

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>

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

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^e 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

