

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CHARACTER RECORD SHEET

PJ	<input type="text"/>	Nom du personnage
Classe	<input type="text"/>	Alignement : Loi, Neutralité, Chaos
Titre	<input type="text"/>	Niveau d'expérience

CARACTÉRISTIQUES

FOR	<input type="text"/>	Att. de mêlée / dégâts, Ouv. portes
INT	<input type="text"/>	Langues, Lire/Écrire
SAG	<input type="text"/>	Sauvegarde contre magie
DEX	<input type="text"/>	Projectiles, CA, Initiative
CON	<input type="text"/>	Points de vie
CHA	<input type="text"/>	Réactions, #Suivants, Loyauté

Jet de carac.: Faire égal ou moins sur 1d20

SAUVEGARDES

MP	<input type="text"/>	Mort, poison
B	<input type="text"/>	Baguettes magiques
PP	<input type="text"/>	Paralyse, pétrification
S	<input type="text"/>	Attaques de souffle
SSB	<input type="text"/>	Sorts, sceptres et bâtons magiques
±	<input type="text"/>	Mod. de SAG pour sauv. contre magie

Jet de sauv. : Faire égal ou plus sur 1d20

Portrait, symbole, description

COMBAT

PV	<input type="text"/>	Points de vie
CA	<input type="text"/>	Classe d'Armure
Att	<input type="text"/>	Bonus d'attaque

Max	<input type="text"/>	Points de vie maximum
±	<input type="text"/>	Mod. de CON pour points de vie
Sans	<input type="text"/>	CA sans armure: 9 + mod. DEX
±	<input type="text"/>	Mod. de DEX pour Classe d'Armure
Mêl	<input type="text"/>	Mod. de FOR pour mêlée/dégâts
Proj	<input type="text"/>	Mod. de DEX pour projectiles

RENCONTRES

Init	<input type="text"/>	Mod. de DEX pour initiative (optionnelle)
±	<input type="text"/>	Mod. de CHA pour jets de réaction

EXPLORATION

EP	<input type="text"/>	-sur-6	Écouter aux portes (1-sur-6 ou selon classe)
OP	<input type="text"/>	-sur-6	Ouverture des portes (basé sur FOR)
PS	<input type="text"/>	-sur-6	Trouver portes secrètes (1-sur-6 ou selon classe)
TP	<input type="text"/>	-sur-6	Trouver pièges salle (1-sur-6 ou selon classe)

CAPACITÉS, COMPÉTENCES, ARMES

DÉPLACEMENT

Voy	<input type="text"/>	Voyage : km/jour
Ex	<input type="text"/>	Exploration : m/tour
Ren	<input type="text"/>	Rencontres : m/round

LANGUES

Par classe; langues
suppl. si INT 13+

Lire/Écrire

CLASSES DE PERSONNAGE

CLERC

Caractéristique requise : aucune

Caractéristique principale : SAG

Dés de vie : 1d6

Niveau maximum : 14

Armures : toutes, boucliers compris

Armes : toutes les armes contondantes

Langues : langue d'alignement, commun

Les clercs sont des humains ayant juré de servir une divinité. Ils sont entraînés au combat et peuvent canaliser la puissance de leur dieu.

Combat

Les clercs peuvent utiliser tous les types d'armures. Les doctrines sacrées interdisent aux clercs l'usage des armes d'estoc et de taille. Ils peuvent utiliser les armes suivantes : gourdin, masse, fronde, bâton, marteau de guerre.

Magie divine

Voir *Magie* dans les *Règles de base* pour les détails concernant la magie divine.

Symbole sacré : Un clerc doit porter avec lui un symbole sacré (voir *Équipement*, p. 25).

Disgrâce : Si un clerc est mis à l'index pour avoir agi contrairement aux croyances liées à son alignement, à sa religion ou aux règles imposées par son clergé, ses pouvoirs peuvent se retrouver limités.

Recherches magiques : Quel que soit son niveau, un clerc peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin de créer de nouveaux sorts ou d'inventer d'autres effets magiques associés à sa divinité. Au 9^e niveau, il peut créer des objets magiques.

Lancer de sorts : Une fois que le clerc a prouvé sa foi, il peut à partir du 2^e niveau prier pour recevoir des sorts de sa divinité. Le nombre et la puissance de ses sorts dépendent du niveau d'expérience du personnage. La liste des sorts disponibles se trouve dans *Sorts de clerc et de magicien*.

