types de joueurs, spécialement les enfants.

Concepteur	(C) Steve Jackson
Version originale	Version originale 1984 - Copyright Steve Jackson
Website	https://www.fightingfantasy.com/
Version	1.0
Traduction et adaptation Octobre 2021	(C) O. Rey 2021 Corrections diverses Mise en place des tags pour génération Latex/PDF

1.2. Ce dont vous avez besoin pour jouer

Chaque joueur doit avoir accès à :

- Un crayon et du papier,
- Trois dés à 6 faces par joueur,
- Des choses à picorer et des boissons.

1.3. Notes

Vous pouvez utiliser ce jeu avec d'autres ressources :

- Un [générateur de labyrinthe](#) ;
- Il est aussi possible de l'utiliser sans MJ, en jouant avec des émulateurs de MJ, tels [Mythic](#).

2. Création du personnage

2.1. Caractéristiques

Un personnage a trois caractéristiques : **compétence** (skill), **points de vie** (stamina) et **chance** (luck).

Caractéristique	Création	Acronyme
Compétence	1D6+6	CPT
Points de vie	2D6+12	PV
Chance	1D6+6	CHA

S'il tombe à 0 PV ou moins, le PJ meurt.

2.2. Test de compétence

Pour réussir un test de compétence, lancer 2D6 :

Test de compétence	Résultat
2D6 < CPT	Test de compétence réussi
2D6 >= CPT	Test de compétence échoué

Ainsi, même avec 12 en CPT, un double 6 sera un échec.

2.3. Test de chance

Il en va de même pour la chance :

Test de chance	Résultat
2D6 < CHA	Test de chance réussi
2D6 >= CHA	Test de chance échoué

Ainsi, même avec 12 en CHA, un double 6 sera un échec.

2.4. Equipement

Tous les personnages démarrent avec :

Objet	Points/Doses	Commentaires
Une épée	-	-
un sac à dos	-	Pour mettre les trésors
Une lanterne	-	Une lanterne et son combustible suffisent pour une aventure
Des provisions	2 à 10 points	Les provisions restaurent les points de vie d'autant de points
		On ne peut pas consommer les provisions pendant un combat
Une potion	2 doses	Une potion de compétence, de vie ou de chance (choix du joueur)
		Une potion restaure le score concerné à son niveau original

3. Monstres

3.1. Attaques

Les monstres ont aussi des caractéristiques **Compétence** et **Constitution**, mais ils n'ont pas de chance.

Ils ont une autre caractéristique : **Attaques** (ATT) qui représente le nombre de joueurs que les monstres peuvent attaquer *en même temps*.

3.2. Exemple de monstre

Le loup-garou montré ci-dessous a deux ATT : il est donc capable d'attaquer au plus 2 PJ dans un même round de combat.

	CPT	PV	ATT
Loup-garou	8	9	2

4. Combats

4.1. Combat simple

Un round de combat se passe comme suit :

1. Les joueurs et les monstres attaquent en même temps en calculant leur score en **combat** (COMB) ;
2. Les attaques sont ensuite comparées entre elles.

Le tableau suivant détaille la procédure pour un **round** de combat.

N°	Action	Effet	Jet de chance optionnel du joueur
1	COMB monstre = $2D6 + CPT$ COMB PJ = $2D6 + CPT$	- -	- -
2	Si COMB monstre > COMB PJ Si COMB PJ > COMB monstre Si COMB PJ = COMB monstre	-2 PV pour le PJ -2 PV pour le monstre Aucun effet	Voir table suivante cas n°1 Voir table suivante cas n°2 -

Le joueur peut décider d'utiliser sa chance, soit pour

Cas	Jet de chance	Effet
1	Réussi	-1 PV au lieu de -2 PV pour le PJ
1	Raté	-3 PV au lieu de -2 PV pour le PJ
2	Réussi	-4 PV au lieu de -2 PV pour le monstre
2	Raté	-1 PV au lieu de -2 PV pour le monstre

Le combat s'arrête quand l'un des deux adversaire est mort (PV = 0) ou s'enfuit.

Si un PJ s'enfuit, il perd automatiquement 2 PV (dernière blessure infligée par le monstre). La chance peut être utilisée pour réduire les dommages (voir table ci-dessus).

4.2. Combat multiple

Le combat multiple est assez amusant et logique. Nous l'exposons au travers d'exemples.

4.2.1. Cas d'un monstre possédant une seule ATT contre trois PJ (A, B et C)

Séquence	Action
1	Le MJ tire au sort le PJ qui sera attaqué (ou le choisit), disons C
2	Combat simple entre le PJ et le monstre Le MJ note le score de COMB du monstre pour ce tour
3	Les autres PJ peuvent attaquer le monstre (ici A et B) Si COMB PJ > COMB monstre : -2 PV pour le monstre Si COMB PJ ≤ COMB monstre : le monstre n'a rien A et B ne peuvent pas prendre aucun dommage

On appelle les attaques de A et B, des **attaques protégées**, car ils ne peuvent pas prendre de dommages. Au round suivant, le processus recommence.

4.2.2. Cas d'un monstre à 8 ATT contre quatre PJ (A, B, C et D)

Note : si le nombre d'attaques du monstre est supérieure au nombre de PJ, cela ne signifie pas que le monstre a des attaques gratuites. Le nombre d'attaques correspond au nombre maximum de PJ que le monstre peut attaquer. Dans le cas présent, le monstre ne pourra attaquer que les 4 PJ.

