

# 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>

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

- Bouclier (D 2 tours, P Lanceur, CA 2 [17] contre proj., 4 [15] contre autre att.)
- Charme-personne (D 1+ jours, P 36 m, Voit lanceur comme ami, JS annule)
- Détection de la magie (D 2 tours, P 18 m, Magie luit)
- Disque flottant (D 6 tours, P 1,80 m, Disque 90 cm largeur, charge de 5000 p.)
- Fermeture (D 2d6 tours, P 3 m, Bloque porte/portail/fenêtre)
- Lecture de la magie (D 1 tour, P Lanceur, Déchiffre parchemins, grimoires, etc.)
- Lecture des langues (D 2 tours, P Lanceur, Langues/codes/cartes)
- Lumière (D 6 tours+1/niv., P 36 m, Lumière 5 m rayon / aveugle / annule ténèbres)
- Projectile magique (D 1 tour, P 45 m, 1d6+1 dégâts, 6° niv. + : supplémentaires)
- Protection contre le mal (D 6 tours, P Lanceur, +1 sauv./CA)
- Sommeil (D 4d4 tours, P 72 m, Unique à 4+1 DV ou 2d8 DV ou moins)
- Ventriloquisme (D 2 tours, P 18 m, Voix de n'importe quelle source proche)

## SORTS NIVEAU 2

Par jour/dans grimoire : Niv. 3: 1, Niv. 4-7: 2, Niv. 8-11: 3, Niv. 12-14: 4

- Détection de l'invisible (D 6 tours, P 3 m/niv., Révélés au lanceur)
- Détection du mal (D 2 tours, P 18 m, Objets / intentions mauvaises luisent)
- ESP (D 12 tours, P 18 m, Comprendre les pensées, Focalisation pendant 1 tour)
- Forces fantasmagoriques (D Conc., P 72 m, Concentration, 6 m<sup>3</sup>)
- 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)
- Lévitiation (D 6 tours +1/ niv., P Lanceur, Dépl. 6 m verticalement par round)
- Localisation d'objets (D 2 tours, P 18 m + 3/niv., Perçoit la dir. pas la distance)
- Lumière éternelle (D Perm., P 36 m, Lumière 9 m rayon / aveugle / annule ténèbres)
- Ouverture (D 1 round, P 18 m, Ouvre portails coincés/barrés/verrouillés)
- Toile d'araignée (D 48 tours, P 3 m, 3 m<sup>3</sup>, Echapp. 2d4 tours / brûle: 1d6 dgts)
- Verrou magique (D Perm., P 3 m, Tout portail, Lanceur peut passer librement)

## SORTS NIVEAU 3

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

- Boule de feu (D Instant., P 72 m, Sphère 6 m de rayon, 1d6 dgts/niv., JS ½)
- Clairvoyance (D 12 tours, P 18 m, Voir à travers les yeux autrui, Focal. 1 tour)
- Dissipation de la magie (D Instant., P 36 m, Met fin sorts non-instant. dans 6 m<sup>3</sup>)
- Foudre (D Instant., P 54 m, 18 m×1,5 m, 1d6 dgts/niv., JS ½)
- Infravision (D 1 jour, P Touché, Infravision 18 m)
- Invisibilité sur 3 m (D Perm. jusque interrompu, P 36 m, Att./sort interrompt)
- Paralysie (D 1 tour/niv., P 36 m, Unique (JS -2) ou 1d4, JS annule)
- Protection contre le mal sur 3 m (D 12 tours, P 3 m autour du lanceur)
- Protection contre les proj. normaux (D 12 tours, P 9 m, Complètement imm.)
- Rapidité (D 3 tours, P 72 m, 9 m rayon, 24 créatures, 2× vitesse dépl. et attaques)
- Respiration aquatique (D 1 jour, P 9 m, Sujet unique)
- Vol (D 1d6 tours +1/niv., P Touché, Déplacement 108 m (36 m))

