

Règles maisons pour OSRIC

Le numéro des pages se réfère au manuel OSRIC v2.2 VF.

1. Création de personnages

1.1. Don

Si la partie se veut d'être difficile en tirant les caractéristiques avec 3d6 par exemple, il est possible au choix du MJ, que les joueurs choisissent un don¹ dans la liste suivante en contrepartie d'un background travaillé :

- Comédien : Vous bénéficiez d'un +2 sur vos jets de compétences de Charisme.
- Devin : Une fois par jour et avant de connaître son effet, vous pouvez relancer un dé d'attaque, un dé de compétences ou un dé de sauvegarde. Vous devez garder le nouveau résultat.
- Endurant : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 à vos compétences de Constitution. A chaque fois que vous regagnez des PV, vous en gagnez un supplémentaire.
- Explorateur de donjon : Vous bénéficiez d'un bonus de +1 pour trouver portes dérobées et cachées. Vous vous repérez facilement sous terre.
- Esprit affûté : Vous bénéficiez d'un +2 sur vos jets de compétences d'Intelligence.
- Linguiste : Vous parlez trois langues supplémentaires.
- Meneur exaltant : En passant 10 minutes à motiver les personnes autour de vous, vous leur faites gagner des PV temporaires : niveau + modificateur de charisme + 1
- Mobile : Vous vous déplacez plus rapidement que la moyenne (voir le bonus avec le MJ). Vous bénéficiez d'un bonus de +1 sur vos jets de Dextérité (Acrobatie).
- Observateur : Vous savez lire sur les lèvres. Vous bénéficiez d'un bonus de +2 sur vos jets de Sagesse (Perception)
- Soigneur : Vous bénéficiez d'un +2 sur vos jets de Sagesse (Médecine). A chaque fois que vous faites regagner des PV, vous en faites regagner un supplémentaire.

1.2. Caractéristique minimale par classe

Pas de minimum requis par classe. Pas de niveau maximum par race.

1.3. Montée en niveau

Lorsqu'un PJ gagne un niveau, lors du tirage du dé de vie supplémentaire, si la partie se veut moyennement difficile, tout 1 devient un 2. Si la difficulté de la partie est moyenne, on relance tout 1 sur un dé de vie, le joueur devra conserver le deuxième tirage.

2. Caractéristiques

Pas de modification concernant les caractéristiques mais un rappel sur le Charisme, en page 18 : *Pour les joueurs qui comprennent l'importance des compagnons d'armes et qui les utilisent intelligemment, le Charisme est la caractéristique la plus importante avec OSRIC.*

Si vous trouvez que l'absence de compétence est une faiblesse, vous trouverez de nouvelles règles sur les tests de caractéristiques. Voici une liste de compétences liées à des caractéristiques. Elles permettent de se mettre d'accord entre MJ et PJ sur les tests à lancer en fonction d'une situation :

- Force : Athlétisme, Intimidation
- Dextérité : Acrobatie, Escamotage²
- Constitution : Endurance

¹ Inspiré des dons de D&D5

² Un PJ non Roublard (Assassin ou Voleur) ne pourra jamais réaliser leurs prouesses comme *Se cacher dans l'ombre* ou *Crochetage* par exemple

- Intelligence : Arcanes, Investigation, Erudition
- Sagesse : Dressage, Intuition, Médecine, Perception, Survie
- Charisme : Persuasion, Représentation, Baratin

Par exemple, un PJ souhaitant stabiliser une personne tombée au combat devrait réussir, c'est-à-dire faire en dessous, de son score de Sagesse (Médecine).

Le score de base de la compétence est de 9 + modificateur lié à la valeur de la caractéristique associée :

Caractéristique	Modificateur
3	-3
4 - 5	-2
6 - 7	-1
8 - 13	0
14 - 15	+1
16 - 17	+2
18	+3

De plus au premier niveau, chaque classe a un nombre de point à répartir parmi ces compétences et progresse suivant un rythme défini dans le tableau ci-dessous :

Compétences	Assassin	Clerc	Druide	Guerrier	Illusionniste	Magicien	Paladin	Rodeur	Voleur
Initiales	3	4	4	3	4	4	3	3	3
Par niveau	+1 / 2 niv	+2 / 3 niv	+2 / 3 niv	+1 / 2 niv	+2 / 3 niv	+2 / 3 niv	+1 / 2 niv	+1 / 2 niv	+1 / 2 niv

Par exemple, un Magicien de niveau 1, avec 17 en intelligence, ayant réparti 2 points en Arcanes sur les 4 points initiaux aura un score de 13 (9 + 2 + 2).

