



## Introduction

Fighting Fantasy est une série de livres de jeux de rôles pour un seul joueur créée par Steve Jackson (le [Steve Jackson](#) anglais et non [celui de GURPS](#) qui est américain) 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*, publié en 1989. Récemment, le système a été repris et customisé dans le jeu de rôles [Troika!](#).

Ce document reprend les règles originales de 1984.

Concepteur	© Steve Jackson
Version	Version originale 1984
Website	<a href="http://www.fightingfantasy.com">www.fightingfantasy.com</a>
Traduction et adaptation	© O. Rey 2021-2022
Version	2.0
Référence	OReyJdr13

## 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.

## Création du personnage

### Caractéristiques

Un personnage possède trois caractéristiques :

- Sa **Compétence** (Skill),
- Ses **Points de Vie** (Stamina),
- Sa **Chance** (Luck).

*Note* : dans les *Livres Dont Vous Êtes le Héros*, "Skill" est traduit par "Habilité" et "Stamina" par "Constitution". Nous préférons la traduction "Compétence" pour "Skill" car elle vaut large que la seule notion d'habileté; elle est au centre des combats, et couvre les autres compétences. Pour ce qui est de "Stamina", même si la traduction "Constitution" est fidèle, la notion de "Point de Vie" est plus idiomatique du jeu de rôle français.

Les règles pour déterminer le score dans les différentes caractéristiques sont montrées dans la table suivante :

Caractéristique	Création	Acronyme
Compétence	1d6+6	COMP
Points de vie	2d6+12	PV
Chance	1d6+6	CHA

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

### Test de Chance

Pour faire un test de Chance, jetez 2d6. Si le résultat est inférieur ou égal à votre CHA, alors c'est réussi. Sinon c'est raté. Dans tous les cas, après le test, enlevez 1 point à votre CHA (-1 CHA).

### Restaurer les caractéristiques

Carac.	Moyen	Effet
COMP	Potion	Retour à la valeur initiale
PV	Potion	Retour à la valeur initiale
CHA	Potion	Restaure à CHA=CHA+1 (nouvelle valeur initiale)
CHA	MJ	Bonus de +1 à +3 CHA en fonction des conditions

### Équipement

Tous les personnages démarrent avec les objets suivants :

Objet	Quantité	Commentaires
Épée	-	-
Sac à dos	-	Pour mettre les trésors
Lanterne	-	Une lanterne et son combustible suffisent pour une aventure
Provisions	10 repas	Chaque repas (-1 repas) restaure 4 PV On ne peut pas consommer les provisions pendant un combat
Potion	2 doses	Option (choix du MJ) : une potion de Compétence, de Vie ou de Chance (au choix du joueur) Voir la section <i>Restaurer les Caractéristiques</i>

## Monstres

### Attaques

Les monstres ont des caractéristiques **Compétence** et **Points de Vie**, comme les PJs, mais ils n'ont pas de caractéristique Chance. Ils ont une autre caractéristique : le **Nombre d'Attaques** (NAT) qui représente le nombre d'adversaires qu'un monstre peut attaquer *en même temps*. Note : tous les PJs ont un NAT de 1.

### Exemple

Le loup-garou est un monstre au NAT de 2 : il est donc capable d'attaquer au plus 2 PJs dans un même round de combat.

	COMP	PV	NAT
Loup-garou	8	9	2

## Combat

### Modificateurs de Compétence

Certains objets (comme une épée magique) peuvent apporter des modificateurs au score de COMP.

Certaines règles s'appliquent :

- On ne peut utiliser qu'une seule arme en combat (et donc un seul bonus).
- La valeur de COMP ne peut jamais excéder sa valeur initiale.

### Combat simple

Un round de combat se passe comme suit : les joueurs et les monstres attaquent en même temps en calculant leur score en **Attaque** (ATT) :

- $ATT \text{ monstre} = 2d6 + COMP$
- $ATT \text{ PJ} = 2d6 + COMP$

Les attaques sont ensuite comparées entre elles.

