

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>

CHEVALIER

Caractéristiques requises : CON et DEX minimum 9

Caractéristique principale : FOR

Dés de Vie : 1d8

Niveau maximum : 14

Armures : cotte de mailles, armure de plaques, boucliers

Armes : armes de mêlée

Langues : alignement, commun

Les chevaliers sont des combattants servant une maison noble ou un ordre chevaleresque, qui exécutent les ordres de leur seigneur et défendent son honneur à n'importe quel prix. Ils sont passés maîtres dans le combat monté en armures lourdes, et préfèrent la lance à toute autre arme. Les chevaliers appartiennent souvent à des classes nobles, mais une personne d'origine plus modeste peut également être adoubee comme chevalier en récompense de nobles actions.

Chevalerie : Les chevaliers de niveau 1 et 2 sont appelés « écuyers » et ne sont pas encore considérés comme de véritables chevaliers. Mais lorsqu'il atteint le niveau 3, le personnage est fait chevalier par son seigneur et obtient le droit de porter un blason (généralement affiché sur le bouclier du chevalier).

Alignement : Un chevalier doit avoir le même alignement que son seigneur.

Code de chevalerie

Les chevaliers sont liés par un code de l'honneur très strict, qu'ils s'efforcent de respecter en toutes circonstances. Un chevalier ne gagne pas de points d'expérience pour des actes accomplis en contradiction avec ce code. Les principes fondamentaux de ce code sont les suivants : préférer la mort au déshonneur; le service du seigneur du chevalier comme le plus grand honneur; la gloire en combat singulier; la défense jusqu'à la mort de toute personne dont le chevalier a la charge; honorer les supérieurs; respecter les égaux; exiger l'obéissance des inférieurs; mépriser l'ignoble.

Déshonneur : Un chevalier apportant le déshonneur sur lui-même ou sur son seigneur (cela peut inclure le fait de changer d'alignement) peut voir son statut de chevalier révoqué. Dans ce cas, le personnage devient un guerrier de même niveau. Il est possible de retrouver le statut de chevalier en effectuant une quête spéciale.

Combat

Les chevaliers peuvent utiliser toutes les armes de mêlée, mais ne peuvent pas utiliser d'armes à projectiles (qu'ils considèrent comme déshonorantes). Ils peuvent porter n'importe quelle armure en métal, mais méprisent les autres, qui pour eux ne sièent qu'aux paysans et aux vilains.

Talent des armes : Les chevaliers considèrent l'armure comme un symbole de bravoure et de statut, et privilégient toujours la plus impressionnante et résistante qui soit.

Combat singulier : Dans une bataille, un chevalier doit attaquer l'ennemi le plus puissant ou le plus noble en un combat singulier.

Montures volantes

Un chevalier de niveau 5 ou supérieur peut entraîner comme montures des monstres fantastiques et volants. Cela lui prend un mois. En règle générale, un chevalier peut entraîner des monstres volants dont les Dés de Vie sont égaux ou inférieurs au niveau du chevalier. L'utilisation et l'entraînement des monstres volants comme montures restent à la discrétion de l'arbitre.

Talent de cavalier

Estimation des chevaux : Les chevaliers sont des cavaliers experts et peuvent estimer la valeur de n'importe quel cheval. Cela leur permet de déterminer par exemple si un animal a des points de vie faibles, moyens ou élevés pour sa race.

Pousser l'allure : À partir du niveau 5, un chevalier peut pousser l'allure de son cheval en augmentant sa vitesse de déplacement de 9 m (3 m) pendant un maximum de 6 tours, une fois par jour.

Progression du chevalier

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes				
				MP	B	PP	S	SSB
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2 500	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	5 000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	10 000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	18 500	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	37 000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	85 000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	140 000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	270 000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	400 000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	530 000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	660 000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	790 000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	920 000	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

Hospitalité

Un chevalier de niveau 3 ou supérieur peut s'attendre à l'hospitalité et à l'aide de la part des nobles et autres chevaliers de même alignement ou affiliation sociale que lui (par exemple, ordre, religion, maison noble, etc.). Un chevalier est censé offrir cette hospitalité en retour.

Combat monté

Les chevaliers obtiennent un bonus de +1 à leurs jets d'attaque lorsqu'ils sont sur une monture.

Force de volonté

Peur : Les chevaliers sont immunisés contre tous les effets de peur surnaturelle. À partir du niveau 3, les compagnons se trouvant à moins de 3 m du chevalier obtiennent un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les effets de peur, et les suivants et mercenaires sous le commandement du chevalier à moins de 3 m obtiennent un bonus de +2 à leur loyauté ou à leur moral.

Séduction : Les chevaliers gagnent un bonus de +4 à leurs jets de sauvegarde contre les sorts de *paralysie*, les charmes, le contrôle de l'esprit, l'hypnose, la suggestion, etc. Ils obtiennent un bonus de +2 à leurs jets de sauvegarde contre les illusions, et un jet de sauvegarde (normalement non permis) contre les sorts de *sommeil*.

Place forte

Chaque fois qu'un chevalier de niveau 3 ou supérieur le souhaite (et qu'il a les finances suffisantes), il peut construire un château ou une place forte et contrôler les terres environnantes. L'autorisation du seigneur du chevalier est en revanche toujours nécessaire.

Au 9^e niveau

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