

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY



Regole di Ambientazione

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Regole di Ambientazione

v1.0

Prima Stampa—Novembre 2020



Scrittura, revisione, impaginazione: Gavin Norman

Copertina: Stefan Poag

Illustrazioni: Ian Baggle, Mustafa Bekir, Paul Caprio, Chris Huth, Jeshields, Mark Lyons, Bradley McDevitt, Diogo Nogueira, Thomas Novosel, Juan Ochoa, Stefan Poag, Spaghetti Quester, Frank Scalossi, Johannes Stahl

Edizione italiana a cura di Need Games

Direttore editoriale: Nicola Degobbis

Supervisione: Nicola Degobbis

Curatore di linea: Andrea Rossi

Traduzione: Roberto Autuori

Revisione: Alberto Orlandini

Impaginazione: Davide Ruini

Cacciatori di errori: Nicola Degobbis, Marco Munari, Alberto Orlandini, Matteo Pedroni, Andrea Rossi, Piercarlo Serena



**NECROTIC
GNOME**



**NEED
GAMES!**

Testo e design © Gavin Norman 2020. Copertina © Stefan Poag 2019. Illustrazioni a pagg. 35, 56 © Ian Baggle 2019; pag. 11 © Mustafa Bekir 2019; pag. 3 © Paul Caprio 2020; pagg. 29, 39 © Chris Huth 2019; pagg. 21, 22, 37, 41 © Jeshields 2019; pagg. 44, 47 © Mark Lyons 2019; pagg. 27, 48 © Bradley McDevitt 2019; pagg. 5, 43, 45 © Diogo Nogueira 2019; pag. 19 © Thomas Novosel 2019; pag. 1 © Juan Ochoa 2019; pag. 17 © Stefan Poag 2019; pag. 32 © Spaghetti Quester 2019; pag. 21 © Frank Scalossi 2020; pagg. 24–25, 26, 40, 42, 49 © Johannes Stahl 2019. Dimitri © Fontalicious – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Economica © TipoType – Derivative Versions © Font Bros. – www.fontbros.com. Edizione italiana stampata in Lituania.

SOMMARIO

Introduzione	3	Razze del Personaggio	36
Advanced Fantasy	3	Drow	37
Contenuto del Manuale	3	Duergar	38
Manuali Necessari	3	Elfo	39
Giocare Advanced	4	Gnomo	40
Note sull'Adattamento	5	Halfling	41
Classi del Personaggio	6	Mezzelfo	42
Acrobata	6	Mezzorco	42
Assassino	8	Nano	43
Barbaro	10	Svirfneblin	44
Bardo	12	Umano	45
Cavaliere	14	Veleno	46
Drow	16	Effetti del Veleno	46
Druido	18	Usare il Veleno	46
Duergar	20	Varianti Advanced	48
Gnomo	22	Abilità di Classe	48
Illusionista	24	Combattimento	49
Mezzelfo	26	Magia	50
Mezzorco	28	Multiclasse	51
Paladino	30	Abilità Secondarie	52
Ranger	32	Competenza con le Armi	53
Svirfneblin	34	Open Game License	54
		Indice delle Tabelle	56

Signori della Creazione

I migliori ringraziamenti vanno ai seguenti esseri di divina magnificenza, la cui generosità ha aiutato a far manifestare questo manuale:

Bill Steyert, Cory Gahsman, Dana Maley, Erik Graham, Ido Magal, James Lee Denson, Jeffrey S. Ross, Jeremy Korth, John Rudd, John Taft, Josh Finch, Justin Neal, Kristen Rammel, Michele Jacobsen, Neil Copeland, Richard Otrebski, Rudy Randolph, Scott Giesbrecht, Sebastian Dietz, Steven Gregory.

INTRODUZIONE

ADVANCED FANTASY

L'edizione Advanced degli anni '80 del GdR fantasy più popolare al mondo è amata dai giocatori old-school per le sue razze e classi emozionanti, i suoi mostri e tesori bizzarri e meravigliosi, nonché per quel delizioso gusto esoterico che permea ogni pagina.

Questo manuale introduce un po' di quelle opzioni (e quel gusto!) nelle partite di *Old-School Essentials*, preservando attentamente sia il livello di potere che la complessità meccanica del gioco.

CONTENUTO DEL MANUALE

Questo manuale contiene tutte le regole pertinenti al genere advanced fantasy, tra cui:

- ▶ 9 classi del personaggio umane: acrobata, assassino, barbaro, bardo, cavaliere, druido, illusionista, paladino e ranger.
- ▶ 6 classi del personaggio semiumane: drow, duergar, gnomo, mezzelfo, mezzorco e svirfneblin.
- ▶ Regole opzionali per creare personaggi scegliendo separatamente razza e classe.
- ▶ Regole per acquistare e utilizzare i veleni. (Essenziali per la classe dell'assassino!)
- ▶ Regole opzionali per aumentare la profondità meccanica del combattimento, della creazione del personaggio, dell'acquisizione di incantesimi e di altre aree del gioco.

Ringraziamenti

Agli indomiti playtester e revisori che hanno aiutato a far brillare questo manuale: John Anthony, Neil Benson, Cyril Brocard, Vernon Fults, Cory Gahsman, Colin Green, Stephen Karnes, Ryan Marsh, Peter McDevitt, Dominic Moore, Dave Pettett, Brian Scott, Eric Strathmeyer, Thorin Thompson, Charles Voyce, Geoffrey Walter, Che Webster.



MANUALI NECESSARI

Old-School Essentials Classic Fantasy: questo manuale è un supplemento per il gioco *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista: i giocatori che creano un personaggio bardo, druido, gnomo, illusionista o ranger devono poter disporre di questo manuale di incantesimi.

GIOCARE ADVANCED

Questo manuale aggiunge nuovi contenuti a *Old-School Essentials*, tra cui spiccano 15 nuove classi del personaggio, che incrementano di molto le opzioni disponibili ai giocatori.

Le altre aggiunte più significative sono discusse di seguito.

Il Sottosuolo

Old-School Essentials Classic Fantasy presenta due teatri principali per le avventure: i dungeon e le terre selvagge. Questo manuale presuppone l'esistenza di quello che potrebbe essere classificato come un terzo tipo di luogo per le avventure: il **Sottosuolo**, un vasto reame di caverne, tunnel, canali e persino mari sotterranei che si estendono per centinaia (o migliaia!) di chilometri sotto i piedi degli abitanti della superficie. Pertanto, il Sottosuolo condivide sia le caratteristiche dei dungeon che delle terre selvagge.

Razze delle profondità: questo manuale descrive tre nuove razze semiumane native del Sottosuolo, che si affacciano molto raramente al mondo di superficie: drow, duergar e svirfneblin.

Comune delle profondità: gli abitanti del Sottosuolo parlano una lingua comune alternativa nota come Comune delle profondità.

Allineamento: le razze del Sottosuolo vengono tradizionalmente ritenute malvagie e nemiche degli abitanti di superficie. Tuttavia, l'arbitro può decidere di raffigurarle semplicemente come aliene, piuttosto che davvero malvagie. Per esempio, i drow addomesticano varie specie di ragno, cosa che molti giocatori possono trovare più o meno raccapricciante, ma che non implica necessariamente malvagità o Caos. L'arbitro potrebbe piuttosto decidere di ritrarre i drow come guardiani Neutrali di caverne di cristallo, tenebrose e piene di ragnatele.

Opzioni Advanced per i Personaggi

In *Old-School Essentials*, e nel classico regolamento Basic/Expert su cui è basato, le abilità principali di un avventuriero sono determinate da un solo fattore: la classe del personaggio. Uno dei maggiori benefici di questo approccio è la facilità con cui si creano i personaggi: i giocatori esperti sono in grado di creare un personaggio completo di 1° livello da una scheda vuota in meno di 10 minuti.

Il classico gioco Advanced è però definito da una più ampia gamma di opzioni durante la creazione del personaggio, che forniscono un livello di personalizzazione aggiuntivo al prezzo di una procedura di creazione più lunga e complessa.

Questo manuale presenta le seguenti opzioni aggiuntive per la creazione del personaggio, ispirate al classico regolamento Advanced:

Razza e classe: invece di scegliere solo la classe del personaggio, i giocatori possono selezionare una razza e una classe, separando le abilità conferite da entrambe per ampliare la gamma di possibilità. Per esempio, piuttosto che essere semplicemente un elfo, queste regole consentono la creazione di elfi ladri, elfi maghi, elfi guerrieri, ecc.

Multiclasse: i giocatori possono scegliere più classi per lo stesso personaggio, in modo da poter ottenere un'intera gamma di abilità miste. Per esempio, un ladro/mago combina le abilità di entrambe le classi in un potente personaggio basato sul sotterfugio.

Queste regole aggiuntive sono **rigorosamente opzionali**. Ogni gruppo deve decidere se usarle o meno nelle proprie avventure, soppesando la maggiore flessibilità offerta con la complessità e lunghezza della relativa procedura di creazione del personaggio.

NOTE SULL'ADATTAMENTO

Nonostante condividano le origini, i classici giochi Basic/Expert (su cui si basa *Old-School Essentials*) e Advanced bilanciano diversamente la complessità delle regole e il livello di potere del personaggio. Il contenuto di questo manuale è stato accuratamente progettato in modo che le nuove classi e regole si integrino senza problemi con la complessità e i livelli di potere di *Old-School Essentials*.

Nuove Classi

Le nuove classi presentate in questo manuale si ispirano molto a quelle originali Advanced, invece di esserne una copia esatta; sono state infatti adattate alla minore complessità delle regole e dei livelli di potere di *Old-School Essentials*.

► **Limiti di livello:** le nuove classi umane sono limitate al 14° livello, come quelle presentate in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

► **Avanzamento:** la progressione di Dadi Vita, THAC0 e tiri salvezza delle nuove classi è stata mantenuta in linea con quelle di *Old-School Essentials Classic Fantasy*, così come gli intervalli di PX richiesti per salire di livello.

► **Abilità di classe:** il numero di abilità di ogni nuova classe è stato mantenuto in linea con quelle presentate in *Old-School Essentials Classic Fantasy*. Allo stesso modo, si è fatto attenzione a limitarne la complessità procedurale.



Preservare l'Identità delle Classi

Nel classico gioco Advanced, le abilità delle classi tendono a sovrapporsi significativamente, risultando ad esempio in classi con le medesime abilità di un guerriero o ladro, a cui se ne aggiungono altre di proprie. Classi così potenti tendono però a oscurare quelle con cui condividono le abilità.

Le nuove classi presentate in questo manuale sono state ideate con abilità uniche che evitino di invadere le aree di specializzazione di quelle descritte in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Semiumani

Le razze aggiuntive di semiumani del gioco Advanced sono presentate come razza-classe, così com'è stato già fatto per elfo, halfling e nano delle regole Basic/Expert.

CLASSI DEL PERSONAGGIO

ACROBATA

Prerequisiti: Nessuno

Requisito primario: DES

Dado Vita: 1d4

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, niente scudi

Armi: Armi a distanza, arma inastata, bastone, lancia, pugnale, spada, spada corta

Linguaggi: Allineamento, Comune

Gli acrobati sono addestrati nelle discipline dell'equilibrio, della ginnastica e della furtività. Collaborano spesso con i ladri e possono appartenere a una delle loro Gilde.

Aggiustare le caratteristiche: nella terza fase della creazione del personaggio, gli acrobati non possono diminuire la FOR.

Ingombro: non è possibile eludere, cadere, saltare o camminare sulla fune se l'ingombro riduce la capacità di movimento di un acrobata a meno di 27 m (9 m) (vedere *Tempo, Peso e Movimento* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Abilità dell'Acrobata

Gli acrobati possono usare le seguenti abilità, con le probabilità di successo mostrate nella pagina a fianco:

► **Arrampicarsi su superfici ripide (AS):** si deve effettuare un tiro ogni 30 m di arrampicata. Se il tiro fallisce, l'acrobata cade a metà strada, subendo danni da caduta.

► **Cadere (CD):** se può rotolare, l'acrobata non subisce danni per i primi 3 m di qualunque caduta. Il danno ricevuto per cadute da altezze superiori è ridotto della percentuale indicata (arrotondato per difetto).

► **Camminare sulla fune (CF):** l'acrobata può camminare lungo funi, travi e sporgenze a metà della sua capacità di movimento normale, effettuando un tiro ogni 18 m per non cadere e subire il relativo danno. Le condizioni del vento possono ridurre la probabilità di successo anche del 20%, mentre tenersi in equilibrio con un'asta l'aumenta del 10%.

► **Muoversi silenziosamente (MS):** l'acrobata può provare a sgattaiolare oltre i nemici senza farsi notare.

► **Nascondersi nelle ombre (NO):** l'acrobata deve rimanere immobile (non è possibile attaccare o muoversi mentre ci si nasconde).

Attacco Acrobatico

Un acrobata può eseguire un salto con capriola che termina in un attacco in mischia, infliggendo danno doppio se colpisce. Contro un ignaro avversario, l'acrobata guadagna +4 al tiro per colpire.

Combattimento

Gli acrobati non possono indossare armature più ingombranti del cuoio o usare gli scudi. Possono usare tutte le armi a distanza. La loro scelta di armi da mischia è ristretta a lame leggere e bastoni.

Eludere

Quando si ritira dalla mischia, le capriole dell'acrobata annullano il normale bonus di +2 al tiro per colpire dell'avversario.

Saltare

Con una rincorsa di 6 m, l'acrobata può saltare oltre un pozzo o precipizio largo 3 m (6 m con un'asta, che gli permette anche di saltare oltre un muro o su una sporgenza di 3 m). Le aste adatte a saltare includono: armi inastate, bastoni, lance, pertiche di 3 m.

Avanzamento di Livello dell'Acrobata

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1.200	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	2.400	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	4.800	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	9.600	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	20.000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	40.000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	80.000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	160.000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	280.000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	400.000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	520.000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	640.000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	760.000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Dal 9° Livello

Un acrobata può fondare una scuola di addestramento, attraendo 2d6 apprendisti di 1° livello. Questi apprendisti serviranno il personaggio con una certa affidabilità; ad ogni modo, se qualcuno di loro dovesse venire arrestato o ucciso, il PG non potrà attirare altri apprendisti per rimpiazzarli. Un acrobata ladro di successo potrebbe usare questo seguito per fondare una Gilda dei Ladri.

Tiri sulle Abilità

Per tutte le abilità (eccetto cadere) si tira 1d%: un risultato inferiore o uguale alla percentuale segnata indica un successo.

Consapevolezza del Giocatore

L'arbitro dovrebbe tirare per muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre al posto del giocatore, in quanto l'acrobata è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro fallisce, l'arbitro sa che l'acrobata è stato notato e deve determinare le appropriate reazioni dei nemici.

Probabilità di Successo delle Abilità dell'Acrobata

Livello	AS	CD	CF	MS	NO
1	87	25	60	20	10
2	88	25	65	25	15
3	89	25	70	30	20
4	90	33	75	35	25
5	91	33	80	40	30
6	92	33	85	43	33
7	93	33	90	46	36
8	94	50	95	50	40
9	95	50	99	53	43
10	96	50	99	56	46
11	97	50	99	60	50
12	98	66	99	63	53
13	99	66	99	66	56
14	99	75	99	70	60

ASSASSINO

Prerequisiti: Nessuno

Requisito primario: DES

Dado Vita: 1d4

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune

Gli assassini sono avventurieri specializzati nelle arti dell'infiltrazione e dell'uccisione furtiva. A volte si raggruppano in gilde per vendere i propri servizi illeciti.

Allineamento: non può essere legale.

Aggiustare le caratteristiche: nella terza fase della creazione del personaggio, gli assassini non possono diminuire la FOR.

Abilità dell'Assassino

Gli assassini possono usare le seguenti abilità, con le probabilità di successo mostrate nella pagina a fianco:

- ▶ **Arrampicarsi su superfici ripide (AS):** si deve effettuare un tiro ogni 30 m di arrampicata. Se il tiro fallisce, l'assassino cade a metà strada, subendo danni da caduta.
- ▶ **Assassinio (AA):** quando attacca alle spalle un umanoide inconsapevole, l'assassino guadagna un bonus di +4 al tiro per colpire. Se l'attacco ha successo, la vittima deve effettuare un **tiro salvezza contro morte** con una penalità che dipende dal livello dell'assassino. Se il tiro salvezza fallisce, la vittima rimane uccisa sul colpo; altrimenti, subisce il normale danno dell'attacco.
- ▶ **Muoversi silenziosamente (MS):** l'assassino può provare a sgattaiolare oltre i nemici senza farsi notare.
- ▶ **Nascondersi nelle ombre (NO):** l'assassino deve rimanere immobile (non è possibile attaccare o muoversi mentre ci si nasconde).
- ▶ **Sentire rumori (SR):** in un ambiente silenzioso (ad es. non in combattimento), l'assassino può provare a origliare a

una porta o sentire il suono di qualcosa (ad es. un mostro errante) che si avvicina.

