



Fantasy-OSR Règles de jeu

COMPATIBLE AVEC
Mausritter · Into the Odd



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.

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.

Equipement

(liste non exhaustive)

Armures

Casque (1)

Broigne (2)

Amulette de protection (1)

Bouclier (1)

Tunique de cuir (1)

Haubert (2)

Cottes de mailles (3)

Armure matelassée (2)

Armure de plates (4)

Armes

Epée bâtarde D8

Dague D4

Masse d'armes D8

Bec de corbin D8

Massue D8

Bâton D6

Epée courte D6

Couteau D4

Pioche D8

Hache de guerre D10

Lance D6

Epée longue D10

Hache D8

Arc long D6

Arbalète de poing D6

Hache de bataille D8

Equipement

Sac à dos

Pain elfique

Grimoire

Cape

Sacoche

Missel

Lanterne

Robe de moine

Tabart

Torche

Corde

Sandales

Rations (1 jour)

Grappin

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.

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.

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.

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 élargir au mieux; il sait aussi comment creuser des passages ou faire s'effondrer des passages souterrains.

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.

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.

La **rage meurtrière** d'Ufl 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'Ulf lui donnent 1 point d'**Armure** en permanence.

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**.

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.

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.



Illustrations de couverture et des aventuriers:

Carlos Castilho <https://www.artstation.com/carloscastilho>

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)



PIÈCES D'OR: 3

Objets magiques

Notes

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

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




PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Symbole religieux 

Pouvoirs sacrés

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

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)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques

Capacités spéciales

Crocheter une serrure
Grimper
Se cacher
Se déplacer sans bruit

Nom: Thorik

PEUPLE: nain

CLASSE: combattant des tunnels

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: irascible mais brave



Force 15

Agilité 9

Esprit 10

Armure 3 

Points de Vie 6 

Inventaire

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



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Capacités spéciales

Vision dans le noir
Mineur

Nom: Sylvara

PEUPLE: elfe

CLASSE: rôdeuse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: vive et sensible



Force 9

Agilité 14

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 5



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

Nom: Carolus

PEUPLE: humain

CLASSE: homme d'armes

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: brave et jovial



Force 15

Agilité 9

Esprit 9

Armure 4



Points de Vie 6



Inventaire

Epée d6
Masse d'armes d8
Bouclier (1)
Cotte de mailles (3)
Rations (2 jours)

Objets magiques



Notes



PIÈCES D'OR: 4

Nom: Hildegarde

PEUPLE: humain

CLASSE: combattante

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: intrépide



Force 12

Agilité 8

Esprit 7

Armure 4 

Points de Vie 4 

Inventaire

Casque (1)
Bouclier (1)
Armure matelassée (2)
Bec de corbin d8
Dague d4
Rations (2 jours)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques

Notes

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)



PIÈCES D'OR: 4

Objets magiques

Clochette funéraire
(tinte en présence de
morts-vivants)



Sortilèges

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



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



PIÈCES D'OR: 4

Notes

Tatouages tribaux
(+1 Armure)

Capacités spéciales

Rage meurtrière d12 

Nom: Gaston

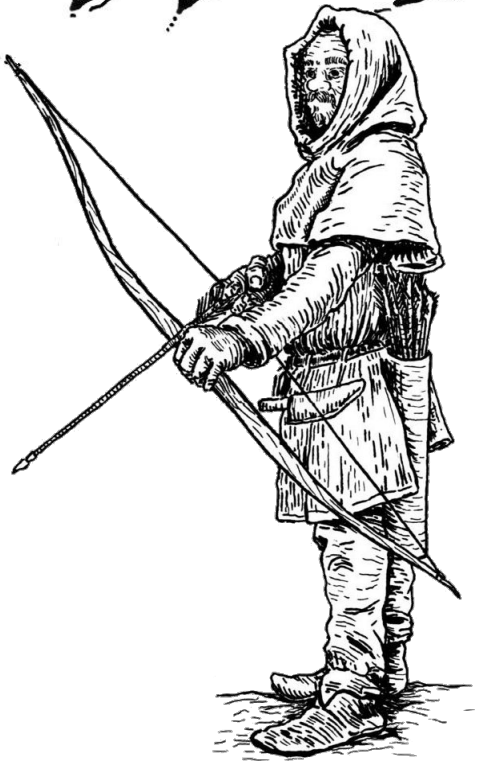
PEUPLE: humain

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)



PIÈCES D'OR: 1

Objets magiques



Capacités spéciales



Poser un piège
Chasser

Nom: Ombre

PEUPLE: humaine

CLASSE: voleuse

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: chaotique

CARACTÈRE: rusé et sûre d'elle



Force 9

Agilité 15

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 3



Inventaire

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



PIÈCES D'OR: 2

Objets magiques



Cape de l'Ombre Fuyante

Capacités spéciales



Escamotage
Attaque sournoise d6
Pièges (détecter et désamorcer)
Baratin

Nom: Balin Hachedefer

PEUPLE: nain

CLASSE: bûcheron

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: borné et tailleux



Force 14

Agilité 8

Esprit 9

Armure 3 

Points de Vie 4 

Inventaire

Casque (1)
Haubert (2)
Hache de bataille d8



PIÈCES D'OR: 3

Objets magiques

Capacités spéciales

Vision dans le noir

Nom: Victor

PEUPLE: humain

CLASSE: clerc

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: loyal

CARACTÈRE: fanatique et intransigeant



Force 10

Agilité 9

Esprit 13

Armure 2



Points de Vie 5



Inventaire

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



PIÈCES D'OR: 2

Objets magiques

Symbole religieux



Pouvoirs sacrés

Prière
Courroux divin d8
Soins (+1d4)



Nom: Lyra la pieuse

PEUPLE: humaine

CLASSE: pèlerin

NIVEAU: 1e

ALIGNEMENT: neutre

CARACTÈRE: bienveillante



Force 9

Agilité 10

Esprit 12

Armure 1



Points de Vie 5



Inventaire

Bâton d6
Cape de pèlerin
Sac et sandales

Objets magiques



Notes



PIÈCES D'OR: 1

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)




PIÈCES D'OR: XX

Objets magiques

Symbole religieux 

Pouvoirs sacrés

Prière 
Imposition des mains (+1d4)
Fureur divine d10
Détection du Mal

Nom:

PEUPLE:

CLASSE:

NIVEAU:

ALIGNEMENT:

CARACTÈRE:

Force

Agilité

Esprit

Armure



Points de Vie



Inventaire

Inventory area containing a gold bag icon and the text "PIÈCES D'OR:"



PIÈCES D'OR:

Objets magiques



Notes