3. Races

Pas de modification.

4. Classes

4.1. Expérience

Si la campagne est courte, voici une nouvelle table d'expérience par classe. Par rapport à l'originale, la progression est 4 fois plus rapide :

Niveau	Assassin	Clerc	Druide	Guerrier	Illusionniste	Magicien	Paladin	Rodeur	Voleur
1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	400	388	500	475	625	600	638	563	313
3	750	725	1 000	1 063	1 188	1 200	1 375	1 125	625
4	1 438	1 500	2 000	1 938	2 250	2 563	3 125	2 375	1 250
5	3 063	3 313	3 000	4 000	4 500	5 500	6 250	5 000	2 500
6	6 188	6 750	5 000	8 750	8 750	10 000	11 250	10 000	5 000
7	12 500	13 750	8 750	18 750	15 063	15 000	23 750	22 500	10 000
8	24 750	27 500	15 000	31 250	23 750	20 000	43 750	37 500	17 500
9	50 125	55 000	22 500	62 500	36 125	35 000	81 250	56 250	27 500
10	75 000	112 500	31 250	125 000	55 000	62 500	150 000	81 250	40 000
11	100 000	168 750	50 000	187 500	110 000	93 750	250 000	162 500	55 000
12	150 000	225 000	75 000	250 000	165 000	187 500	337 500	243 750	110 000
13	187 500	281 250	187 500	312 500	220 000	281 250	425 000	325 000	165 000

14	250 000	337 500	375 000	375 000	275 000	375 000	512 500	406 250	220 000
15	375 000	393 750		437 500	330 000	468 750	600 000	487 500	275 000

4.2. Divers

Les jeteurs de sorts divins et profanes peuvent créer des potions de soins mineures (+1d4 PV) en réussissant un jet de Sagesse (Survie) pour chercher des herbes médicinales et un jet d'Intelligence (Arcanes) pour les transformer. On peut créer maximum 2 potions par jour. Elles se conservent pendant 5 jours.

4.3. Assassin

Dans la même ligne que les modifications du voleur, l'assassin réparti 30% parmi les compétences de voleur sauf les trois premiers niveaux où il réparti seulement 10% au niveau 2, 3, et 4. A partir du niveau 5, il réparti 30% par niveau. Cela permet de respecter la règle spécifique à l'assassin (p7): *L'assassin dispose des aptitudes d'un voleur dont le niveau serait égal à son niveau moins deux.*

4.4. Druide

Dès le premier niveau, le druide peut se métamorphoser en une créature terrestre ayant ¼ DV de son niveau. A partir du niveau 2, le druide peut se transformer en créature aquatique et à partir du niveau 3, il peut se transformer en créature volante. Le druide peut uniquement se métamorphoser en une bête qu'il a déjà aperçue.

4.5. Magicien et illusionniste

De la même manière que le clerc ou le druide, le magicien dispose de sorts supplémentaires à lancer par jour en fonction de son intelligence. Ils ne sont pas cumulatifs et sont accordés par niveau ; ainsi, par exemple, "2/2" signifie que le magicien se voit accorder 2 sorts supplémentaires de niveau 1 et 2 du niveau 2.

Intelligence	Sorts supplémentaires
13	0
14	1
15	2
16	2
17	2/1
18	2/2
19	2/2/1

Un magicien (ou illusionniste) qui passe une journée ou plus par niveau de sort en recherche magique découvre au hasard un sort qu'il ne connaissait pas. Il doit dépenser pour cela 10po par niveau de sort et passer 1 journée par niveau de sort à étudier. Il ne peut découvrir des sorts que jusqu'au niveau 4 de sort.

4.6. Voleur

A chaque montée de niveau, le voleur réparti où il le souhaite 30% parmi ses compétences de voleur.

5. Combat

5.1. Initiative

Chaque joueur décrit son action avant de lancer l'initiative. Au lieu d'utiliser un d6 par groupe, chaque joueur lance un d6.