Séquence	Action
1	Le MJ calcule le COMB du monstre ($2D6 + CPT$) Ce nombre est valable pour le round pour tous les combats avec tous les PJ
2	Chaque combat est résolu normalement.

4.2.3. Cas de deux PJ (A et B) contre deux monstres (X ayant 2 ATT et Y ayant 1 ATT)

Séquence	Action
1	Le MJ demande aux joueurs quels monstres ils veulent attaquer (ex : A-X et B-Y). Les monstres répondront aux attaques des PJ. Les combats doivent donc se dérouler entre A et X et B et Y.
2	Résoudre les combats A-X et B-Y.
3	X a une seconde attaque, il peut donc attaquer B en mode attaque protégée.

Tout monstre supplémentaire attaquera de manière aléatoire l'un des deux PJ.

5. Situations communes

5.1. Soudoyer/corrompre

Les monstres un peu intelligents aiment l'or. Le MJ peut accepter que les PJ tentent de les corrompre. Le MJ décide d'une probabilité de réussite et lance 1D6 (1 sur 6, ou 3 sur 6, etc.). Les monstres peuvent donner quelques informations s'ils se font corrompre.

5.2. Equipement des PJ

Les PJ ne peuvent pas transporter un nombre illimité de choses. Un PJ ne devrait pas transporter plus de 10 articles d'équipement (hors or et provisions). Les gros objets comptent pour plus de un point. Le MJ doit être vigilant sur ce point.

5.3. Portes

Type	Commentaire
Porte magique	Ont besoin d'un sort pour être ouvertes (ou sous contrôle d'un sorcier)
Porte ordinaire	Jeter 1D6 : 1-2 la porte est fermée ; 3-6 la porte est ouverte
Casser une porte ordinaire	Jet réussi de 2D6 strictement sous CPT ; -1 PV Si le jet est supérieur ou égal à CPT, la porte résiste ; -1 PV Deuxième tentative : 2D6 + 1 strictement sous CPT pour réussir ; -1 PV Troisième tentative : 2D6 + 2 strictement... (etc.)
Portes secrètes	Le PJ doit chercher ; le MJ jette 2D6 sous la CPT du PJ Si le jet est réussi, la porte est trouvée (mais pas ouverte) Jet de CHA pour trouver comment l'ouvrir

5.4. Fuite

Le MJ doit décider si la fuite est possible (par exemple PJ acculé). Si la fuite est possible, la règle ci-dessus (combat simple) s'applique. Idem pour les monstres (intelligents) qui fuient.

5.5. Chute

Hauteur	Commentaire
Inférieur à 2m	Pas de dommages
Par tranche de 10m	Faire un jet 2D6 + 1 sous CHA Ex : 10m, 2D6 + 1 sous CHA ; 30m, 2D6+3 sous CHA Si jet de CHA raté, le PJ est blessé. Perte de PV : 1 + 1 par 10m

5.6. Perte d'un arme

Si un PJ perd son arme, sa CPT est diminuée de 4 jusqu'à ce qu'il trouve une autre arme.

5.7. Mouvement

Laissé à l'arbitrage du MJ et suivant les situations (longs couloirs avec pièges).

5.8. Ouvrir un coffre

Similaire aux portes :

- Un coffre a 5 chances sur 6 d'être fermé.
- Pour ouvrir le coffre : 2D6 strictement sous CPT
- Si le PJ retente, à chaque essai, son arme s'abîme et le PJ perd un point de CPT par tentative jusqu'à ce qu'il trouve une autre arme.

Pour trouver les compartiments secrets dans les coffres, le PJ doit chercher le compartiment et les règles des portes s'appliquent.

5.9. Pickpocket

Un jet de CPT strictement réussi est un succès. Le MJ peut donner un malus (6-8 est un malus acceptable si la situation ne se prête pas à jouer au pickpocket).

5.10. Provision

Les PJ peuvent consommer leurs provisions à tout moment sauf dans un combat.

Le nombre de provisions dont bénéficient les PJ au départ de l'aventure dépend de différents facteurs : longueur de l'histoire, provisions disponibles dans le scénario, etc.

Aventure	Nb de provisions
Courte	2
Moyenne	4
Longue	6+

5.11. Chercher

Le PJ doit dire ce qu'il cherche. Le MJ fait les jets : 2D6 strictement sous CPT pour trouver.

5.12. Se déplacer en silence

2D6 strictement sous CPT. Le MJ peut ajouter des malus.

5.13. Monstres errants

Si les PJ s'attardent trop dans un lieu, il est possible de générer une rencontre avec un monstre errant. le MJ lance 1D6 régulièrement. Si c'est un 1, un monstre a repéré les PJ.

En souterrain :

1D6	Créature	CPT	PV	ATT
1	Goblin	5	3	1
2	Orc	6	3	1
3	Gremlin	6	3	1
4	Rat géant	5	4	1
5	Squelette	6	5	1
6	Troll	8	7	3

En extérieur :

1D6	Créature	CPT	PV	ATT
1	Goblin	5	3	1
2	Chauve-souris géante	5	4	1
3	Rat Géant	5	4	1
4	Chien de guerre	7	6	1
5	Loup-garou	8	9	2
6	Ogre	8	10	2