Combattimento

Gli assassini non possono indossare armature più ingombranti del cuoio, ma possono usare gli scudi. Possono usare tutte le armi.

Mestieranti

Un assassino dal 1° al 3° livello non può assoldare seguaci o mestieranti. Può assoldare altri assassini di livello inferiore dal 4° livello, ladri dall'8° livello e ogni genere di personaggio dal 12° livello.

Travestimento

Solo gli assassini possono camuffarsi con maestria, creando travestimenti che superano anche un esame ravvicinato.

Probabilità di riconoscimento: 2% per chiunque incontri l'assassino. Questo tiro si ripete una volta ogni giorno successivo in cui avviene un incontro.

Spacciarsi per un'altra classe, razza o sesso: ogni dettaglio aumenta del 2% la probabilità di individuazione.

Taglia: l'altezza può variare da 7,5 cm in meno a 12,5 cm in più; può sembrare leggermente più magro o molto più robusto).

Veleno

Le vittime dell'avvelenamento di un assassino (vedere *Veleno*, pag. 46) subiscono una penalità di -2 al tiro salvezza.

Dal 12° Livello

Un assassino può cercare di prendere il controllo di una gilda di assassini o ladri preesistente uccidendo con qualunque mezzo (ad es. avvelenamento, assassinio o duello) il vecchio capogilda. Se ha successo, il personaggio può mantenere una gilda di 7d4 membri. Il 75% dei membri esistenti abbandonerà la gilda, ma nel tempo arriveranno nuove reclute (di solito assassini di 1° livello).

Avanzamento di Livello dell'Assassino

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1.500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15
3	3.000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15
4	6.000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15
5	12.000	5d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	25.000	6d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	50.000	7d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	100.000	8d4	17 [+2]	12	13	11	14	13
9	200.000	9d4	14 [+5]	10	11	9	12	10
10	300.000	9d4+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10
11	425.000	9d4+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10
12	575.000	9d4+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10
13	750.000	9d4+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8
14	900.000	9d4+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Chi Può Essere Assassinato?

Umani o semiumani (di qualunque livello) e mostri umanoidi con fino a 4+1 DV. (Creature non viventi sono immuni.)

Probabilità di Successo delle Abilità dell'Assassino

Livello	AA	AS	MS	NO	SR
1	0	87	20	10	1-2
2	0	88	25	15	1-2
3	0	89	30	20	1-3
4	-1	90	35	25	1-3
5	-1	91	40	30	1-3
6	-2	92	43	33	1-3
7	-2	93	46	36	1-4
8	-3	94	50	40	1-4
9	-3	95	53	43	1-4
10	-4	96	56	46	1-4
11	-4	97	60	50	1-5
12	-5	98	63	53	1-5
13	-5	99	66	56	1-5
14	-6	99	70	60	1-5

Tiri sulle Abilità

Per tutte le abilità (eccetto assassinio e sentire rumori) si tira 1d%: un risultato inferiore o uguale alla percentuale segnata indica un successo.

Per sentire rumori si tira 1d6: se il risultato è compreso nell'intervallo indicato, l'abilità ha successo.

Consapevolezza del Giocatore

L'arbitro dovrebbe tirare per muoversi silenziosamente, nascondersi nelle ombre e sentire rumori al posto del giocatore, in quanto l'assassino è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro per muoversi silenziosamente o nascondersi nelle ombre fallisce, l'arbitro sa che l'assassino è stato notato e deve determinare le appropriate reazioni dei nemici.

BARBARO

Prerequisiti: Minimo DES 9

Requisito primario: COS e FOR

Dado Vita: 1d8

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, corazza di maglia e scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune

I barbari sono guerrieri tribali provenienti da terre selvagge. Sono formidabili guerrieri con molte utili abilità di sopravvivenza, ma diffidano profondamente dell'arcano.

Requisiti primari: un barbaro con almeno 13 in uno dei requisiti primari guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Se FOR e COS sono entrambe pari o superiori a 16, il barbaro riceve un bonus del 10%.

Alfabetizzazione: un barbaro di 1° livello non sa leggere e scrivere, a prescindere dal punteggio di INT.

Abilità del Barbaro

Nelle terre selvagge, i barbari possono usare le seguenti abilità, con le probabilità di successo mostrate nella pagina a fianco:

- **Arrampicarsi su superfici ripide (AS):** applicabile solo a superfici naturali (ad es. tronchi d'albero o pareti rocciose). Si deve effettuare un tiro ogni 30 m di arrampicata. Se il tiro fallisce, il barbaro cade a metà strada, subendo danni da caduta.
- **Muoversi silenziosamente (MS):** il barbaro può provare a sgattaiolare oltre i nemici senza farsi notare.
- **Nascondersi nella boscaglia (NB):** il barbaro deve rimanere immobile (non è possibile attaccare o muoversi mentre ci si nasconde).

Agile nel Combattimento

Al raggiungimento del 4° livello, un barbaro guadagna un bonus di +1 alla CA, che diventa +2 al 6°, +3 all'8° e +4 al 10°.

Cacciare e Foraggiare

Un gruppo che include un barbaro ha una probabilità di 2-su-6 di foraggiare con successo e di 5-su-6 di trovare prede quando caccia (vedere *Avventure nelle Terre Selvagge* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Colpire Mostri Invulnerabili

Un barbaro di 4° livello o superiore è in grado di colpire mostri che possono essere normalmente feriti solo dalla magia.

Combattimento

I barbari possono usare tutte le armi, armature di cuoio, corazze di maglia e scudi.

Curare i Veleni

Nelle terre selvagge, un barbaro può raccogliere le erbe necessarie a creare un antidoto ai veleni naturali, impiegando 1 turno per ogni personaggio da curare. Ogni soggetto può effettuare un secondo **tiro salvezza contro veleno** per terminarne gli effetti.

Paura della Magia

I barbari sono profondamente diffidenti nei confronti della magia e non usano né si sottopongono consapevolmente agli effetti di incantesimi od oggetti magici. Accettano eventualmente la magia divina associata alla loro religione tribale.

Dall'8° Livello

Un barbaro può impiegare 1 settimana per convocare la sua gente e formare una grande orda di guerrieri (250 unità per ogni livello oltre al 7°). Questi guerrieri di 1° livello sono equipaggiati con una semplice attrezzatura da combattimento e possono disporre di cavalcature secondo le usanze della loro cultura. Si può radunare un'orda solo per uno scopo specifico (ad es. attaccare una città nemica, liberare degli ostaggi, ecc.). Una volta che lo scopo è stato conseguito o abbandonato, oppure dopo 1 settimana per ogni livello del barbaro, l'orda si disperde.

Avanzamento di Livello del Barbaro

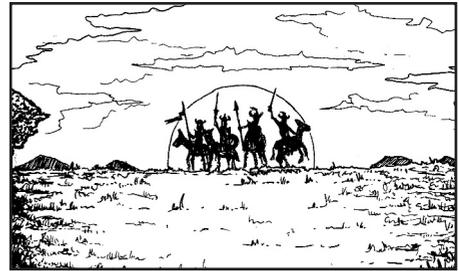
Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d8	19 [0]	10	13	12	15	16
2	2.500	2d8	19 [0]	10	13	12	15	16
3	5.000	3d8	19 [0]	10	13	12	15	16
4	10.000	4d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
5	18.500	5d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
6	37.000	6d8	17 [+2]	8	11	10	13	13
7	85.000	7d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
8	140.000	8d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
9	270.000	9d8	14 [+5]	6	9	8	10	10
10	400.000	9d8+3*	12 [+7]	4	7	6	8	7
11	530.000	9d8+6*	12 [+7]	4	7	6	8	7
12	660.000	9d8+9*	12 [+7]	4	7	6	8	7
13	790.000	9d8+12*	10 [+9]	3	5	4	5	5
14	920.000	9d8+15*	10 [+9]	3	5	4	5	5

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Probabilità di Successo delle Abilità del Barbaro

Livello	AS	MS	NB
1	87	20	10
2	88	25	15
3	89	30	20
4	90	35	25
5	91	37	30
6	92	40	33
7	93	42	36
8	94	44	40
9	95	46	43
10	96	48	46
11	97	50	50
12	98	50	53
13	99	50	56
14	99	50	60



Tiri sulle Abilità

Per tutte le abilità si tira 1d%: un risultato inferiore o uguale alla percentuale segnata indica un successo.

Consapevolezza del Giocatore

L'arbitro dovrebbe tirare per nascondersi nella boscaglia e muoversi silenziosamente al posto del giocatore, in quanto il barbaro è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro fallisce, l'arbitro sa che il barbaro è stato notato e deve determinare le appropriate reazioni dei nemici.

BARDO

Prerequisiti: Minimo DES e INT 9

Requisito primario: CAR

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, corazza di maglia, niente scudi

Armi: Armi a distanza, armi da mischia a una mano

Linguaggi: Allineamento, Comune

I bardi sono membri di una cerchia ristretta di menestrelli e poeti guerrieri che ha legami con i druidi, venerando come loro la forza della natura e la miriade di divinità che la personificano. Le loro migliori qualità derivano da una profonda conoscenza di miti e leggende, dalla magia che comandano in nome dei propri dèi e dall'affascinante potere della loro musica.

Anti-Charme

Mentre il bardo suona e canta, gli alleati entro 9 m sono immuni agli effetti magici basati sul canto e ai poteri seducenti di fate e creature silvane. Quelli già sotto l'effetto di tali poteri possono effettuare un altro tiro salvezza con un bonus di +4.

Combattimento

I bardi possono indossare armature di cuoio o di maglia ma non hanno l'addestramento adeguato per le corazze di piastre o gli scudi. Possono usare tutte le armi a distanza e quelle da mischia a una mano.

Incantamento

Suonando e cantando, il bardo può ammaliare soggetti nel raggio di 9 m. Questa abilità non funziona in combattimento.

Numero di soggetti: sono influenzate fino a 2 DV di creature per livello del bardo, che può scegliere di indirizzarsi verso un individuo specifico o un gruppo (in tal caso, gli

individui influenzati vengono determinati a sorte).

Tipo di soggetti: al 1° livello, il bardo può ammaliare le persone, riuscendo a influenzare anche gli animali dal 4° e i mostri dal 7°.

Effetto: ogni soggetto deve superare un **tiro salvezza contro incantesimi** o essere ammaliato, come segue:

► **Rapiti:** finché l'esibizione del bardo continua, l'attenzione dei soggetti ammaliati è completamente catturata da essa.

► **Seguono:** il bardo può camminare mentre suona. I soggetti ammaliati lo seguono.

► **Interruzioni:** la magia termina immediatamente se l'esibizione viene interrotta (ad es. da forti rumori o violenza).

Affascinare i Soggetti Ammaliati

Se il bardo si esibisce per almeno 1 turno e l'esibizione si conclude senza interruzioni, i soggetti ammaliati possono essere influenzati da uno charme più potente. Ogni soggetto deve superare un altro **tiro salvezza contro incantesimi** (con un bonus di +2) o essere affascinato per 1 turno per livello del bardo:

► **Amicizia:** i soggetti affascinati considerano il bardo un amico fidato e un alleato, intervenendo in sua difesa.

► **Ordini:** i soggetti affascinati ubbidiscono agli ordini del bardo se parlano la stessa lingua.

► **Allineamento:** le creature affascinate possono ignorare ordini che contraddicono natura o allineamento.

► **Ordini suicidi:** le creature affascinate non ubbidiscono mai a ordini suicidi o palesemente autolesionisti.

Linguaggi

I bardi imparano nuovi linguaggi avanzando di livello. Il giocatore può scegliere un linguaggio aggiuntivo a ogni livello pari dopo il 3° (cioè al 4°, 6°, 8°, ecc.). I bardi possono in questo modo imparare la lingua segreta dei druidi (*pag. 18*).

Avanzamento di Livello del Bardo

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi			
				M	B	P	S	I	1	2	3	4
1	0	1d6	19 [0]	13	14	13	16	15	-	-	-	-
2	2.000	2d6	19 [0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-
3	4.000	3d6	19 [0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-
4	8.000	4d6	19 [0]	13	14	13	16	15	3	-	-	-
5	16.000	5d6	17 [+2]	12	13	11	14	13	3	1	-	-
6	32.000	6d6	17 [+2]	12	13	11	14	13	3	2	-	-
7	64.000	7d6	17 [+2]	12	13	11	14	13	3	3	-	-
8	120.000	8d6	17 [+2]	12	13	11	14	13	3	3	1	-
9	240.000	9d6	14 [+5]	10	11	9	12	10	3	3	2	-
10	360.000	9d6+2*	14 [+5]	10	11	9	12	10	3	3	3	-
11	480.000	9d6+4*	14 [+5]	10	11	9	12	10	3	3	3	1
12	600.000	9d6+6*	14 [+5]	10	11	9	12	10	3	3	3	2
13	720.000	9d6+8*	12 [+7]	8	9	7	10	8	3	3	3	3
14	840.000	9d6+10*	12 [+7]	8	9	7	10	8	4	4	3	3

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia in Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Sfavore divino: i bardi devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento e religione. Quelli che perdono il favore della loro divinità potrebbero essere penalizzati.

Lanciare incantesimi: dopo aver dato prova della sua fede (dal 2° livello), un bardo può pregare per ricevere incantesimi. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione del bardo sono determinati dal livello di esperienza. I bardi hanno la stessa selezione di incantesimi dei druidi (vedere *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*).

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, i bardi sono in grado di usare pergamene di incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto ai druidi.

Sapienza Bardica

Dal 2° livello, un bardo ha una probabilità di 2-su-6 di conoscere informazioni su mostri, oggetti magici o eroi delle tradizioni e delle leggende. Questa abilità può essere usata per identificare la natura e i poteri degli oggetti magici.

Dall'11° livello

Un bardo può far costruire un maniero. 2d6 apprendisti bardi di 1° livello verranno a studiare sotto la tutela del personaggio.

CAVALIERE

Prerequisiti: Minimo COS e DES 9

Requisito primario: FOR

Dado Vita: 1d8

Livello massimo: 14

Armature: Corazza di maglia, di piastre e scudi

Armi: Armi da mischia

Linguaggi: Allineamento, Comune

I cavalieri sono guerrieri che servono un casato nobiliare o un ordine cavalleresco, eseguendo gli ordini del loro signore e difendendone l'onore a tutti i costi. Sono maestri del combattimento a cavallo e in armatura pesante, preferendo la lancia da cavalleria a tutte le altre armi. I cavalieri provengono spesso dai ceti nobili, ma anche una persona di origini più umili può distinguersi per le sue gesta e guadagnarsi la nomina a cavaliere.

Cavalerato: i membri della classe di 1° e 2° livello sono noti come “scudieri” e non sono ancora considerati veri cavalieri. Al raggiungimento del 3° livello, il personaggio viene formalmente nominato cavaliere dal suo signore e guadagna il diritto di portare uno stemma (che solitamente decora il suo scudo).

Allineamento: un cavaliere deve avere lo stesso allineamento del suo signore.

Cavalcature Volanti

Un cavaliere di 5° livello può impiegare 1 mese per addestrare dei fantastici mostri volanti come cavalcature. In generale, un cavaliere può addestrare mostri volanti i cui Dadi Vita non siano superiori al suo livello. L'uso e l'addestramento di mostri volanti come cavalcature è a discrezione dell'arbitro.

Codice Cavalleresco

I cavalieri sono rigidamente vincolati a un codice d'onore, che devono impegnarsi a rispettare in tutte le loro imprese.

Un cavaliere non guadagna PX per gesta portate a termine contrarie a questo codice, i cui punti fondamentali sono: preferire la morte al disonore; servire il signore è l'onore più grande; gloria nel duello; difendere con la propria vita qualunque protetto; onorare i superiori; rispettare gli eguali; esigere obbedienza dagli inferiori; sdegnare gli ignobili.

