

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

HOJA DE PERSONAJE

PJ	<input type="text"/>	Nombre del personaje
Clase	<input type="text"/>	Alineamiento: Ley, Neutralidad o Caos
Título	<input type="text"/>	Nivel de Experiencia

CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/>	Ataque de melé, daño. Abrir puertas
INT	<input type="text"/>	Idiomas, Alfabetización
SAB	<input type="text"/>	Tiradas de Salvación vs Magia
DES	<input type="text"/>	Ataque a distancia, CA, Iniciativa
CON	<input type="text"/>	Puntos de Golpe
CAR	<input type="text"/>	Reacciones, Sirvientes, Lealtad

Tirada de Característica: tirar igual o por debajo con 1d20

TIRADAS DE SALVACIÓN

M	<input type="text"/>	Muerte, veneno
V	<input type="text"/>	Varitas mágicas
P	<input type="text"/>	Parálisis, petrificación
A	<input type="text"/>	Ataques de aliento
H	<input type="text"/>	Hechizos, varas, bastones
±	<input type="text"/>	Mod. de SAB a Tiradas de Salvación vs Magia

Tirada de Salvación: tirar igual o por encima con 1d20

Retrato del personaje, símbolo o descripción

COMBATE

PG	<input type="text"/>	Puntos de Golpe
CA	<input type="text"/>	Clase de Armadura
Mel	<input type="text"/>	Mod. de FUE a melé/daño

Max	<input type="text"/>	Puntos de Golpe máximos
±	<input type="text"/>	Mod. de CON a los Puntos de Golpe
SA	<input type="text"/>	CA Sin Armadura: 9 - Mod. de DES
±	<input type="text"/>	Mod. de DES a la Clase de Armadura
Dis	<input type="text"/>	Mod. de DES a los ataques a distancia

ENCUENTROS

Ini	<input type="text"/>	Mod. de DES a la Iniciativa (opcional)
±	<input type="text"/>	Mod. de CAR a las tiradas de Reacción

EXPLORACIÓN

ER	<input type="text"/>	-entre-6 Escuchar tras una puerta (1-entre-6 o por clase)
AP	<input type="text"/>	-entre-6 Abrir puertas atascadas (basado en FUE)
DP	<input type="text"/>	-entre-6 Detectar puertas secretas (1-entre-6 o por clase)
DT	<input type="text"/>	-entre-6 Detectar trampas de habitación (1-entre-6 o por clase)

MATRIZ DE ATAQUE

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

Tirada de Ataque: compara el resultado con la matriz para determinar si se impacta a la CA

CAPACIDADES ESPECIALES, HABILIDADES, COMBATE

MOVIMIENTO

VT	<input type="text"/>	Viaje por tierra: millas/día
Ex	<input type="text"/>	Exploración: pies/turno
En	<input type="text"/>	Encuentros: pies/ronda

IDIOMAS

Por clase; Idiomas extra si INT 13+

Alfabetización	<input type="checkbox"/>
----------------	--------------------------

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

HOJA DE PERSONAJE

PJ	<input type="text"/>	Nombre del personaje
Clase	<input type="text"/>	Alineamiento: Ley, Neutralidad o Caos
Título	<input type="text"/>	Nivel de Experiencia

CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/>	Ataque de melé, daño, Abrir puertas
INT	<input type="text"/>	Idiomas, Alfabetización
SAB	<input type="text"/>	Tiradas de Salvación vs Magia
DES	<input type="text"/>	Ataque a distancia, CA, Iniciativa
CON	<input type="text"/>	Puntos de Golpe
CAR	<input type="text"/>	Reacciones, Sirvientes, Lealtad

Tirada de Característica: tirar igual o por debajo con 1d20

TIRADAS DE SALVACIÓN

M	<input type="text"/>	Muerte, veneno
V	<input type="text"/>	Varitas mágicas
P	<input type="text"/>	Parálisis, petrificación
A	<input type="text"/>	Ataques de aliento
H	<input type="text"/>	Hechizos, varas, bastones
±	<input type="text"/>	Mod. de SAB a Tiradas de Salvación vs Magia

Tirada de Salvación: tirar igual o por encima con 1d20

Retrato del personaje, símbolo o descripción

COMBATE

PG	<input type="text"/>	Puntos de Golpe
CA	<input type="text"/>	Clase de Armadura
BA	<input type="text"/>	Bonificador de Ataque

Max	<input type="text"/>	Puntos de Golpe máximos
±	<input type="text"/>	Mod. de CON a los Puntos de Golpe
SA	<input type="text"/>	CA Sin Armadura: 10 + Mod. de DES
±	<input type="text"/>	Mod. de DES a la Clase de Armadura
Mel	<input type="text"/>	Mod. de FUE a melé/daño
Dis	<input type="text"/>	Mod. de DES a los ataques a distancia

ENCUENTROS

Ini	<input type="text"/>	Mod. de DES a la Iniciativa (opcional)
±	<input type="text"/>	Mod. de CAR a las tiradas de Reacción

EXPLORACIÓN

ER	<input type="text"/>	-entre-6 Escuchar tras una puerta (1-entre-6 o por clase)
AP	<input type="text"/>	-entre-6 Abrir puertas atascadas (basado en FUE)
DP	<input type="text"/>	-entre-6 Detectar puertas secretas (1-entre-6 o por clase)
DT	<input type="text"/>	-entre-6 Detectar trampas de habitación (1-entre-6 o por clase)

CAPACIDADES ESPECIALES, HABILIDADES, COMBATE

MOVIMIENTO

VT	<input type="text"/>	Viaje por tierra: millas/día
Ex	<input type="text"/>	Exploración: pies/turno
En	<input type="text"/>	Encuentros: pies/ronda

IDIOMAS

Por clase; Idiomas extra si INT 13+

Alfabetización

EQUIPO

ARMAS Y ARMADURA

OBJETOS MÁGICOS

TESORO

OTRAS NOTAS

*Hechizos, monturas, servidores,
zonas exploradas, pistas*

MONEDAS

MP	
MO	
ME	
ML	
MC	

CARGA

(Regla opcional)

TE		<i>Peso del tesoro en monedas</i>
EQ		<i>Peso de armas, armaduras y equipo</i>
+		<i>Peso cargado total (máx=1600 mon.)</i>

PX		<i>Puntos de Experiencia</i>
-----------	--	------------------------------

Sig		<i>Puntos de Experiencia para el siguiente Nivel</i>
%		<i>Mod. del Requisito principal a los PX</i>