

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
Mêl	<input type="text"/>	Mod. de FOR pour mêlée/dégâts

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
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)

MATRICE D'ATTAQUE

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Jet d'attaque : Référencer le jet d'attaque dans la matrice pour déterminer la CA touchée

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

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: 10 + 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

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>

SEMI-ELFE

Caractéristiques requises : CHA et CON minimum 9

Modificateurs des caractéristiques : aucun

Langues : alignement, commun, elfe

Les semi-elfes sont les descendants rares des elfes et des humains. Physiquement, ils ont tendance à combiner les meilleures caractéristiques de leurs parents, en ayant la beauté innée des elfes et le physique robuste des humains. Leur stature est humaine, mais ils possèdent toujours une caractéristique marquant leur héritage elfique (par exemple, des oreilles pointues ou le regard exceptionnellement vif).

Niveau maximum par classe

- ▶ **Acrobate :** 12
- ▶ **Assassin :** 11

- ▶ **Barde :** 12
- ▶ **Chevalier :** 12
- ▶ **Clerc :** 5
- ▶ **Druide :** 12
- ▶ **Guerrier :** 8
- ▶ **Magicien :** 8
- ▶ **Paladin :** 12
- ▶ **Ranger :** 8
- ▶ **Voleur :** 12

Détection des portes secrètes

Les semi-elfes ont une vue perçante leur permettant, lors de recherches actives, de détecter les portes cachées et secrètes avec 2-sur-6 chances (voir *Aventures en donjon* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).

Infravision

Les semi-elfes ont une infravision portant à 18 m (voir *Ténèbres*, sous *Défis et dangers* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).



RANGER

Caractéristiques requises : CON et SAG minimum 9

Caractéristique principale : FOR

Dés de Vie : 1d8

Niveau maximum : 14

Armures : cuir, cotte de mailles, boucliers

Armes : toutes

Langues : alignement, commun

Les rangers appartiennent à une société secrète protégeant leurs terres natales contre les invasions et l'influence du Chaos. Ce sont des combattants habiles tout à fait adaptés à la vie dans les contrées sauvages. À des niveaux élevés, leur lien avec la nature leur confère la capacité de lancer des sorts.

Alignement : En tant que protecteurs, les rangers ne peuvent être que Loyaux ou Neutres. Si un ranger change d'alignement pour devenir Chaotique, il perd toutes ses capacités spéciales de classe pour devenir un guerrier de même niveau. Le personnage peut retrouver son statut de ranger en effectuant une quête spéciale.

Vigilance

Les rangers ne sont surpris que sur un résultat de 1, ce qui peut signifier qu'un ranger sera capable d'agir dans le round de surprise tandis que ses compagnons seront surpris.

Combat

Les rangers peuvent utiliser tous les types d'armes, ainsi que les armures en cuir, les cottes de mailles et les boucliers. En raison de leur obligation de discrétion, ils ne peuvent pas utiliser d'armures de plaques.

Magie divine

Pour plus de détails sur la magie divine, consultez la section *Magie* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*.

Lancer de sorts : À partir du niveau 8, grâce à un lien profond avec la na-

ture, un ranger gagne la capacité de lancer des sorts. Le nombre et la puissance de ses sorts dépendent du niveau d'expérience du personnage. Les rangers utilisent la liste des sorts du druide (voir *Sorts de druide et d'illusionniste*).

Cueillette et chasse

Un groupe de joueurs avec un ranger réussit à s'alimenter avec 2-sur-6 chances 6 et trouve une proie à la chasse avec 5-sur-6 chances (voir *Aventures dans les contrées sauvages* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).



Limitation des possessions

Un ranger ne peut garder que les richesses et les possessions qu'il peut conserver sur sa personne ou sa monture. Tout excédent doit être donné à des causes charitables (et pas à d'autres PJ!).

Poursuite

Lorsque le groupe de joueurs auquel appartient le ranger poursuit un groupe adverse dans les contrées sauvages (voir *Fuite et poursuite* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*), les chances de fuite sont réduites de 10 %.

Progression du ranger

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes					Sorts		
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
2	2 250	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
3	4 500	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
4	10 000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
5	20 000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
6	40 000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
7	90 000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	-	-	-
8	150 000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	1	-	-
9	300 000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	2	-	-
10	425 000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	1	-
11	550 000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	2	-
12	675 000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	2	1
13	800 000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8	3	2	1
14	925 000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8	3	2	2

* 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

Attaque surprise

Dans les contrées sauvages, un ranger a 3-sur-6 chances de passer inaperçu lorsqu'il essaye de surprendre une cible. Si la tentative réussit, la cible peut être surprise (voir *Surprise*, sous *Rencontres* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).

Pistage

Les rangers peuvent identifier les traces et les suivre. Cette compétence s'améliore au fur et à mesure que le personnage gagne en niveaux (voir le tableau à droite). La réussite peut être modifiée par les facteurs suivants :

- ▶ **Sol mou/dur** : de +20 % à -50 %.
- ▶ **Taille du groupe suivi** : +2 % par créature au-delà de la première.
- ▶ **Traversée d'une zone où se mêlent d'autres pistes** : -50 %.
- ▶ **Ancienneté des traces** : -5 % par tranche de 12 heures.
- ▶ **Précipitations** : -25 % par heure.
- ▶ **Efforts réalisés pour dissimuler les traces** : -25 %.

Au 10^e niveau

2d12 créatures rejoindront le ranger en tant qu'adeptes. Leur nature est laissée à l'appréciation de l'arbitre : il peut s'agir d'aventuriers humains ou semi-humains, d'animaux, de montures fantastiques, de créatures sylvestres ou de monstres spéciaux. Si l'un de ces adeptes meurt, il ne pourra pas être remplacé.

Chance de succès des compétences de pistage du ranger

Niveau	Pistage
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9	100%
10+	110%