Disonore: se un cavaliere disonora sé stesso o il proprio signore (ad es. cambiando allineamento), potrebbe vedersi revocare il proprio cavalierato. In questo caso, il personaggio diventa un guerriero di livello equivalente. Si può riguadagnare lo status di cavaliere compiendo un'impresa speciale.

Combattimento

I cavalieri possono usare tutte le armi da mischia, ma non quelle a distanza (le considerano disonorevoli). Possono indossare le armature di metallo, ma sdegnano quelle di altro materiale, ritenendole più adatte a contadini e malvagi.

Valore delle armi: i cavalieri considerano l'armatura un simbolo di valore e status, preferendo sempre quella dall'aspetto più impressionante e resistente tra le disponibili.

Duello: in battaglia, un cavaliere deve sempre ingaggiare in singolar tenzone il nemico più potente o degno.

Combattimento a Cavallo

I cavalieri guadagnano un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire mentre sono in sella.

Equitazione

Valutare gli animali: grazie alla loro esperienza equestre, i cavalieri sono in grado di stimare il valore di qualunque cavallo. Questo permette a un cavaliere di determinare se un esemplare ha punti ferita più bassi, nella media o più alti rispetto alla sua specie.

Spronare a grandi velocità: dal 5° livello e una volta al giorno, un cavaliere può spronare la propria cavalcatura a grandi velocità, incrementando la sua capacità di movimento di 9 m (3 m) per un massimo di 6 turni.

Avanzamento di Livello del Cavaliere

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16
2	2.500	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16
3	5.000	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16
4	10.000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
5	18.500	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
6	37.000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14
7	85.000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
8	140.000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
9	270.000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12
10	400.000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10
11	530.000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10
12	660.000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10
13	790.000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8
14	920.000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Forza di Volontà

Paura: i cavalieri sono immuni a tutti gli effetti soprannaturali che causano paura. Dal 3° livello, i compagni del cavaliere entro 3 m guadagnano un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti legati alla paura, mentre i seguaci e mercenari al comando del cavaliere entro 3 m guadagnano un bonus di +2 alla lealtà o al morale.

Lusinga: i cavalieri guadagnano un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli incantesimi di blocco (ad es. *blocca persone*), nonché gli effetti di charme, controllo mentale, ipnotismo, suggestione, ecc. Guadagnano un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni e possono effettuare un tiro salvezza (normalmente non concesso) contro l'incantesimo *sonno*.

Ospitalità

Un cavaliere di 3° livello o superiore può aspettarsi ospitalità e aiuto da nobili e altri cavalieri del suo stesso allineamento o affiliazione sociale (ad es. ordine, religione, casato, ecc.). Ci si aspetta che la ricambi appropriatamente.

Roccaforte

Dal 3° livello, in qualunque momento desideri (e con denaro sufficiente e il permesso del suo signore), un cavaliere può costruire un castello o una roccaforte e controllare le terre circostanti.

Dal 9° Livello

A un cavaliere può essere conferito un titolo quale Barone o Baronessa. I terreni sotto il suo controllo acquisiscono a quel punto il rango di Baronia.

DROW

Prerequisiti: Minimo INT 9

Requisito primario: FOR e SAG

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 10

Armature: Tutte, compresi gli scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune, Comune delle profondità, Elfico, Gnomico, la lingua segreta dei ragni

I drow (anche noti come *elfi oscuri*) sono snelli semiumani dall'aspetto etereo, con orecchie a punta, pelle nera come la notte e capelli bianchi o argentati. Vivono talmente a lungo da essere quasi immortali. I drow dimorano esclusivamente sottoterra, scavando grandi città nella pietra e nel cristallo. Sono imparentati con gli elfi di superficie, con cui condividono l'amore per la natura e la magia. I drow pesano solitamente sui 55 kg, con una statura che varia tra i 150 e i 165 cm. Sono abili guerrieri e la venerazione di strane divinità sotterranee conferisce loro grandi poteri magici, con una forte resistenza alla magia riflessa dai loro tiri salvezza.

Requisiti primari: un drow con almeno 13 di FOR e SAG guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Un drow con almeno 13 di FOR e 16 di SAG guadagna un bonus del 10%.

Affinità coi Ragni

I drow vivono fianco a fianco con molte specie differenti di ragno, inclusi quelli giganti. Possono parlare la loro lingua segreta e guadagnano un bonus di +1 alla reazione quando li incontrano (vedere *Incontri* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Combattimento

I drow possono usare ogni tipo di arma e armatura.

Immunità alla Paralisi dei Ghoul

I drow sono completamente immuni alla paralisi che può essere inflitta dai ghoul.

Individuazione di Porte Segrete

I drow hanno uno sguardo acuto che consente, quando cercano attivamente, di rilevare porte segrete o nascoste con una probabilità di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I drow hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Simbolo sacro: un drow deve portare un simbolo sacro (vedere le liste dell'equipaggiamento nel manuale di regole di ambientazione).

Sfavore divino: i drow devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento, chiesa e religione. Quelli che perdono il favore della loro divinità potrebbero essere penalizzati.

Ricerca magica: un drow di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di creare nuovi incantesimi o altri effetti magici associati alla sua divinità. Dal 9° livello, un drow diventa anche in grado di creare oggetti magici.

Lanciare incantesimi: un drow può pregare per ricevere incantesimi. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione sono determinati dal livello di esperienza. I drow hanno la stessa selezione di incantesimi dei chierici (vedere *Old-School Essentials Classic Fantasy*). Al 1° livello, un drow può pregare solo per ottenere l'incantesimo *luce* (*oscurità*), ottenendo accesso all'intera lista dal 2°. Dal 3° livello, i drow possono anche pregare per ottenere l'incantesimo del mago *ragnatela*.

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, i drow sono in grado di usare pergamene di incantesimi presenti nella

Avanzamento di Livello del Drow

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi				
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5
1	0	1d6	19 [0]	12	13	13	15	12	1†	-	-	-	-
2	4.000	2d6	19 [0]	12	13	13	15	12	2	-	-	-	-
3	8.000	3d6	19 [0]	12	13	13	15	12	2	1	-	-	-
4	16.000	4d6	17 [+2]	10	11	11	13	10	2	2	-	-	-
5	32.000	5d6	17 [+2]	10	11	11	13	10	2	2	1	-	-
6	64.000	6d6	17 [+2]	10	11	11	13	10	2	2	2	1	-
7	120.000	7d6	14 [+5]	8	9	9	10	8	3	3	2	2	1
8	250.000	8d6	14 [+5]	8	9	9	10	8	3	3	3	2	2
9	400.000	9d6	14 [+5]	8	9	9	10	8	4	4	3	3	2
10	600.000	9d6+2*	12 [+7]	6	7	8	8	6	4	4	4	3	3

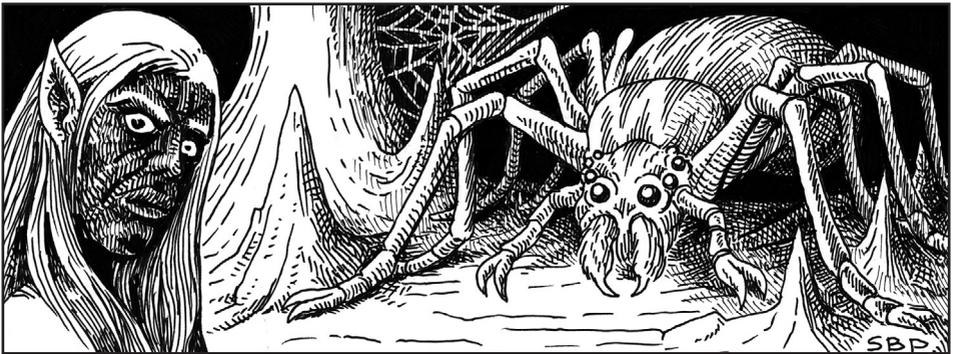
*I modificatori di COS non si applicano più.

†Al 1° livello, un drow può pregare solo per l'incantesimo *luce* (oscurità).

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

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

I: Incantesimi / verghe / bastoni.



loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia divina (ad es. alcuni bastoni magici).

Oriolare alle Porte

I drow hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Sensibilità alla Luce

Esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), i drow subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla CA.

Dal 9° Livello

Un drow può fondare una roccaforte o un tempio sotterranei. Se il drow ha il favore del proprio dio, l'intervento divino permette di acquistare o costruire il complesso a metà del prezzo normale.

Dopo aver stabilito la roccaforte o il tempio, il drow attrarrà un seguito (5d6×10 drow di 1° o 2° livello che non lanciano incantesimi). Queste truppe sono completamente devote al drow e non hanno mai bisogno di tirare sul morale. L'arbitro decide in quale proporzione siano di 1° e di 2° livello e quanti siano arcieri, fanti, ecc.

DRUIDO

Prerequisiti: Nessuno

Requisito primario: SAG

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, scudi di legno

Armi: Bastone, clava, fionda, lancia, pugnale

Linguaggi: Allineamento, Comune, la segreta lingua druidica

I druidi sono preti della natura che proteggono le terre incontaminate dall'interferenza "civilizzata" della Legge e dal tocco corruttore del Caos. Venerano l'incarnazione stessa della natura, personificata in varie divinità naturali.

Allineamento: i druidi considerano il ciclo della natura che pervade il mondo come uno stato di cose ideale. Poiché vedono i concetti di Legge e Caos come estremi che si oppongono egualmente alla natura, devono prediligere l'allineamento neutrale.

Combattimento

La sacra dottrina dei druidi stabilisce che non possono usare armature o scudi di metallo (è possibile acquistare scudi di legno al prezzo normale). La loro scelta di armi è limitata a bastoni, clava, fionde, lance e pugnali.

Identificazione

I druidi possono identificare tutte le piante e gli animali e possono capire quando l'acqua non è contaminata.

Immunità allo Charme

Dal 7° livello, i druidi diventano immuni allo charme delle fate e di altre creature silvane (ad es. driadi, nixie).

Linguaggi Silvani

Ad ogni livello oltre il 2°, un druido impara a parlare uno dei linguaggi delle creature delle foreste silvane (ad es. draghi verdi, driadi, folletti, uomini albero).

Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Simbolo sacro: un druido deve portare un simbolo sacro, un ramoscello di vischio colto dal personaggio.

Sfavore divino: i druidi devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento e religione. Quelli che perdono il favore della loro divinità potrebbero essere penalizzati.

Ricerca magica: un druido di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di creare nuovi incantesimi o altri effetti magici associati alla sua divinità. Dal 9° livello, un druido diventa anche in grado di creare oggetti magici.

Lanciare incantesimi: un druido può pregare per ricevere incantesimi dalla natura. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione del druido sono determinati dal livello di esperienza del personaggio. La lista degli incantesimi accessibili ai druidi si trova in *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*.

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, i druidi sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia divina (ad es. alcuni bastoni magici). I druidi non possono usare tomi o libri magici.

Mutaforma

Al 7° livello, un druido acquisisce il potere di assumere la forma di un rettile, un uccello o un mammifero (una volta al giorno ciascuno). L'animale può essere di qualunque taglia fino al doppio della corporatura normale del druido. Se un druido ha perso punti ferita, ne riguadagna 1d4 per livello dopo la trasformazione in animale. Tutto l'equipaggiamento che trasporta viene assorbito dalla forma animale e riappare quando il druido torna nella sua forma normale.

Avanzamento di Livello del Druido

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi					
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5	
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15	1	-	-	-	-	-
2	2.000	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	-	-	-	-	-
3	4.000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	1	-	-	-	-
4	7.500	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15	2	2	-	-	-	-
5	12.500	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	1	1	-	-
6	20.000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	2	2	2	1	1	-
7	35.000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	2	2	1	-
8	60.000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12	3	3	3	2	2	-
9	90.000	9d6	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	3	3	2	-
10	125.000	9d6+1*	14 [+5]	6	7	9	11	9	4	4	4	3	3	-
11	200.000	9d6+2*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	4	4	3	-
12	300.000	9d6+3*	14 [+5]	6	7	9	11	9	5	5	5	4	4	-
13	750.000	9d6+4*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	5	5	5	4	-
14	1.500.000	9d6+5*	12 [+7]	3	5	7	8	7	6	6	5	5	5	-

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.



Orientarsi

Un gruppo con un druido ha solo una probabilità di 1-su-6 di perdersi nelle foreste. Vedere *Avventure nelle Terre Selvagge* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Passare Senza Traccia

Al 3° livello, un druido acquisisce l'abilità di passare attraverso gli ambienti naturali senza lasciare alcuna traccia, potendo anche percorrere aree di erba alta a velocità normale e senza impedimenti.

Resistenza all'Energia

I druidi guadagnano un bonus di +2 ai tiri salvezza contro elettricità (fulmine) e fuoco.

Dal 12° Livello

Ci possono essere solo nove druidi di 12° livello. Quando un druido guadagna abbastanza esperienza da raggiungere il 12° livello, deve sfidare uno di questi, potendo avanzare di livello solo sconfiggendolo. Tali sfide possono essere svolte in qualunque forma concordata dalle parti, combattimento incluso (non necessariamente letale). Allo stesso modo, ci possono essere solo tre druidi di 13° livello e uno solo di 14° (noto come arcidruide).

Dal 12° livello, i druidi possono costruire una roccaforte integrata in un ambiente naturale.

DUERGAR

Prerequisiti: Minimo COS e INT 9

Requisito primario: FOR

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 10

Armature: Tutte, compresi gli scudi

Armi: Di taglia piccola o normale

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Comune delle profondità, Gnomico, Goblin, Nanico

I duergar (anche noti come *nani grigi*) sono semiumani bassi, smunti e barbuti. Hanno pelle e capelli grigi e lineamenti sgradevoli. Sono alti circa 120 cm, pesano attorno ai 55 kg e hanno un'aspettativa di vita sui 500 anni. I duergar abitano in roccaforti e città nel profondo della terra. Sono noti per essere avidi di gemme e metalli preziosi e per la xenofobia. I duergar hanno una forte costituzione e un'alta resistenza alla magia.

Combattimento

I duergar possono usare ogni tipo di armatura. A causa della loro bassa statura, sono in grado di maneggiare solo armi di dimensioni normali o piccole. Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Furtività

Un duergar ha una probabilità di 3-su-6 di muoversi silenziosamente sottoterra.

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti minatori, i duergar hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scendono o passaggi inclinati quando li cercano.

Individuazione di Trappole nelle Stanze

Grazie alla loro esperienza come costruttori, i duergar hanno una

probabilità di 2-su-6 di rilevare trappole non magiche nelle stanze quando le cercano (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I duergar hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Origliare alle Porte

I duergar hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Poteri Mentali

Una volta al giorno per livello, un duergar può attivare uno dei seguenti poteri mentali:

- **Ingrandimento:** il corpo, l'abbigliamento e l'armatura (ma non il resto dell'equipaggiamento) del duergar raddoppiano di dimensione per 1d4 round. Mentre è ingrandito, gli attacchi in mischia del duergar infliggono il doppio del danno.
- **Invisibilità:** il duergar scompare per 1 turno dalla vista di una o più creature (selezionate quando attiva il potere). È possibile influenzare 1 DV di creature per livello del duergar. In combattimento, le creature influenzate possono attaccare il duergar dopo il primo round con una penalità di -4.
- **Rimpicciolimento:** il duergar si riduce con tutto il suo equipaggiamento a 15 cm di altezza, per un tempo massimo di 1 turno per livello. Mentre è rimpicciolito, il duergar può infilarsi in spazi ristretti e, se rimane immobile, ha il 90% di probabilità di passare inosservato. Un duergar rimpicciolito non può danneggiare creature più alte di 30 cm.
- **Calore:** un calore rovente avvolge una creatura od oggetto nel campo visivo. Carta e stoffa prendono fuoco, il liquido bolle e il metallo risplende. Questo calore dura 1 round per livello del duergar. Applicato alla carne o a metallo in contatto con una creatura (ad es. un'armatura), questo calore infligge 1d4 danni per round.

Avanzamento di Livello del Duergar

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d6	19 [0]	8	9	10	13	12
2	2.800	2d6	19 [0]	8	9	10	13	12
3	5.600	3d6	19 [0]	8	9	10	13	12
4	11.200	4d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
5	23.000	5d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
6	46.000	6d6	17 [+2]	6	7	8	10	10
7	100.000	7d6	14 [+5]	4	5	6	7	8
8	200.000	8d6	14 [+5]	4	5	6	7	8
9	300.000	9d6	14 [+5]	4	5	6	7	8
10	400.000	9d6+3*	12 [+7]	2	3	4	4	6

*I modificatori di COS non si applicano più.

