

PJ		Nome do personagem
Classe		Alinhamento: Ordeiro, Caótico ou Neutro
Título		Nível de experiência

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

FICHA DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS

FOR		Ataques corpo a corpo/ Dano, abrir portas
INT		Idiomas/erudição
SAB		Proteção x Feitiços
DES		Ataques à distância / CA/ iniciativa
CON		Pontos de Vida
CAR		Reações/ #auxiliares, lealdade

Teste de Atributo: Jogue 1d20 e tire # igual ou menor

JOGADAS DE PROTEÇÃO

M		Morte, veneno
V		Varinhas mágicas
P		Paralisia, petrificação
S		Ataque de Sopro
F		Feitiços, cetros e cajados mágicos
±		Modificador de SAB para Proteção x Feitiços

Jogada de Proteção: Jogue 1d20 e tire # igual ou maior

Desenho do personagem, símbolo, descrição

COMBATE

PV		Pontos de Vida
CA		Classe de Armadura
Atq		Modificador de FOR. ataque/dano

Max		Pontos de Vida máximos
±		Modificador de CON, Pontos de Vida
Sa		CA sem armadura, 10 + modificador de DES
±		Modificador de DES para Classe de Armadura
Dis		Modificador de DES para ataques à distância

ENCONTROS

Inic		Modificador de DES para Iniciativa (opcional)
±		Modificador de CAR para Jogadas de Reação

AVENTURANDO-SE

OR	-em-6	Ouvir ruídos (1-em-6 ou por Classe)
AP	-em-6	Abrir portas (baseado em FOR)
PS	-em-6	Encontrar passagens secretas (1-em-6 ou por Classe)
AR	-em-6	Encontrar armadilhas (1- em-6 ou por Classe)

MATRIZ DE ATAQUE

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

Jogada de Ataque: Consulte a matriz de ataque para descobrir o valor necessário para acertar uma CA específica

HABILIDADES, PERÍCIAS, ARMAS

MOVIMENTO

Jo		Jornada: Mov. base = Quilômetros/dia
Av		Aventurando-se: Mov. base em metros/turno
En		Encontro: 1/3 Mov. base em metros/round

IDIOMAS

Por Classe; idiomas extras
se INT maior que 13

Letrado ☐

EQUIPAMENTO

ARMAS & ARMADURA

ITENS MÁGICOS

TESOUROS

ANOTAÇÕES

Feitiços, montarias, auxiliares, áreas desbravadas, pistas

XP

Pontos de Experiência

Próx.

XP necessário para o próx. nível

%

Modificador de Atributo primário para XP

MOEDAS

PL

PO

PE

PP

PC

CARGA (Regra opcional))

TE

Peso de tesouro em Moedas

EQ

Peso de equipamento em Moedas

+

Carga total (máx=1.600 mo)