

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Règles spécifiques v1.2

Ce PDF contient les pages de garde de l'édition imprimée de ce livre. Ces pages peuvent être utilisée comme référence par les possesseurs des PDF.

Vade retro du paladin

Niveau	Dés de vie du monstre †							
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
3	7	9	11	-	-	-	-	-
4	R	7	9	11	-	-	-	-
5	R	R	7	9	11	-	-	-
6	D	R	R	7	9	11	-	-
7	D	D	R	R	7	9	11	-
8	D	D	D	R	R	7	9	11
9	D	D	D	D	R	R	7	9
10	D	D	D	D	D	R	R	7
11	D	D	D	D	D	D	R	R
12	D	D	D	D	D	D	D	R
13+	D	D	D	D	D	D	D	D

- : la tentative échoue.

Nombre : Si la somme des 2d6 est supérieure ou égale au nombre indiqué, la tentative est un succès.

R : La tentative réussit, les monstres sont repoussés et fuient.

D : La tentative réussit, et les monstres sont détruits plutôt que d'être simplement repoussés.

En cas de réussite : 2d6 DV de morts-vivants sont repoussés. Au minimum un monstre est toujours affecté. Les DV excédents sont perdus.

Livres de sorts et apprentissage des sorts

INT	Sorts de départ	Chance de copie
3	1	20%
4-5	1	30%
6-7	2	35%
8-9	2	40%
10-12	3	50%
13-14	3	70%
15-16	4	75%
17	4	85%
18	5	90%

Règles optionnelles

- ▶ Races de personnages
- ▶ Levée des restrictions de classe et de niveau
- ▶ Limitations du vade-retro
- ▶ Magiciens et bâtons
- ▶ Attaque avec deux armes
- ▶ Charge dans une mêlée
- ▶ Attaques de projectiles sur des cibles en mêlée
- ▶ Parade
- ▶ Armes liquides
- ▶ Ressusciter les morts
- ▶ Livres de sorts et apprentissage des sorts
- ▶ Multi-classage
- ▶ Compétences secondaires
- ▶ Maniement des armes

Matrice d'attaque des personnages

Type de personnage et niveau			Jet d'attaque pour toucher la CA												
Martial	Semi-martial	Non martial	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1-3	1-4	1-5	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	5-8	6-10	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	9-12	11-14	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10-12	13-14	-	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13-14	-	-	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2

▶ **Martial:** Barbare, chevalier, drow, duergar, paladin, ranger, semi-elfe, svirfneblin.

▶ **Semi-martial:** Acrobate, assassin, barde, druide, semi-orque.

▶ **Non-martial:** Gnome, illusioniste.

Jets de sauvegarde acrobate/assassin/barde

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13
9-12	10	11	9	12	10
13-14	8	9	7	10	8

Jets de sauvegarde barbare

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	10	13	12	15	16
4-6	8	11	10	13	13
7-9	6	9	8	10	10
10-12	4	7	6	8	7
13-14	3	5	4	5	5

Jets de sauvegarde drow

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	12	13	13	15	12
4-6	10	11	11	13	10
7-9	8	9	9	10	8
10	6	7	8	8	6

Jets de sauvegarde druide

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13-14	3	5	7	8	7

Jets de sauvegarde duergar

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10	2	3	4	4	6

Jets de sauvegarde gnome

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-5	8	9	10	14	11
6-10	6	7	8	11	9

Jets de sauvegarde semi-elfe

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	12
7-9	8	9	9	10	10
10-12	6	7	8	8	8

Jets de sauvegarde semi-orque

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13

Jets de sauvegarde illusioniste

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-14	8	9	8	11	8

Jets de sauvegarde chevalier/ranger

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-14	4	5	6	5	8

Jets de sauvegarde paladin

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	10	11	12	13	14
4-6	8	9	10	11	12
7-9	6	7	8	8	10
10-12	4	5	6	6	8
13-14	2	3	4	3	6

Jets de sauvegarde svirfneblin

Niveau	MP	B	PP	S	SSB
1-3	8	9	10	14	11
4-6	6	7	8	11	9
7-8	4	5	6	9	7

Chance de succès de l'acrobate

Niveau	CH	DS	EP	FU	SC
1	25	20	87	60	10
2	25	25	88	65	15
3	25	30	89	70	20
4	33	35	90	75	25
5	33	40	91	80	30
6	33	43	92	85	33
7	33	46	93	90	36
8	50	50	94	95	40
9	50	53	95	99	43
10	50	56	96	99	46
11	50	60	97	99	50
12	66	63	98	99	53
13	66	66	99	99	56
14	75	70	99	99	60

