

# OLD-SCHOOL ESSENTIALS

## RETRO ADVENTURE GAME

# Règles de base

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**

# L'AVENTURE

## Test de caractéristique : lancez 1d20

Résultat : inférieur ou égal = réussite.

Difficulté : -4 (facile) à +4 (très difficile).

1 et 20 : 1 toujours réussi, 20 toujours raté.

## Chute

Tomber d'une hauteur sur une surface dure inflige 1d6 points de dégâts par 3 m de chute.

## Guérison

Naturelle : 1d3 pv par jour de repos complet

Magique : prend effet instantanément.

Peut être combinée avec la guérison naturelle.

## Recruter des suivants : lancez 2d6

Modif. de CHA : de réaction s'applique.

Générosité : -2 à +2, selon l'offre.

Mauvaise réputation: -1 à -2.

## Réaction des suivants à l'embauche

2d6	Result
2 or less	Animosité (-1 jets suivants)
3-5	Offre refusée
6-8	Réessayer
9-11	Offre acceptée
12 et +	Offre acceptée, +1 loyauté

## Jets de sauvegarde : lancez 1d20

Résultat : supérieur ou égal = sauvegarde réussie.

## Taux de conversion monétaire

	1 pp	1 po	1 pe	1 pa	1 pc
Valeur en pp	1	1/5	1/10	1/50	1/500
Valeur en po	5	1	1/2	1/10	1/100
Valeur en pe	10	2	1	1/5	1/50
Valeur en pa	50	10	5	1	1/10
Valeur en pc	500	100	50	10	1

# ENCOMBREMENT

Voir p.23

## Encombrement des trésors en pièces

Trésor	Poids en pièces
Pièces (tous types)	1
Pierre précieuse	1
Bijou (1 pièce)	10
Potion	10
Sceptre	20
Parchemin	1
Bâton	40
Baguette	10

## Encombrement simple

Armure portée	Déplacement	
	Sans trésor	Avec trésor
Sans armure	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Armure légère	27 m (9 m)	18 m (6 m)
Armure lourde	18 m (6 m)	9 m (3 m)

## Encombrement détaillé

Encombrement	Déplacement
Jusqu'à 400 pièces	36 m (12 m)
Jusqu'à 600 pièces	27 m (9 m)
Jusqu'à 800 pièces	18 m (6 m)
Jusqu'à 1 600 pièces	9 m (3 m)

# DONJONS

Voir p.28

## Séquence du tour (10 min)

1. **Monstres errants**
2. **Groupe décide des actions**
3. **Description** : l'arbitre décrit les conséquences des actions.
4. **Fin du tour** : décompte du temps, vérification des sources de lumière, durée des sorts, repos.

## Monstres errants

**Chance** : Typiquement 1-sur-6 tous les 2 tours.

## Portes

**Écouter** : 1-sur-6 chance de réussite.

**Se refermer** : les portes peuvent se refermer derrière les PJ.

**Bloquée** : chances de débloquent dépendent de la FOR. Essai raté alerte les monstres.

## Déplacement

**Explorer l'inconnu** : vitesse de déplacement en mètre par tour.

**Zones connues** : l'arbitre peut accepter des déplacements plus rapide.

## Repos

**Fréquence des repos** : un tour toutes les heures.

**Pénalités** : -1 à l'attaque et aux dégâts.

## Fouille : 1-sur-6 chance

**Zone** : zone de 3 × 3 m spécifique.

**Temps** : fouiller prend 1 tour complet.

## Pièges

**Chances d'activer** : 2-sur-6 chances quand le PJ accomplit une action déclenchant le piège.

**Types** : pièges de salle, pièges de trésors. PJ peuvent trouver ceux de salle en fouillant.

# CONTRÉES SAUVAGES

Voir p.30

## Séquence de la journée

1. **Le groupe décide de la direction**
2. **Risque de se perdre**
3. **Météo** : sur l'eau.
4. **Monstres errants**
5. **Description** : l'arbitre décrit le terrain traversé et les lieux découverts, et demande aux joueurs ce qu'ils veulent faire.
6. **Fin de la journée** : décompte du temps, vérification des sources de lumière, durée des sorts, repos.

