

Jméno	<input type="text"/>	<i>Jméno postavy</i>
Povol.	<input type="text"/>	<i>Přesvědčení: zákon, neutralita, chaos</i>
Titul	<input type="text"/>	Úr. <input type="text"/> <i>Úroveň zkušenosti</i>

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

DENÍK POSTAVY

HODNOTY VLASTNOSTÍ

Sil.	<input type="text"/>	<i>Útoky a zraň. zblízka, otevírání dveří</i>
Int.	<input type="text"/>	<i>Jazyky, čtení a psaní</i>
Mdr.	<input type="text"/>	<i>Záchrany proti magii</i>
Obr.	<input type="text"/>	<i>Útoky na dálku, TZ, iniciativa</i>
Odl.	<input type="text"/>	<i>Životy</i>
Cha.	<input type="text"/>	<i>Reakce, počet družiníků, věrnost</i>

Hod na vlastnost: Na 1k20 stejně nebo míň.

ZÁCHRANNÉ HODY

S	<input type="text"/>	<i>Smrt, jedy</i>
H	<input type="text"/>	<i>Kouzelné hůlky</i>
P	<input type="text"/>	<i>Paralýza, zkamenění</i>
D	<input type="text"/>	<i>Dechové útoky</i>
K	<input type="text"/>	<i>Kouzla, kouzelná žezla, kouzelné hole</i>
±	<input type="text"/>	<i>Modifikátor mdr. k zách. proti magii</i>

Záchranný hod: Na 1k20 stejně nebo víc.

Portrét, znak nebo popis postavy

BOJ

živ.	<input type="text"/>	<i>Počet životů</i>
TZ	<input type="text"/>	<i>Třída zbroje</i>
Blíz.	<input type="text"/>	<i>Modifikátor sil. k útk. a zranění zblízka</i>

Max.	<input type="text"/>	<i>Maximum životů</i>
±	<input type="text"/>	<i>Modifikátor odl. k počtu životů</i>
Bez	<input type="text"/>	<i>TZ beze zbroje: 9 – modifikátor obr.</i>
±	<input type="text"/>	<i>Modifikátor obr. k TZ</i>
Dál.	<input type="text"/>	<i>Modifikátor obr. k útokům na dálku</i>

SETKÁNÍ

Inic.	<input type="text"/>	<i>Modifikátor obr. k iniciativě (volitel.)</i>
±	<input type="text"/>	<i>Modifikátor cha. k hodům na reakci</i>

PRŮZKUM

N	<input type="text"/>	<i>z 6</i>	<i>Naslouchání (1 z 6 nebo podle povolání)</i>
VD	<input type="text"/>	<i>z 6</i>	<i>Vyřazení dveří (podle síly)</i>
TD	<input type="text"/>	<i>z 6</i>	<i>Hled. tajných dveří (1 z 6 nebo podle pov.)</i>
HP	<input type="text"/>	<i>z 6</i>	<i>Hled. pastí v místn. (1 z 6 nebo podle pov.)</i>

TABULKA ÚTOKŮ

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

Hod na útok: Najdi v tabulce výsledek hodu. Určuje zasaženou TZ.

SCHOPNOSTI, DOVEDNOSTI, ZBRANĚ

POHYB

Kraj.	<input type="text"/>	<i>Základní rych. = bez zatížení 120</i>
Kraj.	<input type="text"/>	<i>Krajinou: 1/3 základní rych. (mil za den)</i>
Průz.	<input type="text"/>	<i>Průzkum: základní rych. (stop za kolo)</i>
Setk.	<input type="text"/>	<i>Setkání: 1/3 základní rych. (stop za kolo)</i>

JAZYKY

Podle povolání, bonusové za int. 13+

Umí číst?

NEZATĚŽUJÍCÍ PŘEDMĚTY

--

Oblečení, náhrdelníky, prsteny atd. Nezatěžují, dokud jich postava nenese velké množství (posoudí sudí).

PŘIPRAVENÉ PŘEDMĚTY

Cokoli v rukách, aktivně používané nebo připravené k rychlému vytažení: nesená zbroj, štíty a zbraně v rukách, zbraně u pasu, předměty na opasku.

JINÉ POZNÁMKY

Kouzla, jezdecká zvířata, družiníci, prozkoumaná místa, stopy

--

Základní
rych.

120' (40')

90' (30')

60' (20')

30'(10')

ZABALENÉ PŘEDMĚTY

	Sil. 18+
	Sil. 16+
	Sil. 13+
	Sil. 9+
	Sil. 6+
	Sil. 4+

Veškeré ostatní vybavení zabalené do pytlů, batohů atd. Volitelně může vyndání zabaleného předmětu v boji trvat jedno kolo.

Modifikátor síly (volitelné): Volitelně je možné odebrat určitý počet vrchních řádků v závislosti na síle postavy.

Když toto pravidlo nepoužíváte: Odeber vrchní 3 řádky.

Zk.

Zkušenostní body

Další

Potřebné zk. na další úroveň

%

Modifikátor k zk. za hlavní vlastnost