

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CHARACTER RECORD SHEET

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

## CARACTÉRISTIQUES

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

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

## SAUVEGARDES

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

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

Portrait, symbole, description

## COMBAT

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

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

## RENCONTRES

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

## EXPLORATION

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

## CAPACITÉS, COMPÉTENCES, ARMES

## DÉPLACEMENT

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

## LANGUES

Par classe; langues  
suppl. si INT 13+

Lire/Écrire

# MAGICIEN

**Caractéristique requise :** aucune

**Caractéristique principale :** INT

**Dés de vie :** 1d4

**Niveau maximum :** 14

**Armures :** aucune

**Armes :** dagues

**Langues :** langue d'alignement, commun

Les magiciens sont des aventuriers dont l'étude des savoirs ésotériques leur a permis d'apprendre à lancer des sorts. Au fil de leur progression en expérience, les magiciens sont capables de lancer des sorts de plus en plus nombreux et puissants.

## Magie arcanique

Cf. *Magie* dans les *Règles de base* pour plus de détails sur la magie arcanique.

**Recherches magiques :** Quel que soit son niveau, un magicien peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin d'ajouter de nouveaux sorts dans leur grimoire ou d'inventer d'autres effets magiques. Au 9<sup>e</sup> niveau, il peut créer des objets magiques.

**Lancer de sorts :** Les magiciens possèdent des grimoires contenant les formules de leurs sorts arcaniques. Le tableau de progression ci-dessous indique le nombre de sorts contenus dans le livre de sorts d'un magicien – qui est aussi le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Au premier niveau, un magicien ne compte qu'un sort dans son livre ; celui-ci est normalement déterminé par l'arbitre, qui peut aussi laisser le joueur choisir. La liste des sorts disponibles se trouve dans *Sorts de clerc et de magicien*.

**Utilisation d'objets magiques :** Les magiciens peuvent utiliser les parchemins correspondant aux sorts de leur liste. Ils peuvent aussi utiliser les objets magiques réservés aux lanceurs de sorts arcaniques (par exemple, les baguettes magiques).

## Combat

Les magiciens ne savent se battre qu'à la dague ; ils sont incapables de porter des armures ou d'utiliser des boucliers. Cela fait d'eux des personnages très vulnérables en combat.

## Au 11<sup>e</sup> niveau

Un magicien peut construire une place forte, souvent une haute tour. 1d6 apprentis de niveau 1 à 3 viennent alors étudier auprès de lui.



## Progression du magicien

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes					Sorts						
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	2 500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	5 000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	10 000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	20 000	5d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	40 000	6d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	80 000	7d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	150 000	8d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	300 000	9d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	450 000	9d4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	600 000	9d4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	750 000	9d4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	900 000	9d4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1 050 000	9d4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

\* Les modificateurs de CON ne s'appliquent plus.

MP : Mort ou Poison

B : Baguettes

PP : Paralyse ou Pétrification

S : Souffles

SSB : Sorts, Sceptres et Bâtons



# ÉQUIPMENT

# ARMES & ARMURES

# OBJETS MAGIQUES

# TRÉSORS

# NOTES

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

# PIÈCES

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

# ENCOMBREMENT (Règle optionnel)

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

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

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