Comparaison	Effet	Option
$ATT \text{ PJ} < ATT \text{ monstre}$	PJ : -2 PV	Jet de CHA cas 1
$ATT \text{ PJ} > ATT \text{ monstre}$	Monstre : -2 PV	Jet de CHA cas 2
$ATT \text{ PJ} = ATT \text{ monstre}$	Aucun effet	-

Le joueur peut décider d'utiliser sa CHA, soit pour éviter un coup donné par un monstre (cas 1 d'échec du PJ durant le combat), soit pour aggraver la blessure du monstre (cas 2 de succès du PJ durant le combat).

Jet de CHA	Effet
Cas 1, réussi	-1 PV au lieu de -2 PV pour le PJ, -1 CHA
Cas 1, raté	-3 PV au lieu de -2 PV pour le PJ, -1 CHA
Cas 2, réussi	-4 PV au lieu de -2 PV pour le monstre, -1 CHA
Cas 2, raté	-1 PV au lieu de -2 PV pour le monstre, -1 CHA

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 CHA peut être utilisée pour réduire les dommages (jet de CHA, cas 1).

### Combat multiple

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

○ *Cas d'un monstre avec un NAT=1 contre 3 PJs (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 C et le monstre Le score en ATT du monstre du combat simple, est réutilisé pour les autres combats du même round
3	Les autres PJ peuvent attaquer le monstre (ici A et B) Si ATT PJ > ATT monstre : -2 PV pour le monstre Si ATT PJ ≤ ATT monstre : le monstre n'a rien

A et B ne peuvent pas prendre de dommages (perte de PV). On appelle leurs attaques des **attaques protégées**.

Au round suivant, le processus recommence.

○ *Cas d'un monstre avec un NAT=8 contre 4 PJs (A, B, C, D)*  
Note : même si le NAT du monstre est supérieur au nombre de PJs, ce dernier n'a pas d'attaques supplémentaires. Le NAT correspond au nombre maximum de PJs que le monstre peut attaquer. Dans le cas présent, le monstre ne pourra attaquer que les 4 PJs, 1 fois par round.

Séquence	Action
1	Le MJ calcule le score d'ATT du monstre Ce nombre est valable pour le round <i>pour tous les combats avec tous les PJs</i>
2	Chaque combat est un combat simple résolu normalement

○ *Cas de deux PJs (A et B) contre deux monstres (X NAT=2, Y NAT=1)*

Séquence	Action
1	Le MJ demande aux joueurs quels monstres ils veulent attaquer (ex : A-X et B-Y)
2	Combats simples entre A et X, et B et Y
3	X a une seconde attaque, il peut donc attaquer B en mode <i>attaque protégée</i>

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

## Situations communes

### Équipement des PJs

Les PJs 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 d'un point. Le MJ doit être vigilant sur ce point.

### 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 COMP ; -1 PV Si le jet est supérieur ou égal à COMP, la porte résiste ; -1 PV Deuxième tentative : 2d6 + 1 strictement sous COMP pour réussir ; -1 PV Troisième tentative : 2d6 + 2 strictement... (etc.)
Portes secrètes	Le PJ doit chercher ; le MJ jette 2d6 sous la COMP du PJ Si le jet est réussi, la porte est trouvée (mais pas ouverte) Jet de CHA pour trouver comment l'ouvrir

### Perte d'un arme

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

### 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.

### Soudoyer/corrompre

Les monstres un peu intelligents aiment l'or. Le MJ peut accepter que les PJs 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.

### 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

### Mouvement

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

### Ouvrir un coffre

État du coffre	Jeter 1d6 : 1-5, le coffre est fermé ; 6, il est ouvert
Ouvrir un coffre fermé	2d6 strictement sous COMP En cas d'échec, si le PJ retente, à chaque essai, son arme s'abîme et le PJ perd un point de COMP par tentative jusqu'à ce qu'il trouve une autre arme
Compartiments secrets	Le PJ doit chercher le compartiment. La règle des portes secrètes s'applique

### Provisions

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

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

### Chercher

Le PJ doit dire ce qu'il cherche. Le MJ fait les jets de dés : 2d6 strictement sous COMP pour trouver.

Aventure	Provisions
Courte	2
Moyenne	4
Longue	6+

### Se déplacer en silence

2d6 strictement sous COMP. Le MJ peut ajouter des malus.

### Pickpocket

Un jet de COMP 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).

### Monstres errants

Si les PJs 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 PJs.

En souterrain :

1d6	Créature	COMP	PV	NAT
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	COMP	PV	NAT
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