

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>

Cochez les sorts mémorisés. Version normale / inversée choisie au moment du lancer.

SORTS NIVEAU 1

Par jour: Niv. 2: 1, Niv. 3-7: 2, Niv. 8-9: 3, Niv. 10-11: 4, Niv. 12-13: 5, Niv. 14: 6

- Anéantissement de la peur (D 2 tours, P Touché, Magique: sauv. sorts +1/niv.)
- Détection de la magie (D 2 tours, P 18 m, Magie luit)
- Détection du mal (D 6 tours, P 36 m, Objets / intentions mauvaises luisent)
- Guérison des blessures légères (D Inst., P Touché, 1d6+1 pv / guérit paralysie)
- Lumière (D 12 tours, P 36 m, Lumière 5 m rayon / aveugle / annule ténèbres)
- Protection contre le mal (D 12 tours, P Lanceur, +1 sauv./CA)
- Purification de l'eau et des aliments (D Perm., P 3 m, 6 L / 1 rat. / nourriture pour 12 pers.)
- Résistance au froid (D 6 tours, P 9 m, Quiconque à portée : sauv. +2, -1 dégâts par dé)

SORTS NIVEAU 2

Par jour: Niv. 4: 1, Niv. 5-7: 2, Niv. 8-9: 3, Niv. 10-11: 4, Niv. 12-14: 5

- Bénédiction (D 6 tours, P 18 m, Alliés à 6 m²: +1 attaque, dégâts, moral)
- Charme-serpents (D 1d4+1 rds/tours, P 18 m, DV: niv., Hostile: rds)
- Détection des pièges (D 2 tours, P 9 m, Objets / zones piégés leur bleutée)
- Langage animal (D 6 tours, P 9 m, 1 type, réaction pas affectée)
- Paralysie (D 9 tours, P 54 m, Individu (JS -2) ou 1d4, JS annule)
- Perception des alignements (D 1 rd, P 3 m, 1 créature / objet / lieu)
- Résistance au feu (D 2 tours, P 9 m, 1 cible : sauv. +2, -1 dégâts par dé)
- Silence sur 5 m (D 12 tours, P 54 m, Lancé sur une créature : JS annule)

SORTS NIVEAU 3

Par jour: Niv. 6: 1, Niv. 7-8: 2, Niv. 9-10: 3, Niv. 11-12: 4, Niv. 13-14: 5

- Contrecoup (D 1 tour, P 9 m, 1 arme : +1d6 dégâts, considérée comme magique)
- Croissance animale (D 12 tours, P 36 m, Taille/dgts/charge max. × 2)
- Désenvoûtement (D Instant., P Touché)
- Guérison des maladies (D Instant., P 9 m, Guérit maladie / tue limon vert)
- Localisation d'objets (D 6 tours, P 36 m, Sent direction pas la distance)
- Lumière éternelle (D Perm., P 36 m, Lumière 9 m rayon / aveugle / annule ténèbres)

SORTS NIVEAU 4

Par jour: Niv. 6-7: 1, Niv. 8-9: 2, Niv. 10-11: 3, Niv. 12-13: 4, Niv. 14: 5

- Aquagenèse (D Permanent, P Touché, 200 L + 200/niv. au delà du 8^e)
- Bâtons à serpents (D 6 tours, P 36 m, 2d8 bâtons, 50% venimeux)
- Contre-poison (D Instant., P Touché, Ranimé si moins de 10 rounds)
- Guérison des blessures graves (D Instant., P Touché, 2d6+2 pv)
- Langage des plantes (D 3 tours, P 9 m, Choisir normales ou monstrueuses)
- Protection contre le mal sur 3 m (D 12 tours, P 3 m autour du lanceur)

SORTS NIVEAU 5

Par jour: Niv. 7-8: 1, Niv. 9-10: 2, Niv. 11-12: 3, Niv. 13-14: 4

- Communion (D 3 tours, P Lanceur, 3 questions oui/non, 6 une fois par an)
- Création de nourriture (D Perm., P Devant lanceur, 12+ humains et montures)
- Dissipation du mal (D Conc. (max. 1 tour), P 9 m, JS Détruit ou fuit)
- Fléau d'insectes (D Conc. (max. 1 jour), P 144 m, 18 m diam., 6 m/round)
- Quête (D Jusque accomplissement, P 9 m, JS annule, Malédiction si la quête est refusée)
- Rappel à la vie (D Instant., P 36 m, Max. 4 jours/niv. au-dessus du 7^e, Faiblesse)

NAIN

Caractéristique requise : CON minimum 9

Modificateurs des caractéristiques : -1
CHA, +1 CON

Langues : alignement, commun,
gnome, goblin, kobold, nain

Les nains sont des semi-humains barbus et robustes, faisant environ 1,20 m de haut et pesant autour de 70 kg. Ils vivent généralement sous terre et adorent l'artisanat raffiné, l'or, les plats copieux et les boissons fortes. Ils ont la peau, les cheveux et les yeux de couleur terre. Les nains sont connus pour leur obstination et leur sens pratique. C'est un peuple rustique, qui a une forte résistance à la magie.

Niveau maximum par classe

- ▶ **Assassin :** 9
- ▶ **Clerc* :** 8
- ▶ **Guerrier :** 10
- ▶ **Voleur :** 9

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



Combat

En raison de leur petite taille, les nains ne peuvent utiliser que des armes de taille petite ou normale. Ils ne peuvent donc pas se servir des arcs longs ni des épées à deux mains.

Détection architecturale

En tant que mineurs experts, les nains ont 2-sur-6 chances de détecter les constructions nouvelles, les murs coulissants ou les passages inclinés lorsqu'ils les cherchent activement.