Attivare i Poteri Mentali

Un duergar deve passare 1 round a concentrarsi per attivare un potere mentale, il che gli impedisce di muoversi, attaccare o compiere altre azioni.

In combattimento: come per gli incantesimi, l'attivazione di un potere mentale in combattimento può essere disturbata (vedere *Lanciare Incantesimi*, *Combattimento in Old-School Essentials Classic Fantasy*). L'uso di un potere mentale dev'essere dichiarato prima di tirare l'iniziativa.

Sensibilità alla Luce

Esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), i duergar subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla CA.

Dal 9° Livello

Un duergar ha l'opzione di creare una roccaforte sotterranea che attrarrà altri della sua razza da ogni dove. I duergar vivono solitamente in clan, quindi altri membri del clan del personaggio saranno attirati sotto il suo tetto. I duergar degli altri clan saranno generalmente amichevoli, e clan diversi potrebbero collaborare in tempo di guerra o calamità. Un governante duergar può

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.



assoldare solo mercenari della sua razza. Gli specialisti e i seguaci possono essere invece di qualunque specie.

GNOMO

Prerequisiti: Minimo COS 9

Requisito primario: DES e INT

Dado Vita: 1d4

Livello massimo: 8

Armature: Cuoio, scudi

Armi: Tutte quelle di taglia appropriata

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Gnomico, Nanico, il linguaggio segreto dei mammiferi scavatori

Gli gnomi sono una razza di bassi semi-umani barbuti dal naso lungo. Sono cugini dei nani, con cui intrattengono rapporti amichevoli. Gli gnomi preferiscono vivere in complessi sotterranei nelle foreste o in zone collinari. Amano l'attività mineraria, le pietre preziose e i macchinari (dai prodigi in miniatura dell'orologeria alle grandi macchine per l'edilizia). Gli gnomi sono anche famosi per la propensione a portare cappelli a punta di feltro rosso. Sono in genere alti circa 105 cm, pesando sui 45 kg.

Requisiti primari: uno gnomo con almeno 13 di DES e INT guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Uno gnomo con almeno 13 di DES e 16 di INT guadagna un bonus del 10%.



Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli gnomi guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.

Combattimento

Gli gnomi possono usare armature di cuoio e scudi, purché siano compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Magia Arcana

Per i dettagli sulla magia arcana, vedere *Magia in Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Ricerca magica: uno gnomo di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di aggiungere nuovi incantesimi al proprio libro e di realizzare altri effetti magici. Dall'8° livello, uno gnomo acquisisce anche la capacità di creare oggetti magici.

Lanciare incantesimi: gli gnomi portano con sé libri che contengono le formule dei loro incantesimi arcani. La tabella di avanzamento di livello (a fianco) mostra sia il numero di incantesimi nel libro dello gnomo sia il numero di incantesimi che è in grado di memorizzare, determinato dal livello di esperienza del personaggio. Quindi, uno gnomo di 1° livello ha nel suo libro un incantesimo, selezionato dall'arbitro (che può farlo scegliere al giocatore). Gli gnomi hanno la stessa selezione di incantesimi degli illusionisti (vedere *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*).

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, gli gnomi sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche

Avanzamento di Livello dello Gnomo

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi			
				M	B	P	S	I	1	2	3	4
1	0	1d4	19 [0]	8	9	10	14	11	1	-	-	-
2	3.000	2d4	19 [0]	8	9	10	14	11	2	-	-	-
3	6.000	3d4	19 [0]	8	9	10	14	11	2	1	-	-
4	12.000	4d4	19 [0]	8	9	10	14	11	2	2	-	-
5	30.000	5d4	19 [0]	8	9	10	14	11	2	2	1	-
6	60.000	6d4	17 [+2]	6	7	8	11	9	2	2	2	-
7	120.000	7d4	17 [+2]	6	7	8	11	9	3	2	2	1
8	240.000	8d4	17 [+2]	6	7	8	11	9	3	3	2	2

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia arcana (ad es. le bacchette magiche).

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti scavatori, gli gnomi hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Infravisione

Gli gnomi hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Nascondersi

Gli gnomi sono incredibilmente bravi a scomparire dalla vista:

- ▶ Al riparo degli alberi, uno gnomo può nascondersi con il 90% di probabilità di successo.
- ▶ Nei dungeon, uno gnomo può nascondersi nelle ombre o dietro ad altre forme di copertura. La probabilità di successo è 2-su-6. Nascondersi richiede che uno gnomo rimanga immobile.

Origliare alle Porte

Gli gnomi hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Parlare con i Mammiferi Scavatori

Gli gnomi addomesticano spesso mammiferi scavatori come tassi e talpe, conoscendo il linguaggio segreto di tali creature.

Dall'8° Livello

Uno gnomo ha l'opzione di creare una roccaforte sotterranea che attrarrà altri della sua razza da ogni dove.

Tutti i mammiferi scavatori entro 7,5 km dalla roccaforte diventeranno amici degli gnomi, grazie al loro legame con tali creature, che potrebbero anche avvisarli di un'intrusione, portare messaggi e notizie e così via. In cambio di questa amicizia, gli gnomi devono proteggere gli animali e impedire che venga fatto loro del male.

I governanti gnomo possono assoldare membri di altre razze come seguaci o specialisti, ma sono limitati alla loro stessa specie per i soldati.

ILLUSIONISTA

Prerequisiti: Minimo DES 9

Requisito primario: INT

Dado Vita: 1d4

Livello massimo: 14

Armature: Nessuna

Armi: Pugnale

Linguaggi: Allineamento, Comune

Gli illusionisti sono avventurieri che studiano le arti arcane dell'illusione e dell'inganno. Attraverso questo studio, hanno imparato a lanciare incantesimi.

Combattimento

Gli illusionisti possono usare soltanto pugnali e non possono indossare armature o imbracciare scudi. Questo li rende molto vulnerabili in combattimento.

Magia Arcana

Per i dettagli sulla magia arcana, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Ricerca magica: un illusionista di qualunque livello può investire tempo e denaro nella ricerca magica. Ciò gli consente di aggiungere nuovi incantesimi al proprio libro e di realizzare altri effetti magici. Dal 9° livello, un illusionista acquisisce anche la capacità di creare oggetti magici. Gli incantesimi, effetti e oggetti magici ricercati devono trovarsi nell'area di competenza dell'illusionista, secondo il giudizio dell'arbitro.

Lanciare incantesimi: gli illusionisti portano con sé libri che contengono le formule dei loro incantesimi arcani. La tabella di avanzamento di livello (a fianco) mostra sia il numero di incantesimi nel libro dell'illusionista sia il numero di incantesimi che è in grado di memorizzare, determinato dal livello di esperienza del personaggio. Quindi, un illusionista di 1° livello ha nel suo libro un incantesimo, selezionato dall'arbitro (che può farlo scegliere al giocatore).

La lista degli incantesimi accessibili agli illusionisti si trova in *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*.

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, gli illusionisti sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia arcana (ad es. le bacchette magiche). Non sono però capaci di usare oggetti che infliggono danno diretto (ad es. una bacchetta che lancia palle di fuoco).

Dall'11° Livello

Un illusionista può costruire una roccaforte, spesso una grande torre. A quel punto, 1d6 apprendisti dal 1° al 3° livello giungeranno da lui per studiare sotto la sua tutela.



Avanzamento di Livello dell'Illusionista

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi						
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5	6	
1	0	1d4	19 [0]	13	14	13	16	15	1	-	-	-	-	-	-
2	2.500	2d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	-	-	-	-	-	-
3	5.000	3d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	1	-	-	-	-	-
4	10.000	4d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	-	-	-	-	-
5	20.000	5d4	19 [0]	13	14	13	16	15	2	2	1	-	-	-	-
6	40.000	6d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	2	2	2	-	-	-	-
7	80.000	7d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	2	2	1	-	-	-
8	150.000	8d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	2	2	-	-	-
9	300.000	9d4	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	2	1	-	-
10	450.000	9d4+1*	17 [+2]	11	12	11	14	12	3	3	3	3	2	-	-
11	600.000	9d4+2*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	3	3	3	2	1	-
12	750.000	9d4+3*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	3	3	3	2	-
13	900.000	9d4+4*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	3	3	3	-
14	1.050.000	9d4+5*	14 [+5]	8	9	8	11	8	4	4	4	4	3	3	-

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.



MEZZELFO

Prerequisiti: Minimo CAR e COS 9

Requisito primario: INT e FOR

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 12

Armature: Tutte, compresi gli scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune, elfico

I mezzelfi sono la rara progenie di elfi e umani. Tendono a combinare fisicamente i migliori tratti dei loro genitori, avendo la bellezza innata degli elfi e il fisico robusto degli umani. Sono mediamente alti come gli umani, ma si distinguono sempre per almeno una caratteristica che denota l'origine elfica (ad es. orecchie a punta od occhi particolarmente brillanti). I mezzelfi sono abili guerrieri e posseggono qualche nozione di magia, per quanto non raggiungano la padronanza arcana dei loro progenitori elfici.

Requisiti primari: un mezzelfo con almeno 13 di INT e FOR guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Un mezzelfo con un punteggio di almeno 16 in un requisito primario e di almeno 13 nell'altro guadagna un bonus del 10%.

Combattimento

I mezzelfi possono usare tutti i tipi di arma e di armatura.

Individuazione di Porte Segrete

I mezzelfi hanno una probabilità di rilevare porte segrete di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I mezzelfi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Magia Arcana

Per i dettagli sulla magia arcana, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Lanciare incantesimi: dal 2° livello, i mezzelfi acquisiscono l'abilità di lanciare incantesimi arcani, portando con sé libri che contengono le formule degli incantesimi che conoscono. La tabella di avanzamento di livello (a fianco) mostra sia il numero di incantesimi nel libro del mezzelfo sia il numero di incantesimi che è in grado di memorizzare, determinato dal livello di esperienza del personaggio. Quindi, un mezzelfo di 2° livello ha nel suo libro un incantesimo, selezionato dall'arbitro (che può farlo scegliere al giocatore). I mezzelfi hanno la stessa selezione di incantesimi dei maghi (vedere *Incantesimi del Mago* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Usare oggetti magici: in quanto utilizzatori di magia, i mezzelfi sono in grado di usare pergamene che contengono incantesimi presenti nella loro lista. Possono anche impiegare oggetti riservati soltanto agli utilizzatori di magia arcana (ad es. le bacchette magiche).

Dal 9° livello

Un mezzelfo può impegnarsi per diventare un leader tra gli umani o tra gli elfi, costruendo una roccaforte nel nome delle sue origini umane oppure nel profondo delle foreste elfiche.

Roccaforte Umana

Un mezzelfo può costruire un castello o una roccaforte e controllare le terre circostanti. Al personaggio può essere conferito un titolo quale Barone o Baronessa. I terreni sotto il suo controllo acquisiscono a quel punto il rango di Baronia.

Roccaforte Elfica

Un mezzelfo può costruire una roccaforte nel profondo della foresta, in modo che si confonda con lo scenario naturale di un luogo di grande bellezza: tra le cime degli

Avanzamento di Livello del Mezzelfo

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi			
				M	B	P	S	I	1	2	3	4
1	0	1d6	19 [0]	12	13	13	15	15	-	-	-	-
2	2.500	2d6	19 [0]	12	13	13	15	15	1	-	-	-
3	5.000	3d6	19 [0]	12	13	13	15	15	2	-	-	-
4	10.000	4d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	-	-	-
5	20.000	5d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	1	-	-
6	40.000	6d6	17 [+2]	10	11	11	13	12	2	2	-	-
7	80.000	7d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	2	2	-	-
8	150.000	8d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	2	2	1	-
9	300.000	9d6	14 [+5]	8	9	9	10	10	3	2	1	-
10	450.000	9d6+2*	12 [+7]	6	7	8	8	8	3	2	2	-
11	600.000	9d6+4*	12 [+7]	6	7	8	8	8	3	2	2	1
12	750.000	9d6+6*	12 [+7]	6	7	8	8	8	3	3	2	1

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

alberi, vicino a una serena vallata o nasco-
 sto dietro a una cascata. Qualunque sia il
 materiale utilizzato, l'edificio costa quanto
 uno equivalente in pietra, per via della squi-
 sita qualità dell'artigianato necessario.

Dopo che la costruzione è stata completata,
 degli elfi verranno a vivere sotto il dominio
 del personaggio e faranno amicizia con gli
 animali della foresta entro 7,5 km dalla roc-

caforte. Questi ultimi potrebbero avvisarli
 di un'intrusione, portare messaggi e notizie
 e così via. In cambio di questa amicizia,
 il mezzelfo deve proteggere gli animali e
 impedire che venga fatto loro del male.

Il governante di una roccaforte elfica può
 assoldare solo mercenari di quella razza. Gli
 specialisti e i seguaci possono essere invece
 di qualunque specie.



MEZZORCO

Prerequisiti: Nessuno

Requisito primario: DES e FOR

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 8

Armature: Cuoio, corazza di maglia, scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune, Orchesco

I mezzorchi sono la rara progenie di orchi e umani. Sono mediamente alti come gli umani e vi somigliano, ma si distinguono sempre per almeno una caratteristica che denota l'origine orchesca (ad es. zanne o un grugno porcino). A causa della generale ostilità tra orchi e umani, i mezzorchi vengono solitamente considerati reietti dalle culture di entrambi i genitori e vivono ai margini della società mantenendosi con qualunque mezzo disponibile. Gli avventurieri mezzorchi sono combattenti capaci e hanno alcune abilità dei ladri.

Requisiti primari: un mezzorco con almeno 13 di DES e FOR guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Un mezzorco con almeno 16 di DES e FOR guadagna un bonus del 10%.

Abilità da Ladro

I mezzorchi possono usare le seguenti abilità, con le probabilità di successo mostrate nella pagina a fianco.

► **Borseggiare (BO):** se la vittima è di livello superiore al 5°, il tiro del mezzorco ha una penalità del 5% per ogni livello superiore al 5°. Un risultato di più del doppio della percentuale richiesta indica che il tentativo è stato notato. L'arbitro dovrebbe determinare la reazione della vittima (si può utilizzare la tabella delle reazioni nella sezione *Incontri* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

► **Muoversi silenziosamente (MS):** un mezzorco può provare a sgattaiolare oltre i nemici senza farsi notare.

► **Nascondersi nelle ombre (NO):** il mezzorco deve rimanere immobile (non è possibile attaccare o muoversi mentre ci si nasconde).

Colpire alla Spalle

Quando attaccano da dietro un avversario ignaro, i mezzorchi ricevono un bonus di +4 al tiro per colpire e raddoppiano qualunque danno inflitto.

Combattimento

I mezzorchi possono impugnare tutti i tipi di arma e usare armature di cuoio, di maglia e scudi.

Infravisione

I mezzorchi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Seguaci

La natura caotica dei mezzorchi rende spesso loro più difficile guadagnarsi la fiducia di umani e semiumani. Il punteggio di fedeltà di qualunque seguace al servizio di un mezzorco è ridotto di 1. (Non si applica ai seguaci mezzorchi).

Dall'8° Livello

Un mezzorco può fondare una roccaforte di banditi, attraendo 2d6 apprendisti (guerrieri, ladri o mezzorchi di 1° livello). Questi apprendisti serviranno il personaggio con una certa affidabilità; a ogni modo, se qualcuno di loro dovesse venire arrestato o ucciso, il PG non potrà attirare altri apprendisti per rimpiazzarli. Un mezzorco di successo potrebbe utilizzare questo seguito per fondare una Gilda dei Ladri.

Avanzamento di Livello del Mezzorco

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d6	19 [0]	13	14	13	16	15
2	1.800	2d6	19 [0]	13	14	13	16	15
3	3.600	3d6	19 [0]	13	14	13	16	15
4	7.000	4d6	19 [0]	13	14	13	16	15
5	14.000	5d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
6	28.000	6d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
7	60.000	7d6	17 [+2]	12	13	11	14	13
8	120.000	8d6	17 [+2]	12	13	11	14	13

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Probabilità di Successo delle Abilità da Ladro del Mezzorco

Livello	BO	MS	NO
1	20	20	10
2	25	25	15
3	30	30	20
4	35	35	25
5	40	40	30
6	45	45	36
7	55	55	45
8	65	65	55

Tiri sulle Abilità

Per tutte le abilità si tira 1d%: un risultato inferiore o uguale alla percentuale segnata indica un successo.

