

TRA LE AVVENTURE

Comprare Equipaggiamento

Disponibilità: dipende dal luogo.

Ricerca Magica

Incantesimi: 2 settimane + 1000 mo per livello incantesimo.

Oggetti duplica-incantesimi: 1 settimana + 500 mo per livello incantesimo (1 carica).

Altri oggetti: l'arbitro decide tempi e costi.

Altre ricerche: l'arbitro decide tempi e costi.

Probabilità di fallimento: 15% o maggiore.

Assoldare Seguaci: Tirare 2d6

Dove trovarli: taverne o annunci.

Modificatore CAR: si applica quello del PG che assolda.

Generosità: da -2 a +2, in base all'offerta.

Cattiva reputazione: -1 o -2.

Reazioni dei Seguaci a un'Offerta

2d6	Risultato
2 o meno	Rancore (-1 ai tiri successivi)
3-5	Offerta rifiutata
6-8	Tirare di nuovo
9-11	Offerta accettata
12 o più	Offerta accettata, lealtà +1

Assoldare Specialisti o Mercenari

Dove trovarli: taverne o annunci.

Disponibilità: dipende dagli abitanti del luogo.

Paga: dipende dalla tipologia.

Imparare Incantesimi Arcani da un Mentore

Quando: avanzando di livello.

Numero di incantesimi nel libro: può essere portato in pari con quelli che un personaggio può memorizzare ogni giorno.

Tempo: 1 settimana circa.

Riposare

Guarigione: 1d3pf per giorno di completo riposo.

DUNGEON

Svolgimento del Turno (10 min)

1. **Mostri erranti**
2. **Il gruppo decide quale azione intraprendere**
3. **Descrizione:** l'arbitro descrive quello che succede.
4. **Fine del turno:** si annotano tempo trascorso, fonti di luce, durata degli incantesimi, bisogno di riposo.

Mostri Erranti

Probabilità: solitamente 1-su-6 ogni 2 turni.

Movimento

Esplorare zone sconosciute: i personaggi si muovono della loro capacità di movimento base per turno.

Aree che conoscono: l'arbitro potrebbe consentire di muoversi più velocemente.

Oscurità

Torce e lanterne: luce in un raggio di 9 m.

Infravisione: 18 m per mostri non umani.

Sorpresa: negata da fonti di luce.

Perlustrare: Probabilità di 1-su-6

Area: si dichiarano esattamente 3x3 m.

Tempo: la perlustrazione richiede 1 turno.

Porte

Origliare: probabilità base di 1-su-6.

Possono richiudersi: dopo il passaggio dei PG.

Incastrate: probabilità di aprirle in base alla FOR. Fallire avvisa i mostri.

Riposare

Frequenza del riposo: 1 turno ogni ora.

Effetti della mancanza di riposo: -1 ai tiri per colpire e al danno.

Trappole

Probabilità che scatti: 2-su-6 quando il personaggio compie un'azione specifica.

Tipi: trappole sui tesori, trappole nelle stanze. I PG possono trovare le trappole nelle stanze perlustrando.

TERRE SELVAGGE

Svolgimento della Giornata

1. **Il gruppo decide la rotta**
2. **Perdere l'orientamento**
3. **Tempo atmosferico:** se si naviga.
4. **Mostri erranti**
5. **Descrizione:** l'arbitro descrive territori attraversati e luoghi di interesse, chiedendo le azioni dei giocatori.
6. **Fine della giornata:** l'arbitro annota tempo trascorso, razioni, durata degli incantesimi, bisogno di riposo.

Cercare Cibo

Foraggiare: durante il normale movimento. Probabilità di 1-su-6 di trovare cibo per 1d6 umani.

Cacciare: unica attività della giornata. Probabilità di 1-su-6 di incontrare animali.

Mostri Erranti

Frequenza: si tira solitamente una volta al giorno.

Città, prateria, terre coltivate, terreno aperto: 1-su-6.

Cielo, colline, deserto, foresta, terreno arido: 2-su-6.

Giungla, montagne, palude: 3-su-6.

Movimento

km/giorno: capacità di movimento base.

Colline, deserto, foresta, terreno accidentato: 33% più lentamente.

Giungla, montagne, palude: 50% più lentamente.

Strade battute: 50% più velocemente.

Marcia forzata: 50% più velocemente, quindi riposo di 1 giorno.

Perdere l'Orientamento: Tirare 1d6

Prateria, terreno aperto: 1-su-6.

Boschi, colline, montagne, terreno arido: 2-su-6.

Deserto, giungla, palude: 3-su-6.

In vista della costa: 2-su-6.

In mare aperto: 2-su-6 con navigatore, 6-su-6 senza.

