

Classes / Races	Niv. max	Carac. Requises (a)	Carac. Principales (b)	Classes accessibles et niveau maximum (c)	Modificateurs	Références
Drow	10	INT	FOR, SAG	acrobate :10, assassin :10, chevalier :9, clerc(d) :11, guerrier :7, magicien :9, ranger :9, voleur :11	CON-1, DEX+1	FA 16, 37
Duergar	10	CON, INT	FOR	assassin :9, clerc(d) :8, guerrier :9, voleur :9	CHA-1, CON+1	FA 20, 38
Elfe	10	INT	INT, FOR	acrobate :10, assassin :10, chevalier :11, clerc(d) :7, druide(d) :8, guerrier :7, magicien :11, ranger :11, voleur :10	CON-1, DEX+1	FC 8, FA 39
Gnome	8	CON	DEX, INT	assassin :6, clerc(d) :7, guerrier :6, illusionniste :7, voleur :8	-	FA 22, 40
Nain	12	CON	FOR	assassin :9, clerc(d) :8, guerrier :10, voleur :9	CHA-1, CON+1	FC 14, FA 41
Semi-elfe	12	CHA, CON	FOR, INT	acrobate :12, assassin :11, barde :12, clerc :5, druide :12, guerrier :8, magicien :8, paladin :12, ranger :8, voleur :12	-	FA 30, 42
Semi-orc	8	-	DEX, FOR	acrobate :8, assassin :8, clerc :4, guerrier :10, voleur :8	CHA-2, CON+1, FOR+1	FA 32, 43
Svirfneblin	8	CON	FOR	assassin :8, clerc(d) :7, guerrier :6, illusionniste :7, voleur :8	-	FA 34, 44
Tinigens (Petite-gens)	8	CON, DEX	DEX, FOR	druide(d) :6, guerrier :6, voleur :8	FOR-1, DEX+1	FC 16, FA 45
Acrobate	14	-	DEX	(e) Humain, Drow, Elfe, Semi-elfe, Semi-orc	-	FA 6
Assassin	14	-	DEX	(e) Humain, Drow, Duergar, Elfe, Gnome, Nain, Semi-elfe, Semi-orc, Svirfneblin	-	FA 8
Barbare	14	DEX	CON, FOR	(e) Humain	-	FA 10
Barde	14	DEX, INT	CHA	(e) Humain, Semi-elfe	-	FA 12
Chevalier	14	CON, DEX	FOR	(e) Humain, Drow, Elfe	-	FA 14
Clerc	14	-	SAG	(e) Humain, Drow(d), Duergar(d), Elfe(d), Gnome(d), Nain(d), Semi-elfe, Semi-orc, Svirfneblin(d)	-	FC 6
Druide	14	-	SAG	(e) Humain, Elfe(d), Semi-elfe, Tinigens(d)	-	FA 18
Humain	illimité	-	-	Toutes	-	FA 43
Guerrier	14	-	FOR	(e) Humain, Drow, Duergar, Elfe, Gnome, Nain, Semi-elfe, Semi-orc, Svirfneblin, Tinigens	-	FC 10
Illusionniste	14	DEX	INT	(e) Humain, Gnome, Svirfneblin	-	FA 24
Magicien	14	-	INT	(e) Humain, Drow, Elfe, Semi-elfe	-	FC 12
Paladin	14	CHA	FOR, SAG	(e) Humain, Semi-elfe	-	FA 26
Ranger	14	CON, SAG	FOR	(e) Humain, Drow, Elfe, Semi-elfe	-	FA 28
Voleur	14	-	DEX	(e) Humain, Drow, Duergar, Elfe, Gnome, Nain, Semi-elfe, Semi-orc, Svirfneblin, Tinigens	-	FC 18

(a) Une caractéristique requise exige un score de 9 au moins. (b) La/Les caractéristique(s) principales affecte la vitesse à laquelle le personnage gagne ses points d'expérience. (c) Si vous jouez avec l'option classe et race séparée. (d) Si le MD l'autorise. (e) Indique les races autorisées à pratiquer la classe.