Consapevolezza del Giocatore

L'arbitro dovrebbe tirare per muoversi silenziosamente e nascondersi nelle ombre al posto del giocatore, in quanto il mezzorco è sempre convinto che il suo tentativo abbia avuto successo. Se il tiro fallisce, l'arbitro sa che il mezzorco è stato notato e dovrebbe determinare le appropriate reazioni dei nemici.



PALADINO

Prerequisiti: Minimo CAR 9

Requisito primario: FOR e SAG

Dado Vita: 1d8

Livello massimo: 14

Armature: Tutte, compresi gli scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune

I paladini sono guerrieri che hanno fatto voto di servire un sacro ordine della Legge.

Allineamento: deve essere legale. Se cambia per qualunque motivo, il paladino perde tutte le abilità di classe e diventa un guerriero di livello equivalente. L'arbitro può concedergli di compiere un'impresa per espiare le sue colpe e riottenere lo status di paladino.

Requisiti primari: un paladino con almeno 13 in uno dei requisiti primari guadagna un bonus del 5% all'esperienza. Se FOR e SAG sono entrambe pari o superiori a 16, il paladino riceve un bonus del 10%.

Combattimento

I paladini possono usare tutti i tipi di arma e di armatura.

Destriero

Dal 4° livello può richiamare un sacro destriero, con CA 5 [14], 5+5 DV e capacità di movimento pari a 54 m (18 m). Se muore, non può invocarne un altro per 10 anni.

Imposizione delle Mani

Una volta al giorno, un paladino può guarire 2pf per livello imponendo le proprie mani su personaggi feriti. Dal 5° livello e una volta a settimana, un paladino può anche usare l'imposizione delle mani per curare malattie.

Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Simbolo sacro: un paladino deve portare un simbolo sacro (vedere le liste dell'equipaggiamento nel manuale di regole di ambientazione).

Sfavore divino: i paladini devono essere fedeli ai dettami del loro allineamento e religione. Quelli che perdono il favore della loro divinità potrebbero essere penalizzati.

Lanciare incantesimi: dal 9° livello, un paladino può pregare per ricevere incantesimi. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione del paladino sono determinati dal livello di esperienza del personaggio. I paladini hanno la stessa selezione di incantesimi dei chierici (vedere *Incantesimi del Chierico* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Resistenza Sacra

I paladini sono immuni a tutte le malattie.

Scacciare Non-Morti

Dal 3° livello, i paladini possono invocare il potere della propria divinità per respingere i mostri non-morti che incontrano. Per scacciare i non-morti, il giocatore tira 2d6. L'arbitro consulta quindi la tabella nella pagina a fianco, confrontando il risultato del tiro con i Dadi Vita dei mostri non-morti sui quali viene usato il potere.

Scacciare con Successo

Se il tentativo di scacciare ha successo, il giocatore deve tirare 2d6 per determinare il numero di DV influenzati (scacciati o distrutti).

Non-morti scacciati: lasceranno l'area, se possibile, e non danneggeranno né entreranno in contatto con il paladino.

Non-morti distrutti: vengono immediatamente e permanentemente annientati.

Eccesso: i Dadi Vita tirati non sufficienti a influenzare una creatura sono persi. Comunque, un tentativo riuscito di scacciare influenzerà sempre almeno un non-morto.

Gruppi misti: se si cerca di scacciare un gruppo misto di diversi tipi di non-morti, quelli con meno DV vengono influenzati prima.

Avanzamento di Livello del Paladino

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi		
				M	B	P	S	I	1	2	3
1	0	1d8	19 [0]	10	11	12	13	14	-	-	-
2	2.750	2d8	19 [0]	10	11	12	13	14	-	-	-
3	5.500	3d8	19 [0]	10	11	12	13	14	-	-	-
4	12.000	4d8	17 [+2]	8	9	10	11	12	-	-	-
5	24.000	5d8	17 [+2]	8	9	10	11	12	-	-	-
6	45.000	6d8	17 [+2]	8	9	10	11	12	-	-	-
7	95.000	7d8	14 [+5]	6	7	8	8	10	-	-	-
8	175.000	8d8	14 [+5]	6	7	8	8	10	-	-	-
9	350.000	9d8	14 [+5]	6	7	8	8	10	1	-	-
10	500.000	9d8+2*	12 [+7]	4	5	6	6	8	2	-	-
11	650.000	9d8+4*	12 [+7]	4	5	6	6	8	2	1	-
12	800.000	9d8+6*	12 [+7]	4	5	6	6	8	2	2	-
13	950.000	9d8+8*	10 [+9]	2	3	4	3	6	2	2	1
14	1.100.000	9d8+10*	10 [+9]	2	3	4	3	6	3	2	1

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Voto di Umiltà

Può possedere al massimo un'armatura magica, uno scudo magico e un'arma da mischia magica, e donare il 10% di tutti i suoi guadagni a un'istituzione religiosa della Legge.

Dal 9° Livello

Con il permesso del proprio ordine, può costruire un castello o una roccaforte e controllare le terre circostanti. Al paladino può essere conferito un titolo quale Barone o Baronessa. I terreni sotto il suo controllo acquisiscono a quel punto il rango di Baronia.

Risultati Tabella Scacciare Non-Morti

-: il tentativo di scacciare fallisce.

Numero: se il risultato dei 2d6 è uguale o superiore, il tentativo di scacciare ha successo.

S: il tentativo di scacciare ha successo.

D: il tentativo di scacciare ha successo; i mostri vengono distrutti, non semplicemente messi in fuga.

Scacciare i Non-Morti del Paladino

Dadi Vita del Mostro †

Livello	1	2	2*	3	4	5	6	7-9
3	7	9	11	-	-	-	-	-
4	S	7	9	11	-	-	-	-
5	S	S	7	9	11	-	-	-
6	D	S	S	7	9	11	-	-
7	D	D	S	S	7	9	11	-
8	D	D	D	S	S	7	9	11
9	D	D	D	D	S	S	7	9
10	D	D	D	D	D	S	S	7
11	D	D	D	D	D	D	S	S
12	D	D	D	D	D	D	D	S
13+	D	D	D	D	D	D	D	D

*Mostri da 2DV con un'abilità speciale (cioè con un asterisco vicino al loro valore di DV nella descrizione del mostro).

†A discrezione dell'arbitro, la tabella può essere estesa per includere tipi più potenti di mostri non-morti.

RANGER

Prerequisiti: Minimo COS e SAG 9

Requisito primario: FOR

Dado Vita: 1d8

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, corazza di maglia, scudi

Armi: Tutte

Linguaggi: Allineamento, Comune

I ranger sono membri di una società segreta che proteggono le loro terre native dall'invasione e dall'influenza del Caos. Sono abili guerrieri abituati a vivere all'aperto. A livelli più alti, il legame con la natura conferisce loro l'abilità di lanciare incantesimi.

Allineamento: in quanto protettori, i ranger possono essere solo legali o neutrali. Se l'allineamento di un ranger cambia in caotico, perde tutte le abilità di classe e diventa un guerriero di livello equivalente. È possibile che il personaggio sia in grado di riguadagnare lo status di ranger portando a termine un'impresa speciale.

Attacco a Sorpresa

Un ranger ha una probabilità di 3-su-6 di passare inosservato quando si avvicina furtivamente a un nemico nelle terre selvagge. Se ha successo, il bersaglio può essere sorpreso (vedere *Sorpresa*, *Incontri* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Cacciare e Foraggiare

Un gruppo con un ranger può trovare più facilmente cibo foraggiando (2-su-6) o prede cacciando (5-su-6). Vedere *Avventure nelle Terre Selvagge* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Combattimento

I ranger possono impugnare tutti i tipi di arma e usare corazze di cuoio, di maglia e scudi. Non possono indossare corazze di piastre, per via della loro furtività.

Consapevolezza

I ranger vengono sorpresi solo con un tiro di 1, perciò è possibile che agiscano nel round di sorpresa anche quando i loro compagni sono sorpresi.

Inseguimento

Quando il gruppo di un ranger insegue degli avversari nelle terre selvagge (vedere *Fuga e Inseguimento* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*), le possibilità di fuga sono ridotte del 10%.

Magia Divina

Per i dettagli sulla magia divina, vedere *Magia* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*.

Lanciare incantesimi: dall'8° livello, grazie al profondo legame con la natura, un ranger acquisisce l'abilità di lanciare incantesimi. La potenza e il numero degli incantesimi a disposizione del ranger sono determinati dal livello di esperienza del personaggio. I ranger hanno la stessa selezione di incantesimi dei druidi (vedere *Advanced Fantasy: Incantesimi del Druido e dell'Illusionista*).



Avanzamento di Livello del Ranger

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza					Incantesimi		
				M	B	P	S	I	1	2	3
1	0	1d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
2	2.250	2d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
3	4.500	3d8	19 [0]	12	13	14	15	16	-	-	-
4	10.000	4d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
5	20.000	5d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
6	40.000	6d8	17 [+2]	10	11	12	13	14	-	-	-
7	90.000	7d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	-	-	-
8	150.000	8d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	1	-	-
9	300.000	9d8	14 [+5]	8	9	10	10	12	2	-	-
10	425.000	9d8+2*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	1	-
11	550.000	9d8+4*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	2	-
12	675.000	9d8+6*	12 [+7]	6	7	8	8	10	2	2	1
13	800.000	9d8+8*	10 [+9]	4	5	6	5	8	3	2	1
14	925.000	9d8+10*	10 [+9]	4	5	6	5	8	3	2	2

*I modificatori di COS non si applicano più.

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Proprietà Limitate

Un ranger non può possedere più di quanto sia in grado di trasportare su di sé o con la propria cavalcatura. La ricchezza e le proprietà in eccesso devono essere donate a una degna causa (gli altri PG non valgono!).

Seguire Tracce

Un ranger può distinguere e seguire le tracce. Questa abilità migliora man mano che il personaggio avanza di livello (vedere la tabella a lato). Il successo può essere modificato dai seguenti fattori:

- ▶ **Terreno molle/duro:** da +20% a -50%.
- ▶ **Dimensioni del gruppo inseguito:** +2% per ogni creatura oltre la prima.
- ▶ **Passare per un'area dove ci sono altre tracce:** -50%.
- ▶ **Età della traccia:** -5% ogni 12 ore.
- ▶ **Pioggia:** -25% ogni ora.
- ▶ **Tentativi di nascondere le tracce:** -25%.

Probabilità di Successo di Seguire Tracce del Ranger

Livello	Seguire Tracce
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9	100%
10+	110%

Dal 10° Livello

2d12 creature si uniranno al ranger come seguaci. La loro natura dipende dall'arbitro: potrebbero includere avventurieri umani o semiumani, animali, cavalcature fantastiche, creature silvane o mostri speciali. Se qualcuno di loro muore, non viene rimpiazzato.

SVIRFNEBLIN

Prerequisiti: Minimo COS 9

Requisito primario: FOR

Dado Vita: 1d6

Livello massimo: 8

Armature: Tutte quelle di taglia appropriata, compresi gli scudi

Armi: Tutte quelle di taglia appropriata

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Comune delle profondità, Gnomico, Nanico, la lingua degli elementali della terra

Bassi e tozzi semiumani dal naso lungo, con pelle grigia, nodosa e glabra. Gli svirfneblin (anche noti come *gnomi delle profondità*) sono cugini sotterranei degli gnomi che vivono vicino la superficie. Gli svirfneblin sono abili scavatori e creatori di congegni meccanici e astute porte segrete. Amano le gemme più di ogni altra cosa e formano le loro comunità scavando intorno alle vene di pietre preziose. Sono in genere alti attorno ai 105 cm, pesando sui 55 kg.

Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli svirfneblin guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.

Combattimento

Gli svirfneblin possono usare tutti i tipi di armatura, purché siano compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Confondersi con la Roccia

Finché rimangono fermi e in silenzio, gli svirfneblin hanno l'impressionante abilità di passare inosservati in un ambiente roccioso naturale o artificiale.

La probabilità di successo è 4-su-6 in penombra o 2-su-6 in condizioni di buona illuminazione.

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti scavatori, gli svirfneblin hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Infravisione

Gli svirfneblin hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Mormorii della Pietra

Gli svirfneblin comprendono gli impercettibili lamenti della pietra. Uno svirfneblin che rimanga in silenzio per 1 turno poggiando l'orecchio contro una superficie di roccia ha una probabilità di 2-su-6 di divinare una delle seguenti informazioni (a scelta del giocatore):

- ▶ La presenza entro 3 m di porte segrete nella roccia.
- ▶ La presenza fino a 9 m sotto la superficie di gemme o metalli preziosi.
- ▶ La presenza fino a 9 m sotto la superficie di creature viventi.
- ▶ La presenza fino a 18 m sotto la superficie di masse d'acqua o spazi aperti.

Parlare con gli Elementali della Terra

Gli svirfneblin conoscono la lingua gutturale e stridente delle creature originarie del piano elementale della terra.

Resistenza alle Illusioni

Gli svirfneblin hanno un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro le illusioni.

Sensibilità alla Luce

Esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), gli svirfneblin subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla CA.

Avanzamento di Livello dello Svirfneblin

Livello	PX	DV	THACO	Tiri Salvezza				
				M	B	P	S	I
1	0	1d6	19 [0]	8	9	10	14	11
2	2.400	2d6	19 [0]	8	9	10	14	11
3	4.800	3d6	19 [0]	8	9	10	14	11
4	10.000	4d6	17 [+2]	6	7	8	11	9
5	20.000	5d6	17 [+2]	6	7	8	11	9
6	40.000	6d6	17 [+2]	6	7	8	11	9
7	80.000	7d6	14 [+5]	4	5	6	9	7
8	160.000	8d6	14 [+5]	4	5	6	9	7

M: Morte / veleno; **B:** Bacchette;
P: Paralisi / pietrificazione; **S:** Soffio;
I: Incantesimi / verghe / bastoni.

Usare Oggetti Magici

Gli svirfneblin possono usare tutti gli oggetti magici (eccetto le pergamene) legati all'evocazione o al controllo degli elementali della terra. Questo include oggetti normalmente riservati agli utilizzatori di magia.

Dall'8° Livello

Uno svirfneblin può costruire una roccaforte sotterranea che attrarrà altri della sua razza da ogni dove.

Il loro legame con gli svirfneblin convincerà 1d3 elementali della terra (vedere *evoca elementale*, *Incantesimi del Mago* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*) a prendere dimora nelle rocce attorno alla roccaforte e a diventare loro amici. Potrebbero avvisarli di un'intrusione, portare messaggi e notizie e così via. Tuttavia, un governante svirfneblin deve in cambio sempre impegnarsi a proteggere gli elementali della terra nel suo territorio.

I governanti svirfneblin possono assoldare membri di altre razze come seguaci o specialisti, ma sono limitati alla loro stessa specie per i soldati.



RAZZE DEL PERSONAGGIO

(REGOLA OPZIONALE)

Alcuni giocatori preferiscono poter scegliere la classe e la razza del loro personaggio separatamente. Questo implica un processo di creazione più lungo, ma garantisce maggiore flessibilità.

Se l'arbitro decide di introdurre questa regola opzionale nel gioco, ogni giocatore può decidere individualmente se creare il proprio personaggio con la procedura standard o con quella descritta di seguito.

Procedura di Creazione del Personaggio

Invece di selezionare una classe del personaggio umana o semiumana, un giocatore può scegliere classe e razza separatamente. Durante *Scegli una Classe* della creazione del personaggio (vedere *Creare un Personaggio in Old-School Essentials Classic Fantasy*), il giocatore dovrebbe seguire questa procedura:

1. **Scegli una razza:** tra quelle elencate in questa sezione, tenendo a mente i loro requisiti nelle caratteristiche.
2. **Applica i modificatori alle caratteristiche:** eventualmente forniti dalla razza. Dopo averla scelta, aggiusta le caratteristiche del personaggio come indicato, ignorando i bonus che aumentano una caratteristica sopra il 18 e le penalità che la fanno diminuire sotto il 3.
3. **Scegli una classe:** tra quelle disponibili per la razza selezionata, tenendo a mente anche i requisiti nelle caratteristiche di alcune classi.

Linguaggi Nativi

Quando si scelgono razza e classe separatamente, i linguaggi nativi del personaggio sono determinati dalla

razza. I linguaggi indicati dalla classe dovrebbero essere ignorati.