## SORTS NIVEAU 4

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

- Allométamorphose (D Perm., P 18 m, Max 2× DV, JS annule)
- Autométamorphose (D 6 tours + 1/niv., P Lanceur, Max DV = niveau)
- Charme-monstre (D 1+ jours, P 36 m, 1×>3DV / 3d6<, JS annule)
- Confusion (D 12 rounds, P 36 m, 3d6 cibles à moins de 18 m, JS annule)
- Désenvoûtement (D Instant., P Touché)
- Embroussaillement (D Perm., P 36 m, Jusqu'à 270 m<sup>2</sup>)
- Mur de feu (D Conc., P 18 m, Jusqu'à 108 m<sup>2</sup>)
- Mur de glace (D 12 tours, P 36 m, Jusqu'à 108 m<sup>2</sup>)
- Œil de magicien (D 6 tours, P 72 m, Dépl. 36 m / tour, Normale + infravision)
- Phytomorphose (D Perm., P 72 m, Tout le monde dans la zone)
- Porte dimensionnelle (D 1 round, P 3 m, Lieux à moins de 108 m)
- Terrain hallucinatoire (D jusqu'à être touché, P 72 m, Doit tenir dans la zone)

## SORTS NIVEAU 5

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

- Contact des plans supérieurs (D 1 conversation, P Lanceur, 3-12 questions)
- Débilité mentale (D Perm., P 72 m, Lanceur de sorts arcaniques)
- Invocation d'élémental (D Perm. jusqu'à annulation, P 72 m, 16 DV)
- Métempychose (D Special, P Lanceur, Réceptacle à < 9 m, Victime à < 36 m)
- Mur de pierre (D Perm., P 18 m, 27 m<sup>3</sup>)
- Nécro-animation (D Perm., P 18 m, Max DV = niveau)
- Nuage léthal (D 6 tours, P 9 m, Par rd.: 1 dgt + <5 DV JS ou mourir)
- Paralysie des monstres (D 6 tours+1/niv., P 36 m, Unique / 1d4, JS annule)
- Passe-muraille (D 3 tours, P 9 m, Trou 1,5 m diam., 3 m profondeur)
- Télékinésie (D Conc. (max 6 rds), P 36 m, 200 p./niveau, 6 m/rd.)
- Téléportation (D Instant., P 3 m)
- Transformation de pierre en boue (D 3d6 jours, P 36 m, Jusqu'à 270 m<sup>2</sup>)

## SORTS NIVEAU 6

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

- Abaissement des eaux (D 10 tours, P 72 m, Moitié prof., jusqu'à 912 m<sup>2</sup>)
- Bulle anti-magie (D 12 tours, P Lanceur, Bloque la magie dans les deux dir.)
- Chasseur invisible (D 1 mission, P Prés. du lanceur, Suit à la lettre)
- Contrôle du climat (D Conc., P 240 m, Un type d'effet climatique)
- Désintégration (D Instant., P 18 m, JS annule)
- Glissement de terrain (D 6 tours, P 72 m, 18 m/tour)
- Holographie (D 6 tours, P 72 m, Toucher fait disparaître)
- Incantation mortelle (D Instant., P 72 m, 4d8 DV dans 18 m<sup>3</sup>, JS annule)
- Quête magique (D Perm., P 9 m, JS annule, pénalités si la quête n'est pas suivie)
- Réincarnation (D Perm., P Prés. du lanceur)
- Séparation des eaux (D 6 tours, P 36 m, chemin de 3 m de large, 36 m de long)
- Transmutation de pierre en chair (D Perm., P 36 m)

# MAGICIEN

**Caractéristique requise :** aucune

**Caractéristique principale :** INT

**Dés de vie :** 1d4

**Niveau maximum :** 14

**Armures :** aucune

**Armes :** dagues

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

Les magiciens sont des aventuriers dont l'étude des savoirs ésotériques leur a permis d'apprendre à lancer des sorts. Au fil de leur progression en expérience, les magiciens sont capables de lancer des sorts de plus en plus nombreux et puissants.

## Magie arcanique

Cf. *Magie* dans les *Règles de base* pour plus de détails sur la magie arcanique.

**Recherches magiques :** Quel que soit son niveau, un magicien 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.

**Lancer de sorts :** Les magiciens 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 magicien – qui est aussi le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Au premier niveau, un magicien 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 se trouve dans *Sorts de clerc et de magicien*.

**Utilisation d'objets magiques :** Les magiciens 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).

## Combat

Les magiciens 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 magicien peut construire une place forte, souvent une haute tour. 1d6 apprentis de niveau 1 à 3 viennent alors étudier auprès de lui.



## Progression du magicien

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

