

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

CLASSIC FANTASY

Les trésors

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.



**NECROTIC
GNOME**

Type d'objet magique

B : d % X : d % Type d'objet

1 - 10	1 - 10	Armure ou bouclier
11 - 15	11 - 15	Objets divers
16 - 40	16 - 35	Potion
41 - 45	36 - 40	Anneau
46 - 50	41 - 45	Baguette / Bâton / Sceptre
51 - 70	46 - 75	Parchemin ou carte
71 - 90	76 - 95	Épée
91 - 00	96 - 00	Arme

Armures et boucliers magiques

B : d4 X : d% Objet

1	1-15	Armure +1
2	16-25	Armure +1, bouclier +1
	26-27	Armure +1, bouclier +2
	28	Armure +1, bouclier +3
	29-33	Armure +2
	34-36	Armure +2, bouclier +1
	37-41	Armure +2, bouclier +2
	42	Armure +2, bouclier +3
	43-45	Armure +3
	46	Armure +3, bouclier +1
	47	Armure +3, bouclier +2
	48	Armure +3, bouclier +3
	49-51	Armure maudite -1
	52-53	Armure maudite -2
	54	Armure maudite -2, bouclier +1
3	55-56	Armure maudite, CA 9 [10]
	57-62	Bouclier maudit -2
	63-65	Bouclier maudit, CA 9 [10]
4	66-85	Bouclier +1
	86-95	Bouclier +2
	96-00	Bouclier +3

Type d'armure magique

d8 Type d'armure

1-2	Cuir
3-6	Cotte de mailles
7-8	Armure de plates

Objets magiques divers

B : d10 X : d% Objet

	1-3	Amulette d'immunité à la détection
	4	Appareil des éléments : air
	5	Appareil des éléments : eau
	6	Appareil des éléments : feu
	7	Appareil des éléments : terre
1	8-12	Balai volant
	13-17	Bottes de lévitation
	18-22	Bottes de rapidité
	23-27	Bottes de sept lieues
2	28-31	Boule de cristal
	32-33	Boule de cristal avec clairaudience
	34	Boule de cristal avec ESP
	35	Bouteille d'éfrit
	36-38	Broche de protection
	39-40	Cape éclipseante
3	41-50	Cape et bottes elfiques
	51-52	Ceinture de force de géant
4	53-55	Corde d'escalade
5	56-62	Gantelets de force d'ogre
6	63-73	Heaume de changement d'alignement
	74-78	Heaume de lecture des langues et de la magie
7	79	Heaume de télépathie
	80	Heaume de téléportation
8	81-85	Médaille d'ESP sur 9 m
	86-88	Médaille d'ESP sur 27 m
	89	Miroir piègeur
9	90-95	Sac de contenance
10	96-97	Sac dévoreur
	98	Tambours de panique
	99	Tapis volant
	00	Trompe de destruction

Potions magiques

B : d8	X : d%	Potion
	1-3	Autométamorphose
	4-6	Clairaudience
	7-10	Clairvoyance
	11-13	Contrôle d'humain
	14-16	Contrôle de dragon
	17-19	Contrôle de géant
	20-22	Contrôle des animaux
	23-25	Contrôle des morts-vivants
	26-28	Contrôle des plantes
1	29-32	Croissance
	33-35	Détection de trésors
2	36-38	Diminution
3	39-42	ESP
	43-46	Force de géant
4	47-50	Forme gazeuse
5	51-54	Guérison
	55-59	Héroïsme
6	60-63	Invisibilité
	64-67	Invulnérabilité
7	68-71	Lévitacion
	72-75	Longévitité
8	76-77	Poison
	78-85	Rapidité
	86-89	Résistance au feu
	90-96	Tromperie
	97-00	Vol

Valeur des gemmes

D20	Valeur des gemmes
1 - 4	10 po
5 - 9	50 po
10 - 15	100 po
16 - 19	500 po
20	1 000 po

Bijoux

Les bijoux indiqués par les catégories de trésor ont chacun une valeur de $3d6 \times 100$ po (ou plus, si l'arbitre le décide, pour les personnages au-dessus du 3^e niveau).

Anneaux magiques

B : d6	X : d%	Anneau
	1-2	Accumulation de sorts
1	3-7	Contrôle des animaux
	8-12	Contrôle des humains
	13-18	Contrôle des plantes
	19-21	Convocation de djinn
2	22-27	Faiblesse
3	28-38	Invisibilité
4	39-44	Marche des ondes
5	45-59	Protection +1
	60-64	Protection +1, 1,50 m de rayon
	65-66	Rayons X
	67-68	Régénération
6	69-78	Résistance au feu
	79-84	Retour de sorts
	85-86	Souhaits, 1-2
	87	Souhaits, 1-3
	88	Souhaits, 2-4
	89-90	Télékinésie
	91-00	Tromperie

Objets magiques Basic/Expert

Le tableau montre des probabilités différentes suivant si l'objet est « basique » ou « expert » (c'est-à-dire les personnages du 1er au 3e niveau (basique) et les personnages du 4e niveau ou supérieur (expert)). Les probabilités de base sont indiquées dans la colonne B et les probabilités expertes dans la colonne X.

Il est recommandé d'utiliser des probabilités liées au niveau d'expérience du groupe. Si l'arbitre préfère avoir une distribution uniforme des objets magiques, quel que soit le niveau des personnages, il peut utiliser le tableau expert.

