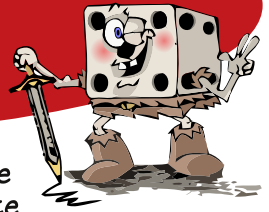


BOB LE RÔLISTE

LE JEU DE RÔLE
EDITION STEVIA



ATTRIBUTS

Il y a trois attributs principaux valorisé pour les PJs de 2 à 4 :



Mental



Physique



Social

On a de plus les points de vie :



=



X 8

Note : les PNJs ont la moitié en PV (x4 au lieu de x8) sauf le boss !

COMPÉTENCES

Attribut Compétence



Premier en sciences

Soigner les bobos

J'ai tout lu

Réparer les trucs

Démineur belge



Roi de la gonflette

Eviter une mandale

Ça va saigner !

Ninja warrior !!!

Pan dans les dents



Faire gober des âneries

Salut poupée !

C'est à moi que tu m'adresses ?

Espèce de mytho !

Bling bling

TEST DE COMPÉTENCE

Attribut + Compétence + d6

Une compétence possédée ajoute un +1 à un test.

Difficulté	Distance	Seuil
Facile	< 3m	6+
Moyenne	3 - 15 m	7+
Difficile	15 - 40 m	8+
Très difficile	> 40 m	9+

Le tableau ci-dessus donne le seuil à atteindre en fonction de la difficulté, par défaut une tâche est de difficulté moyenne, soit un seuil de 7+.

COMBAT

Au début du combat, déterminez l'initiative de chaque personnage.

Initiative =  OU  + d6

Une seule attaque par tour de jeu, chacun agissant dans l'ordre décroissant d'initiative.

L'attaque est un test de compétence (Ça va saigner ! ou Pan dans les dents en prenant en compte la distance).

La cible peut esquiver : faire un test avec le d6 (sans attribut ni compétence), seuil 6+. La cible gagne un bonus de +1 si (les bonus sont cumulables) : elle possède la compétence "Eviter une mandale", elle a un bouclier, elle ne fait qu'esquiver durant ce tour.

DÉGÂTS

Si une cible est touchée, elle perd un d6 de points de vie, si l'attaquant a une arme, ajoutez la valeur Physique de l'attaquant à la perte.