Détection des salles piégées

Grâce à leur expertise en matière de construction, les nains ont 2-sur-6 chances de détecter les pièges non magiques d'une salle s'ils les recherchent activement (voir *Aventures en donjon* dans *Old-School Essentials Fantasy classique*).

Infravision

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

Écouter aux portes

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

Résistance

La constitution naturelle des nains et leur résistance à la magie leur accordent un bonus à leurs jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les baguettes, bâtons et sceptres magiques. Ce bonus dépend du score en CON du nain, comme suit :

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

CLASSES DE PERSONNAGE

CLERC

Caractéristique requise : aucune

Caractéristique principale : SAG

Dés de vie : 1d6

Niveau maximum : 14

Armures : toutes, boucliers compris

Armes : toutes les armes contondantes

Langues : langue d'alignement, commun

Les clercs sont des humains ayant juré de servir une divinité. Ils sont entraînés au combat et peuvent canaliser la puissance de leur dieu.

Combat

Les clercs peuvent utiliser tous les types d'armures. Les doctrines sacrées interdisent aux clercs l'usage des armes d'estoc et de taille. Ils peuvent utiliser les armes suivantes : gourdin, masse, fronde, bâton, marteau de guerre.

Magie divine

Voir *Magie* dans les *Règles de base* pour les détails concernant la magie divine.

Symbole sacré : Un clerc doit porter avec lui un symbole sacré (voir *Équipement*, p. 25).

Disgrâce : Si un clerc est mis à l'index pour avoir agi contrairement aux croyances liées à son alignement, à sa religion ou aux règles imposées par son clergé, ses pouvoirs peuvent se retrouver limités.

Recherches magiques : Quel que soit son niveau, un clerc peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin de créer de nouveaux sorts ou d'inventer d'autres effets magiques associés à sa divinité. Au 9^e niveau, il peut créer des objets magiques.

Lancer de sorts : Une fois que le clerc a prouvé sa foi, il peut à partir du 2^e niveau prier pour recevoir des sorts de sa divinité. Le nombre et la puissance de ses sorts dépendent du niveau d'expérience du personnage. La liste des sorts disponibles se trouve dans *Sorts de clerc et de magicien*.

Utilisation d'objets magiques : Les clercs peuvent utiliser les parchemins correspondant aux sorts de leur liste. Ils peuvent aussi utiliser les objets magiques réservés aux lanceurs de sorts d'origine divine (par exemple, certains bâtons).

Repousser les morts-vivants (vade retro)

Les clercs peuvent faire appel au pouvoir de leur divinité pour repousser et détruire les morts-vivants. Pour repousser les morts-vivants, le joueur lance 2d6. L'arbitre consulte ensuite la table ci-contre, en comparant le jet aux Dés de vie des monstres morts-vivants ciblés.

Vade retro réussi

Si la tentative est un succès, le joueur lance 2d6 pour déterminer le nombre de Dés de vie de monstres affectés (repoussés ou détruits).

Les morts-vivants repoussés : Ils quittent la zone s'ils le peuvent, et ne cherchent plus à blesser ou même à entrer en contact avec le clerc.

Les morts-vivants détruits (résultat « D ») : Ils sont instantanément et irrémédiablement détruits.

Excédent : Les Dés de vie qui ne sont pas suffisants pour affecter une créature sont perdus. Toutefois, au moins une créature sera toujours affectée sur un Vade retro réussi.

Groupes mixtes : Si un Vade retro réussit contre un groupe de créatures variées, les premières affectées sont celles ayant le moins de Dés de vie.

Progression du clerc

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes					Sorts				
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	-	-	-	-	-
2	1 500	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-
3	3 000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-
4	6 000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-
5	12 000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	-	-	-
6	25 000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-
7	50 000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1
8	100 000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1
9	200 000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	3	3	3	2	2
10	300 000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2
11	400 000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3
12	500 000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3
13	600 000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	5	5	5	4	4
14	700 000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4

* 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

Résultats du vade retro

- : la tentative échoue.

Nombre : Si la somme des 2d6 est supérieure ou égale au nombre indiqué, la tentative est un succès.

R : La tentative réussit.

D : La tentative réussit, et les monstres sont détruits plutôt que d'être simplement repoussés.

Au 9^e niveau

Un clerc peut construire ou établir une place forte. Tant qu'il a la faveur de sa divinité, celle-ci intervient et la place forte peut être achetée ou construite à moitié prix.

Une fois la place forte établie, le clerc attire des adeptes (5d6 × 10 guerriers de niveau 1 ou 2). Ces troupes sont entièrement dévouées au clerc et n'effectuent jamais de test de moral.

L'arbitre décide de la proportion d'adeptes niveau 1 et 2, ainsi que de la proportion de fantassins, d'archers, etc.

Vade retro

Niveau	Dés de vie du monstre †							
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
1	7	9	11	-	-	-	-	-
2	R	7	9	11	-	-	-	-
3	R	R	7	9	11	-	-	-
4	D	R	R	7	9	11	-	-
5	D	D	R	R	7	9	11	-
6	D	D	D	R	R	7	9	11
7	D	D	D	D	R	R	7	9
8	D	D	D	D	D	R	R	7
9	D	D	D	D	D	D	R	R
10	D	D	D	D	D	D	D	R
11+	D	D	D	D	D	D	D	D

* Monstres ayant 2 DV et un pouvoir spécial (c'est-à-dire ayant un astérisque dans leurs nombres de Dés de vie dans leur description)

† L'arbitre peut décider d'étendre ce tableau afin d'y inclure des monstres morts-vivants encore plus puissants.