

| | | |
|---------------|----------------------|---|
| 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 |

Tiro sulle Caratteristiche: pari o sotto con 1d20

SAVING THROWS

| | | |
|----------|----------------------|--|
| 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 tiri salvezza contro magia |

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 |
| Att | <input type="text"/> | Bonus di attacco |

| | | |
|------------|----------------------|---|
| 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 |
| Mis | <input type="text"/> | Modificatore FOR agli attacchi in mischia |
| 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) |
| OT | <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) |

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> |