

Bastides & Bulettes

Philippe Tromeur, 11 mars 2008

Personnages

Création de personnage

Choisir nom, sexe, classe, et noter que le niveau est de 1. Les personnages obtiennent 3D6x10 pièces d'or pour acheter leur matériel de départ.

Classes

Parenthèses : points de vie gagnés par niveau.

Guerrier (d10)

Les guerriers sont seuls à pouvoir utiliser les armes lourdes, et l'armure de plate.

Prédilection : combat et endurance

Prêtre (d8)

Les armes tranchantes leur sont interdites.

Magie divine **Prédilection** : résistance magique

Voleur (d6)

Prédilection : fourberie et observation

Mage (d4)

Arme légère uniquement, pas d'armure.

Magie profane **Prédilection** : rés. magique

Matériel

Armes de contact

Arme légère (dague...): 1d6 ; 5 pièces d'or

Arme moyenne (épée...): 1d8 ; 15 pièces d'or

Arme lourde* (hache...): 1d10 ; 45 pièces d'or

* Les armes lourdes nécessitent 2 mains

Armes de tir

Arme légère (fronde...): 1d4 ; gratuit

Arme moyenne (arc...): 1d6 ; 30 pièces d'or

Arme lourde (arbalète): 1d8 ; 90 pièces d'or

Armures

Rien : classe d'armure 10 ; gratuit !

Cuir : classe d'armure 12 ; 40 pièces d'or

Maille : classe d'armure 14 ; 200 pièces d'or

Plate : classe d'armure 16 ; 1000 pièces d'or

Bouclier : classe d'armure +2 ; 10 pièces d'or

Casque : classe d'armure +1 ; 10 pièces d'or

Expérience

Les personnages montent de niveau après une quête ou deux donjons, en améliorant leur classe existante, ou en prenant une nouvelle classe.

Une 2e classe coûte deux fois plus cher à acquérir et augmenter ; une 3e classe est interdite.

Monstres

Pour chaque monstre, on précise : classe (G pour guerrier, V pour voleur, M pour Mage, P pour prêtre), niveau, classe d'armure, attaque(s) par tour, ainsi que d'éventuelles capacités spéciales.

Animaux

Loup : V2 dents d8 CA12 7PV

Ours : G4 griffes d6x2 CA14 22PV

Créatures magiques

Bulette : G9 griffes 2xd12 CA22 50PV

C'est un tatou carnivore géant !

Élémentaire de feu : G6 feu d10 CA12 33PV*

* *Spécial* : *Immunisé aux armes non-magiques*

Humanoïdes

Gobelin : V1 dague d6 CA10 4PV

Ork : G2 épée d8 CA12+2 11PV

Troll : G6 masse d10 CA16 22PV*

* *Spécial* : *régénère 2PV chaque tour*

Morts-vivants

Squelette : G1 épée d6 CA10+2 6PV*

* *Spécial* : *dégâts armes tranchantes divisés par 2*

Zombie : G2 ; griffes d6 ; CA 10 ; 22 PV*

* *Spécial* : *points « de vie » doublés*

Liche (sorcier immortel maléfique)

Mage 6 (*nécromant*) dague d6+2* CA 13** 15 PV

Sorts : 3 *peur*, 2 *invocations de zombies*

Objets : * *dague* +2 ; ** *robe* +3

Objets magiques

Armes magiques

Une arme donne un bonus au toucher et aux dégâts, parfois plus contre des cibles spécifiques.

Exemple

Seconde-mort : épée +1, +3 sur morts-vivants

Morozork : masse d'arme +2, +4 contre les orks

Armures magiques

Elles offrent un bonus à la classe d'armure, et parfois d'autres avantages magiques.

Exemple

Manteau elfique : cape +2, +2 à la discrétion, +2 pour résister à la peur

Autres objets...

Amulette de Râ : éclaire la nuit, à 5 mètres

Anneau bleu : +5 contre hypnose / domination

Parchemin de peur : 1 sort de peur (unique)

Bottes de 7 lieues : 1 téléportation par jour

Aventures

Résoudre une action

Activité de prédilection : lancez 1d20 et ajoutez-y le niveau du personnage.

Autres : Ajoutez la moitié du niveau (arrondi inférieur) si ce n'est pas une activité de prédilection.

Seuil de difficulté

La somme doit dépasser un seuil (10=facile 15=difficile, etc.). En opposition, ce seuil est souvent 10+niveau de l'ennemi.

Personnages multi-classés

Les bonus de classes sont cumulés. Un guerrier 2 mage 4 a +4 en combat et +5 en rés. magique...

Combat

Initiative

Les personnages agissent en ordre décroissant de niveau, les égalités sont résolues en lançant 1d10.

Attaque

Une attaque nécessite un jet dont le seuil est égal à la classe d'armure. En cas de réussite, la cible perd des points de vie égaux au jet de dégâts.

Cas spécifiques

Attaque critique

Exactement « 20 » sur le dé d'attaque : dégâts x 2

Attaques sournoises

Les voleurs bénéficient de prédilection en agissant lâchement : embuscade, arme cachée, surprise...

Les dégâts de ces attaques sont doublés pour cette attaque, si c'est la toute première d'un combat.

Malheurs divers

Chutes (X = hauteur en mètres)

- (X/3)1d6, si échec contre un seuil de 10+X

Poisons (X = virulence)

- 1dX PV si échec contre 10+X, sinon -1dX/2

La tombe de Züg

Donjon niveau 1

Les personnages apprennent le lieu de la tombe de Züg, ancien cruel chef de guerre...

Première pièce

On trouve un squelette gardien par joueur, dans cette pièce complètement vide.

Seconde pièce

A côté du sarcophage de Züg, se trouve un trésor de 1000 pièces d'or et une épée +2. Si les joueurs ramassent l'épée, Züg se lèvera sous forme d'un spectre...

G3 griffes d6x2 CA14 PV30*
insensible aux armes non-magiques

Magie

Un mage ou prêtre lance chaque jour un nombre de niveaux de sorts égal à son niveau de lanceur de sorts. Les sorts du jour sont décidés le matin.

Exemples de sorts

Niveau 1

Projectile magique : dégâts d6

Soins mineurs : +1d8 PV

Bénédiction : bonus général +1 (1 combat)

Sanctuaire : ne peut être attaqué (1 tour/niv.)

Niveau 2

Peur : fuite / panique (1 tour/niv.)

Immobiliser une créature (1 tour/niv.)

Invocation monstre niveau 2 (1 tour/niv.)

Niveau 3

Boule de feu : dégâts (niveau)d6

Soins majeurs : +3d8 PV

Invocation monstre niveau 2 (1 tour/niv.)

Niveau 4

Polymorphie : dure 10 minutes / niveau

Types de magie

Magie profane

Les mages peuvent lancer pratiquement tous les types de sorts, sauf les sorts de guérison... Ils choisissent une spécialité (illusions, éléments...) pour laquelle les sorts coûtent 2 fois moins cher.

Magie divine

Les prêtres choisissent un dieu avec son éthique et des domaines, qu'ils doivent respecter au mieux...

Les prêtres peuvent *gratuitement* tenter de repousser ou dominer les morts-vivants (selon l'éthique).

Sauvegarde

La cible d'un sort peut éviter son effet avec un jet de d20+niveau contre 10+niveau du lanceur.

OPEN GAME LICENSE

Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright owner and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that You Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

L'intégralité de ce document est du contenu ouvert selon les termes de la licence ci-dessus.

Dédié à la mémoire de Gary Gygax (1938-2008), co-créateur de Dungeons & Dragons

