

Fantasy-OSR

Règles de jeu

Notes d'intention

Retour inopiné à la fantasy avec un projet que j'ai en tête depuis un moment, que j'ai baptisé Fantasy OSR, nom de travail qui pourrait changer.

L'idée est de proposer un jeu de rôle médiéval fantastique dans l'esprit Old School Revival, avec des mécaniques simples favorisant l'initiation et en y ajoutant des options pour satisfaire les vieux grognards, comme moi.

Nom: Ser Morton

PEUPLE: humain
CLASSE: mercenaire
NIVEAU: 1e
ALIGNEMENT: neutre
CARACTÈRE: méfiant

Force 13
Agilité 9
Esprit 10

Armure 3
Points de Vie 5

Inventaire
Sac à dos
Cape
Torches (2)
Rations (3 jours)
Épée d6
Hache d8
Cotte de mailles (3)

Objets magiques

Notes

PIÈCES D'OR: 3

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

Partant de cette idée, je me suis bricolé une petite fiche d'aventure.

Si elle vous dit quelque chose, c'est normal. Je me suis inspiré de la feuille de personnage que j'avais faite pour Mausritter, dont j'ai pris les règles, elles-mêmes inspirées de Into The Odd.

Parmi mes inspirations, Into The Odd, Mausritter mais aussi Cairn, Shadowdark, Old School Essentials et le Donjonverse de manière générale.

Plutôt que de poser des pages de règles, j'ai eu envie de proposer plusieurs aventuriers, ici Ser Morton, ainsi qu'une première aventure afin de valider petit à petit les règles

et de les enrichir au fur et à mesure de mes besoins. J'ai donc pris les règles de base et j'ai créé plusieurs personnages, des combattants, des voleurs, des lanceurs de sorts, etc. tout en posant petit à petit les bases du système et les règles spécifiques, le but étant d'éprouver les règles et le jeu à travers l'écriture de scénarios et de playtests.

Rien de bien original, me direz-vous. En effet. Je suis plus dans une optique de picorage de ce qui m'a plus dans tous les jeux de rôle que j'ai pratiqués depuis 35 ans, avec une forte envie d'un retour aux sources. Ô nostalgie ennemie.

Naissance du héros

Après Ser Morton, je crée d'autres héros, une quinzaine à vrai dire:

- ❖ Dame Gertrude, une prêtresse
- ❖ Smyrne, un voleur
- ❖ Thorik, un nain combattant des tunnels
- ❖ Sylvara, la rôdeuse elfe
- ❖ Carolus, l'homme d'armes
- ❖ Hildegarde, la combattante
- ❖ Morgane la magicienne
- ❖ Urf Sans-Peur, barbare du nord
- ❖ Gaston, le chasseur
- ❖ Ombre, une voleuse
- ❖ Balin Hachedefer, un bûcheron nain
- ❖ Victor, clerc
- ❖ Lyra la pieuse, une pèlerine
- ❖ Gwendoline, une paladine

Pour chacun de ces héros, j'ai appliqué la procédure de création qui suit.

Elle est simple et rapide; il ne faut que cinq minutes pour avoir un personnage paré pour l'aventure.

Caractéristiques

Chaque personnage est défini par trois caractéristiques notées de 3 à 18, déterminées à la création par 3d6: **Force**, **Agilité** et **Esprit**.

Points de vie

Les **Points de Vie**, 1d6 à la création, représentent la capacité du personnage à recevoir des coups et à faire face à l'adversité. Au-delà des **Points de Vie**, lorsque ce score tombe à zéro, on décompte des points de caractéristiques, **Force**, **Agilité** ou **Esprit** selon les circonstances et la nature de la blessure.

Les **Points de Vie** se récupèrent avec du repos. Les blessures nécessitent des soins magiques ou non.

Armure

Le score d'**Armure** représente le total des protections portées par le personnage: pièce d'armure, casque, bouclier.

Certains personnages possèdent des objets magiques et/ou des capacités spéciales dépendant de leur classe et de leur peuple.

Alignement

L'**alignement** - *loyal, neutre* ou *chaotique* - agit comme une boussole morale pour le personnage.

