

PG		Nome del personaggio
Classe		Allineamento: Legale, Neutrale, Caotico
Titolo		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
CA		Classe Armatura
Mis		Modificatore FOR agli attacchi in mischia

Max		Punti ferita massimi
±		Modificatore COS ai punti ferita
SA		CA senza armatura: 9 + modificatore DES
±		Modificatore DES alla Classe Armatura
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

MO

ME

MA

MR

INGOMBRO

(Opzionale)

TE

Peso del tesoro &
delle monete

EQ

Peso di armi, armature
& equipaggiamento

+

Peso totale trasportato
(max=1.600 monete)

PX

Punti esperienza

Prox

Punti esperienza per il
prossimo livello

%

Requisito primario
modificatore ai PX