

## SCÉNARIOS



Voici quelques scénarios volontairement très simples que vous pouvez faire jouer. Évidemment seul le maître de jeu devrait connaître le scénario, afin de maintenir un peu de suspense au niveau des joueurs. Ces scénarios peuvent bien sûr être utilisés tels quels, mais c'est à vous d'ajouter les détails qui conviendront et d'ajuster la difficulté de votre partie. Toutes ressemblance avec des films serait purement du fait du hasard.

### BOB LE BARBARE (MÉDIEVAL FANTASTIQUE)

Les personnages veulent voler un précieux trésor : un diamant gros comme le poing. Malheureusement ce trésor est protégé par une horde de membres de la secte du Dieu Serpent. L'accès à la Tour contenant le diamant n'est possible qu'à partir du haut (faut escalader) et le diamant se trouve en bas avec plein de disciples au milieu. Bien sûr il y a une grosse créature qui protège le diamant : l'avatar du Dieu Serpent.

Les membres de la secte : Physique 2, Mental 1, Social 2, PV 16. Compétences : Bling bling, Ça va saigner !, Éviter une mandale. Ils sont armés ... de leurs poings (-1 aux dégâts) mais ils sont plein !

L'avatar du Dieu Serpent : Physique 5, Mental 1, Social 1, PV 40. Compétences : Ça va saigner !, Éviter une mandale, Roi de la Gonflette.

### LE BON, LA BRUTE ET LE BOB (WESTERN)

Quatre gars ont braqué une banque et sont partis avec 3000\$. Le shérif a besoin des personnages pour les retrouver. L'un des pilleurs a fait mention devant un employé de la banque d'un petit bled appelé Pat Town, situé à trois jours de cheval. Là-bas les personnages découvrent qu'effectivement un groupe de 4 cavaliers est arrivé hier ; ils sont allés au saloon mais sont repartis de nuit. Au saloon, les personnages pourront apprendre que Ted, un de ces quatre gars était bourré et qu'il a raconté qu'il allait dans les Rocheuses plus au nord pour se mettre au vert. Les personnages n'ont plus qu'à les traquer et à régler le problème...

Les bandits : Physique 3, Mental 2, Social 2, PV 24. Compétences : Pan dans les dents, Démineur belge, Roi de la Gonglette. Ils sont armés de pistolets.

### BOB WARS (SCIENCE FICTION)

Les personnages font partie de la rébellion contre l'Empire Galactique et doivent détruire une base créant un rayon protecteur autour d'une gigantesque station spatiale. Ils sont aidés par les habitants de la planète : de petites créatures poilues ressemblant à des nounours mais armées jusqu'aux dents et pas contentes envers les soldats de l'Empire. Aux personnages d'organiser l'attaque mais ces créatures ne parlent pas leur langue ce qui ne va pas faciliter la tâche.

Petites créatures poilues : Physique 2, Mental 2, Social 2, PV 16. Compétences : Ninja Warrior !, Ça va saigner !, Éviter une mandale. Ils sont armés de lances et d'arcs, et ils ne sont pas contents.

Soldats de l'Empire : Physique 3, Mental 2, Social 2, PV 24. Compétences : Pan dans les dents, Roi de la Gonglette, Ça va saigner !. Ils sont armés de fusils laser et d'une armure blanche hyper-discrète mais seulement dans le noir (-1 aux dégâts).

### COLLOQUE BOB LE ROLISTE

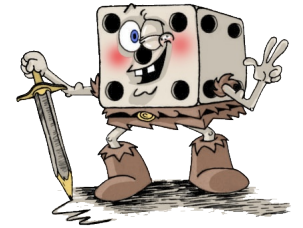
Une soirée de délire regroupant plus d'une centaine de rôlistes. Tout le monde est bienvenu, débutants, confirmés, hommes, femmes et aliens ! C'est au mois de mars à la Maison des Jeux de Nantes et c'est gratuit !  
<http://www.taverneproduction.com/colloque>

## BOB LE ROLISTE

### LE JEU DE RÔLE

#### LE JEU DE RÔLE C'EST QUOI ?

Le jeu de rôle c'est simple : un des participants est le maître de jeu (MJ), il raconte une histoire dans laquelle les autres joueurs peuvent intervenir. Le maître de jeu décrit des lieux, des événements et prend la parole en jouant le rôle des personnages non joueurs (PNJ) avec lesquels les personnages des joueurs (PJ) vont pouvoir discuter. Les joueurs jouent le rôle de leur personnage respectif en prenant la parole et le font agir dans l'univers décrit par le MJ. Les actions sont généralement résolues grâce à un système de règles afin qu'une crevette binoclarde ne puisse pas exploser le crâne d'un dragon en un coup.



#### ET C'EST QUOI LE SYSTÈME BOB ?

C'est un système simple et sympa de règles, c'est sûr on peut faire plus compliqué et réaliste, et faut pas hésiter à découvrir par toi même d'autres systèmes de jeu, mais celui-ci est conçu pour une prise en main rapide. Tu trouveras ici tout ce qu'il faut pour découvrir le jeu de rôle : des règles de bases, des règles avancées, des scénarios et une feuille de personnage (ci-dessous).

### BOB LE ROLISTE JDR - FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom du Joueur : \_\_\_\_\_ Nom du Personnage : \_\_\_\_\_

#### Attributs :



Mental \_\_\_\_\_



Physique \_\_\_\_\_



Social \_\_\_\_\_

#### Compétences :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

#### Equipement :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Points de vie :

TAVERNE PRODUCTION  
<http://www.taverneproduction.com>

## RÈGLES DE BASE

Ben là c'est méga simple à comprendre, alors fonce !