Riposare

Frequenza del riposo: 1 giorno ogni 6 di viaggio.

Effetti della mancanza di riposo: -1 ai tiri per colpire e al danno.

INCONTRI

Svolgimento dell'Incontro

1. **Sorpresa**
2. **Distanza dell'incontro**
3. **Iniziativa:** solo fazioni non sorprese.
4. **Azioni:** tutte le fazioni non sorprese decidono come reagire all'incontro, che viene giocato di conseguenza.
5. **Conclusioni:** è passato 1 turno.

Sorpresa: Ogni Fazione Tira 1d6

Risultato: 1 o 2 = sorpresa.

Distanza dell'Incontro

Dungeon: 2d6x3 m.

Terre selvagge o in acqua: 4d6x10 m (1d4x10 m con sorpresa).

Iniziativa: Ogni Fazione Tira 1d6

Risultato: quello più alto permette di agire prima.

Pareggi: ritirare o risolvere le azioni di entrambe le fazioni contemporaneamente.

Armi lente: obbligano sempre ad agire per ultimi.

Reazione dei Mostri: Tirare 2d6

Modificatore CAR: si applica quello del PG che interagisce.

Tiro di Reazione dei Mostri

2d6	Risultato
2 o meno	Ostile, attacca
3-5	Scostante, può attaccare
6-8	Neutrale, incerto
9-11	Indifferente, apatico
12 o più	Amichevole, cooperativo

Conclusione

Passa 1 turno: si assume che completare un incontro richieda almeno 1 turno, incluso il tempo impiegato successivamente per riposare, riorganizzarsi, pulire le armi, fasciare le ferite e così via.

COMBATTIMENTO

Svolgimento del Round (10 sec)

1. Dichiarare inc. e mov. in mischia
2. **Iniziativa:** ogni fazione tira 1d6.
3. **Agisce la fazione vincente:**
 - a. Morale dei mostri
 - b. Movimento
 - c. Attacchi a distanza
 - d. Lanciare incantesimi
 - e. Attacchi in mischia
4. **Agiscono le altre fazioni:** in ordine di iniziativa.

Iniziativa: Ogni Fazione Tira 1d6

Risultato: quello più alto permette di agire prima.

Pareggi: ritirare o risolvere le azioni di entrambe le fazioni contemporaneamente.

Armi lente: obbligano sempre ad agire per ultimi.

Morale e Lealtà: Tirare 2d6

Risultato: se maggiore del punteggio di morale, il mostro si arrende o scappa.

Due successi: se un mostro supera due tiri sul morale, non ne effettua più.

Morale 2: non combatte mai (se non accerchiato).

Morale 12: non effettua mai tiri sul morale.

Mostri: tirano sul morale alla prima morte nella fazione o quando metà della fazione è incapacitata.

Seguaci: tirano sulla lealtà se esposti a una situazione particolarmente pericolosa.

Movimento in Combattimento

Fuori dalla mischia: fino al massimo della capacità di movimento negli incontri.

Arretrare combattendo: dalla mischia per massimo metà capacità di movimento negli incontri.

Ritirata: si scappa dalla mischia per l'intera capacità di movimento negli incontri. Non si può attaccare; l'avversario guadagna un bonus di +2 a tutti gli attacchi e può ignorare la CA bonus dello scudo.

Lanciare incantesimi: nessun movimento è permesso.

Movimento e attacco: possono essere combinati nello stesso round.

Matrice dei Tiri per Colpire di PG e Mostri

Guerriero Semiumano	Chierico Ladro	Mago	Dadi Vita dei Mostri	Tiro per Colpire CA												
				-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
			Umano Normale	20	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1-3	1-4	1-5	Fino a 1	20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
			Da 1+ a 2	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9
4-6	5-8	6-10	Da 2+ a 3	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
			Da 3+ a 4	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7
			Da 4+ a 5	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6
7-9	9-12	11-14	Da 5+ a 6	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
			Da 6+ a 7	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4
10-12	13-14		Da 7+ a 9	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
			Da 9+ a 11	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
13-14			Da 11+ a 13	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2
			Da 13+ a 15	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
			Da 15+ a 17	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2
			Da 17+ a 19	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2
			Da 19+ a 21	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2
			21+ o maggiori	8	7	6	5	4	3	2	2	2	2	2	2	2

Tiri per Colpire: Tirare 1d20

Gittata: mischia entro 1,5 m, distanza oltre 1,5 m.

Attacchi in mischia: modificatore FOR.

Attacchi a distanza: modificatore DES. +1 a raggio corto, -1 a raggio lungo.

1 e 20: 1 manca sempre, 20 colpisce sempre.

