

PG

Nome del personaggio

Classe

AL

Allineamento: Legale, Neutrale, Caotico

Titolo

Livello

Livello di esperienza

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE

FOR

Attacchi in mischia, Aprire porte

INT

Lingue, Alfabetizzazione

SAG

Tiri salvezza contro magia

DES

Attacchi a distanza, CA, Iniziativa

COS

Punti ferita

CAR

Reazioni, N° Seguaci, Lealtà

Tiro sulle Caratteristiche: pari o sotto con 1d20

TIRI SALVEZZA

M

Morte, veleno

B

Bacchette

P

Paralisi, pietrificazione

S

Soffio

I

Incantesimi, verghe, bastoni

±

Modificatore SAG ai tiri salvezza contro magia

Tiro Salvezza: pari o sopra con 1d20

Ritratto del personaggio, simbolo, descrizione

COMBATTIMENTO

PF Punti ferita

Max

Punti ferita massimi

±

Modificatore COS ai punti ferita

CA Classe Armatura

SA

CA senza armatura: 9 + modificatore DES

±

Modificatore DES alla Classe Armatura

Mis Modificatore FOR agli attacchi in mischia

Dis

Modificatore DES agli attacchi a distanza

INCONTRI

Ini

Modificatore DES alla iniziativa (opzionale)

±

Modificatore CAR ai tiri reazione

ESPLORAZIONE

OP -su-6

Origliare alle porte (1-su-6 o per classe)

AP -su-6

Aprire porte incastrate (basato su FOR)

TP -su-6

Trovare porte segrete (1-su-6 o per classe)

CT -su-6

Cercare trappole (1-su-6 o per classe)

MATRICE DEI TIRI PER COLPIRE

9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Tiro per colpire: controllare tiro per colpire nella matrice per determinare la CA colpita

ABILITÀ E ARMI

MOVIMENTO

Vi

Viaggio: km/giorno

Es

Esplorazione: metri/turno

In

Incontro: metri/round

LINGUE

Alfabetizzato

EQUIPAGGIAMENTO

ARMI & ARMATURA

OGGETTI MAGICI

TESORO

NOTE

*Incantesimi, cavalcature, seguaci,
aree esplorate, indizi*

MONETE

MP	<input type="text"/>
MO	<input type="text"/>
ME	<input type="text"/>
MA	<input type="text"/>
MR	<input type="text"/>

INGOMBRO

(Opzionale)

TE	<input type="text"/>	<i>Peso del tesoro & delle monete</i>
EQ	<input type="text"/>	<i>Peso di armi, armature & equipaggiamento</i>
+	<input type="text"/>	<i>Peso totale trasportato (max=1.600 monete)</i>

PX	<input type="text"/>	<i>Punti esperienza</i>
-----------	----------------------	-------------------------

Prox	<input type="text"/>	<i>Punti esperienza per il prossimo livello</i>
%	<input type="text"/>	<i>Requisito primario modificatore ai PX</i>