5.2. TACO

Ne plus tenir compte des tables de TACO fournies par classe. Tout le monde commence à 20 pour toucher une classe d'armure 0 puis progresse avec un rythme différent³ :

- Guerrier, paladin, rôdeur : -1 par niveau, 19 au niveau 2, 18 au niveau 3...
- Clerc, druide : -2 tous les 3 niveaux, 18 au niveau 4, 16 au niveau 7...
- Voleur, assassin : -1 tous les 2 niveaux, 19 au niveau 3, 18 au niveau 5...
- Magicien : -1 tous les 3 niveaux, 19 au niveau 4, 18 au niveau 7...

5.3. Table de succès et d'échecs critiques

En plus des dommages doublés.

d20	Succès
1	Votre ennemi à un malus de -3 pour vous toucher à sa prochaine action
2	Vous bénéficiez d'un bonus de +3 pour toucher à votre prochaine action
3	Vous portez de suite une attaque supplémentaire
4	Si vous remportez l'initiative au prochain round, vous touchez automatiquement
5	Vous réussissez automatiquement votre prochain jet de sauvegarde
6	Votre prochain échec critique n'en est pas un et vous relancez le jet d'attaque
7	Votre prochaine attaque contre cet ennemi touche automatiquement
8	La prochaine attaque vous touchant n'inflige pas de dégâts
9	Vous n'infligez pas de dégâts mais vous assommez l'ennemi pendant d6 rounds
10	Vous trouvez votre second souffle, vous gagnez +1d4 PV
11	Pendant vos deux prochains rounds, vous lancez deux fois le jet d'initiative et vous conservez le meilleur
12	Si votre attaque porte le coup de grâce, vous portez de suite une attaque supplémentaire
13	Votre adversaire perd son arme dans la mêlée.
14	Coup puissant : vous faites reculer votre ennemi de trois mètres que vous pouvez poursuivre ou non
15	A votre prochaine attaque, vous lancez deux fois le jet d'attaque et vous gardez le meilleur
16	Pendant vos trois prochains rounds, vous lancez deux fois les jets de dégâts et vous conservez le meilleur
17	Coup précis : Vous infligez en plus le maximum du dé de dégâts de votre arme
18	Vous pouvez vous déplacer de 10 mètres supplémentaires à ce round
19	Vous ne doublez pas les dégâts, vous les triplez !
20	Vous jouez un round supplémentaire

d20	Maladresses
1	Vous êtes embarrassés par votre pauvre démonstration. L'attaque échoue
2	A son prochain round, votre ennemi bénéficiera d'un bonus de +3 pour vous toucher
3	Vous vous emmêlez les pieds et vous tombez à terre
4	Vous vous emmêlez avec votre adversaire. Lancez tous les deux un jet de Dextérité (Acrobatie), si vous le ratez, vous êtes à terre
5	A votre prochain round, vous subissez un malus de -3 pour toucher
6	Vous perdez votre arme en attaquant
7	Vous perdez votre garde, un adversaire au corps à corps bénéficie d'une attaque supplémentaire contre vous
8	A votre prochain round, vous lancez deux fois le jet d'initiative et vous gardez le pire
9	Vous touchez un de vos alliés et lui infligez la moitié des dégâts de votre arme
10	Votre tour se fini immédiatement

³ Inspiré de la progression d'AD&D2

11	La ceinture de votre pantalon se défait, votre vitesse de déplacement est diminuée de moitié
12	Dans la mêlée, vous êtes repoussés de 5 mètres, l'ennemi vous suit.
13	Un objet de votre équipement choisi au hasard tombe au sol
14	Si votre arme est normale, elle s'éémousse ce qui réduit de ses dégâts de 1 jusqu'à ce qu'elle soit réparée (réparation simple)
15	A son prochain round, l'ennemi vous touche automatiquement
16	Vous vous blessez avec votre arme et vous vous infligez la moitié des dégâts
17	Vous vous tordez la cheville. Jusqu'à la fin du combat votre vitesse de déplacement est réduite de moitié
18	Vous êtes essoufflé, votre prochaine attaque réussie inflige moitié moins de dégâts
19	Vous vous empêchez dans votre équipement. Vous devez utiliser votre prochaine action pour vous libérer
20	Vous chutez à terre, faites un jet de Constitution (Endurance), sur un échec vous êtes assommé pendant 2 rounds