## Risque de se perdre : lancez 1d6

**Dégagé, prairie** : 1-sur-6.

**Terres stériles, collines, montagnes, forêt** : 2-sur-6.

**Désert, jungle, marais** : 3-sur-6.

## Monstres errants

**Fréquence** : typiquement une fois par jour.

**Ville, terrain dégagé, prairie, régions peuplées** : 1-sur-6.

**Terres stériles, désert, forêt, colline** : 2-sur-6.

**Jungle, montagnes, marais** : 3-sur-6.

## Trouver de la nourriture

**Cueillette** : pendant le voyage. 1-sur-6 chance de nourriture pour 1d6 humains.

**Chasse** : unique activité de la journée. 1-sur-6 chance de rencontrer des animaux.

## Déplacement

**Paysage accidenté, désert, forêt, collines** : réduit de 33%.

**Jungle, montagne, marais** : réduit de 50%.

**Routes entretenues** : augmenté de 50%.

**Marche forcée** : augmente de 50%, 1 jour de repos après.

## Repos

**Fréquence** : un jour tous les 6 jours.

**Pénalités** : -1 à l'attaque et aux dégâts.

# RENCONTRES

Voir p.34

## Séquence de la rencontre

1. **Surprise**
2. **Distance de rencontre**
3. **Initiative** : uniquement camps pas surpris.
4. **Actions** : chaque camp qui n'est pas surpris décide de sa réaction à la rencontre. La rencontre est jouée en conséquence
5. **Conclusion** : un tour de jeu a passé.

## Surprise : chaque camp lance 1d6

Résultat : 1 ou 2 = surpris.

## Distance de rencontre

Donjon : 2d6 × 3 m.

Contrées sauvages ou sur l'eau: 4d6 × 10 m (1d4 × 10 m si surpris).

## Initiative: chaque camp lance 1d6

Résultat : le plus élevé agit en premier.  
Égalité : relance les dés ou actions sont résolues simultanément.

Armes lentes : agissent toujours en dernier dans le round.

## Réaction des monstres: lancez 2d6

Modif. de CHA : de réaction s'applique.

## Test de réaction des monstres

2d6	Result
2 et moins	Hostile, attaque
3-5	Inamical, peut attaquer
6-8	Neutre, indécis
9-11	Indifférent, peu intéressé
12 et plus	Amical, serviable

# COMBAT

Voir p.40

## Séquence du round de combat (10 s)

1. **Déclaration des sorts et des replis**
2. **Initiative** : chaque camp lance 1d6.
3. **Le camp gagnant agit** :
  - a. **Moral des monstres**
  - b. **Déplacement**
  - c. **Attaques à distance**
  - d. **Sorts**
  - e. **Attaques de mêlée**
4. **Autres camps agissent**: par ordre d'initiative.

## Moral : lancez 2d6

Résultat : supérieur au score de moral : le monstre se rend ou essaie de s'enfuir.

Quand faire un test : premier mort; moitié ne peut plus se battre

Scores de morale de 2 ou 12 : Score de 2 : ne combat jamais (sauf acculé). Score de 12 : ne rate jamais son test de moral.

## Déplacement en mêlée

Se replier : recule à la ½ de son déplacement.

Retraite : Fuit à son déplacement de rencontre. Ne peut attaquer; adversaire reçoit bonus +2 à l'attaque, et ignore le bonus à la CA du bouclier.

## Attaques à distance (> 2 m)

Portée : courte : +1, longue : -1 à l'attaque.

Couvert partiel : -1 à -4 à l'attaque.

## Lancer de sorts

Action unique : ni déplacement ou autres actions.

Interrompu : si le lanceur est touché ou rate une sauvegarde, le sort est perdu.

## Attaque : lancez 1d20

Modificateurs: mêlée : FOR modifie attaque et dégâts. Distance : DEX modifie attaque.

1 et 20 : 1 toujours raté, 20 toujours réussi.

## Matrice de valeurs d'attaque par le TACO

DV monstre	TACO	Jet d'attaque pour toucher une CA												
		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
H normal	20 [-1]	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
Jusqu'à 1	19 [0]	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
1+ à 2	18 [+1]	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
2+ à 3	17 [+2]	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
3+ à 4	16 [+3]	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
4+ à 5	15 [+4]	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
5+ à 6	14 [+5]	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
6+ à 7	13 [+6]	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
7+ à 9	12 [+7]	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
9+ à 11	11 [+8]	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
11+ à 13	10 [+9]	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
13+ à 15	9 [+10]	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
15+ à 17	8 [+11]	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
17+ à 19	7 [+12]	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
19+ à 21	6 [+13]	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
21+ et >	5 [+14]	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

## Jet de sauvegarde des monstres

Dés de vie	Mort	Baguettes	Paralytie	Souffles	Sorts
Humain normal	14	15	16	17	18
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
13-15	4	5	6	5	8
16-18	2	3	4	3	6
19-21	2	2	2	2	4
22 et plus	2	2	2	2	2

## Dégâts

**PJ** : 1d6 (règle optionnelle : selon arme).

**Mêlée** : FOR modifie les dégâts.

**Monstres** : précisés dans sa description.

**Dégâts minimum** : au moins 1.

**Mort** : à 0 point de vie ou moins.

## Situations de combat

**Attaques par derrière** : ignore CA des bouclier.

**Cécité** : ne peut pas attaquer.

**Personnages impuissants** : sont touchés automatiquement (uniquement jets de dégâts).

**Attaques sans armes** : 1d2 dégâts, modifiés par la FOR.