

SCÉNARIOS

Voici quelques synopsis de scénario volontairement très simples que tu peux faire jouer. Évidemment seul le meneur 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 toi d'ajouter les détails qui conviendront ainsi que la difficulté de ta partie. Toute 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, dénommé Zitoire. L'accès à la Tour contenant le diamant n'est possible qu'à partir du haut (faudra 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 SUPPÔTS DE ZITTOIRE

- 1 Les suppôts de Zitoire ne sont pas franchement des génies ni des guerriers. En fait ils n'ont rien pour eux si ce n'est qu'ils sont vraiment beaucoup.
- 2
- 2 **Compétences** : Bling bling, Ça va saigner !, Éviter une mandale.
- 6 **Équipement** : Ils sont armés... de leurs poings (seulement le d6 de dégâts) mais ils sont très nombreux !

AVATAR DU DIEU SERPENT

- 1 Ce qui caractérise un avatar du dieu serpent c'est son manque total de diplomatie. A peine les héros s'approchent-ils de son prééccciiieuuux diamant qu'il les attaque brutalement.
- 5
- 1 **Compétences** : nan franchement vous avez déjà vu un serpent compétent ???
- 40 **Équipement** : Les crochets font des dégâts normaux (1d6+Physique soit 1d6+5). Sa peau épaisse réduit les dégâts de 3.

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 qu'un de ces quatre gars, Ted, 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...



LOS BANDIDOS DEL DIABLO

WANTED

- 2 3
- 2 12
- Dead or alive**
- \$1.000 REWARD**

Compétences : Pan dans les dents, Demineur belge, Roi de la Gonflette.

Équipement : Ils sont armés de pistolets (+0 aux dégâts), sauf le chef qui a un fusil (+1 aux dégâts).

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

- 2 Les impériaux sont venus salir leur belle forêt et en plus ils leur ont piqué leurs bonbons ! Pas content ! Pas content ! Pas content !
- 2
- 2 **Compétences** : Ninja Warrior !, Ça va saigner !, Éviter une mandale.
- 8 **Équipement** : Ils sont armés de lances (dégâts -1) et d'arcs (portée 30m, dégâts -1)

SOLDATS DE L'EMPIRE

- 2 Ils sont armés de fusils laser et d'une armure blanche hyper-discrète mais seulement dans le noir complet.
- 3 **Compétences** : Pan dans les dents, Roi de la Gonglette, Ça va saigner !
- 2 **Équipement** : Ils sont armés de fusils lasers (dégâts +0) et de leur belle armure blanche (-1 aux dégâts subis).
- 12

LE 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 le premier samedi soir de mars à la Maison des Jeux de Nantes et c'est gratuit !

<http://www.taverneproduction.com/colloque>

BOB LE RÔLISTE

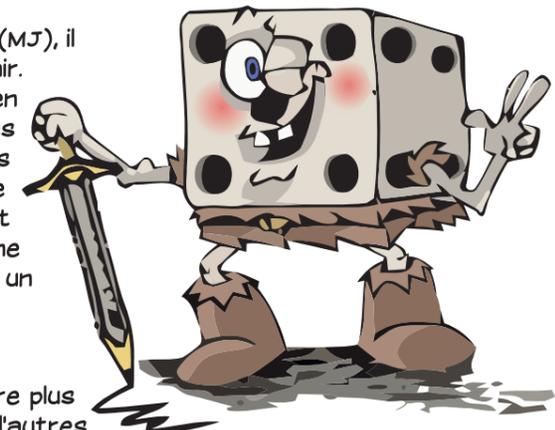
LE JEU DE RÔLE SECONDE ÉDITION

LE JEU DE RÔLE C'EST QUOI ?

Le jeu de rôle c'est simple : un des participants est le meneur de jeu (MJ), il raconte une histoire dans laquelle les autres joueurs peuvent intervenir. Le meneur 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 (page 3). Tu trouveras aussi quelques conseils en page 3.



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 spécial :

- 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 (ben voui pas de 1 ou 5 pour les PJs), ensuite, si vous utilisez les compétences (voir Règles avancées), choisies-en trois. Pour finir il faut multiplier la valeur en Physique par 8 pour obtenir le nombre de points de vie (les dégâts qu'il pourra subir).

Tu peux noter tout cela sur la magnifique feuille de personnage de la page 3 les points de vie sont représentés par des cases.

TEST D'ACTION

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 tu ajoutes la valeur de l'attribut, si tu obtiens 7 ou plus et ben c'est réussi, sinon c'est que tu as foiré ! Dans tous les cas, si tu fais 1 sur le dé, tu as raté.

Le maître de jeu peut donner un bonus 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 ?

Là encore, c'est facile, tu fais un test avec l'attribut Physique et, 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 la valeur en 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 6 sur cette saleté de dé... 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. On ne peut faire cela plus d'une fois par heure (pas de jeu hein, dans le scénario).

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 bonus de +1 à l'attribut lié à cette compétence lorsque tu effectues le test. Si tu souhaites créer toi même un héros, choisis lui trois compétences.

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

DIFFICULTÉ

Il arrive qu'une action soit plus facile ou plus difficile qu'une autre, pour représenter cela, un seuil définira la valeur minimale à obtenir au test :

Difficulté	Distance de tir	Seuil
Facile	1 - 3 m	6+
Moyenne	3 - 15 m	7+
Difficile	15 - 40 m	8+
Très Difficile	> 40 m ou CAC	9+

Rappel : obtenir un 1 sur le dé est toujours un échec.