Danno

Attacchi dei PG: 1d6 (regola opzionale: in base all'arma). FOR modifica il danno in mischia..

Attacchi dei mostri: indicato nella descrizione.

Danno minimo: inflitto da un attacco a segno sempre pari a 1 (a prescindere dai modificatori).

Morte: a 0 punti ferita o meno.

Lanciare Incantesimi

Unica azione: non è permesso muoversi o compiere altre azioni.

Interrompere: se l'utilizzatore di magia viene colpito o fallisce un tiro salvezza, l'incantesimo viene sprecato.

Concentrazione: interrotta compiendo altre azioni o venendo distratti (ad es. da un attacco).

Modificatori in Base alla Situazione

Acqua: penalità ai tiri per colpire e al danno. La maggior parte delle armi a distanza non funziona sott'acqua.

Attacchi alle spalle: si ignora il bonus alla CA dello scudo.

Attacchi senz'armi: gestiti come gli attacchi in mischia; 1d2 danni + modificatore FOR.

Copertura contro attacco a distanza: totale: non si può colpire; parziale: penalità agli attacchi tra -1 e -4.

Mostri invulnerabili: possono essere opzionalmente feriti da altri mostri invulnerabili o mostri con almeno 5 DV.

Personaggi accecati: non possono attaccare.

Personaggi paralizzati: vengono colpiti automaticamente (basta tirare per il danno).

Sottomissione di avversari intelligenti: usando colpi non letali. Danno da sottomissione segnato separatamente. Se ridotto a 0pf, l'avversario si arrende.

Spazio libero: al massimo due o tre personaggi possono di norma combattere fianco a fianco in un corridoio largo 3 m.

Superfici instabili: -4 di penalità agli attacchi a distanza. Non si possono lanciare incantesimi.

ARMI

Statistiche delle Armi da Mischia in Combattimento

Arma	Danno	Qualità
Arma inastata	1d10	A due mani, Approntabile, Lenta
Ascia	1d6	-
Ascia da battaglia	1d8	A due mani, Lenta
Bastone	1d4	A due mani, Lenta, Non affilata
Clava	1d4	Non affilata
Lancia	1d6	Approntabile
Lancia da cavalleria	1d6	Carica
Martello da guerra	1d6	Non affilata
Mazza	1d6	Non affilata
Pugnale	1d4	-
Spada	1d8	-
Spada a due mani	1d10	A due mani, Lenta
Spada corta	1d6	-
Torcia	1d4	-

A due mani: il personaggio non può usare lo scudo.

Approntabile: 2 × danno contro i mostri che caricano.

Carica: 18 m a cavallo, 2 × danno.

Lenta: si agisce sempre per ultimi.

Non affilata: può essere usata dai chierici.

Statistiche delle Armi a Distanza in Combattimento

Arma	Danno	C(+1)	M	L(-1)
Acqua santa	1d8	3	9	15
Ampolla d'olio	1d8	3	9	15
Arco corto	1d6	15	30	45
Arco lungo	1d6	21	42	63
Ascia	1d6	3	6	9
Balestra	1d6	24	48	72
Fionda	1d4	12	24	48
Giavellotto	1d4	9	18	27
Lancia	1d6	6	12	18
Pugnale	1d4	3	6	9

Acqua santa: ferisce solo i non-morti. Il liquido danneggia per 2 round.

Ampolla d'olio: infligge danno se incendiata. Il liquido danneggia per 2 round.

Balestra: arma lenta. Richiede opzionalmente 1 round per ricaricare.

TIRI SALVEZZA

1d20: maggiore o uguale = successo.

Effetti che infliggono danno: si dimezza superando il tiro.

Attacchi velenosi: non si evita il danno, anche superando il tiro.

Tiri Salvezza: Chierico

Livello	M	B	P	S	I
1-4	11	12	14	16	15
5-8	9	10	12	14	12
9-12	6	7	9	11	9
13-14	3	5	7	8	7

Tiri Salvezza: Elfo

Livello	M	B	P	S	I
1-3	12	13	13	15	15
4-6	10	11	11	13	12
7-9	8	9	9	10	10
10	6	7	8	8	8

Tiri Salvezza: Guerriero e Mostri

Livello o DV	M	B	P	S	I
UN	14	15	16	17	18
1-3	12	13	14	15	16
4-6	10	11	12	13	14
7-9	8	9	10	10	12
10-12	6	7	8	8	10
13-15	4	5	6	5	8
16-18	2	3	4	3	6
19-21	2	2	2	2	4
22 o più	2	2	2	2	2

Tiri Salvezza: Halfling e Nano

Livello	M	B	P	S	I
1-3	8	9	10	13	12
4-6	6	7	8	10	10
7-9	4	5	6	7	8
10-12	2	3	4	4	6

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;

P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;

I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Tiri Salvezza: Ladro

Livello	M	B	P	S	I
1-4	13	14	13	16	15
5-8	12	13	11	14	13
9-12	10	11	9	12	10
13-14	8	9	7	10	8

Tiri Salvezza: Mago

Livello	M	B	P	S	I
1-5	13	14	13	16	15
6-10	11	12	11	14	12
11-14	8	9	8	11	8

TIRI SULLE CARATTERISTICHE

1d20: minore o uguale = successo.