### LES ATTRIBUTS

Ton personnage est défini par trois (pas plus, pas moins) attributs qui ont une valeur de 1 (tout pourri) à 5 (super balèze), regarde moi ça :

- **Mental** : Gniiii, le fou prend la reine !... Bob, on joue aux dames là !
- **Physique** : Quand Bob veut casser la tronche de quelqu'un, ou bien soulever une étoile rose géante qui parle.
- **Social** : Bla bla bla, faire croire à ces abrutis que ce ne sont pas ces droïds qu'ils recherchent, etc.

En plus de ces 3 attributs, on en ajoute un autre :

- **Points de Vie (PV)** : C'est un classique ça, plus tu en as et plus tu résistes, si t'en as pas beaucoup, eh ben reste planqué comme les autres crevettes ! Ton personnage a Physique x 8 points de vie.

### MON HÉROS À MOI !

Ben c'est vrai qu'on n'en a pas parlé, mais comment je fais mon perso ? Répartis les valeurs 2, 3 et 4 dans les attributs, ensuite si vous utilisez les compétences (voir Règles avancées), choisis-en trois. Tu peux noter tout cela sur la magnifique feuille de personnage de la page 1.

### TEST

C'est bien gentil, mais comment que je fais pour savoir si j'ai réussi mon action ? Eh bien c'est super simple, tu lances 1d6 (un dé à 6 faces quoi), et si tu obtiens un résultat inférieur ou égal à la valeur de l'attribut et ben c'est réussi, sinon c'est que tu as foiré ! Dans tous les cas, si tu fais 6 sur le dé, tu as raté.

Le maître de jeu peut donner un bonus à l'attribut de +1 (si c'est plutôt facile) ou un malus de -1 (si c'est raide).

### COMBAT

Durant un round, tout le monde joue à tour de rôle et lorsque tout le monde a joué, on recommence un nouveau round jusqu'à ce que le combat soit fini.

Ouais ! Baston ! Mais... euh... comment qu'on tape ?

Facile, tu fais un test sous l'attribut Physique, si tu réussis, tu vas pouvoir péter les gencives du gars en face : il subit 1d6 points de dégâts qu'il faut retirer à ses points de vie, auquel on retire encore le Physique de l'attaquant s'il utilise une arme.

Et je peux faire quoi en un round ? Ben en gros tu peux taper et bouger ou l'inverse !

### J'AI BEAU ÊTRE MATINAL... J'AI MAL

Si quelqu'un tombe à 0 ou moins en points de vie, c'est qu'il est étalé par terre, qu'il est urgent de s'occuper de lui car il vient de prendre un ticket pour le paradis de Bob, un endroit idyllique où tous tes persos sont des gros bills, où tu fais toujours 1 sur cette saleté de d6... bref il est mourrant. Libre au Maître de Jeu de décider s'il est mort ou non en pratique, mais dans l'immédiat il est KO.

Un personnage peut se faire soigner, il récupère alors 1d6 points de vie mais n'en regagne pas plus que son total de départ.

2

## RÈGLES AVANCÉES

Tellement que je suis balèze tellement que je te donne même des règles avancées ! A toi de voir si tu veux les utiliser, y en a qu'ont essayé... Bon, c'est plus sympa avec !

### LES COMPÉTENCES

Avoir une compétence permet d'obtenir un +1 au test lié à cette compétence.

Attribut	Compétence	Description
Mental	Premier en sciences	Ben t'es fort en sciences...
Mental	Soigner les bobos	Soigner 1d6 PV une fois par heure
Mental	J'ai tout lu	Tu sais plein de trucs
Mental	Réparer les trucs	Tu sais réparer plein de trucs
Mental	Démineur belge	Crocheter, désamorcer
Physique	Roi de la gonflette	Courir, sauter, nager, grimper
Physique	Eviter une mandale	Eviter les coups
Physique	Ça va saigner !	Donner un coup d'épée, de poing
Physique	Ninja warrior !!!	Etre super discret
Physique	Pan dans les dents	Tirer avec un arc, un flingue
Social	Faire gober des âneries	Raconter des bobards
Social	Salut poupée !	Draguer
Social	C'est à moi que tu m'adresses ?	Intimider les petits morveux
Social	Espèce de mytho !	Psychologie, sentir les mensonges
Social	Bling bling	Faire de beaux discours

### LE COMBAT

Ben tu fais comme dit plus haut, sauf qu'avec les compétences, tu utilises celle qui correspond le mieux à l'attaque et celui qui prend le coup peut tenter d'esquiver mais il faut faire 1 au dé.

Avoir la compétence Éviter une mandale permet d'obtenir un +1 sur le chiffre à obtenir pour esquiver, tu gagnes aussi un +1 sur ce chiffre si tu as un bouclier et si tu as vraiment peur de te faire toucher, tu peux faire une esquive totale pour gagner encore un bonus de +1 sur le chiffre mais tu ne fais rien d'autre pendant le round. Dans tous les cas si l'attaquant obtient un 1 sur le dé il touche toujours.

### GROBILLUM HUMANUM EST

Et oui une épée fait autant de dégâts qu'une dague, et comment je fais avec une épée magique ? Ben non tu ne me coinces pas, il suffit d'appliquer un bonus aux dégâts. Une armure réduira les dégâts. Un bouclier donne un bonus de +1 en esquive.

Type d'arme	Bonus aux dégâts	Type d'armure	Malus aux dégâts
Arme qui fait bien mal	+1	Légère	-1
Arme un peu légère	-1	Lourde	-3

### MAGIE, POUVOIRS PSI, CHICHIS !

Ben si tu veux de la magie, considère que cela se fait avec Mental au lieu de Physique (attaque et dégâts).

3