

SC	<input type="text"/>	Charaktername
Kl.	<input type="text"/>	Gesinnung: Recht, Neutralität, Chaos
Titel	<input type="text"/>	
G	<input type="text"/>	
Stufe	<input type="text"/>	Erfahrungsstufe

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

SPIELERCHARAKTERBOGEN

ATTRIBUTE

STÄ	<input type="text"/>	Nahkampfbonus, Türen öffnen
INT	<input type="text"/>	Sprachen, Lesen/Schreiben
WEI	<input type="text"/>	RW gegen Magie
GES	<input type="text"/>	Fernkampfbonus, RK, Initiative
KON	<input type="text"/>	Trefferpunkte
CHA	<input type="text"/>	Reaktionen, Gefolgsleute

RETTUNGSWÜRFE

T	<input type="text"/>	Tod, Gift
S	<input type="text"/>	Zauberstäbe
L	<input type="text"/>	Lähmung, Versteinigung
O	<input type="text"/>	Odemangriffe
Z	<input type="text"/>	Zaubersprüche, Stecken, Ruten
±	<input type="text"/>	WEI-Modifikator auf magische RW

Attributswurf: 1W20 gleich oder niedriger

Rettungswurf: 1W20 gleich oder höher

Charakterporträt/-symbol/-beschreibung

KAMPF

tp	<input type="text"/>	Trefferpunkte
RK	<input type="text"/>	Armour Class
Nah	<input type="text"/>	STÄ-Modifikator auf Angriff/Schaden

Max	<input type="text"/>	Maximale Trefferpunkte
±	<input type="text"/>	KON-Modifikator auf Trefferpunkte
Un	<input type="text"/>	Ungerüstete RK: 9 + GES-Modifikator
±	<input type="text"/>	GES-Modifikator auf Rüstungsklasse
Fern	<input type="text"/>	GES-Modifikator auf Angriff

BEGEGNUNGEN

Init	<input type="text"/>	GES-Modifikator auf Initiative (optional)
±	<input type="text"/>	CHA-Modifikator auf Reaktionswürfe

ERKUNDUNG

TL	<input type="text"/>	/W6	An Türen lauschen (1/W6 oder Klasse)
KT	<input type="text"/>	/W6	Klemmende Tür öffnen (STÄ)
GT	<input type="text"/>	/W6	Geheimtür finden (1/W6 oder Klasse)
FF	<input type="text"/>	/W6	Raumfalle finden (1/W6 oder Klasse)

ANGRIFFSMATRIX

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

Angriffswurf: Ergebnis mit Angriffsmatrix abgleichen, um getroffene RK zu bestimmen

FÄHIGKEITEN, FERTIGKEITEN, WAFFEN

BEWEGUNG

GBW	<input type="text"/>	Erkundung: GBW (m/Phase)
KBW	<input type="text"/>	Begegnung: 1/3 GBW (m/Phase)
ÜL	<input type="text"/>	Überland: 1/3 KBW × 10 (km/Tag)

SPRACHEN

Nach Klasse; mehr bei INT 13+	
Lesen/Schreiben <input type="checkbox"/>	

AUSRÜSTUNG

WAFFEN & RÜSTUNG

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

SCHÄTZE

ANDERE ANMERKUNGEN

*Zaubersprüche, Reittiere,
Gefolgsleute, Hinweise*

MÜNZEN

PM	
GM	
EM	
SM	
KM	

TRAGLAST

(Optionale Regel)

S		<i>Gewicht von Schätzen & Münzen</i>
A		<i>Gewicht von Waffen, Rüstung, Ausrüstung</i>
+		<i>Gesamtgewicht (max. 1600 GM)</i>

EP		<i>Erfahrungspunkte</i>
-----------	--	-------------------------

NS		<i>Erfahrungspunkte für nächste Stufe</i>
-----------	--	---

%		<i>Primärattributs- modifikator auf EP</i>
----------	--	--