

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

<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>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)

## 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

<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

# 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: 10 + 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

# 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>

# ELFE

**Caractéristique requise :** INT minimum 9

**Modificateurs des caractéristiques :** -1 CON, +1 DEX

**Langues :** alignement, commun, elfe, gnoll, hobgobelin, orque

Les elfes sont des semi-humains féériques, à la silhouette élancés et aux oreilles pointues. Ils ont une durée de vie extrêmement longue — pour tout dire, ils sont presque immortels. Cette perspective à long terme les fait parfois paraître distants, voire frivoles, vis-à-vis des préoccupations humaines. La musique, l'art et l'artisanat elfiques sont réputés pour être les meilleurs de tous les peuples. Par-dessus tout, ils adorent la nature et la magie. Les elfes pèsent en général autour de 60 kg et mesurent entre 1,50 et 1,65 m.

## Niveau maximum par classe

- ▶ **Acrobate :** 10
- ▶ **Assassin :** 10
- ▶ **Chevalier :** 11
- ▶ **Clerc\* :** 7
- ▶ **Druide\* :** 8
- ▶ **Guerrier :** 7
- ▶ **Magicien :** 11
- ▶ **Ranger :** 11
- ▶ **Voleur :** 10

\* Au choix de l'arbitre, les clercs et druides elfes peuvent n'exister qu'en tant que PNJ.

## Détection des portes secrètes

Les elfes ont une vue perçante qui leur permet, lors d'une recherche active, de détecter les portes cachées et secrètes avec 2-sur-6 chances (voir *Aventures en donjon* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).

## Immunité à la paralysie des goules

Les elfes ne sont jamais affectés par la paralysie que les goules peuvent infliger.

## Infravision

Les elfes ont une infravision portant à 18 m (voir *Ténèbres*, sous *Défis et dangers* dans les *Règles de base*).

## Écouter aux portes

Les elfes ont 2-sur-6 chances d'entendre des bruits derrière une porte (voir *Aventures en donjon* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).



# GUERRIER

**Caractéristique requise :** aucune

**Caractéristique principale :** FOR

**Dés de vie :** 1d8

**Niveau maximum :** 14

**Armures :** toutes, boucliers compris

**Armes :** toutes

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

Les guerriers sont des humains qui consacrent leur vie aux arts du combat et de la guerre. Dans un groupe d'aventuriers, les guerriers ont souvent la lourde responsabilité de protéger les autres personnages contre les attaques des monstres.

## Combat

Les guerriers peuvent utiliser tous les types d'armes et d'armures.

## Place forte

Dès qu'il le souhaite (et qu'il a les fonds nécessaires), un guerrier peut construire une place forte ou un château afin de contrôler les terres alentour.

## Au 9<sup>e</sup> niveau

Un guerrier peut se voir attribuer un titre tel que celui de baron ou de baronne. La terre sous le contrôle du guerrier est alors appelée baronnie.



## Progression du guerrier

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes				
				MP	B	PP	S	SSB
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2 000	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	4 000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	8 000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	16 000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	32 000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	64 000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	120 000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	240 000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	360 000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	480 000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	600 000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	720 000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	840 000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

\* 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

