

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

RETRO ADVENTURE GAME

Linee Guida per l'Adattamento v1.2

Giochi Compatibili

La scena dei giochi *old-school* ha alla base un segreto: un gran numero di giochi, pur avendo marchi diversi in copertina, sono altamente compatibili! Questa compatibilità incrociata tra molti giochi significa che esiste una gran quantità di avventure, ambientazioni e supplementi di regole che è possibile utilizzare con *Old-School Essentials*.

Le Regole Basic/Expert

Old-School Essentials è compatibile al 100% con l'edizione del 1981 del GdR fantasy più famoso del mondo, comunemente nota come edizione Basic/Expert (abbreviato in B/X). Tutto il materiale pubblicato per il regolamento Basic/Expert può essere utilizzato direttamente con *Old-School Essentials*. Decenni di avventura sono a portata di mano!

Altre Edizioni

In aggiunta, il materiale pubblicato per tutte le edizioni del XX° secolo del GdR fantasy più famoso del mondo (per esempio, la classica edizione *Advanced* degli anni '70) è anch'esso largamente compatibile con *Old-School Essentials*.

Le regole delle altre edizioni, invece, divergono un po' dal regolamento Basic/Expert: per usare quei materiali con *Old-School Essentials* potrebbe essere necessario un certo lavoro di adattamento. Non è raccomandato ai giocatori principianti, ma tali adattamenti non sono complicati per chi ha familiarità con le regole.

Altri Giochi Old-School

Nell'ultimo decennio sono stati pubblicati un gran numero di giochi *old-school*, molti dei quali, come *Old-School Essentials*, sono altamente compatibili con il regolamento Basic/Expert. Il materiale pubblicato per qualunque gioco pensato per essere compatibile con le regole Basic/Expert è facile da utilizzare con *Old-School Essentials*.

Alcuni dei titoli *old-school* più famosi compatibili con le regole Basic/Expert sono *Basic Fantasy RPG* (di Chris Gonnerman), *Labyrinth Lord* (di Daniel Proctor), *Lamentations of the Flame Princess* (di James Edward Raggi IV), e *Swords & Wizardry* (di Matt Finch). In questo documento vengono approfondite le differenze tra i sistemi di questi giochi e le regole Basic/Expert.

LABYRINTH LORD

Se si impiega del materiale per *Labyrinth Lord*, è importante considerare le seguenti differenze con le regole Basic/Expert.

AVVENTURE

Tabella delle Reazioni dei Mostri

La tabella delle reazioni dei mostri di *Labyrinth Lord* funziona al contrario rispetto alla medesima pubblicata in B/X (ad es. un risultato di 2 indica una reazione molto amichevole, mentre in B/X corrisponde a un'immediata reazione ostile).

Adattamento: se un'avventura si riferisce a bonus o penalità ai tiri di reazione, questi vanno invertiti (in modo che una penalità diventi un bonus e viceversa).

Categorie di Cumuli di Tesori

Labyrinth Lord si affida a un diverso sistema per classificare i tipi di tesoro.

Adattamento: la tabella a fianco presenta i tesori equivalenti in B/X.

PNG di Alto Livello

Poiché in *Labyrinth Lord* le classi di personaggi umani possono raggiungere il 20° livello, gli avventurieri potrebbero rivolgersi a PNG che superino il consueto limite del 14° livello.

Adattamento: la soluzione più semplice è usare i PNG come sono stati scritti, considerandoli dei casi particolari. In alternativa, si possono aggiustare le statistiche dei PNG per farli corrispondere a personaggi di livello inferiore.

PNG Chierici

I PNG chierici di *Labyrinth Lord* possono lanciare incantesimi già dal 1° livello (mentre in B/X possono farlo solo dal 2° livello).

Adattamento: la soluzione più semplice è usare i PNG come sono stati scritti, considerandoli dei casi particolari. In alternativa, si può ridurre il numero di incantesimi a disposizione del personaggio, prendendo come riferimento la consueta tabella di progressione del chierico.

Armatura di PNG e Mostri

Alcuni PNG o mostri potrebbero indossare le seguenti armature, non presenti in B/X: armatura di cuoio borchiato, corazza a scaglie, corazza a strisce, corazza di bande.

Adattamento: usare semplicemente PNG o mostri come sono stati scritti. Si può considerare di introdurre tali armature nel gioco se i giocatori ne ottengono o desiderano acquistarne degli esemplari.

Armi di PNG e Mostri

Alcuni PNG o mostri potrebbero impugnare le seguenti armi, non presenti in B/X: balestra pesante, dardo, martello leggero, mazzafrusto, mazzafrusto pesante, morningstar, piccone leggero, piccone pesante, scimitarra, spada bastarda, tridente.