Bâtons, baguettes et sceptres magiques

B : d6	X : d%	Objet
	1-5	Baguette d'effroi
	6-10	Baguette d'illusion
	11-15	Baguette de boules de feu
1	16-20	Baguette de détection de l'ennemi
2	21-25	Baguette de détection de la magie
	26-30	Baguette de détection des métaux
	31-35	Baguette de détection des passages secrets
	36-40	Baguette de détection des pièges
	41-45	Baguette de foudre
	46-50	Baguette de glace
	51-55	Baguette de métamorphose
	56-60	Baguette de négation
3	61-65	Baguette de paralysie
	66-68	Bâton de commandement
	69-71	Bâton de contrecoup
	72-74	Bâton de flétrissement
4	75-84	Bâton de guérison
	85	Bâton de mage
	86-87	Bâton de puissance
5	88-92	Bâton serpent
6	93-00	Sceptre d'annulation

Niveau de sort du parchemin

B : d6	X : d%	Niveau de sort	
		Arcane	Divin
1 - 3	1 - 25	1 ^{er}	1 ^{er}
4 - 5	26 - 50	2 ^e	2 ^e
6	51 - 70	3 ^e	3 ^e
	71 - 85	4 ^e	4 ^e
	86 - 95	5 ^e	5 ^e
	96 - 00	6 ^e	5 ^e

Parchemins magiques et cartes au trésor

B : d8	X : d%	Parchemin/Carte
1	1-15	1 sort
2	16-25	2 sorts
3	26-31	3 sorts
	32-34	5 sorts
	35	7 sorts
4	36-40	Parchemin maudit
	41-50	Protection contre les élémentals
5	51-60	Protection contre les lycanthropes
	61-65	Protection contre la magie
6	66-75	Protection contre les morts-vivants
	76-78	Carte au trésor : I
	79-80	Carte au trésor : II
	81-82	Carte au trésor : III
	83	Carte au trésor : IV
	84	Carte au trésor : V
	85	Carte au trésor : VI
	86	Carte au trésor : VII
8	87-90	Carte au trésor : VIII
	91-95	Carte au trésor : IX
	96	Carte au trésor : X
	97-98	Carte au trésor : XI
	99-00	Carte au trésor : XII

Cartes au trésor

- ▶ **I** : 1 objet magique.
- ▶ **II** : 1d6 × 10 gemmes et 2d10 bijoux.
- ▶ **III** : 2 objets magiques.
- ▶ **IV** : 3 objets magiques (pas d'épées).
- ▶ **V** : 3 objets magiques et 1 potion.
- ▶ **VI** : 3 objets magiques, 1 parchemin et 1 potion.
- ▶ **VII** : 5d6 gemmes et 2 objets magiques.
- ▶ **VIII** : Un trésor d'une valeur de 1d4 × 1 000 po.
- ▶ **IX** : Un trésor d'une valeur de 5d6 × 1 000 po.
- ▶ **X** : Un trésor d'une valeur de 5d6 × 1 000 po et 1 objet magique.
- ▶ **XI** : Un trésor d'une valeur de 5d6 × 1 000 po et 5d6 gemmes.
- ▶ **XII** : Un trésor d'une valeur de 6d6 × 1 000 po.

Épées magiques

B : d8	X : d%	Épée
1	1-2	Épée -1, maudite
	3-4	Épée -2, maudite
2	5-44	Épée +1
3	45-50	Épée +1, +2 contre les lycanthropes
4	51-56	Épée +1, +2 contre les magiciens
5	57-61	Épée +1, +3 contre les dragons
	62-66	Épée +1, +3 contre les créatures enchantées
	67-71	Épée +1, +3 contre les créatures qui se régénèrent
6	72-76	Épée +1, +3 contre les morts-vivants
	77	Épée +1, absorption d'énergie
	78-81	Épée +1, enflammée
7	82-89	Épée +1, lumière
	90-92	Épée +1, localisation d'objets
	93	Épée +1, souhaits
8	94-96	Épée +2
	97-98	Épée +2, charme-personne
	99-00	Épée +3

Communication des épées intelligentes

INT	Lecture	Communication
7	Non	Empathie
8	Non	Empathie
9	Non	Empathie
10	Non	Discours
11	Oui	Discours
12	Oui	Discours

Langues des épées intelligentes

d100	Langues
01-50	Langue d'alignement +1
51-70	Langue d'alignement +2
71-85	Langue d'alignement +3
86-95	Langue d'alignement +4
95-99	Langue d'alignement +5
00	Relancez deux fois et additionnez les résultats

Armes magiques

B : d4	X : d%	Arme
	1-3	Arc +1
	4-13	Carreaux d'arbalète +1 (2d6 carreaux)
	14-15	Carreaux d'arbalète +1 (3d10 carreaux)
	16-22	Carreaux d'arbalète +2 (1d6 carreaux)
1	23-25	Dague +1
	26	Dague +2, +3 contre les orques, gobelins et kobolds
	27-34	Épieu +1
	35-38	Épieu +2
	39	Épieu +3
2	40-41	Flèches +1 (3d10 flèches)
	42-51	Flèches +1 (Basique : 10 ; Expert : 2d6 flèches)
	52-57	Flèches +2 (1d6 flèches)
	58-63	Fronde +1
	64-72	Hache +1
	73-75	Hache +2
	76-82	Marteau de guerre +1
	83-87	Marteau de guerre +2
	88	Marteau magique des nains +3
4	89-96	Masse d'armes +1
	97-99	Masse d'armes +2
	00	Masse d'armes +3

Pouvoirs des épées intelligentes

INT	Pouvoirs
7	1 pouvoir sensoriel
8	2 pouvoirs sensoriels
9	3 pouvoirs sensoriels
10	3 pouvoirs sensoriels
11	3 pouvoirs sensoriels
12	3 pouvoirs sensoriels + 1 extraordinaire

Alignement des épées intelligentes

d20	Alignement
01-13	Loyal
14-18	Neutre
19-20	Chaotique