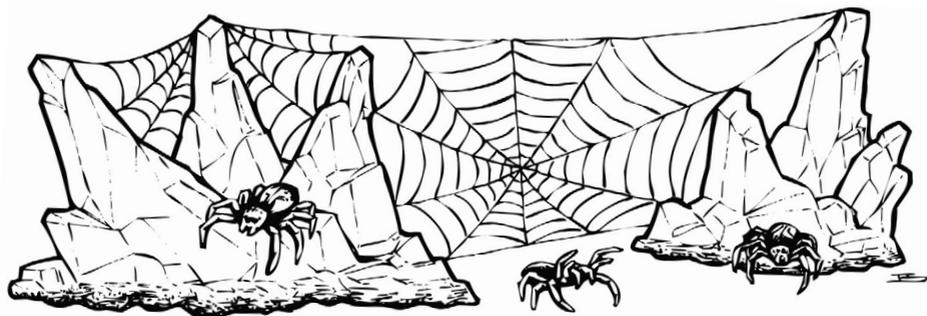
Restrizioni di Classe e Livello

Non tutte le razze sono ugualmente adatte a ogni classe del personaggio. Ogni razza semiumana indica le classi che possono essere scelte, oltre al livello massimo che personaggi di quella classe e razza possono raggiungere. Le restrizioni di classe e livello rappresentano l'attitudine di una razza alle diverse professioni da avventuriero. Per esempio, i nani non sono magici per natura e non possono quindi diventare dei maghi, gli halfling non hanno una predisposizione alla guerra e possono ambire al massimo al 6° livello come guerrieri, ecc.

Questo permette anche a livello regolistico di fungere da fattore di bilanciamento, equilibrando le abilità extra delle razze semiumane con limitazioni restrittive nella scelta della classe e nell'avanzamento di livello.

Eliminare le Restrizioni di Classe e Livello (Regola Opzionale)

In pratica, molti gruppi non rispettano le restrizioni di classe e livello delle razze semiumane. Per loro, vale la pena tener presente che il cambiamento cancellerà l'unico vantaggio degli Umani (l'accesso esclusivo a certe classi e l'avanzamento di livello senza limiti), di fatto rendendoli meno potenti delle altre razze. Per questa ragione, vengono fornite alcune abilità razziali opzionali per gli Umani, che l'arbitro dovrebbe considerare qualora il gruppo desideri cancellare i limiti di classe e livello per i semiumani. (Queste abilità andrebbero anche garantite ai PG umani creati senza usare le regole per separare razza e classe!)



DROW

Prerequisiti: Minimo INT 9

Modificatori alle caratteristiche:

-1 COS, +1 DES

Linguaggi: Allineamento, Comune, Comune delle profondità, Elfico, Gnomico

I drow (anche noti come *elfi oscuri*) sono snelli semiumani dall'aspetto etereo con orecchie a punta, pelle nera come la notte e capelli bianchi o argentati. Vivono talmente a lungo da essere quasi immortali. I drow dimorano esclusivamente sottoterra, scavando grandi città nella pietra e nel cristallo. Sono governati da un culto di preti e sacerdotesse che venerano strane divinità sotterranee. Sono imparentati con gli elfi di superficie, con cui condividono l'amore per la natura e la magia. I drow pesano solitamente sui 55 kg, con una statura che varia tra i 150 e i 165 cm.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Acrobata:** 10°
- ▶ **Assassino:** 10°
- ▶ **Cavaliere:** 9°
- ▶ **Chierico*:** 11°
- ▶ **Guerriero:** 7°
- ▶ **Ladro:** 11°
- ▶ **Mago:** 9°
- ▶ **Ranger:** 9°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici drow potrebbero essere solo PNG.

Individuazione di Porte Segrete

I drow hanno uno sguardo acuto che consente, quando cercano attivamente, di rilevare porte segrete o nascoste con una probabilità di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I drow hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Immunità alla Paralisi dei Ghoul

I drow sono completamente immuni alla paralisi che può essere inflitta dai ghoul.

Magia Innata

Dal 2° livello, un drow è in grado di lanciare l'incantesimo *oscurità* (l'inverso di *luce*) una volta al giorno; dal 4° livello, può lanciare *individuazione del magico* una volta al giorno (vedere *Incantesimi del Chierico in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Origliare alle Porte

I drow hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Sensibilità alla Luce

Esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), i drow subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla CA.

DUERGAR

Prerequisiti: Minimo COS e INT 9

Modificatori alle caratteristiche:

-1 CAR, +1 COS

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Comune delle profondità, Gnomico, Nanico

I duergar (anche noti come *nani grigi*) sono semiumani bassi, smunti e barbuti che abitano in roccaforti e città nel profondo della terra. Sono noti per essere avidi di gemme e metalli preziosi e per la xenofobia verso le altre razze. Come altri nani, hanno per natura una forte costituzione e un'alta resistenza alla magia. Sono alti circa 120 cm, pesano attorno ai 55 kg e hanno un'aspettativa di vita sui 500 anni. Hanno pelle e capelli grigi e lineamenti sgradevoli.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Assassino:** 9°
- ▶ **Chierico*:** 8°
- ▶ **Guerriero:** 9°
- ▶ **Ladro:** 9°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici duergar potrebbero essere solo PNG.

Combattimento

A causa della loro bassa statura, i duergar sono in grado di maneggiare solo armi di taglia piccola o normale. Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Furtività

Un duergar ha una probabilità di 3-su-6 di muoversi silenziosamente mentre si trova sottoterra.

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti minatori, i duergar hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Individuazione di Trappole nelle Stanze

Grazie alla loro esperienza come costruttori, i duergar hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare trappole non magiche nelle stanze quando le cercano (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I duergar hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Sensibilità alla Luce

Se esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), i duergar subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla Classe Armatura.

Origliare alle Porte

I duergar hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Resilienza

La costituzione naturale dei duergar e la loro resistenza alla magia conferiscono un bonus ai tiri salvezza contro paralisi, veleno, incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici. Questo bonus dipende dalla COS del duergar, come segue:

- ▶ **6 o meno:** nessun bonus
- ▶ **7-10:** +2
- ▶ **11-14:** +3
- ▶ **15-17:** +4
- ▶ **18:** +5

ELFO

Prerequisiti: Minimo INT 9

Modificatori alle caratteristiche:

-1 COS, +1 DES

Linguaggi: Allineamento, Comune, Elfico, Gnoll, Hobgoblin, Orchesco

Gli elfi sono snelli semiumani dall'aspetto etereo e con le orecchie a punta. Vivono talmente a lungo da essere pressoché immortali, sebbene questa prospettiva li faccia sembrare distanti dalle preoccupazioni degli umani o risultare persino frivoli. La musica, le arti e l'artigianato elfico sono considerati i migliori tra tutti i popoli, prediligendo natura e magia sulle altre cose. Pesano di solito attorno ai 55 kg e sono alti tra i 150 e i 165 cm.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Acrobata:** 10°
- ▶ **Assassino:** 10°
- ▶ **Cavaliere:** 11°
- ▶ **Chierico*:** 7°
- ▶ **Druido:** 8°
- ▶ **Guerriero:** 7°
- ▶ **Ladro:** 10°
- ▶ **Mago:** 11°
- ▶ **Ranger:** 11°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici elfi potrebbero essere solo PNG.

Individuazione di Porte Segrete

Gli elfi hanno uno sguardo acuto che consente, quando cercano attivamente, di rilevare porte segrete o nascoste con una probabilità di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Immunità alla Paralisi dei Ghoul

Gli elfi sono completamente immuni alla paralisi che può essere inflitta dai ghouls.

Infravisione

Gli elfi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Origliare alle Porte

Gli elfi hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).



GNOMO

Prerequisiti: Minimo COS e INT 9

Modificatori alle caratteristiche: Nessuno

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Gnomico, Goblin, Nanico, la lingua segreta dei mammiferi scavatori

Gli gnomo sono una razza di bassi semiumani barbuti dal naso lungo. Sono cugini dei nani, con cui intrattengono rapporti amichevoli. Gli gnomo preferiscono vivere in complessi sotterranei nelle foreste o in zone collinari. Amano l'attività mineraria, le pietre preziose e i macchinari (dai prodigi in miniatura dell'orologeria alle grandi macchine per l'edilizia). Gli gnomo sono anche famosi per la propensione a portare cappelli a punta di feltro rosso. Sono in genere alti circa 105 cm, pesando sui 45 kg.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Assassino:** 6°
- ▶ **Chierico*:** 7°
- ▶ **Guerriero:** 6°
- ▶ **Illusionista:** 7°
- ▶ **Ladro:** 8°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici gnomo potrebbero essere solo PNG.

Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli gnomo guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.

Combattimento

Le armature degli gnomo devono essere compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.



Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti scavatori, gli gnomo hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Infravisione

Gli gnomo hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Origliare alle Porte

Gli gnomo hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Parlare con i Mammiferi Scavatori

Gli gnomo addomesticano spesso mammiferi scavatori come tassi e talpe, conoscendo il linguaggio segreto di tali creature.

Resistenza alla Magia

La naturale resistenza alla magia degli gnomo conferisce un bonus ai tiri salvezza contro incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici. Questo bonus dipende dalla COS dello gnomo, come segue:

- ▶ **6 o meno:** nessun bonus
- ▶ **7-10:** +2
- ▶ **11-14:** +3
- ▶ **15-17:** +4
- ▶ **18:** +5

HALFLING

Prerequisiti: Minimo COS e DES 9

Modificatori alle caratteristiche:

+1 DES, -1 FOR

Linguaggi: Allineamento, Comune, Halfling

Gli halfling sono piccoli semiumani paffuti coi piedi pelosi e i capelli riccioluti. Pesano circa 30 kg e sono alti attorno ai 90 cm.

Gli halfling sono un popolo accogliente e amichevole. Soprattutto, amano le comodità della loro casa e non sono noti per il proprio coraggio. Quelli di loro che conquistano tesori facendo gli avventurieri spesso useranno la propria ricchezza per dedicarsi a una vita tranquilla e confortevole.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Druido*:** 6°
- ▶ **Guerriero:** 6°
- ▶ **Ladro:** 8°

* A discrezione dell'arbitro, i druidi halfling potrebbero essere solo PNG.

Combattimento

Le armature degli halfling devono essere compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Bonus agli Attacchi a Distanza

La fine coordinazione degli halfling conferisce loro un bonus di +1 ai tiri per colpire con tutte le armi a distanza.

Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli halfling guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.



Bonus all'Iniziativa (Regola Opzionale)

Se si usa la regola opzionale per l'iniziativa individuale (vedere *Combattimento in Old-School Essentials Classic Fantasy*), gli halfling ottengono un bonus di +1 ai tiri di iniziativa.

Origliare alle Porte

Gli halfling hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Resilienza

La costituzione naturale degli halfling e la loro resistenza alla magia conferiscono un bonus ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici. Questo bonus dipende dalla COS dell'halfling, come segue:

- ▶ **6 o meno:** nessun bonus
- ▶ **7-10:** +2
- ▶ **11-14:** +3
- ▶ **15-17:** +4
- ▶ **18:** +5

MEZZELFO

Prerequisiti: Minimo CAR e COS 9

Modificatori alle caratteristiche: Nessuno

Linguaggi: Allineamento, Comune, Elfico

I mezzelfi sono la rara progenie di elfi e umani. Tendono a combinare fisicamente i migliori tratti dei loro genitori, avendo la bellezza innata degli elfi e il fisico robusto degli umani. Sono mediamente alti come gli umani, ma si distinguono sempre per almeno una caratteristica che denota l'origine elfica (ad es. orecchie a punta od occhi particolarmente brillanti).

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Acrobata:** 12°
- ▶ **Assassino:** 11°
- ▶ **Bardo:** 12°
- ▶ **Cavaliere:** 12°
- ▶ **Chierico:** 5°
- ▶ **Druido:** 12°
- ▶ **Guerrigero:** 8°
- ▶ **Ladro:** 12°
- ▶ **Mago:** 8°
- ▶ **Paladino:** 12°
- ▶ **Ranger:** 8°

Individuazione di Porte Segrete

I mezzelfi hanno una probabilità di rilevare porte segrete di 2-su-6 (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I mezzelfi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

MEZZORCO

Prerequisiti: Nessuno

Modificatori alle caratteristiche:

-2 CAR, +1 COS, +1 FOR

Linguaggi: Allineamento, Comune, Orchesco

I mezzorchi sono la rara progenie di orchi e umani. Sono mediamente alti come gli umani e vi somigliano, ma si distinguono sempre per almeno una caratteristica che denota l'origine orchesca (ad es. zanne o un grugno porcino). A causa della generale ostilità tra orchi e umani, i mezzorchi vengono solitamente considerati reietti dalle culture di entrambi i genitori e vivono ai margini della società mantenendosi con qualunque mezzo disponibile.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Acrobata:** 8°
- ▶ **Assassino:** 8°
- ▶ **Chierico:** 4°
- ▶ **Guerrigero:** 10°
- ▶ **Ladro:** 8°

Infravisione

I mezzorchi hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).



NANO

Prerequisiti: Minimo COS 9

Modificatori alle caratteristiche:

-1 CAR, +1 COS

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Gnomico, Goblin, Nanico

I nani sono semiumani tozzi e barbuti, alti circa 120 cm per un peso attorno ai 70 kg. I nani vivono solitamente sottoterra e amano il buon artigianato, l'oro, cibo sostanzioso e bevande forti. Hanno pelle, capelli e occhi delle tonalità della terra. I nani sono noti per testardaggine e senso pratico. Sono gente robusta e hanno una forte resistenza alla magia.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Assassino:** 9°
- ▶ **Chierico*:** 8°
- ▶ **Guerriero:** 10°
- ▶ **Ladro:** 9°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici nani potrebbero essere solo PNG.



Combattimento

A causa della loro bassa statura, i nani sono in grado di maneggiare solo armi di taglia piccola o normale. Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti minatori, i nani hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Individuazione di Trappole nelle Stanze

Grazie alla loro esperienza come costruttori, i nani hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare trappole non magiche nelle stanze quando le cercano (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Infravisione

I nani hanno infravisione fino a 18 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Origliare alle Porte

I nani hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Resilienza

La costituzione naturale dei nani e la loro resistenza alla magia conferiscono un bonus ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici. Questo bonus dipende dalla COS del nano, come segue:

- ▶ **6 o meno:** nessun bonus
- ▶ **7-10:** +2
- ▶ **11-14:** +3
- ▶ **15-17:** +4
- ▶ **18:** +5

SVIRFNEBLIN

Prerequisiti: Minimo COS 9

Modificatori alle caratteristiche: Nessuno

Linguaggi: Allineamento, Coboldo, Comune, Comune delle profondità, Gnomico, Nanico, la lingua degli elementali della terra

Bassi e tozzi semiumani dal naso lungo, con pelle grigia, nodosa e glabra. Gli svirfneblin (anche noti come *gnomi delle profondità*) sono cugini sotterranei degli gnomi che vivono vicino la superficie. Gli svirfneblin sono abili scavatori e creatori di congegni meccanici e astute porte segrete. Amano le gemme più di ogni altra cosa e formano le loro comunità scavando intorno alle vene di pietre preziose. Sono in genere alti attorno ai 105 cm, pesando sui 55 kg.

Livello Massimo per Classe

- ▶ **Assassino:** 8°
- ▶ **Chierico*:** 7°
- ▶ **Guerriero:** 6°
- ▶ **Illusionista:** 7°
- ▶ **Ladro:** 8°

*A discrezione dell'arbitro, i chierici svirfneblin potrebbero essere solo PNG.

Bonus Difensivo

Quando vengono attaccati da avversari di taglia grande (maggiore di un essere umano), gli svirfneblin guadagnano un bonus di +2 alla Classe Armatura per via delle loro piccole dimensioni.

Combattimento

Le armature degli svirfneblin devono essere compatibili con la loro piccola taglia. Allo stesso modo, sono in grado di maneggiare tutte le armi appropriate alla loro statura (secondo le decisioni dell'arbitro). Non possono usare archi lunghi o spade a due mani.



Confondersi con la Roccia

Finché rimangono fermi e in silenzio, gli svirfneblin hanno l'impressionante abilità di passare inosservati in un ambiente roccioso naturale o artificiale. La probabilità di successo è 4-su-6 in penombra o 2-su-6 in condizioni di buona illuminazione.