Caractère

Le **caractère** donne quelques indications sur la manière dont peut se comporter le personnage, sans être une obligation de roleplay.

Niveau

Un personnage débute sa carrière au niveau 1.

Inventaire

Chaque personnage dispose d'un inventaire avec quelques articles vestimentaires, des rations et ses armes et pièces d'armure.

Et enfin un nombre de pièces d'or, 1d6 à la création.

--

Règles de jeu

Les règles de Fantasy OSR sont très largement inspirées de Mausritter, Cairn et Into The Odd.

Quand lancer les dés

Quand un aventurier tente une action dont l'issue est incertaine et donc l'échec peut entraîner des conséquences, le MJ demandera un test de **Force**, **Agilité** ou **Esprit** selon les circonstances.

Tests

Le joueur lance un **D20**. Si le résultat est **inférieur ou égal** à la caractéristique associée au test, l'aventurier **réussit son action**.

Si le résultat du dé est **supérieur**, l'action se solde par un **échec** et l'aventurier subit les conséquences de cet échec, décrites par le MJ.

Si l'action est simple et ne risque pas d'échouer, aucun jet de dé n'est requis et l'action réussit automatiquement.

Si l'action est impossible, il est inutile de lancer les dés; ça ne changera rien.

Si l'aventurier est bien préparé, bien équipé ou bénéficie d'un quelconque **avantage**, le joueur lance **deux D20** et conserve le résultat le plus avantageux, en l'occurrence le score le plus bas.

Par contre, si l'aventurier est gêné, **désavantagé**, en position de faiblesse ou utilise un équipement non adapté, le joueur lance deux D20 et conserve le résultat le moins avantageux, à savoir le plus haut.

En cas d'opposition, le camp ayant le résultat le plus bas l'emporte.

Combat

Les combats sont rapides, risqués et souvent létaux. **Une attaque touche toujours.** On ne lance pas de dés pour savoir si on a touché son adversaire.

On lance uniquement le dé correspondant aux dommages infligés par l'arme.

Une partie des dégâts sont absorbés par l'armure de la cible si elle porte des protections, puis on diminue le score de Points de Vie de la cible. Une attaque avantagée inflige 1D12; une attaque désavantagée inflige 1D4 dommages.

Blessure, mort, folie

Si les Points de Vie tombent à zéro, on décompte le reste des dommages aux scores de Force, d'Agilité ou d'Esprit selon la nature de l'attaque.

Si la Force tombe à zéro, l'aventurier trépassé.

Si l'Agilité tombe à zéro, l'aventurier ne peut plus bouger. Il est **paralysé**.

Si l'Esprit tombe à zéro, l'aventurier succombe à la **folie**.

Récupérer des points de vie

Les **Points de Vie** se récupèrent lors des périodes de repos.

Les points de caractéristiques - **Force**, **Agilité** et **Esprit** - nécessitent des soins adéquats et une convalescence pour être récupérés. Sans soins, l'aventurier est considéré comme blessé.

Capacités spéciales, magie, etc.

Certains personnages possèdent des capacités spéciales ou peuvent user de la magie. Selon la capacité ou le pouvoir, le joueur devra faire un test ou pas. Cela dépend essentiellement de la nature et de l'origine de cette capacité.

Parfois, c'est le MJ qui lance le dé, parfois c'est le joueur. Là encore, cela dépend de la perception qu'a le personnage de sa capacité.

Cette section va passer en revue les différents personnages et leurs capacités, et proposer une manière de "jouer" avec ces capacités.

Nom: Dame Gertrude

PEUPLE: humaine
 CLASSE: prêtresse
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: loyal
 CARACTÈRE: miséricordieuse



Force 10
Agilité 12
Esprit 15

Armure 2
Points de Vie 4

Inventaire

Sacoches
 Robe de moinesse
 Lanterne
 Rations (3 jours)
 Masse d'armes d8
 Broigne (2)

Objets magiques

Symbole religieux

Pouvoirs sacrés

Repousser les morts-vivants
 Soins (+1d4)
 Prière

PIÈCES D'OR: 4

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVENTURE

Commençons par Dame Gertrude; c'est une prêtresse. Elle tient ses capacités spéciales de la divinité qu'elle prie.