Le tir est plus difficile selon la distance, au delà de 40 mètres ou au corps à corps, le tireur devra obtenir 9 ou plus à test. Considère qu'une arme de poing ne tire pas au delà de 40m.

LE COMBAT INITIATIVE

Au début du combat, tous les joueurs lancent 1d6+Physique ou Mental (au choix du joueur), le maître de jeu fait de même pour les PNJs. Le score

permet de savoir qui jouera en premier durant chaque tour de combat : on commence par le meilleur score, puis le second, etc. En cas d'égalité les PJs agissent avant les PNJs.

EVITER LES DAFRES

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 6 ou plus avec 1d6.

Avoir la compétence Eviter une mandale permet d'obtenir un +1 sur le test d'esquive, tu gagnes aussi un +1 sur ce test si tu as un bouclier.

Esquive totale : si tu as vraiment peur de te faire toucher, tu peux faire une esquive totale pour gagner encore un bonus de +1 sur le test mais tu ne fais rien d'autre pendant tout le round. Dans tous les cas si l'attaquant obtient un 6 sur le dé il touche toujours. Si tu as un bouclier et la compétence Eviter une mandale et que tu fais une esquive totale, tu esquiveras donc sur 6 ou plus avec 1d6+3.

GROBILLUM HUMANUM EST

C'est bien gentil tout cela mais comment cela se fait que les armes ultra énormes fassent les mêmes dégâts qu'un cure-dents ? Eh ben il suffit de rajouter un modificateur selon l'arme utilisée : la plupart des armes à deux mains de corps à corps feront +1 aux dégâts et les petites armes, comme les dagues feront -1 aux dégâts.

C'est pareil pour une armure, une petite armure réduira les dégâts de 1 et une grosse les réduira de 3 (mais avec des contraintes).

Et si c'est magique ? Une arme magique fera +1 aux dégâts et une armure magique réduira de 1 point supplémentaire les dégâts, un bouclier donnera un bonus supplémentaire de +1 en esquive.

Type d'arme	Mod.	Exemple
Arme qui fait bien mal	+1	Epée à deux mains
Arme normale	+0	Epée, arc, arbalète
Arme un peu légère	-1	Dague

Type d'armure	Mod.	Exemple
Armure légère	-1	Armure de cuir
Armure lourde	-3	Armure de plaque

Type d'objet	Effet de la magie
Arme	+1 aux dégâts
Armure légère	-1 aux dégâts subis
Armure lourde	-3 aux dégâts subis, le personnage ne peut courir, -1 à l'esquive
Bouclier	+1 à l'esquive

MAGIE, POUVOIRS PSI, CHICHIS !

Pour la magie, l'attaque se fait avec Mental au lieu de Physique. Un bâton ou une baguette magique permet d'ajouter la valeur de Mental au dé de dégâts.

BOB LE RÔLISTE JDR FEUILLE DE PERSONNAGE



Nom du Personnage : _____

Nom du Joueur : _____

Compétences : _____

Equipement : _____

Points de vie restants :



Description du personnage :

Dessines ta tronche de héros ici

<http://www.taverneproduction.com>

COMMENT JOUER ?

Un des joueurs sera le maître de jeu et racontera l'histoire aux autres joueurs (qui interpréteront les PJs, personnages joueurs).

CONSEILS AUX JOUEURS

Ne vous prenez pas la tête ! Et surtout pas sur ces règles, volontairement simplistes.

Restez cool, laissez les autres parler même si vous êtes pressés de faire l'action ultime qui va sauver l'univers, après tout son idée est peut être meilleure ! ?

Seul le Meneur de Jeu réclame un jet de dé, les joueurs n'ont pas à le réclamer.

CONSEILS AU MAÎTRE DE JEU

Comme pour les joueurs, faut pas se prendre la tête, en particulier avec les règles. Si ces règles sont simples ce n'est pas pour rien : vite apprises, vite maîtrisées... vite on se concentre sur l'histoire.

COMBAT

Ne laisse personne réfléchir trop longtemps, pousse les joueurs à la réflexion rapide, après tout un tour dure moins de dix secondes et cela casse l'ambiance que de laisser trop cogiter.

Les Points de Vie des PNJs sont calculés comme pour les PJs si ce sont des balaises, mais si ce ne sont que de simples pions dans l'échiquier du grand méchant, divise par

deux leurs points de vie (Physique x 4 au lieu de x 8) ou met une valeur de ton choix (c'est toi le boss !).

COMPÉTENCES

Les noms des compétences fournies sont faits pour donner une ambiance rigolote durant la partie. Tu peux créer une liste de compétences bien à toi, avec des noms sérieux et tout ou encore en ajouter de nouvelles.

Tu peux gérer des niveaux dans les compétences, prendre une compétence te la donne au niveau 1, la reprendre la met au niveau 2, etc. Le bonus gagné est alors égal au niveau de la compétence.

EXPÉRIENCE ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Il est possible de gérer l'expérience du personnage et de le faire évoluer au travers d'une série de scénarios.

A la fin d'un scénario, donne un ou deux points d'expérience aux joueurs selon la réussite du groupe, individuelle ou le fun de la partie, bref c'est vous qui voyez ! Pour un point tu peux prendre une nouvelle compétence, tu peux augmenter le niveau d'une compétence de 1 pour (nouveau niveau) points d'expérience, tu peux augmenter un attribut de +1 pour (nouveau niveau x 2) points d'expérience, mais l'attribut ne peut dépasser 5, tu peux aussi garder ces précieux points pour plus tard.

Evolution du personnage	Coût
Prendre une compétence	1
Augmenter une compétence (Nouv. niveau)	
Augmenter un attribut (Nouv. niveau) x 2	

2

3