Les races sont en tête du tableau. Les **rares et classes en gras** sont celle du manuel *FA Fantasy Avancée*. **FC** Manuel Fantasy Classique. **FA** Manuel Fantasy Avancée.

Règles personnelles

Création des Personnages

Deux alternatives au choix

Le joueur maîtrise son choix de classe : Le joueur va faire si tirage de 4d6. Il retient les 3 meilleurs dés. Une fois les six scores obtenu, il les répartit comme il souhaite dans les caractéristiques. Ça donne des scores plus élevés pour nos héros.

OU

Le joueur choisi une grille : Le joueur tire 3d6 pour chaque caractéristique, dans l'ordre FOR, INT, SAG, CON, DEX, CHA, et fait trois grilles. Il choisit la grille qu'il préfère.

Si aucune caractéristique ne dépasse 9, alors on crée un autre personnage.

Classe et Race

J'utilise les règles optionnelles de races et classes du livre **OSE - Fantasy avancé - Règles spécifiques, page 36**.

Réduire la mortalité

Les règles OSR sont rudes pour les aventuriers de bas niveaux, ils risquent vraiment la mort à la moindre échauffourée un peu musclée. Si vos joueurs sont très jeunes ou très attachés à leur personnages, soyons sympa et donnons leur un peu de souffle héroïque, je propose d'utiliser une des 2 règles suivantes :

Zéro Point de Vie

C'est une petite règle pour atténuer la violence, surtout à bas niveau. Lorsqu'un personnage tombe à **0 point de vie**, il s'écroule **inconscient**. Si le personnage subit de **nouveaux dégâts** ou s'il est laissé **sans soins** pendant **6 tours**, il **meurt**.

Le Destin

Librement inspiré des règles de Warhammer - Le Jeu de Rôle.

À la création du personnage, chaque aventurier dispose de 1 **point de destin** auquel on ajoute le Bonus de **CHA**risme suivant :

- CHA 3 à 12 : Aucun bonus
- CHA 13 à 17 : +1 point de destin
- CHA 18 et + : +2 points de destin

Utiliser un Point de Destin

Les points de destin s'utilisent un seul à la fois pour une situation donnée. Par exemple au cours d'un combat, un guerrier ne pourra en utiliser qu'un.

L'utilisation du point de destin permet de réaliser une action héroïque pour :

- Éviter la totalité des dégâts unique. Le joueur doit décrire comment il esquivé.
- Se tirer d'une situation fatale, par exemple noyade, chute, mais pas une maladie ou un empoisonnement. L'aventurier en sortira inconscient.

Récupérer des Points de Destin

- Réaliser une quête difficile.
- Réussir une action héroïque.
- Faire une offrande très importante ou généreuse à une divinité.

Et tout autre chose qui vous inspire une telle récompense. Par exemple, une aventure particulièrement bien jouée, avec un excellent *role-play* de la part d'un joueur, pourrait être récompensée aussi par un **point de destin**.

Encombrement Maximal

Les **Nains**, **Duergar**, **Svirfneblin** et **Gnome** peuvent porter au maximum leur **CON**stitution × 100 de poids en pièces. Toutes les **autres races et classes** porteront au maximum **FOR**ce × 100 pièces. La table d'encombrement détaillé s'applique.

Par exemple, un personnage avec une Force de 9, portera au maximum 900 pièces de poids comme ceci : ►De 0 à 400 pièces, déplacement de 36 m (12 m) ►De 401 à 600 pièces, déplacement de 27 m (9 m) ►De 601 à 800 pièces, déplacement de 18 m (6 m) ►De 801 à **900** pièces, déplacement de 9 m (3 m) ►Pas possible de se déplacer avec plus de 900 pièces de poids porté.

Autre exemple, avec un guerrier de Force 18 portera jusqu'à 1800 pièces de poids : ►De 0 à 400 pièces, déplacement de 36 m (12 m) ►De 401 à 600 pièces, déplacement de 27 m (9 m) ►De 601 à 800 pièces, déplacement de 18 m (6 m) ►De 801 à **1800** pièces, déplacement de 9 m (3 m) ►Pas possible de se déplacer avec plus de 1800 pièces de poids porté.