Difficoltà: da -4 (facile) a +4 (molto difficile).

1 e 20: 1 è sempre un successo, 20 un fallimento.

MOVIMENTO

Capacità di Movimento

Base	Negli Incontri	Esplorazione
72 m	24 m	72 km
54 m	18 m	54 km
45 m	15 m	45 km
36 m	12 m	36 km
27 m	9 m	27 km
18 m	6 m	18 km
9 m	3 m	9 km

Arrampicarsi: tiro su DES in situazioni difficili o tese. 1d6 danni ogni 3 m di caduta.

Nuotare: metà della normale capacità di movimento. Rischio di annegamento determinato dall'arbitro.

Ingombro Base (Opzionale)

Senza armatura: capacità di movimento base: 36 m (12 m); con tesoro: 27 m (9 m).

Armatura leggera (cuoio): capacità di movimento base: 27 m (9 m); con tesoro: 18 m (6 m).

Armatura pesante (maglia, piastre): capacità di movimento base: 18 m (6 m); con tesoro: 9 m (3 m).

ABILITÀ DI CLASSE

Scacciare Non-Morti del Chierico: Tirare 2d6

Livello	Dadi Vita del Mostro								
	1	2	2*	3	4	5	6	7-9	
1	7	9	11	-	-	-	-	-	
2	S	7	9	11	-	-	-	-	
3	S	S	7	9	11	-	-	-	
4	D	S	S	7	9	11	-	-	
5	D	D	S	S	7	9	11	-	
6	D	D	D	S	S	7	9	11	
7	D	D	D	D	S	S	7	9	
8	D	D	D	D	D	S	S	7	
9	D	D	D	D	D	D	S	S	
10	D	D	D	D	D	D	D	S	
11+	D	D	D	D	D	D	D	D	

-: fallisce.

Numero: scacciato se il risultato è uguale o superiore.

S: scacciato.

D: distrutto.

Scacciare con successo: influenza 2d6 DV di non-morti (almeno un mostro).

Probabilità di Successo delle Abilità del Ladro

Livello	AS	BO	MS	NO	SC	SR	TR
1	87	20	20	10	15	1-2	10
2	88	25	25	15	20	1-2	15
3	89	30	30	20	25	1-3	20
4	90	35	35	25	30	1-3	25
5	91	40	40	30	35	1-3	30
6	92	45	45	36	45	1-3	40
7	93	55	55	45	55	1-4	50
8	94	65	65	55	65	1-4	60
9	95	75	75	65	75	1-4	70
10	96	85	85	75	85	1-4	80
11	97	95	95	85	95	1-5	90
12	98	105	96	90	96	1-5	95
13	99	115	98	95	97	1-5	97
14	99	125	99	99	99	1-5	99

Consapevolezza del giocatore: l'arbitro dovrebbe tirare per MS, NO e SR, in quanto il ladro è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro fallisce, l'arbitro sa che il ladro è stato notato.

EQUIPAGGIAMENTO

Aconito: respinge i licantropi colpiti con esso in mischia.

Chiodi di ferro: possono essere utilizzati per puntellare una porta.

Corda: sostiene il peso di tre umani.

Lanterna: brucia un'ampolla d'olio ogni 4 ore.

Olio: può essere versato per terra e incendiato. Brucia per 1 turno in un diametro di 90 cm.

1d8 di danno al passaggio.

Otre: contiene 1 litro di liquido.

Sacco (grande): capacità di 600 monete.

Sacco (piccolo): capacità di 200 monete.

Scatola dell'acciarino: si accende con probabilità di 2-su-6 per round.

Torcia: brucia per 1 ora.

Zaino: capacità di 400 monete.

CA fornita dall'Armatura

Armatura	CA
Nessuna	9 [10]
Cuoio	7 [12]
Corazza di maglia	5 [14]
Corazza di piastre	3 [16]
Scudo	+1

OLD-SCHOOL ESSENTIALS CLASSIC FANTASY

Classic Fantasy: Schermo dell'Arbitro di Old-School Essentials © Gavin Norman 2020.

