OLD-SCHOOL ESSENTIALS

SPIELERCHARAKTERBOGEN

SC		*Charaktername*
Kl.		*Gesinnung: Recht, Neutralität, Chaos*
Titel		*Erfahrungsstufe*

Attribute

STÄ		*Nahkampfbonus, Türen öffnen*
INT		*Sprachen, Lesen/Schreiben*
WEI		*RW gegen Magie*
GES		*Fernkampfbonus, RK, Initiative*
KON		*Trefferpunkte*
CHA		*Reaktionen, Gefolgsleute*

Attributswurf: *1W20 gleich oder niedriger*

Rettungswürfe

T		*Tod, Gift*
S		*Zauberstäbe*
L		*Lähmung, Versteinerung*
O		*Odemangriffe*
Z		*Zaubersprüche, Stecken, Ruten*
±		*WEI-Modifikator auf magische RW*

Rettungswurf: *1W20 gleich oder höher*

Charakterporträt/-symbol/-beschreibung

Kampf

tp		*Trefferpunkte*
RK		*Rüstungsklasse*
Ang		*Angriffsbonus*

Max		*Maximale Trefferpunkte*
±		*KON-Modifikator auf Trefferpunkte*
Un		*Ungerüstete RK: 10 + GES-Mod.*
±		*GES-Modifikator auf Rüstungsklasse*
Nah		*STÄ-Modifikator auf Angriff/Schaden*
Fern		*GES-Modifikator auf Angriff*

Begegnungen

Init		*GES-Modifikator auf Initiative (optional)*
±		*CHA-Modifikator auf Reaktionswürfe*

Erkundung

TL	/W6	*An Türen lauschen (1/W6 oder Klasse)*
KT	/W6	*Klemmende Tür öffnen (STÄ)*
GT	/W6	*Geheimtür finden (1/W6 oder Klasse)*
FF	/W6	*Raumfalle finden (1/W6 oder Klasse)*

Bewegung

Grundbewegungsweite = 36 m (unbel.)

GBW		*Erkundung: GBW (m/Phase)*
KBW		*Begegnung: ⅓ GBW (m/Phase)*
ÜL		*Überland: ⅓ KBW × 10 (km/Tag)*

Sprachen

Nach Klasse; mehr bei INT 13+

Lesen/Schreiben ☐

Fähigkeiten, Fertigkeiten, Waffen

v1.01D — © 2021 Obscurati Publishing — **obscurati.de**

Ausrüstung

Waffen & Rüstung

Magische Gegenstände

Schätze

Andere Anmerkungen

Zaubersprüche, Reittiere, Gefolgsleute, Hinweise

Münzen

PM	
GM	
EM	
SM	
KM	

Traglast

(Optionale Regel)

S		*Gewicht von Schätzen & Münzen*
A		*Gewicht von Waffen, Rüstung, Ausrüstung*
+		*Gesamtgewicht (max. 1600 GM)*

EP		*Erfahrungspunkte*
NS		*Erfahrungspunkte für nächste Stufe*
%		*Primärattributs-modifikator auf EP*

v1.01D — © 2021 Obscurati Publishing — **obscurati.de**