

Nome

Raça

Classe

Título

Nível

Alinh

OLD-SCHOOL

ESSENTIALS

FICHA DE PERSONAGEM

PONTOS DE ATRIBUTO

FORAtq/dano corpo a corpo, Abrir portas

INTIdiomas, Erudição

SABJogadas de proteção contra magia

DESAtaques de projéteis, CA, Iniciativa

CONPontos de vida

CARReações, N° de auxiliares, Lealdade

Teste de atributo: role 1d20, igual ou menor

JOGADAS DE PROTEÇÃO

M Morte, veneno

V Varinhas mágicas

P Paralisia, petrificação

S Ataques de sopro

F Feitiços, bastões e cajados mágicos

± Mod. SAB para proteção vs. magia

Jogada de proteção: role 1d20, igual ou maior

Retrato do personagem, símbolo, descrição

COMBATE

PVPontos de vida

CAClasse de Armadura

MáxPontos de vida máximos

±Mod. CON para pontos de vida

S/ACAs sem armadura: 9 [10] + mod. DES

±Mod. DES para Classe de Armadura

ENCONTROS

InicMod. DES para iniciativa (opcional)

±Mod. CAR para rolagens de reação

MOVIMENTO

JoTaxa mov. base = 36 m, a menos que sobrecarregado
Jornada: taxa de mov. base em km por dia

ExExploração: taxa de mov. base em metros/turno

EnEncontro: 1/3 taxa mov. base em metros/rodada

JOGADAS DE ATAQUE

Opção de regra: resolva ataques usando bônus de ataque (CAA) ou matriz de ataque (CAD)

Cor

Pro

BA

Mod. FOR p/ atq/dano corpo a corpo Mod. DES p/ ataques de projéteis CA Ascendente: bônus de ataque

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

CA Descendente: consulte a jogada de ataque na matriz para determinar a CA atingida THACO

HABILIDADES, PERÍCIAS, ARMAS

Incluindo proficiências em armas e perícias secundárias, se em uso

HABILIDADES DE EXPLORAÇÃO

FO-*em*-6Forragear nos ermos (padrão 1-*em*-6)

AR-*em*-6Encontrar armadilha de sala (padrão 1-*em*-6)

CE-*em*-6Caçar nos ermos (padrão 1-*em*-6)

OP-*em*-6Ouvir à porta (padrão 1-*em*-6)

AP-*em*-6Abrir porta emperrada (baseado em FOR)

PS-*em*-6Encontrar porta secreta (padrão 1-*em*-6)

IDIOMAS

Por raça; idiomas extras se INT 13+

Letrado ☐

ITENS QUE NÃO GERAM CARGA

Roupas, colares, anéis, etc. Não contabilizados, a menos que carregados em grandes quantidades (critério do mestre)

ITENS EQUIPADOS

Qualquer coisa segurada, ativamente em uso ou que esteja pronta para ser usada a qualquer momento: armadura equipada, armas ou escudos empunhados, armas embainhadas, itens presos no cinto.

OUTRAS NOTAS

Feitiços, montarias, auxiliares, áreas exploradas, pistas

Taxa Base de Movimento

36 m (12 m)

27 m (9 m)

18 m (6 m)

9 m (3 m)

ITENS GUARDADOS

FOR 18+

FOR 16+

FOR 13+

FOR 9+

FOR 6+

FOR 4+

Todo o resto do equipamento, itens guardados em sacos, mochilas, etc. Em combate, pegar um item guardado opcionalmente leva uma rodada.
Modificador de FOR (opcional): opcionalmente, remova os espaços no topo da lista com base no valor de FOR do personagem.
Se não estiver usando essa regra opcional: remova os 3 primeiros espaços.

XP

Pontos de experiência

Próx

%

Pontos de experiência para o próximo nível
Modificador de XP do requisito primário