On parle donc ici de pouvoirs sacrés issus d'un dieu ou d'une déesse.


Le pouvoir de **repousser les morts-vivants** s'active sur base d'un test réussi d'**Esprit**.

Le pouvoir de **soins** est utilisable à volonté et rend 1D4 points de vie au blessé, mais ne peut pas être utilisé plus d'une fois par jour sur la même cible.

Le pouvoir de **prière** nécessite que Dame Gertrude se concentre, fasse le vide et récite un passage des écritures saintes ou une prière imaginée par le ou la joueuse.

Nom: Smyrne

PEUPLE: humain
 CLASSE: voleur
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: chaotique
 CARACTÈRE: taiseux et fourbe



Force 6
Agilité 13
Esprit 10

Armure 1
Points de Vie 4

Inventaire

corde + grappin
 outils de crochetage
 Lanterne sourde
 Épée courte 1d6
 Dagues (1d4)
 Tunique de cuir (1)

Objets magiques

Capacités spéciales

Crocheter une serrure
 Grimper
 Se cacher
 Se déplacer sans bruit

PIÈCES D'OR: 1

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVENTURE

Smyrne est un voleur. Il sait crocheter une serrure, grimper, se cacher et se déplacer sans bruit.


Ces capacités sont activables sur base d'un test d'**Agilité** réussi. Le jet de dé pour **se cacher** et **se déplacer sans bruit** sera fait par le MJ, sur base de la caractéristique d'Agilité de Smyrne. Le résultat du test sera gardé secret par le MJ qui indiquera uniquement à Smyrne qu'il est caché ou qu'il tente de se déplacer silencieusement. En effet, du point de vue du voleur, il est bien caché et il se déplace le plus silencieusement possible, mais ça ne veut pas dire que c'est nécessairement le cas.

Idem pour une capacité de **détection de pièges** qui demandera un test d'**Esprit**, fait en secret par le MJ. Si le test est réussi, le MJ annoncera que Smyrne a repéré un piège ou qu'il n'y a pas de piège. Si le test est un échec, le MJ dira simplement: "tu ne vois rien d'inquiétant. Le passage semble sans danger", et si il y a un piège, Smyrne tombera peut-être dedans.

Mon idée est qu'en procédant de cette façon, on crée une certaine synesthésie entre le joueur et le personnage et on favorise l'immersion.

Nom: Thorik

PEUPLE: nain
 CLASSE: combattant des tunnels
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: loyal
 CARACTÈRE: irascible mais brave



Force 15	Armure 3	
Agilité 9	Points de Vie 6	
Esprit 10		

Inventaire

Cape à capuchon
 Rations (2 jours)
 Pioche d8
 Dague 1d4
 Broigne (2)
 Casque (1)

Objets magiques

Capacités spéciales ★

Vision dans le noir
 Mineur

PIÈCES D'OR: 4


FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

Thorik le nain combattant des tunnels possède les capacités de **vision dans le noir** et de **mineur**. Sa faculté de vision dans le noir est automatique. Dès qu'il se retrouve dans les conditions indiquées, ici la nuit ou dans l'obscurité d'un tunnel, il y voit comme en plein jour. Cette faculté lui vient de son appartenance au peuple des nains.

Sa capacité de **mineur** est plus une expertise professionnelle. Il connaît les tunnels et sait comment les creuser et les étançonner au mieux; il sait aussi comment creuser des passages ou faire s'effondrer des passages souterrains.

Nom: Sylvara

PEUPLE: elfe
 CLASSE: rôdeuse
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: neutre
 CARACTÈRE: vive et sensible



Force 9	Armure 1	
Agilité 14	Points de Vie 5	
Esprit 12		

Inventaire

Pains elfiques (5 jours)
 Dague 1d4
 Arc long 1d6
 Tunique de cuir (1)

Objets magiques

Flèches magiques (3x, 1d8)

Capacités spéciales ★

Sensible à la magie
 Se déplacer silencieusement
 Se cacher

PIÈCES D'OR: 2

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

Sylvara est une elfe et comme tous les elfes, elle est **sensible à la magie**. C'est une capacité innée qui ne requiert aucun jet de dé. Par contre, ses capacités de déplacement silencieux et de camouflage demanderont un jet de dé, en l'occurrence un test d'**Agilité**.