Individuazione di Passaggi e Costruzioni

In quanto esperti scavatori, gli svirfneblin hanno una probabilità di 2-su-6 di rilevare nuove costruzioni, pareti che scorrono o passaggi inclinati quando li cercano.

Infravisione

Gli svirfneblin hanno infravisione fino a 27 m (vedere *Oscurità, Pericoli e Sfide in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Oriigiare alle Porte

Gli svirfneblin hanno una probabilità di 2-su-6 di sentire rumori (vedere *Avventure nei Dungeon in Old-School Essentials Classic Fantasy*).

Parlare con gli Elementali della Terra

Gli svirfneblin conoscono la lingua gutturale e stridente delle creature originarie del piano elementale della terra.

Resistenza alle Illusioni

Gli svirfneblin hanno un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro le illusioni.

Sensibilità alla Luce

Esposti a una luce intensa (luce diurna, *luce perenne*), gli svirfneblin subiscono una penalità di -2 ai tiri per colpire e di -1 alla CA.

UMANO

Prerequisiti: Nessuno

Modificatori alle caratteristiche: Nessuno

Linguaggi: Allineamento, Comune

Gli umani sono noti per le profonde passioni che guidano le loro brevi vite. Hanno il potenziale per diventare grandi leader forgiando alleanze tra altre razze, ma vengono corrotti facilmente.

Pur non avendo abilità particolari, la razza umana è quella più flessibile, essendo in grado di scegliere qualunque classe e avanzare di livello senza limiti. (Altre razze hanno una scelta limitata per quanto riguarda la classe e limiti stringenti al livello massimo).

Livello Massimo per Classe

► **Tutte le classi:** Illimitato

Abilità Razziali (Regola Opzionale)

Se si applica la regola opzionale che elimina le restrizioni di classe e livello dei semiu-

mani (pag. 36), si raccomanda di compensare la perdita del vantaggio principale dei personaggi umani (ossia l'avanzamento illimitato in qualunque classe) con le seguenti abilità.

Modificatori alle Caratteristiche

+1 CAR, +1 COS.

Attitudine al Comando

Tutti i seguaci e i mestieranti di un umano guadagnano +1 a lealtà e morale.

Benedetto

Quando determina i punti ferita (anche al 1° livello), il giocatore di un personaggio umano può tirare due volte e tenere il risultato migliore.

Risolutezza

Quando si tira per l'iniziativa, gli umani agiscono prima anche in caso di pareggio. Se si usa la regola opzionale per l'iniziativa individuale (vedere *Combattimento in Old-School Essentials Classic Fantasy*), gli umani guadagnano un bonus di +1 ai tiri di iniziativa.



VELENO

A discrezione dell'arbitro, si potrebbero acquistare vari tipi di veleno, ma ricorrere a esso è un atto caotico, che viene quindi evitato da molti personaggi. Anche il commercio dei veleni è proibito nella maggior parte delle culture. Per acquisirne, i personaggi potrebbero doversi rivolgere al mercato nero o a gilde clandestine (ad es. dei ladri o degli assassini).

EFFETTI DEL VELENO

La vittima di un avvelenamento deve effettuare un **tiro salvezza contro veleno** con un modificatore che dipende dalla sua tossicità. Gli effetti del veleno dipendono dal successo o fallimento del tiro. Le tabelle a fianco elencano i tipi di veleno disponibili, il prezzo di una singola fiala e i seguenti dettagli:

- ▶ **Modificatore al tiro salvezza:** applicato alla vittima. Indicativo della tossicità del veleno.
- ▶ **Probabilità di individuazione:** la probabilità che la vittima noti il veleno, che sia con la vista (per ogni round in cui si usa una lama avvelenata), con il tatto o con l'olfatto. I personaggi che notano una lama avvelenata possono attaccare chi la brandisce o chiamare aiuto. Se una vittima nota un veleno alimentare, rifiuta la bevanda o il cibo offerti per non essere avvelenata.
- ▶ **Tempo di assorbimento:** l'effetto del veleno avviene dopo questo ritardo. Un tempo di assorbimento "istantaneo" indica che il veleno ha effetto immediato, prima che la vittima abbia la possibilità di reagire in alcun modo.
- ▶ **Effetto (se il tiro salvezza ha successo / è fallito):** indica le conseguenze per la vittima nel caso indicato.

USARE IL VELENO

Veleni a Ingestione

Hanno effetto quando vengono ingeriti dalla vittima. Una fiala è sufficiente per avvelenare una vittima.

Veleni a Inoculazione

Solitamente applicati su armi affilate.

Applicazione

Applicare una fiala di veleno su un'arma richiede 1 turno. Una fiala di veleno è sufficiente per la lama di una singola arma da mischia o per un massimo di 6 frecce o dardi da balestra.

Efficacia

Una volta applicato a una lama, un veleno rimane efficace per due giorni o per due colpi in combattimento, a seconda di quale evento si verifichi per primo.

Evapora: dopo 1 giorno, l'efficacia di un veleno si dimezza; dopo due giorni, non è più efficace.

Rimosso dai colpi: il primo attacco con un veleno è a piena efficacia, il secondo è a mezza efficacia e per i seguenti non fa più effetto.

Mezza efficacia: un veleno a mezza efficacia infligge solo la metà del danno. Per i veleni che causano la morte (piuttosto che danno), mezza efficacia significa un bonus di +4 al tiro salvezza.

Veleni a Ingestione

Tipo	Costo (mo)	Mod. TS	Prob. di Individuazione	Tempo di Assorb.	Effetto (TS Superato)	Effetto (TS Fallito)
I	5	6	80%	2d4 round	10pf di danno	20pf di danno
II	30	5	65%	1d4+1 round	15pf di danno	30pf di danno
III	200	4	40%	1d2 round	20pf di danno	40pf di danno
IV	500	3	15%	Istantaneo	25pf di danno	Morte
V	1000	2	0%	1d4 turni	30pf di danno	Morte

Veleni a Inoculazione

Tipo	Costo (mo)	Mod. TS	Prob. di Individuazione	Tempo di Assorb.	Effetto (TS Superato)	Effetto (TS Fallito)
I	10	6	80%	1d4+1 round	Nessuno	15pf di danno
II	75	5	65%	1d3 round	Nessuno	25pf di danno
III	600	4	40%	1 round	Nessuno	35pf di danno
IV	1.5	3	15%	Istantaneo	Nessuno	Morte



VARIANTI ADVANCED

(REGOLE OPZIONALI)

Le regole in questa sezione possono essere usate per aggiungere profondità meccanica a certi aspetti del gioco. Sono tutte opzionali, per cui ogni gruppo è libero di decidere con quali giocare.



ABILITÀ DI CLASSE

Limiti per Scacciare i Non-Morti

L'abilità di scacciare i non-morti può essere limitata come segue:

- **Frequenza:** ogni personaggio in grado di scacciare i non-morti può effettuare un solo tentativo per incontro.
- **Gruppi di non-morti misti:** negli incontri con tipi diversi di non-morto, un personaggio che effettua con successo un tentativo di scacciare ha la facoltà di compierne un altro nel round seguente. Questo processo può essere ripetuto finché tutti i tipi di non-morto sono stati influenzati o un tentativo fallisce.
- **Durata:** un mostro scacciato con successo è influenzato per 1 turno, dopo il quale è possibile che il mostro ritorni.

Maghi e Bastoni

Maghi, illusionisti e simili utilizzatori di magia arcana sono solitamente limitati all'uso dei pugnali. Eventualmente, è possibile permettere a tali personaggi di combattere anche con il bastone.

COMBATTIMENTO

Armi ad Area

Mirare a una Superficie

I personaggi possono cercare di lanciare un'arma ad area contro una superficie dura in modo che si rompa vicino a una o più creature, effettuando un tiro per colpire contro CA 9 [10]. Se l'attacco ha successo, tutte le creature entro 1,5 m vengono bagnate dal liquido, subendo 1d2 danni se tale liquido è per loro dannoso.

Colpi Mancati

Quando un attacco con un'arma ad area manca il bersaglio (che sia un personaggio o una superficie), questa finisce su un punto casuale:

- ▶ Tirare 1d12 per determinare la direzione, interpretando il risultato come il quadrante di un orologio.
- ▶ Il contenitore si rompe a 1,5 m dal bersaglio, nella direzione specificata.
- ▶ Le creature entro 1,5 m da questo punto vengono bagnate dal liquido, subendo 1d2 danni se tale liquido è per loro dannoso.

Attaccare Bersagli in Mischia dalla Distanza

Il movimento continuo e imprevedibile dei personaggi durante una mischia rende incerto il risultato di un proiettile o di un'arma scagliata contro di loro.

Quando questo accade, prima del tiro per colpire bisogna determinare casualmente quale personaggio in mischia viene realmente bersagliato dall'attacco a distanza.

Tutti i personaggi coinvolti nella mischia hanno normalmente le stesse possibilità di diventare il bersaglio, ma creature particolarmente grandi potrebbero contare come due o più personaggi.



Attaccare con Due Armi

Chi ha come requisito primario DES o FOR può brandire due armi a una mano:

- ▶ L'arma secondaria dev'essere di taglia piccola (ad es. un pugnale o un'ascia).
- ▶ Gli attacchi con l'arma primaria hanno una penalità di -2.
- ▶ Il personaggio può compiere un attacco extra per round con l'arma secondaria, con una penalità di -4.

Gettarsi nella Mischia

Una volta per combattimento, un personaggio può entrare in mischia caricando e attaccare, come segue:

- ▶ Il personaggio si muove di almeno 6 m (18 m nelle terre selvagge) prima di attaccare. Il percorso deve essere libero.
- ▶ Il personaggio guadagna un bonus di +2 ai tiri per colpire per questo round.
- ▶ La CA del personaggio ha una penalità di 1 per questo round.
- ▶ Le armi che possono essere approntate contro le cariche dei mostri sono efficaci anche contro le cariche dei personaggi.

Parare

I personaggi con FOR 13 o superiore possono decidere di assumere un atteggiamento puramente difensivo in mischia, rinunciando al loro attacco per quel round. Nel round in cui para, il bonus di FOR agli attacchi in mischia del personaggio viene applicato alla sua CA.

MAGIA

Resuscitare i Morti

Limiti per Tornare dalla Morte

Il punteggio di COS di un personaggio risultante dalla sua creazione definisce il numero di volte che può essere resuscitato con la magia. Superato questo limite, la morte è definitiva, a meno che non si tratti di magia straordinaria come quella di un desiderio o l'intervento diretto di una divinità.

Probabilità di Successo

Tornare dalla morte rappresenta un grande shock per un personaggio e non c'è alcuna garanzia di riuscire a riportarlo in vita con successo. La probabilità che una resurrezione magica abbia successo dipende dalla Costituzione del personaggio, come segue:

Probabilità di Resuscitare i Morti

COS	Probabilità di Sopravvivenza
3	40%
4	45%
5	50%
6	55%
7	60%
8	65%
9	70%
10	75%
11	80%
12	85%
13	90%
14	92%
15	94%
16	96%
17	98%
18	100%

Perdita di COS dopo il Ritorno dalla Morte

Ogni volta che un personaggio viene resuscitato, la sua COS è ridotta di un punto.

Libri degli Incantesimi e Apprendimento

Il numero di incantesimi nel libro di un utilizzatore di magia arcana è limitato a quanti può memorizzarne ogni giorno (come indicato nella tabella di avanzamento della classe), ma è possibile attribuire loro una selezione più ampia di incantesimi con le seguenti regole.

Incantesimi Iniziali

Gli utilizzatori di magia arcana iniziano il gioco con un numero di incantesimi nel libro determinato dal loro punteggio di INT (vedere tabella in basso). L'arbitro può scegliere questi incantesimi o permettere di farlo al giocatore.

Aggiungere Incantesimi

Un utilizzatore di magia arcana può provare ad aggiungere incantesimi al proprio libro copiandoli da un'altra fonte, come una pergamena o il libro di un altro utilizzatore di magia:

- ▶ Non c'è limite al numero di incantesimi nel libro di un personaggio.
- ▶ La probabilità di copiare un incantesimo dipende dall'INT del personaggio (vedere tabella in basso). Se il tiro fallisce, il personaggio non potrà mai più imparare quell'incantesimo.
- ▶ Si applicano le normali regole per leggere pergamene e libri degli incantesimi (vedere *Libri degli Incantesimi in Old-School Essentials Classic Fantasy*).
- ▶ Il personaggio non può copiare incantesimi di livello più alto rispetto a quelli che può lanciare.

Libri degli Incantesimi e Apprendimento

INT	Incantesimi Iniziali	Probabilità di Copiare
3	1	20%
4-5	1	30%
6-7	2	35%
8-9	2	40%
10-12	3	50%
13-14	3	70%
15-16	4	75%
17	4	85%
18	5	90%

MULTICLASSE

Old-School Essentials è un sistema basato sulle classi. Le abilità di un PG sono definite quasi esclusivamente dalla classe scelta, che a sua volta rappresenta un archetipo di personaggio. Permettere quindi ai personaggi di *multiclassare* è un enorme cambiamento rispetto ai principi fondamentali del gioco. Le ramificazioni dell'uso di questa regola opzionale dovrebbero essere valutate attentamente:

- ▶ Permettere il multiclasse aumenta di molto la complessità del processo di creazione del personaggio.
- ▶ I personaggi con classe singola tendono a essere oscurati da quelli multiclasse, che hanno accesso a ben più abilità di loro. I personaggi a classe singola avanzano più velocemente, ma la natura esponenziale delle tabelle dei PX permette loro raramente di staccare gli altri per più di un livello.
- ▶ Nelle regole *Advanced* tradizionali, solo i semiumani potevano multiclassare e solo con particolari combinazioni. L'arbitro potrebbe considerare di creare combinazioni consentite di classi, enfatizzando le diverse culture delle varie razze semiumane.

Scegliere Più Classi

Un personaggio può essere al massimo di tre classi, scelte durante la sua creazione.

Livello e Punti Esperienza

Il personaggio tiene traccia separatamente dei punti esperienza per ogni classe. Quando guadagna PX, il totale guadagnato viene diviso equamente tra i totali per classe.

Aggiustamenti ai PX per il Requisito Primario

Ogni classe del personaggio ha un modificatore ai PX dipendente dal requisito primario (vedere *Caratteristiche* in *Old-School Essentials Classic Fantasy*), che può variare per ogni classe. Tale modificatore si applica esclusivamente ai PX della classe influenzata.

Avanzamento

Il personaggio tiene traccia separatamente del livello in ogni classe. Quando ha guadagnato abbastanza PX in una di esse, quella classe avanza di livello.

Punti Ferita

Quando si determinano i punti ferita alla creazione del personaggio o avanzando di livello, tutti i punti ferita guadagnati sono divisi per il numero di classi. Si tiene nota delle frazioni, che possono essere successivamente sommate per formare un numero intero.

Per esempio un guerriero/ladro avanza di livello come ladro e il giocatore tira 1d4 per i punti ferita. Il risultato è 3, a indicare che il personaggio guadagna 1 punto ferita e $\frac{1}{2}$. Quando avanza di livello come guerriero, il giocatore tira 1d8 per i punti ferita. Il risultato è 5, quindi il personaggio guadagna 2 punti ferita e $\frac{1}{2}$. I mezzi punti guadagnati per il ladro e per il guerriero si sommano e diventano un punto ferita intero.

Tiri Salvezza e THACO

Il personaggio usa i migliori tiri salvezza in ogni categoria e il miglior punteggio di THACO tra tutte le sue classi.

Abilità di Classe

Armatura Consentita

Il personaggio può adottare le migliori opzioni per l'armatura di ognuna delle sue classi.

Armi Consentite

Il personaggio può adottare le migliori opzioni per le armi di ognuna delle sue classi.

Incantesimi

Il personaggio può usare la abilità magiche di ogni classe senza restrizioni.

Furtività

Le abilità di classe come muoversi silenziosamente o nascondersi nelle ombre possono essere usate solo indossando l'armatura consentita alla classe che le conferisce.

ABILITÀ SECONDARIE

La classe di un personaggio viene considerata come la sua professione primaria e il fulcro del suo addestramento. Tuttavia, a un certo punto della loro vita, alcuni personaggi potrebbero aver appreso delle abilità secondarie relative a un'altra professione. Magari si tratta del mestiere di un genitore o mentore da cui il personaggio possa aver assimilato qualche nozione, oppure semplicemente di un'abilità praticata come hobby.