Chance de succès de l'assassin

Niveau	AS	DS	EP	PB	SC
1	0	20	87	1-2	10
2	0	25	88	1-2	15
3	0	30	89	1-3	20
4	-1	35	90	1-3	25
5	-1	40	91	1-3	30
6	-2	43	92	1-3	33
7	-2	46	93	1-4	36
8	-3	50	94	1-4	40
9	-3	53	95	1-4	43
10	-4	56	96	1-4	46
11	-4	60	97	1-5	50
12	-5	63	98	1-5	53
13	-5	66	99	1-5	56
14	-6	70	99	1-5	60

Lancer les dés : Les assassinats et les chutes ne sont pas testées. Perception des bruits est testé avec 1d6. Les autres compétences sont testées sur un d%.

Connaissance du joueur : L'arbitre doit effectuer un jet à la place du joueur pour PB, SC et DS, car le personnage pense toujours que la tentative est réussie. Si le jet de SC ou DS échoue, l'arbitre sait que le personnage a été remarqué.

Chance de succès du barbare

Niveau	DS	EP	SC
1	20	87	10
2	25	88	15
3	30	89	20
4	35	90	25
5	37	91	30
6	40	92	33
7	42	93	36
8	44	94	40
9	46	95	43
10	48	96	46
11	50	97	50
12	50	98	53
13	50	99	56
14	50	99	60

Chance de succès des compétences de larcin du semi-orque

Niveau	DS	PP	SC
1	20	20	10
2	25	25	15
3	30	30	20
4	35	35	25
5	40	40	30
6	45	45	36
7	55	55	45
8	65	65	55

Chance de succès des compétences de pistage du ranger

Niveau	Pistage
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9	100%
10+	110%

Modificateurs raciales et caractéristiques requises

Race	FOR	INT	SAG	DEX	CON	CHA
Drow	-	Min 9	-	+1	-1	-
Duergar	-	Min 9	-	-	Min 9, +1	-1
Elfe	-	Min 9	-	+1	-1	-
Gnome	-	Min 9	-	-	Min 9	-
Humain	-	-	-	-	(+1)*	(+1)*
Nain	-	-	-	-	Min 9, +1	-1
Semi-elfe	-	-	-	-	Min 9	Min 9
Semi-orque	+1	-	-	-	+1	-2
Svirfneblin	-	-	-	-	Min 9	-
Tinigens	-1	-	-	Min 9, +1	Min 9	-

* Si vous utilisez la règle optionnelle de levée de restrictions de classes et niveau des semi-humains.

Limites de niveau de classe par race

Race	Ac	Ass	Barb	Bde	Chev	Clerc	Dru	Gue	Illu	Mag	Pal	Ran	Vol
Drow	10	10	-	-	9	11*	-	7	-	9	-	9	11
Duergar	-	9	-	-	-	8*	-	10	-	-	-	-	9
Elfe	10	10	-	-	11	7*	8*	7	-	11	-	11	10
Gnome	-	6	-	-	-	7*	-	6	7	-	-	-	8
Humain	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14
Nain	-	9	-	-	-	8*	-	10	-	-	-	-	9
Semi-elfe	12	11	-	12	12	5	12	8	-	8	12	8	12
Semi-orque	8	8	-	-	-	4	-	10	-	-	-	-	8
Svirfneblin	-	8	-	-	-	7*	-	6	7	-	-	-	8
Tinigens	-	-	-	-	-	-	6*	6	-	-	-	-	8

* A la discrétion de l'arbitre, cette combinaison classe/race peut n'être disponible que pour les PNJ.

Résistance des semi-humains

CON	Modificateur
6 ou moins	-
7-10	+2
11-14	+3
15-17	+4
18	+5

Duergars : Appliquez le modificateur aux JS contre la paralysie, les poisons, les sorts et les bâtons, baguettes et sceptres magiques.

Nains : Appliquez le modificateur aux JS contre les poisons, les sorts et les bâtons, baguettes et sceptres magiques

Gnomes : Appliquez le modificateur aux JS contre les sorts et les bâtons, baguettes et sceptres magiques.

Tinigens : Appliquez le modificateur aux JS contre les poisons, les sorts et les bâtons, baguettes et sceptres magiques.