Comme pour le voleur, certains tests peuvent être faits par le MJ, en secret. C'est le cas par exemple de **se cacher** ou **se déplacer silencieusement**.

On peut aussi gérer ça avec des tests en opposition dans le cas, par exemple, où un garde scrute une zone pour trouver Sylvara, ou simplement monter la garde et pourrait entendre un bruit.

Nom: Morgane

PEUPLE: humaine
 CLASSE: magicienne
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: chaotique
 CARACTÈRE: mystérieuse et secrète



Force 10
Agilité 11
Esprit 12

Armure 1
Points de Vie 2

Inventaire
 Dague d4
 Amulette de protection (1)
 Grimoire
 Rations (2 jours)

Objets magiques
 Clochette funéraire
 (tinte en présence de
 morts-vivants)

Sortilèges
 Étincelle brûlante d6
 Peau de pierre (+2 Armure)
 Regard occulte (détection)
 Voile d'ombre (se cacher)
 Main invisible

PIÈCES D'OR: 4

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

Morgan est une magicienne. Elle maîtrise des sortilèges qu'elle a notés dans son grimoire.

Étincelle brûlante fonctionne comme une arme. Le joueur lance simplement D6 pour déterminer les dommages causés à la cible.

Peau de pierre permet d'augmenter l'Armure de 2 points; l'effet du sort reste actif le temps d'un combat ou pendant une demi heure.

Regard occulte nécessite un test d'Esprit.

Voile d'ombre fonctionne comme la capacité se cacher, ici sur base d'un test d'Esprit, vu que c'est un effet magique.

Main invisible permet de faire de la télékinésie sur des objets légers et ne demande qu'un peu de concentration.

Nom: Urf Sans-peur

PEUPLE: tribu du nord
 CLASSE: barbare
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: chaotique
 CARACTÈRE: téméraire et violent



Force 15
Agilité 10
Esprit 7

Armure 1
Points de Vie 6

Inventaire
 Hache de guerre d10
 Pagne de fourrure

Notes
 Tatouages tribaux
 (+1 Armure)


Capacités spéciales
 Rage meurtrière d12

PIÈCES D'OR: 4

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

Nom: Gaston

PEUPLE: humain
 CLASSE: chasseur
 NIVEAU: 1e
 ALIGNEMENT: neutre
 CARACTÈRE: taiseux et dévoué



Force 9
Agilité 12
Esprit 10

Armure 1
Points de Vie 3

Inventaire
 Arc d6
 Couteau d4
 Tunique de cuir (1)
 Rations (2 jours)

Objets magiques

Capacités spéciales
 Poser un piège
 Chasser

PIÈCES D'OR: 1

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVEVENTURE

La rage meurtrière d'Urf peut être utilisée comme une arme, sur un simple lancer d'un D12, mais Urf doit réussir un test de **Force**; en cas d'échec, il perd 1 point de vie. Une capacité puissante mais épuisante.

A noter que même s'il échoue à son test de **Force**, la rage inflige quand même D12 dommages. Il s'épuise juste un peu.

Les tatouages tribaux d'Ulif lui donnent 1 point d'**Armure** en permanence.

Nom: Ombre

PEUPLE: humaine
CLASSE: voleuse
NIVEAU: 1e
ALIGNEMENT: chaotique
CARACTÈRE: rusé et sûre d'elle



Force	9	Armure	1
Agilité	15	Points de Vie	3
Esprit	12		

Inventaire

Dagues x2 d4
Arbalète de poing d6
Tunique de cuir (1)
Corde et grappin

Objets magiques

Cape de l'Ombre Fuyante

Capacités spéciales

Escamotage
Attaque sournoise d6
Pièges (détecter et désamorcer)
Baratin

PIÈCES D'OR: 2

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVENTURE

La capacité de **poser un piège** de Gaston demande un test réussi d'**Agilité**; le test doit être fait par le MJ et le résultat, tenu secret, permettra de déterminer si le piège est correctement placé, pas trop visible, efficace. La capacité de **chasse** est une expertise qui demandera un test d'**Agilité** ou d'**Esprit**, selon le cas: **Agilité** pour se déplacer sans bruit et **Esprit** pour repérer des traces et suivre une piste.


