

SC Charaktername

Kl.

G Gesinnung: Recht,
Neutralität, Chaos

Titel

Stufe 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,
Versteinigung

O Odemangriffe

Z Zaubersprüche,
Stecken, Ruten

± WEI-Modifikator
auf magische RW

Rettungswurf: 1W20 gleich oder höher

KAMPF

tp Trefferpunkte

RK Armour Class

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

FÄHIGKEITEN, FERTIGKEITEN, WAFFEN

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

SPIELERCHARAKTERBOGEN

Charakterporträt/-symbol/-beschreibung

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

Grundbewegungs-
weite = 36 m (unbel.)

GBW Erkundung:
GBW (m/Phase)

KBW Begegnung:
1/3 GBW (m/Phase)

ÜL Überland:
1/3 KBW × 10 (km/Tag)

SPRACHEN

Nach Klasse;
mehr bei INT 13+

Lesen/Schreiben

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>
----------	--	--