Utilisation d'objets magiques : Les clercs peuvent utiliser les parchemins correspondant aux sorts de leur liste. Ils peuvent aussi utiliser les objets magiques réservés aux lanceurs de sorts d'origine divine (par exemple, certains bâtons).

Repousser les morts-vivants (vade retro)

Les clercs peuvent faire appel au pouvoir de leur divinité pour repousser et détruire les morts-vivants. Pour repousser les morts-vivants, le joueur lance 2d6. L'arbitre consulte ensuite la table ci-contre, en comparant le jet aux Dés de vie des monstres morts-vivants ciblés.

Vade retro réussi

Si la tentative est un succès, le joueur lance 2d6 pour déterminer le nombre de Dés de vie de monstres affectés (repoussés ou détruits).

Les morts-vivants repoussés : Ils quittent la zone s'ils le peuvent, et ne cherchent plus à blesser ou même à entrer en contact avec le clerc.

Les morts-vivants détruits (résultat « D ») : Ils sont instantanément et irrémédiablement détruits.

Excédent : Les Dés de vie qui ne sont pas suffisants pour affecter une créature sont perdus. Toutefois, au moins une créature sera toujours affectée sur un Vade retro réussi.

Groupes mixtes : Si un Vade retro réussit contre un groupe de créatures variées, les premières affectées sont celles ayant le moins de Dés de vie.

Progression du clerc

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes					Sorts				
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1 500	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3 000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	6 000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12 000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	25 000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	50 000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100 000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200 000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300 000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400 000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500 000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600 000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700 000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

* Les modificateurs de CON ne s'appliquent plus.

MP : Mort ou Poison

B : Baguettes

PP : Paralysie ou Pétrification

S : Souffles

SSB : Sorts, Sceptres et Bâtons

Résultats du vade retro

- : la tentative échoue.

Nombre : Si la somme des 2d6 est supérieure ou égale au nombre indiqué, la tentative est un succès.

R : La tentative réussit.

D : La tentative réussit, et les monstres sont détruits plutôt que d'être simplement repoussés.

Au 9^e niveau

Un clerc peut construire ou établir une place forte. Tant qu'il a la faveur de sa divinité, celle-ci intervient et la place forte peut être achetée ou construite à moitié prix.

Une fois la place forte établie, le clerc attire des adeptes (5d6 × 10 guerriers de niveau 1 ou 2). Ces troupes sont entièrement dévouées au clerc et n'effectuent jamais de test de moral.

L'arbitre décide de la proportion d'adeptes niveau 1 et 2, ainsi que de la proportion de fantassins, d'archers, etc.

Vade retro

Dés de vie du monstre †

Niveau	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	R	7	9	11	-	-	-	-
3	R	R	7	9	11	-	-	-
4	D	R	R	7	9	11	-	-
5	D	D	R	R	7	9	11	-
6	D	D	D	R	R	7	9	11
7	D	D	D	D	R	R	7	9
8	D	D	D	D	D	R	R	7
9	D	D	D	D	D	D	R	R
10	D	D	D	D	D	D	D	R
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

* Monstres ayant 2 DV et un pouvoir spécial (c'est-à-dire ayant un astérisque dans leurs nombres de Dés de vie dans leur description)

† L'arbitre peut décider d'étendre ce tableau afin d'y inclure des monstres morts-vivants encore plus puissants.

ÉQUIPMENT

ARMES & ARMURES

OBJETS MAGIQUES

TRÉSORS

NOTES

*Sorts, montures, suivants,
zones explorées, indices*

PIÈCES

PP	<input type="text"/>
PO	<input type="text"/>
PE	<input type="text"/>
PA	<input type="text"/>
PC	<input type="text"/>

ENCOMBREMENT (Règle optionnel)

TR	<input type="text"/>	<i>Poids des trésors & pièces</i>
EQ	<input type="text"/>	<i>Poids des armes, armures & équip.</i>
+	<input type="text"/>	<i>Poids total porté (max = 1 600 p.)</i>

XP	<input type="text"/>	<i>Points expérience</i>
-----------	----------------------	--------------------------

Suivant	<input type="text"/>	<i>Points expérience pour niv. suivant</i>
%	<input type="text"/>	<i>Mod. de carac. principale pour XP</i>