La capacité d'**escamotage** d'Ombre, en gros du vol à la tire, demande un test d'**Agilité**.

L'**attaque sournoise** fonctionne comme une attaque normale, infligeant D6 dégâts.

Baratin requiert un test d'**Esprit**.

Nom: Victor

PEUPLE: humain
CLASSE: clerc
NIVEAU: 1e
ALIGNEMENT: loyal
CARACTÈRE: fanatique et intransigeant



Force	10	Armure	2
Agilité	9	Points de Vie	5
Esprit	13		

Inventaire

Haubert (2)
Massue d8
Lance d6
Dague d4
Cape et tabart

Objets magiques

Symbole religieux

Pouvoirs sacrés

Prière
Courroux divin d8
Soins (+1d4)

PIÈCES D'OR: 2

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVENTURE

Victor, en tant que clerc, peut prier et soigner comme Dame Gertrude.

Il possède aussi la capacité de **fureur divine**, activable une fois par combat et infligeant D8 dommages; le joueur lance le dé de l'arme utilisée et un D8 et conserve le score le plus élevé.

L'**imposition des mains** de la paladine fonctionne comme les soins.

La **fureur divine** permet de lancer D10 en plus de dommages lors d'une attaque mais n'est utilisable qu'une fois par combat. Le joueur lance le dé de l'arme utilisée et le D10 et conserve le meilleur score.

La **détection du mal** est une capacité innée du paladin; il ressent la présence du Mal qui se manifeste par une odeur méphitique, une chair de poule ou un mauvais pressentiment.

Nom: Gwendoline	
PEUPLE: humaine	
CLASSE: paladine	
NIVEAU: 1e	
ALIGNEMENT: loyal	
CARACTÈRE: redoutable mais juste	
Force	10
Agilité	10
Esprit	15
Armure	4
Points de Vie	6
Inventaire	
Epée longue d10 Dague d4 Armure de plates 4 Missel (textes saints)	
Objets magiques	
Symbole religieux	
Pouvoirs sacrés	
Prière Imposition des mains (+1d4) Fureur divine d10 Détection du Mal	
PIÈCES D'OR: XX	

FANTASY OSR | FEUILLE D'AVENTURE

Vous l'aurez compris: l'utilisation et l'interprétation des pouvoirs et capacités spéciales doivent rester simples et rapides.

Pas de gestion de points de mana ou d'emplacements de sorts. Pas de magie Vancienne; seulement quelques jets de dés, du bon sens et une approche organique et naturelle, sans casser le rythme de jeu.

J'ai bien conscience que cette manière de faire s'appuie énormément sur le jugement du MJ et une certaine souplesse de la part des joueur.euse.s. tout en laissant de l'espace pour créer ses règles maison sur le pouce.

Progression

Les personnages débutent leurs aventures au 1e niveau.

A la fin d'une aventure, ou lors d'étapes importantes à la discrétion du MJ, les personnages progressent et montent de niveau.

Caractéristiques

A chaque montée de niveau, lancez 1D20 pour chaque caractéristique. Sur un résultat supérieur, le personnage gagne 1 point de caractéristique.

Points de vie

A chaque gain de niveau, le joueur lance autant de D6 que le niveau atteint. Si la somme des D6 est supérieure au score actuel de points de vie du personnage, le résultat obtenu devient le nouveau score de points de vie du personnage.

Capacités spéciales, pouvoirs, etc.

Lors du passage au niveau supérieur, certaines capacités peuvent être ajustées et le personnage peut en acquérir de nouvelles, à la discrétion du MJ.