



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*, dont nous allons incorporer quelques éléments. Récemment, le système a été repris et customisé dans le jeu de rôles [Troika!](#).

Nous avons repris les principales règles de *Dungeoneer*, *Advanced Fighting Fantasy* pour proposer un jeu très simple, jouable avec tous les types de joueurs, notamment les joueurs débutants et les enfants.

Concepteur	(C) Steve Jackson
Version originale	Version originale 1984 - Copyright Steve Jackson
Website	www.fightingfantasy.com/
Traduction et adaptation	(C) O. Rey 2021
Version	2.0
Octobre 2021	Corrections diverses
	Mise en place des tags pour génération Latex/PDF
Juillet 2022	Version pour itch.io

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 est plus 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

Caractéristique	Moyen	Effet
Compétence	Potion de Compétence	Retour à la valeur initiale
Points de Vie	Potion de Vie	Retour à la valeur initiale
Chance	Potion de Chance	Restaure à la valeur initiale + 1 point CHA

Équipement

Tous les personnages démarrent avec les objets suivants :

Objet	Quantité	Commentaires
Une épée	-	-
Un sac à dos	-	Pour mettre les trésors
Une lanterne	-	Une lanterne et son combustible suffisent pour une aventure
Des provisions	10 repas	Chaque repas (-1 repas) restaure 4 PV On ne peut pas consommer les provisions pendant un combat
Une potion	2 doses	Une potion de Compétence, de Vie ou de Chance (au choix du joueur) Voir la section "Restaurer les Caractéristiques"

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 : **Attaques** (ATT) qui représente le nombre de joueurs qu'un monstre peuvent attaquer *en même temps*.

Exemple

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

	COMP	PV	ATT
Loup-garou	8	9	2

Combat

Modificateurs de Compétence

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

Certaines règles s'appliquent :

- On ne peut utiliser qu'une seule arme en combat (et donc un seul bonus).
- La valeur de Compétence 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) :

- $ATT_{monstre} = 2d6 + COMP$
- $ATT_{PJ} = 2d6 + COMP$

Les attaques sont ensuite comparées entre elles.

Comparaison	Effet	Option
$ATT_{monstre} > ATT_{PJ}$	PJ : -2 PV	Jet de chance cas 1
$ATT_{PJ} > ATT_{monstre}$	Monstre : -2 PV	Jet de chance cas 2
$ATT_{PJ} = ATT_{monstre}$	Aucun effet	-

Le joueur peut décider d'utiliser sa chance, soit pour éviter un coup donné par un monstre (cas d'un échec du PJ en combat), soit pour aggraver la blessure du monstre (cas du succès du PJ en combat).

Jet de chance	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 adversaires 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 (jet de Chance, cas 1).

Combat multiple

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

○ *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 ATT du monstre pour ce tour
3	Les autres PJ peuvent attaquer le monstre (ici A et B) Si ATT PJ \geq ATT monstre : -2 PV pour le monstre Si ATT PJ $<$ ATT 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 ces derniers ne peuvent pas prendre de dommages.

Au round suivant, le processus recommence.

○ *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 supplémentaires. 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 score ATT du monstre (2d6 + COMP) Ce nombre est valable pour le round pour tous les combats avec tous les PJ
2	Chaque combat est résolu normalement.

○ *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.

Situations communes

Équipement 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 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 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.

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

Similaire aux portes :

- Un coffre a 5 chances sur 6 d'être fermé.
- Pour ouvrir le coffre : 2d6 strictement sous COMP
- 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.

Pour trouver les compartiments secrets dans les coffres, 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 PJ au départ de l'aventure dépend de différents facteurs : longueur de l'histoire, provisions disponibles dans le scénario, etc.

Aventure	Nombre de provisions
Courte	2
Moyenne	4
Longue	6+

Chercher

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

Se déplacer en silence

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

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	COMP	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

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).