

# 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>

## Référence des sorts d'illusionniste

PJ

Classe

Niv.

Cochez sorts dans le grimoire / sorts mémorisés. Notez si la version inversée d'un sort est mémorisée.

## SORTS NIVEAU 1

Par jour/dans grimoire : Niv. 1: 1, Niv. 2-6: 2, Niv. 7-10: 3, Niv. 11-14: 4

- Bruitage (D 3 tours, P 72 m, Volume : max 4 humains/niveau)
- Charme (D 2d6 rounds +2/niveau, P Lanceur, JS Détecter les doubles)
- Détection des illusions (D 3 tours, P Touché, Illusions éloignées jusqu'à 3 m/niv.)
- Forces fantasmagoriques (D Conc., P 72 m, Visuel, 6 m<sup>3</sup>)
- Hantise (D Jusqu'à la sauv., P 3 m, Cible fuit, JS Ann., une sauv./round)
- Hypnotisme (D 1 round +1/niveau, P 9 m, 1d6 cibles, JS Annule)
- Jet de couleurs (D Instant., P cône de 6 m (6 m large à l'extrémité), 1d6 cibles)
- Lecture de la magie (D 1 tour, P Lanceur, Déchiffre parchemins, grimoires, etc.)
- Lumière (D 6 tours+1/niv., P 36 m, Lumière 5 m rayon / aveugle / annule ténèbres)
- Lumières dansantes (D 1 tour, P 12 m + 3 m/niv., Se déplace dans la portée)
- Mur de brouillard (D 1 tour, P 18 m, 3 m<sup>3</sup>/niv., bloque infra/vision)
- Orbe chromatique (D Instant., P 18 m, Dégâts + effet selon gemme)

## SORTS NIVEAU 2

Par jour/dans grimoire : Niv. 5: 1, Niv. 6-8: 2, Niv. 9-12: 3, Niv. 13-14: 4

- Aura trompeuse (D 1 tour, P 9 m, Détection : détourné, divination : contraire)
- Bouche magique (D Perm. jusqu'à déclenchement, P Touché, 25 mots max)
- Cécité / Surdité (D Perm., P 9 m, JS annule, guérison : ce n'est pas une maladie)
- Détection de la magie (D 2 tours, P 18 m, Magie luit)
- Fascination (D Jusqu'à brisé, P 9 m, Captivé par le lanceur, JS annule)
- Flou (D 1 tour, P Lanceur, Magie directe : +1 sauv., ennemis : -4/-2 à l'att.)
- Forces fantas. améliorées (D Conc., P 72 m, 6 m<sup>3</sup>, visuel + son)
- Image miroir (D 6 tours, P Lanceur, 1d4 copies, Attaque annule une copie)
- Invisibilité (D Perm. jusque interrompu, P 72 m, Att./lancer sort interrompt)
- Motif hypnotique (D Conc., P 9 m<sup>2</sup>, DV : max 24, JS annule)
- Murmure du vent (D 1,5 km/tour, P 1,5 km/niveau, Jusqu'à 100 mots)
- Quasimorphose (D 3d4 rounds +2/niveau, P Lanceur, Taille ±50%)

## SORTS NIVEAU 3

Par jour/dans grimoire : Niv. 5: 1, Niv. 6-8: 2, Niv. 9-12: 3, Niv. 13-14: 4

- Corde enchantée (D 2 tours/niveau, P Touché, Jusqu'à 6 humains)
- Coursier fantôme (D 6 tours/niveau, P 3 m, DP : 9 m (3 m) / niveau)
- Dissipation des illusions (D Inst., P 3 m/niv., Annule les illus. en cours dans 6 m<sup>3</sup>)
- Force spectrale (D Conc., P 72 m, 9 m<sup>3</sup>, tous les sens)
- Forme ectoplasmique (D 1 tour, P Lanceur, Passer petits trous, invulnérable)
- Invisibilité sur 3 m (D Perm. jusque interrompu, P 36 m, Att./sort interrompt)
- Lumière noire (D 1 tour/niveau, P 18 m, éclaire à 9 m de diamètre)
- Non détection (D 1 tour/niv., P Lanceur, Invisible à la détection/localisation)
- Paralysie (D 6 tours, P 3 m/niveau, 6 m<sup>3</sup>, DV: niveau×2, JS Annule)
- Suggestion (D 4 tours +4/niveau, P 9 m, Suit les suggestions, JS Annule)
- Terreur (D Instant., P cône de 18 m(9 m large à extré.), Fuit 1 rd/niv., JS Annule)
- Terrain hallucinatoire (D Jusqu'à être touché, P 72 m, Compris dans la portée)