Adattamento: usare semplicemente PNG o mostri come sono stati scritti. Si può considerare di introdurre tali armi nel gioco se i giocatori ne ottengono o desiderano acquistarne degli esemplari.

Incantesimi di Alto Livello

Alcuni PNG o mostri di *Labyrinth Lord* potrebbero avere accesso a incantesimi del chierico superiori al 5° livello o incantesimi del mago superiori al 6° livello.

Adattamento: si possono usare tali incantesimi se si è in possesso delle loro descrizioni contenute nel manuale di *Labyrinth Lord*. Altrimenti, si possono ignorare tali incantesimi o sostituirli con materiali dalle liste degli incantesimi di B/X.

Conversione per le Categorie di Cumuli di Tesori

LL	B/X (Tipo di Tesoro)
I	P
II	Q
III	R
IV	S
V	T
VI	U
VII	V
VIII	O
IX	N
X	M
XI	L
XII	K
XIII	J
XIV	I
XV	H
XVI	G
XVII	F
XVIII	E
XIX	D
XX	C
XXI	B
XXII	A

NUOVE CLASSI

Livello Massimo

In *Labyrinth Lord*, le classi di personaggi umani possono avanzare fino al 20° livello (mentre in B/X possono arrivare al massimo al 14° livello).

Adattamento: la soluzione più semplice è ignorare gli avanzamenti oltre il 14° livello. In alternativa, si potrebbero spostare alcune abilità di classe dai livelli superiori al 14° a quelli inferiori.

NUOVI INCANTESIMI

Incantesimi di Alto Livello

In *Labyrinth Lord* sono presenti livelli di incantesimo che superano quelli di B/X (incantesimi del chierico di 6° e 7° livello; incantesimi del mago/elfo di 7°, 8° e 9° livello).

Adattamento: ci sono due soluzioni possibili:

- ▶ introdurre gli incantesimi di livello superiore come oggetti magici (ad es. pergamene od oggetti magici a uso singolo che riproducano gli effetti di un incantesimo superiore al 5° o 6° livello).
- ▶ ampliare il livello massimo delle classi del personaggio (ad es. usando le linee guida descritte nella regola opzionale **Giocare ad Alto Livello** in *Classic Fantasy: Tomo delle Regole e Classic Fantasy: Regole di Ambientazione*) e adattare la progressione degli incantesimi per comprendere i livelli superiori.

CONVERTIRE LA CA

Una delle differenze principali tra i giochi menzionati in precedenza è il modo con cui viene trattata la Classe Armatura. La tabella seguente presenta una guida rapida alla conversione.

Tabella per la Conversione della Classe Armatura

Tipo di Armatura	B/X	OSE	BFRPG	LL	LotFP	S&W
Senza armatura	9	9 [10]	11	9	12	9 [10]
Solo con lo scudo	8	8 [11]	12	8	13	8 [11]
Di pelle	7	7 [12]	13	7	14	7 [12]
Di pelle + scudo	6	6 [13]	14	6	15	6 [13]
Di maglia	5	5 [14]	15	5	16	5 [14]
Di maglia + scudo	4	4 [15]	16	4	17	4 [15]
Di piastre	3	3 [16]	17	3	18	3 [16]
Di piastre + scudo	2	2 [17]	18	2	19	2 [17]
	1	1 [18]	19	1	20	1 [18]
	0	0 [19]	20	0	21	0 [19]
	-1	-1 [20]	21	-1	22	-1 [20]
	-2	-2 [21]	22	-2	23	-2 [21]
	-3	-3 [22]	23	-3	24	-3 [22]

B/X: Basic/Expert; **OSE:** Old-School Essentials; **BFRPG:** Basic Fantasy RPG;

LL: Labyrinth Lord; **LotFP:** Lamentations of the Flame Princess; **S&W:** Swords & Wizardry

PER ALTRI DETTAGLI

LINK

Ulteriori informazioni sui giochi citati in questo documento sono disponibili su:

Old-School Essentials: necroticgnome.com, needgames.it

Basic Fantasy RPG: basicfantasy.org

Labyrinth Lord: goblinoidgames.com

Lamentations of the Flame Princess: lotfp.com

Swords & Wizardry: froggodgames.com

NOTE LEGALI

Old-School Essentials è un marchio di Necrotic Gnome.

Basic Fantasy RPG è copyright di Chris Gonnerman.

Labyrinth Lord è un marchio di Daniel Proctor.

Lamentations of the Flame Princess e *LotFP* sono marchi di James Edward Raggi IV.

Swords & Wizardry è copyright di Matthew J. Finch.