

PG	<input type="text"/>	Nome del personaggio
Classe	<input type="text"/>	Allineamento: Legale, Neutrale, Caotico
Titolo	<input type="text"/>	Livello di esperienza

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

SCHEDA DEL PERSONAGGIO

CARATTERISTICHE

FOR	<input type="text"/>	Attacchi in mischia, Aprire porte
INT	<input type="text"/>	Lingue, Alfabetizzazione
SAG	<input type="text"/>	Tiri salvezza contro magia
DES	<input type="text"/>	Attacchi a distanza, CA, Iniziativa
COS	<input type="text"/>	Punti ferita
CAR	<input type="text"/>	Reazioni, N° Seguaci, Lealtà

TIRI SALVEZZA

M	<input type="text"/>	Morte, veleno
B	<input type="text"/>	Bacchette
P	<input type="text"/>	Paralisi, pietrificazione
S	<input type="text"/>	Soffio
I	<input type="text"/>	Incantesimi, verghe, bastoni
±	<input type="text"/>	Modificatore SAG ai TS contro magia

Tiro sulle Caratteristiche: pari o sotto con 1d20

Tiro Salvezza: pari o sopra con 1d20

Ritratto del personaggio, simbolo, descrizione

COMBATTIMENTO

PF	<input type="text"/>	Punti ferita
CA	<input type="text"/>	Classe Armatura
Mis	<input type="text"/>	Modificatore FOR agli attacchi in mischia

Max	<input type="text"/>	Punti ferita massimi
±	<input type="text"/>	Modificatore COS ai punti ferita
SA	<input type="text"/>	CA senza armatura: 9 + modificatore DES
±	<input type="text"/>	Modificatore DES alla Classe Armatura
Dis	<input type="text"/>	Modificatore DES agli attacchi a distanza

INCONTRI

Iniz.	<input type="text"/>	Modificatore DES alla iniziativa (opzionale)
±	<input type="text"/>	Modificatore CAR ai tiri reazione

ESPLORAZIONE

OP	<input type="text"/>	-in-su	Origliare alle porte (1-su-6 o per classe)
AP	<input type="text"/>	-in-su	Aprire porte incastrate (basato su FOR)
TP	<input type="text"/>	-in-su	Trovare porte segrete (1-su-6 o per classe)
CT	<input type="text"/>	-in-su	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	<input type="text"/>	Via terra: cap. di mov. base (km/giorno)
Es	<input type="text"/>	Esplorazione: cap. di mov. base (m/turno)
In	<input type="text"/>	Incontri: 1/3 cap. di mov. base (m/round)

LINGUE

In base alla classe; lingue extra con INT 13+

Alfabetizzato

EQUIPAGGIAMENTO

--

ARMI & ARMATURA

--

OGGETTI MAGICI

--

TESORO

--

NOTE

--

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

MONETE

MP	
MO	
ME	
MA	
MR	

INGOMBRO

(Opzionale)

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

PX		<i>Punti esperienza</i>
-----------	--	-------------------------

Prox		<i>Punti esperienza per il prossimo livello</i>
%		<i>Requisito primario modificatore ai PX</i>