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## CHARACTER RECORD SHEET

## SORTS NIVEAU 4

Par jour/dans grimoire : Niv. 7: 1, Niv. 8-9: 2, Niv. 10-13: 3, Niv. 14: 4

- Brouillard dense (D 1 tour, P 18 m, 3 m<sup>3</sup>/niveau, bloque infra/vision, 1/10 dépl.)
- Confusion (D 12 rounds, P 36 m, 3d6 suj. à moins de 18m, JS annule)
- Création mineure (D 6 tours/niveau, P Touché, matière végét., 30 cm<sup>3</sup>/niv.)
- Dissipation de la magie (D Instant., P 36 m, Met fin sorts non-instant. dans 6 m<sup>3</sup>)
- Émotion (D Conc., P 3 m/niveau, zone de 12 m<sup>2</sup>, JS annule)
- Endurance illusoire (D 3 tours/niveau, P Touché, 4 personnes)
- Invisibilité améliorée (D 4 rds. +1/niveau, P Touché, +4 CA / sauv.)
- Lueur d'arc-en-ciel (D Conc., P 9 m<sup>2</sup>, DV : max 24, JS annule)
- Monstres des ombres (D 1 round/niveau, P 9 m, DV : niveau, 1d2 pv)
- Phytomorphose (D Permanente, P 72 m, Dans la zone)
- Tueur fantasmagorique (D 1 round/niveau, P 1,5 m/niveau, JS +2 annule)
- Voile d'abandon (D 1 tour/niveau, P 3 m/niveau)

## SORTS NIVEAU 5

Par jour/dans grimoire : Niv. 9: 1, Niv. 10-11: 2, Niv. 12-14: 3

- Apparition (D 5 minutes, P Illimitée, Délivre un message, JS annule)
- Chaos (D 12 rounds, P 36 m, Zone de 18 m de diamètre, JS annule)
- Création majeure (D 12/6 tours/niveau, P Touché, Non vivant, 30 cm<sup>3</sup>/niv.)
- Dédale de glaces (D Selon INT, P 1,5 m/niv., Créat. unique perdue dans labyrinthe)
- Faux-semblant (D 12 heures, P 3 m, Déguise 1 sujet/2 niveaux, taille : ±30 cm)
- Flux temporel (D 6 tours/niv., P 3 m, Dans la zone : 1 heure passe par tour)
- Holographie (D 6 tours, P 72 m, Touché révèle l'illusion)
- Illusion (D 1 round/niveau, P 72 m, 6 m<sup>3</sup>, tous les sens)
- Incantation des ombres (D Jusqu'à 6 tours+1/niv., P 9 m, Ombres montrent le passé)
- Miroir (D 1 round/niveau, P Touché, Aperçoit tous lieux ou objets)
- Monstres Demi-Ombres (D 1 round/niveau, P 9 m, DV : niveau, 1d4 pv)
- Transformation diffuse (D 1d4 rds +1/niv., P Touché, Obj : 30 cm<sup>3</sup>/niveau)

## SORTS NIVEAU 6

Par jour/dans grimoire : Niv. 11: 1, Niv. 12: 2, Niv. 13-14: 3

- Brume acide (D 1d4 rounds +1/niv., P 9 m, 3 m<sup>3</sup>/niv., 1/2/4/8 dégâts.)
- De l'autre côté du miroir (D 1 round/niveau, P 3 m, Vue/portail)
- Double illusoire (D 1 round/niveau, P Lanceur, Double + lanceur invisible)
- Illusion déclenchée (D Perm. jusqu'au déclenchement, P 72 m, 6 m<sup>3</sup>, tous les sens)
- Illusion permanente (D Permanente, P 72 m, 6 m<sup>3</sup>, tous les sens)
- Ombres (D 1 round/niveau, P 9 m, DV : niveau, 1d6 pv)
- Quête onirique (D Jusqu'à accomplissement, P 18 m, JS ann., refus: 1 dgt/jour)
- Rêve manifeste (D Varie, P Lanceur, 8 heures sommeil)
- Suggestion de masse (D 4 tours+4/niv., P 27 m, 1 sujet/niv., JS annule)
- Usurpation d'identité (D 1 tour/niv., P Touché, Copie exacte d'une personne)
- Vision mystique (D 1 tour, P Lanceur, Sacrifice pour vision d'une puissance)
- Vision véritable (D 1 rd./niveau, P Touché, Voit portes secrètes/ill./invis./ench.)

