

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	
PO	
PE	
PA	
PC	

ENCOMBREMENT (Règle optionnel)

TR		<i>Poids des trésors & pièces</i>
EQ		<i>Poids des armes, armures & équip.</i>
+		<i>Poids total porté (max = 1 600 p.)</i>

XP		<i>Points expérience</i>
-----------	--	--------------------------

Suivant		<i>Points expérience pour niv. suivant</i>
%		<i>Mod. de carac. principale pour XP</i>

TINIGENS

Caractéristiques requises : CON et DEX minimum 9

Caractéristiques principales : DEX et FOR

Dés de vie : 1d6

Niveau maximum : 8

Armures : toutes (de tailles appropriées), bouclier compris

Armes : toutes (de taille appropriée)

Langues : langue d'alignement, commun, tinigens

Parfois aussi appelés halfelins ou petites-gens, les tinigens sont des semi-humains potelés aux cheveux bouclés et aux pieds velus. Ils pèsent environ 30 kg et ne dépassent pas 90 cm. Les tinigens sont un peuple amical et accueillant. Ils aiment le confort plus que tout au monde et ne sont pas réputés pour leur courage. Ceux d'entre eux que l'aventure a enrichis s'offrent le plus souvent une vie calme et douillette avec leurs gains.

Caractéristiques principales : Un tinigen avec au moins 13 dans l'une de ses deux caractéristiques principales gagne un bonus de 5 % à l'expérience. Un tinigen avec au moins 16 ou plus à la fois en FOR et en DEX gagne un bonus de 10 %.

Combat

Les tinigens peuvent porter une armure de n'importe quel type, à condition qu'elle soit adaptée à leur petite taille. De même, ils maintiennent toutes les armes de taille appropriée à leur stature (tel que défini par l'arbitre). Ils ne peuvent pas se servir des arcs longs ni des épées à deux mains.

Bonus en défense

La taille des tinigens confère un bonus de +2 à leur Classe d'armure lorsqu'ils sont attaqués par des créatures plus grandes que des humains.

Se cacher

Les tinigens ont une étonnante propension à disparaître de la vue :

► Dans les bois ou les broussailles, un tinigen peut se cacher avec 90 % de chances de réussite.

► Dans les donjons, un tinigen peut se cacher dans les ombres ou derrière d'autres formes de couvert. Les chances de réussite sont de 2-sur-6. Pour se cacher, le tinigen doit rester immobile.

Bonus à l'initiative (règle optionnelle)

Si vous utilisez la règle optionnelle d'initiative individuelle (voir *Combat* dans les *Règles de base*), les tinigens obtiennent un bonus de +1 à leurs jets d'initiative.

Écouter aux portes

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

Bonus d'attaque des projectiles

L'excellente coordination des tinigens leur permet d'obtenir un bonus de +1 aux jets d'attaque avec des projectiles.

Place forte

Dès qu'il le souhaite (et qu'il a les fonds nécessaires), un tinigen peut construire une place forte qui deviendra le centre d'une nouvelle communauté de tinigens. Cette communauté, nommée comté, s'installe de préférence dans une campagne tranquille, aux collines verdoyantes parcourues de torrents rieurs. Le seigneur tinigen porte le titre de shérif.

Progression du tinigens

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

MP : Mort ou Poison

B : Baguettes

PP : Paralysie ou Pétification

S : Souffles

SSB : Sorts, Sceptres et Bâtons

