

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>

Référence des sorts de magicien

PJ

Classe

Niv.

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))

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CHARACTER RECORD SHEET

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)
- Métempsychose (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)

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^e 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^e 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