# GNOME

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

**Modificateurs des caractéristiques :** aucun

**Langues :** alignement, commun, gnome, kobold, nain, langage secret des mammifères fouisseurs

Les gnomes forment une race de petits semi-humains au nez et à la barbe longs. Ce sont des cousins des nains et les deux races sont en bons termes. Les gnomes préfèrent habiter dans des complexes souterrains situés dans les forêts ou les contreforts. Ils adorent les mines, les pierres précieuses et les machines, qui vont des merveilles miniatures de l'horlogerie jusqu'aux grands engins de construction. Les gnomes sont également réputés pour leur penchant pour les chapeaux pointus, rouges et en feutre. Ils mesurent en général environ 1,20 m et pèsent autour de 50 kg.

## Niveau maximum par classe

- ▶ **Assassin :** 6
- ▶ **Clerc\* :** 7
- ▶ **Guerrier :** 6
- ▶ **Illusionniste :** 7
- ▶ **Voleur :** 8

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

## Combat

L'armure doit être adaptée à la petite taille des gnomes. De même, les gnomes ne peuvent utiliser que des armes correspondant à leur taille (déterminées par l'arbitre). Ils ne peuvent pas utiliser d'arcs longs ou d'épées à deux mains.

## Bonus à la défense

En raison de leur petite taille, les gnomes obtiennent un bonus de +2 à leur Classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des adversaires de grande taille (supérieure à celle d'un humain).



## Détection architecturale

En tant qu'experts des tunnels, les gnomes ont 2-sur-6 chances de détecter les constructions nouvelles, les murs coulissants ou les passages inclinés lorsqu'ils les recherchent activement.

## Infravision

Les gnomes ont une infravision portant à 27 m (voir *Ténèbres*, sous *Défis et dangers* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).

## Écouter aux portes

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

## Résistance à la magie

Les gnomes sont naturellement résistants à la magie, ce qui leur accorde un bonus à leurs jets de sauvegarde contre les sorts et les baguettes, bâtons et sceptres. Ce bonus dépend du score en CON du gnome, comme suit :

- ▶ **6 ou moins :** pas de bonus
- ▶ **7-10 :** +2
- ▶ **11-14 :** +3
- ▶ **15-17 :** +4
- ▶ **18 :** +5

## Parler avec les mammifères fouisseurs

Les gnomes ont souvent comme animaux de compagnie des mammifères fouisseurs, comme les blaireaux et les taupes. Ils connaissent le langage secret de ces créatures.

# ILLUSIONNISTE

**Caractéristique requise :** DEX minimum 9

**Caractéristique principale :** INT

**Dés de Vie :** 1d4

**Niveau maximum :** 14

**Armures :** aucune

**Armes :** dague

**Langues :** alignement, commun

Les illusionnistes sont des aventuriers étudiant les arts arcaniques de l'illusion et de la tromperie. Grâce à cette étude, ils ont appris à lancer des sorts.

## Magie arcanique

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

**Recherches magiques :** Quel que soit son niveau, un illusionniste 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. Les sorts, effets et objets magiques sujets de ses recherches doivent se situer dans le champ d'application de la classe d'illusionniste, ainsi que le jugera l'arbitre.

**Lancer de sorts :** Les illusionnistes 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 illusionniste — qui est aussi le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Au premier niveau, un illusionniste 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 pour les illusionnistes se trouve dans *Sorts de druide et d'illusionniste*.

**Objets magiques :** Les illusionnistes 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). Ils ne peuvent toutefois pas utiliser d'objets magiques dont les effets infligent des dommages directs (par exemple, une baguette lançant des boules de feu).

## Combat

Les illusionnistes 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 illusionniste peut construire une place forte, souvent une grande tour. 1d6 apprentis de niveau 1 à 3 arriveront alors pour étudier sous la direction de l'illusionniste.



## Progression de l'illusionniste

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** : Paralysie ou Pétrification

**S** : Souffles

**SSB** : Sorts, Sceptres et Bâtons

