

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

Caractéristique principale : FOR

Dés de vie : 1d8

Niveau maximum : 12

Armures : toutes, boucliers compris

Armes : petites ou normales uniquement

Langues : langue d'alignement, commun, nain, gnome, goblin, kobold

Les nains sont des semi-humains trapus et barbus, qui mesurent en moyenne 1,20 m et pèsent environ 70 kg. Ils vivent communément sous terre et s'intéressent aux métaux précieux, à l'artisanat de qualité, à la bonne chère et aux boissons fortes. Leur peau, leurs yeux et leurs cheveux sont de différentes teintes de terre. Les nains sont connus pour leur esprit pratique et leur obstination. Ce sont des gens robustes qui résistent bien à la magie, comme en témoignent leurs scores de sauvegarde.

Combat

Les nains peuvent porter tous les types d'armures. Leur petite taille ne leur permet de manier que les armes petites ou moyennes. 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 les *Règles de base*).

Infravision

Les nains ont l'infravision portant sur 18 m (voir *Ténèbres*, sous *Défis et dangers* dans les *Règles de base*).

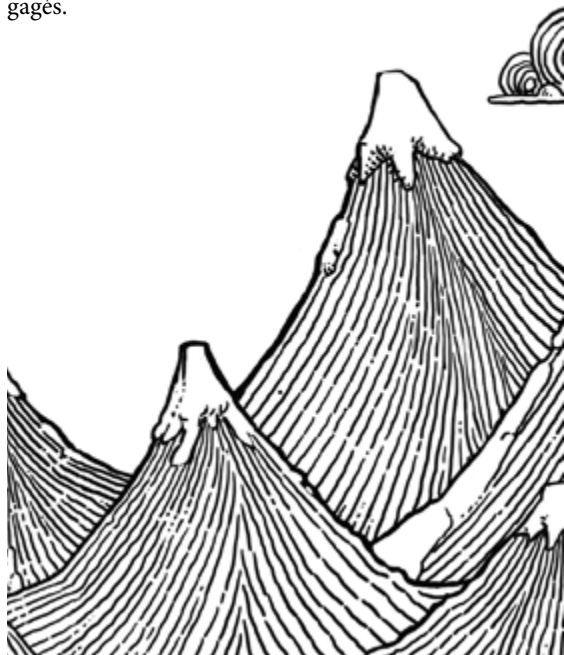
Écouter aux portes

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

Au 9^e niveau

Un nain a la possibilité d'édifier une place forte souterraine qui attirera des nains venant des quatre coins du monde. Les nains vivent généralement en clans, de sorte que les nains appartenant au clan du personnage seront attirés pour vivre sous le même toit que lui. Les nains des autres clans seront en général amicaux et pourront collaborer en période de guerre ou de catastrophe.

Un seigneur nain peut uniquement engager des mercenaires nains. Des spécialistes et des suivants de toute race peuvent être engagés.



Progression du nain

Niveau	XP	DV	TACO	Sauvegardes				
				MP	B	PP	S	SSB
1	0	1d8	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2 200	2d8	19 [0]	8	9	10	13	12
3	4 400	3d8	19 [0]	8	9	10	13	12
4	8 800	4d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	17 000	5d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	35 000	6d8	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	70 000	7d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	140 000	8d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
9	270 000	9d8	14 [+5]	4	5	6	7	8
10	400 000	9d8+3*	12 [+7]	2	3	4	4	6
11	530 000	9d8+6*	12 [+7]	2	3	4	4	6
12	660 000	9d8+9*	12 [+7]	2	3	4	4	6

* 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