Determinare le Abilità Secondarie

Durante la creazione di un nuovo personaggio, il giocatore può tirare 1d100 e consultare la tabella a lato per determinare la sua abilità secondaria. Se si preferisce, l'arbitro può permettere al giocatore di scegliere l'abilità secondaria invece di determinarla casualmente.

Usare le Abilità Secondarie

L'arbitro deve valutare come si possano impiegare le abilità secondarie. La conoscenza di un'abilità secondaria consente in genere a un personaggio di svolgere le principali attività connesse a una professione, per esempio:

- ▶ Determinare il valore e la qualità di un oggetto inerente all'abilità.
- ▶ Eseguire riparazioni minori su oggetti inerenti all'abilità.
- ▶ Costruire oggetti semplici inerenti all'abilità.

Un personaggio che conduce una vita da avventuriero non dovrebbe, in alcuna circostanza, neanche lontanamente avvicinarsi al livello di abilità di chi si dedica interamente a una professione.

Abilità Secondarie

d100	Abilità Secondaria
01-03	Addestratore di animali
04-05	Armaio
06-09	Birraio
10-14	Bottaio
15-18	Cacciatore
19-21	Carpentiere
22-24	Carpentiere navale
25	Cartografo
26-28	Conciatore
29-39	Contadino
40-41	Cordaio
42-44	Costruttore di archi / frecce
45-46	Fabbricante di candele
47-50	Fabbricante di morsi e speroni
51-53	Fabbro
54-57	Fornaio
58-60	Impagiatore / riparatore di tetti
61-63	Macellaio
64-67	Minatore
68-70	Navigatore
71-74	Pescatore
75-78	Pellicciaio
79-80	Ramaio
81	Rilegatore
82-84	Sarto
85-86	Scalpellino
87-89	Taglialegna
90-92	Tagliatore di gemme / Gioielliere
93-95	Vasaio
96	Vetraio
97-98	Vinificatore
99-00	Tirare per due abilità

COMPETENZA CON LE ARMI

Ogni personaggio è *competente* con un numero limitato di armi, trovandosi a suo agio con esse e usandole in combattimento senza penalità.

È possibile selezionare le armi con cui si è competenti solo tra quelle utilizzabili dalla classe del personaggio (e opzionalmente dalla razza).

Al fine di determinare le competenze con le armi, le classi del personaggio sono divise in tre categorie in base alla progressione di tiri salvezza e THAC0, come segue:

- ▶ **Non marziali:** progressione THAC0 ogni 5 livelli (ad es. l'illusionista).
- ▶ **Semimarziali:** progressione THAC0 ogni 4 livelli (ad es. l'acrobata).
- ▶ **Marziali:** progressione THAC0 ogni 3 livelli (ad es. il cavaliere).



Competenze Iniziali

Prima di acquistare l'equipaggiamento durante la creazione del personaggio, il giocatore dovrebbe prendere nota delle armi con cui è competente. Al 1° livello, i personaggi marziali sono competenti con 4 armi, quelli semimarziali con 3 e quelli non marziali con una.

Acquisire Nuove Competenze

Guadagnando esperienza, il personaggio diventa competente nell'uso di armi aggiuntive. Ogni volta che THAC0 e tiri salvezza del personaggio migliorano, esso acquisisce anche la competenza con una nuova arma.

Attaccare Senza Competenza

Un personaggio che usi un'arma senza competenza incorre in una penalità ai tiri per colpire. I personaggi marziali subiscono una penalità di -2, quelli semimarziali di -3 e quelli non marziali di -5.

L'arbitro potrebbe consentire ai personaggi l'uso di armi non riservate alla propria classe o razza, applicando a esse la stessa penalità di cui sopra.

Specializzazione con un'Arma

I personaggi marziali hanno l'opzione di specializzarsi nell'uso di un singolo tipo di arma. Questo richiede di dedicare a una sola arma due "slot" di competenze. Per esempio, un personaggio di 1° livello è di solito competente con 4 armi. Se il giocatore sceglie di specializzarsi nell'uso di un'arma, il personaggio è competente solo con 3 (quella della specializzazione più altre due).

Quando usa l'arma con cui è specializzato, il personaggio ha un bonus di +1 ai tiri per colpire e al danno.

OPEN GAME LICENSE

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY

All artwork, logos, and presentation are product identity. The names "Necrotic Gnome" and "Old-School Essentials" are product identity. All text and tables not declared as Open Game Content are product identity.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT

The table of Secondary Skills (p52) is Open Game Content.
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use," "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/

or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathon Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, Eric Cagle, David Noonan, Stan! Christopher Perkins, Rodney Thompson, and JD Wiker, based on

material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

Castles & Crusades: Players Handbook, Copyright 2004, Troll Lord Games; Authors Davis Chenault and Mac Golden.

Cave Cricket from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Crab, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Fly, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Golem, Wood from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.

Kamadan from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Nick Louth.

Rot Grub from the Tome of Horrors, Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax

Labyrinth Lord" Copyright 2007-2009, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

Darwin's World Copyright 2002, RPGObjects; Authors Dominic Covey and Chris Davis.

Mutant Future" Copyright 2008, Daniel Proctor and Ryan Denison. Authors Daniel Proctor and Ryan Denison.

Aerial Servant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Axe Beak from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Boring from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Beetle, Giant Rhinoceros from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Brownie from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Crayfish, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Juiblex "The Faceless Lord" (Demon Lord) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Demon: Orcus (Demon Prince of Undead) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Amon (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Bael (Duke of Hell) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Devil: Geryon (Arch-Devil) from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Ear Seeker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Eel, Electric from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene.

Eye of the Deep from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Floating Eye from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Killer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Frog, Monstrous Poisonous from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gas Spore from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Gorbel from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Andrew Key.

Groaning Spirit from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Hippocampus from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.

Jackalwere from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based, on original material by Gary Gygax.

Leprechaun from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene based on original material by Gary Gygax.

Lurker Above from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Piercer from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; authors Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Slithering Tracker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Slug, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Strangle Weed from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Tick, Giant from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Trapper from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Turtle, Giant Snapping from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

Wind Walker from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Yeti from the Tome of Horrors, copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; author Scott Green, based on original material by Gary Gygax.

Advanced Edition Companion, Copyright 2009-2010, Daniel Proctor. Author Daniel Proctor.

B/X Essentials: Core Rules © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

B/X Essentials: Classes and Equipment © 2017 Gavin Norman. Author Gavin Norman.

Old-School Essentials Classic Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman.

Old-School Essentials Advanced Fantasy: Genre Rules © 2018 Gavin Norman.

END OF LICENSE

INDICE DELLE TABELLE

Abilità Secondarie	52	Avanzamento di Livello dello Svirfneblin	35
Avanzamento di Livello dell'Acrobata	7	Libri degli Incantesimi e Apprendimento	50
Avanzamento di Livello dell'Assassino	9	Probabilità di Resuscitare i Morti	50
Avanzamento di Livello del Barbaro	11	Probabilità di Successo delle Abilità dell'Acrobata	7
Avanzamento di Livello del Bardo	13	Probabilità di Successo delle Abilità dell'Assassino	9
Avanzamento di Livello del Cavaliere	15	Probabilità di Successo delle Abilità del Barbaro	11
Avanzamento di Livello del Drow	17	Probabilità di Successo delle Abilità da Ladro del Mezzorco	29
Avanzamento di Livello del Druido	19	Probabilità di Successo di Seguire Tracce del Ranger	33
Avanzamento di Livello del Duergar	21	Scacciare i Non-Morti del Paladino	31
Avanzamento di Livello dello Gnomo	23	Veleni a Ingestione	47
Avanzamento di Livello dell'Illusionista	25	Veleni a Inoculazione	47
Avanzamento di Livello del Mezzelfo	27		
Avanzamento di Livello del Mezzorco	29		
Avanzamento di Livello del Paladino	31		
Avanzamento di Livello del Ranger	33		



OLD-SCHOOL ESSENTIALS

ADVANCED FANTASY

Regole di Ambientazione

Ispirandosi al regolamento Advanced degli anni '80, questo manuale aggiunge nuovi contenuti a *Old-School Essentials*, adattandoli per meglio integrarli con le meccaniche del gioco:

- ▶ **9 classi umane:** acrobata, assassino, barbaro, bardo, cavaliere, druido, illusionista, paladino e ranger.
- ▶ **6 classi semiumane:** drow, duergar, gnomo, mezzelfo, mezzorco e svirfneblin.
- ▶ **Varianti Advanced:** regole opzionali per aggiungere ulteriore profondità alla creazione del personaggio, al combattimento e all'uso degli incantesimi.

Altri manuali Advanced Fantasy

Incantesimi del Druido e dell'Illusionista

Tesori

Mostri

Richiede Old-School Essentials Classic Fantasy

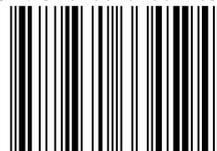


**NECROTIC
GNOME**



**NEED
GAMES!**

ISBN 978-88-31334-59-4



9 788831 334594 >

Scacciare i Non-Morti del Paladino

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

-: il tentativo di scacciare fallisce.

Numero: se il risultato dei 2d6 è uguale o superiore, il tentativo di scacciare ha successo.

S: il tentativo di scacciare ha successo.

D: il tentativo di scacciare ha successo; i mostri vengono distrutti, non semplicemente messi in fuga.

Scacciare con successo: influenza 2d6 DV di non-morti (almeno un mostro); i DV tirati non sufficienti a influenzare una creatura sono persi.

Libri degli Incantesimi e Apprendimento

INT	Incantesimi Iniziali	Probabilità di Copiare
3	1	20%
4-5	1	30%
6-7	2	35%
8-9	2	40%
10-12	3	50%
13-14	3	70%
15-16	4	75%
17	4	85%
18	5	90%

Regole Opzionali

- ▶ Razze del personaggio
- ▶ Eliminare le restrizioni di classe e livello
- ▶ Limiti per scacciare i non-morti
- ▶ Maghi e bastoni
- ▶ Armi ad area
- ▶ Attaccare bersagli in mischia dalla distanza
- ▶ Attaccare con due armi
- ▶ Gettarsi nella mischia
- ▶ Parare
- ▶ Resuscitare i morti
- ▶ Libri degli incantesimi e apprendimento
- ▶ Multiclasse
- ▶ Abilità secondarie
- ▶ Competenza con le armi

Matrice dei Tiri per Colpire dei Personaggi

Tipo e Livello del Personaggio				Tiro per Colpire CA												
Marziale	Semimarziale	Non marziale		-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1-3	1-4	1-5		20	20	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10
4-6	5-8	6-10		20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
7-9	9-12	11-14		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5
10-12	13-14	-		15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3
13-14	-	-		13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2

▶ **Marziale:** barbaro, cavaliere, drow, duergar, mezzelfo, paladino, ranger, svirfneblin.

▶ **Semimarziale:** acrobata, assassino, barodo, druido, mezzorco.

▶ **Non marziale:** gnomo, illusionista.

Tiri Salvezza: Acrobata, Assassino e Bardo

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: Barbaro

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

Tiri Salvezza: Cavaliere/Ranger

Livello	M	B	P	S	I
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
13-14	4	5	6	5	8

Tiri Salvezza: Drow

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

Tiri Salvezza: Druido

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: Duergar

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	2	3	4	4	6

Tiri Salvezza: Gnomo

Livello	M	B	P	S	I
1-5	8	9	10	14	11
6-10	6	7	8	11	9

Tiri Salvezza: Illusionista

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 Salvezza: Mezzelfo

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
10-12	6	7	8	8	8

Tiri Salvezza: Mezzorco

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

Tiri Salvezza: Paladino

Livello	M	B	P	S	I
1-3	10	11	12	13	14
4-6	8	9	10	11	12
7-9	6	7	8	8	10
10-12	4	5	6	6	8
13-14	2	3	4	3	6

Tiri Salvezza: Svirfneblin

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

Probabilità di Successo delle Abilità dell'Acrobata

Livello	AS	CD	CF	MS	NO
1	87	25	60	20	10
2	88	25	65	25	15
3	89	25	70	30	20
4	90	33	75	35	25
5	91	33	80	40	30
6	92	33	85	43	33
7	93	33	90	46	36
8	94	50	95	50	40
9	95	50	99	53	43
10	96	50	99	56	46
11	97	50	99	60	50
12	98	66	99	63	53
13	99	66	99	66	56
14	99	75	99	70	60

Probabilità di Successo delle Abilità dell'Assassino

Livello	AA	AS	MS	NO	SR
1	0	87	20	10	1-2
2	0	88	25	15	1-2
3	0	89	30	20	1-3
4	-1	90	35	25	1-3
5	-1	91	40	30	1-3
6	-2	92	43	33	1-3
7	-2	93	46	36	1-4
8	-3	94	50	40	1-4
9	-3	95	53	43	1-4
10	-4	96	56	46	1-4
11	-4	97	60	50	1-5
12	-5	98	63	53	1-5
13	-5	99	66	56	1-5
14	-6	99	70	60	1-5

Tiri sulle abilità: non si tira per AA e CD. Per SR si tira 1d6; per le altre abilità si tira 1d%.

Consapevolezza del giocatore: l'arbitro dovrebbe tirare per MS, NO e SR, in quanto il personaggio è sempre convinto di avere avuto successo. Se il tiro in MS o NO fallisce, l'arbitro sa che il personaggio è stato notato.

Probabilità di Successo delle Abilità del Barbaro

Livello	AS	MS	NB
1	87	20	10
2	88	25	15
3	89	30	20
4	90	35	25
5	91	37	30
6	92	40	33
7	93	42	36
8	94	44	40
9	95	46	43
10	96	48	46
11	97	50	50
12	98	50	53
13	99	50	56
14	99	50	60

Probabilità di Successo delle Abilità da Ladro del Mezzorco

Livello	BO	MS	NO
1	20	20	10
2	25	25	15
3	30	30	20
4	35	35	25
5	40	40	30
6	45	45	36
7	55	55	45
8	65	65	55

Probabilità di Successo di Seguire Tracce del Ranger

Livello	Seguire Tracce
1	20%
2	30%
3	40%
4	50%
5	60%
6	70%
7	80%
8	90%
9	100%
10+	110%

Prerequisiti e Modificatori alle Caratteristiche per Razza

Razza	FOR	INT	SAG	DES	COS	CAR
Drow	-	Min 9	-	1	-1	-
Duergar	-	Min 9	-	-	Min 9, +1	-1
Elfo	-	Min 9	-	1	-1	-
Gnomo	-	Min 9	-	-	Min 9	-
Halfling	-1	-	-	Min 9, +1	Min 9	-
Mezzelfo	-	-	-	-	Min 9	Min 9
Mezzorco	1	-	-	-	1	-2
Nano	-	-	-	-	Min 9, +1	-1
Svirfneblin	-	-	-	-	Min 9	-
Umano	-	-	-	-	(+1)*	(+1)*

* Se si usa la regola opzionale per eliminare le restrizioni di classe e livello dei semiumani.

Restrizioni di Classe e Livello per Razza

Razza	Ac	As	Bb	Bd	Ca	Ch	Dr	Gu	Il	La	Ma	Pa	Ra
Drow	10	10	-	-	9	11*	-	7	-	11	9	-	9
Duergar	-	9	-	-	-	8*	-	10	-	9	-	-	-
Elfo	10	10	-	-	-	7*	8*	7	-	10	11	-	11
Gnomo	-	6	-	-	-	7*	-	6	7	-	-	-	-
Halfling	-	-	-	-	-	-	6*	6	-	-	-	-	8
Mezzelfo	12	11	-	12	12	5	12	8	-	12	8	12	8
Mezzorco	8	8	-	-	4	-	10	-	8	-	-	-	-
Nano	-	9	-	-	-	8*	-	10	-	9	-	-	-
Svirfneblin	-	8	-	-	-	7*	-	6	7	8	-	-	-
Umano	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14

* A discrezione dell'arbitro, questa combinazione razza/classe potrebbe esistere solo come PNG.

Resilienza Razziale dei Semiumani

COS	Modificatore
6 o meno	-
7-10	+2
11-14	+3
15-17	+4
18	+5

Duergar: applicano il modificatore indicato ai tiri salvezza contro paralisi, veleno, incantesimi, bacchette magiche, verghe e bastoni magici.

Gnomi: applicano il modificatore indicato ai tiri salvezza contro incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici.

Halfling: applicano il modificatore indicato ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici.

Nani: applicano il modificatore indicato ai tiri salvezza contro veleno, incantesimi, bacchette, verghe e bastoni magici.