

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 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 m³)
- 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 m³, 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 m³)
- 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 m²)
- Mur de feu (D Conc., P 18 m, Jusqu'à 108 m²)
- Mur de glace (D 12 tours, P 36 m, Jusqu'à 108 m²)
- 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)
- Métempyose (D Special, P Lanceur, Réceptacle à < 9 m, Victime à < 36 m)
- Mur de pierre (D Perm., P 18 m, 27 m³)
- 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 m²)

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 m²)
- 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 m³, 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)

ELFE

Caractéristique requise : INT minimum 9

Caractéristiques principales : INT et FOR

Dés de vie : 1d6

Niveau maximum : 10

Armures : toutes, boucliers compris

Armes : toutes

Langues : langue d'alignement, commun, elfique, gnoll, hobgobelin, orque

Les elfes sont des semi-humains féériques, à la silhouette élancée et aux oreilles pointues. Ils pèsent en moyenne 60 kilos et mesurent entre 1,50 m et 1,65 m. Les elfes préfèrent leurs banquets sylvestres aux villes des hommes, où on ne les trouve que rarement. Quiconque encourt la colère des elfes se fait des ennemis redoutables, car ils excellent tant en magie qu'à l'épée. Les elfes aiment à collectionner les sorts et les objets magiques de belle facture, deux sujets qui les fascinent.

Caractéristiques principales : Un elfe avec au moins 13 en INT et en FOR gagne un bonus de 5 % à l'expérience. Un elfe avec au moins 16 en INT et au moins 13 en FOR gagne un bonus de 10 %.

Magie arcanique

Pour plus de détails, voir *Magie* dans les *Règles de base*.

Recherches magiques : Quel que soit son niveau, un elfe peut consacrer du temps et de l'argent à mener des recherches afin de créer de nouveaux sorts qu'il ajoutera à son grimoire. Au 9^e niveau, il peut également créer des objets magiques.

Lancer de sorts : Les elfes possèdent des livres de sorts (grimoires) contenant les formules ésotériques de leurs sorts arcaniques. Le tableau de progression ci-contre indique le nombre de sorts contenus dans le livre de sorts d'un elfe ainsi que le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Au 1^{er} niveau, un elfe ne compte qu'un sort dans son livre – celui-ci est normalement déterminé par

l'arbitre, lequel peut aussi laisser le joueur choisir. La liste des sorts disponibles pour les elfes se trouve dans *Sorts de clerc et de magicien* (les elfes et les magiciens partagent la même liste de sorts).

Objets magiques : En tant que lanceurs de sorts, les elfes peuvent utiliser les parchemins de sorts de leur liste de sorts. Ils peuvent également utiliser des objets normalement réservés aux lanceurs de sorts arcaniques (par exemple, les baguettes).

Combat

Les elfes peuvent utiliser tous les types d'armes et d'armures.

Détection des portes secrètes

Les elfes ont une vue perçante qui leur permet, lors d'une recherche active, de détecter les portes cachées et secrètes avec 2-sur-6 chances (voir *Aventures en donjon* dans les *Règles de base*).

Immunité à la paralysie des goules

Les elfes ne sont jamais affectés par la paralysie que les goules peuvent infliger.

Infravision

Les elfes ont une infravision portant à 18 m (voir *Ténèbres*, sous *Défis et dangers* dans les *Règles de base*).

Écouter aux portes

Les elfes ont 2-sur-6 chances d'entendre des bruits derrière une porte (voir *Aventures en donjon* dans les *Règles de base*).

Progression de l'elfe

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes					Sorts				
				MP	B	PP	S	SSB	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	12	13	13	15	15	1	-	-	-	-
2	4 000	2d6	19 [0]	12	13	13	15	15	2	-	-	-	-
3	8 000	3d6	19 [0]	12	13	13	15	15	2	1	-	-	-
4	16 000	4d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	-	-	-
5	32 000	5d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	1	-	-
6	64 000	6d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	2	-	-
7	120 000	7d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	2	2	1	-
8	250 000	8d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	3	2	2	-
9	400 000	9d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	3	3	2	1
10	600 000	9d6+2*	12 [+7]	6	7	8	8	8	3	3	3	3	2

* 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



Au 9^e niveau

Un elfe peut construire dans les profondeurs de la forêt une place forte se fondant dans l'environnement naturel d'un site d'une grande beauté, par exemple : à la cime des arbres, au bord d'une vallée paisible, ou dissimulée derrière une cascade. Quel que soit le matériau utilisé, la construction coûte le même prix qu'un ouvrage similaire en pierre, en raison de la qualité exceptionnelle de l'artisanat impliqué.

Les animaux de la forêt dans un rayon de 8 km autour de la place forte achevée deviendront amis des elfes. Ils pourront avertir sur la présence d'intrus, transmettre des messages et des nouvelles, etc. En échange de cette amitié, l'elfe doit protéger les animaux de tout danger.

Le seigneur elfe ne peut engager que des mercenaires elfes. Des spécialistes et des suivants de toute race peuvent être engagés.