

# 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

# TINIGENS

**Caractéristiques requises :** CON et DEX minimum 9

**Caractéristiques principales :** DEX et FOR

**Dés de vie :** 1d6

**Niveau maximum :** 8

**Armures :** toutes (de tailles appropriées), bouclier compris

**Armes :** toutes (de taille appropriée)

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

Parfois aussi appelés halfelins ou petites-gens, les tinigens sont des semi-humains potelés aux cheveux bouclés et aux pieds velus. Ils pèsent environ 30 kg et ne dépassent pas 90 cm. Les tinigens sont un peuple amical et accueillant. Ils aiment le confort plus que tout au monde et ne sont pas réputés pour leur courage. Ceux d'entre eux que l'aventure a enrichis s'offrent le plus souvent une vie calme et douillette avec leurs gains.

**Caractéristiques principales :** Un tinigens avec au moins 13 dans l'une de ses deux caractéristiques principales gagne un bonus de 5 % à l'expérience. Un tinigens avec au moins 16 ou plus à la fois en FOR et en DEX gagne un bonus de 10 %.

## Combat

Les tinigens peuvent porter une armure de n'importe quel type, à condition qu'elle soit adaptée à leur petite taille. De même, ils manient toutes les armes de taille appropriée à leur stature (tel que défini par l'arbitre). Ils ne peuvent pas se servir des arcs longs ni des épées à deux mains.

## Bonus en défense

La taille des tinigens confère un bonus de +2 à leur Classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures plus grandes que des humains.

## Se cacher

Les tinigens ont une étonnante propension à disparaître de la vue :

► Dans les bois ou les broussailles, un tinigens peut se cacher avec 90 % de chances de réussite.

► Dans les donjons, un tinigens peut se cacher dans les ombres ou derrière d'autres formes de couvert. Les chances de réussite sont de 2-sur-6. Pour se cacher, le tinigens doit rester immobile.

## Bonus à l'initiative (règle optionnelle)

Si vous utilisez la règle optionnelle d'initiative individuelle (voir *Combat* dans les *Règles de base*), les tinigens obtiennent un bonus de +1 à leurs jets d'initiative.

## Écouter aux portes

Les tinigens ont 2-sur-6 chances d'entendre des bruits derrière une porte (voir *Aventures en donjon* dans *Règles générales*).

## Bonus d'attaque des projectiles

L'excellente coordination des tinigens leur permet d'obtenir un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des projectiles.

## Place forte

Dès qu'il le souhaite (et qu'il a les fonds nécessaires), un tinigens peut construire une place forte qui deviendra le centre d'une nouvelle communauté de tinigens. Cette communauté, nommée comté, s'installe de préférence dans une campagne tranquille, aux collines verdoyantes parcourues de torrents rieurs. Le seigneur tinigens porte le titre de shérif.

## Progression du finigens

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes				
				MP	B	PP	S	SSB
1	0	1d6	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2 000	2d6	19 [0]	8	9	10	13	12
3	4 000	3d6	19 [0]	8	9	10	13	12
4	8 000	4d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	16 000	5d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	32 000	6d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	64 000	7d6	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	120 000	8d6	14 [+5]	4	5	6	7	8

**MP** : Mort ou Poison

**B** : Baguettes

**PP** : Paralysie 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>