

OLD-SCHOOL ESSENTIALS

RETRO ADVENTURE GAME

Guida allo Stile

v1.0

Questo documento descrive la terminologia standard, le espressioni e le strutture di presentazione adottati nei manuali ufficiali di *Old-School Essentials*.

Gli editori di prodotti che si avvalgono della Licenza Terze Parti di *Old-School Essentials* dovrebbero attenersi a questa guida per assicurare la massima compatibilità dei loro prodotti con gli altri manuali di *Old-School Essentials*.

Il prodotto non può utilizzare il progetto grafico di *Old-School Essentials* (ad es. caratteri, sfumature di colore, stile, design e layout di copertina), in modo che non possa essere scambiato come un prodotto ufficiale della linea editoriale di *Old-School Essentials*, qui di seguito utilizzati a scopo esemplificativo.



© 2021 Gavin Norman

Old-School Essentials è un marchio di Necrotic Gnome
Edizione Italiana a cura di NEED GAMES!

TERMINOLOGIA STANDARD ED ESPRESSIONI

- **Tiri sulle Caratteristiche:** “Un tiro su Destrezza” / “un tiro su DES”.
- **Caratteristiche:** vengono indicate mediante parole con iniziale maiuscola (ad es. “Carisma”, “Destrezza”) o abbreviazioni tutte in maiuscolo (CAR, COS, DES, FOR, INT, SAG).
- **Classe Armatura:** sempre in maiuscolo (“Classe Armatura”). Si abbrevia con CA.
- **Tiri per colpire:** si possono usare sia “tiro per colpire” che “tiro di attacco” o “tiro per attaccare”.
- **Probabilità:** X-su-Y (ad es. “2-su-6”).
- **Tiri di dado:** riferirsi sempre al giocatore (o all’arbitro) durante i tiri di dado, non al personaggio.
- **Genere:** si predilige la neutralità o l’uso dell’impersonale (riferirsi sempre a “loro”, “si”, ecc.). In frasi dove la sintassi possa risultare scomoda, utilizzare piuttosto “il personaggio”, “il giocatore”, ecc.
- **Dado/i Vita:** sempre in maiuscolo (“Dado/i Vita”). Si abbrevia con DV.
- **Punti ferita:** sempre in minuscolo (“punti ferita”). Si abbrevia con pf.
- **Giocatore:** minuscolo (“il giocatore”).
- **Arbitro:** non DM o GM. Minuscolo (“l’arbitro”).
- **Riferimenti ad altri manuali:** riferirsi al nome completo del manuale e a una sua sezione, se necessario. Esempi: “vedere *Mercenari* in *Classic Fantasy: Regole di Ambientazione*”; “vedere le *Regole Base*”.
- **Tiri salvezza:** sempre minuscolo (“tiri salvezza contro bacchette”). I tiri salvezza effettuati dal bersaglio di incantesimi, effetti di oggetti magici o capacità dei mostri vanno indicati in grassetto.

- **Tipologie di tiri salvezza:** morte (o veleno), bacchette, paralisi (o pietrificazione), soffio, incantesimi (o verghe / bastoni).
- **Utilizzatori di magia:** riferirsi a utilizzatori di magia arcana o divina, piuttosto che a classi specifiche.
- **Incantesimi:** in minuscolo e corsivo.
- **Sorpresa:** un mostro “sorprende con 1-3” (non serve spiegare come si debba effettuare il tiro). Più comunemente: “**Sorpresa:** con 1-3”.
- **Il gioco originale:** mai citare D&D, Dungeons & Dragons, ecc. Quando ci si vuole riferire al gioco originale, parlare di “regole Basic/Expert” o “B/X” (sebbene sia difficile che qualunque supplemento di *Old-School Essentials* necessiti mai di riferirsi alle regole originali).
- **“Tu”:** fare sempre riferimento ai giocatori/ all’arbitro in terza persona, mai in seconda. L’unica eccezione si trova nella sezione per la creazione del personaggio (in *Classic Fantasy: Tomo delle Regole* o nelle *Regole Base*), dove ci si rivolge direttamente al giocatore usando la seconda persona.

DOPPIO FORMATO PER CLASSE ARMATURA/ THAC0

- **Punteggi di CA:** usare sempre un’indicazione ambivalente, in cui il punteggio di CA viene seguito dal suo equivalente in caso di CA Ascendente (ad es. “CA 7 [12]”). La somma dei due valori dovrebbe essere sempre pari a 19.
- **Punteggi di THAC0:** usare sempre un’indicazione ambivalente, in cui il bonus di attacco del THAC0 viene seguito dal suo equivalente in caso di CA Ascendente (ad es. “THAC0 17 [+2]”). La somma dei due valori dovrebbe essere sempre pari a 19.

CLASSE DEL PERSONAGGIO

Consultare *Classic Fantasy: Tomo delle Regole* o *Classic Fantasy: Regole di Ambientazione* per molti altri esempi.

Nome della Classe

Prerequisiti: Nessuno

Requisito primario: DES

Dado Vita: 1d4

Livello massimo: 14

Armature: Cuoio, niente scudi

Armi: Tutte le armi a distanza, spade corte e bastoni

Linguaggi: Allineamento, Comune

Breve testo descrittivo della classe.

Abilità di Classe 1

Descrizione.

Abilità di Classe 2

Descrizione.

Dal 9° Livello

Descrizione.

Avanzamento di Livello della Classe

Livello	PX	HD	THAC0	Tiri Salvezza				Incantesimi					
				M	B	P	S	I	1	2	3	4	5

*I modificatori di COS non si applicano più.

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

Esempio di Personaggio con una classe (forma ridotta)

Zagivias. Chierico di 5° Livello: CA 3 [16] (armatura di cuoio), pf 18, Att 1 × bastone (1d4), THAC0 17 [+2], MV 27 m (9 m), TS M9 B10 P12 S14 I12, AL Neutrale, FOR 12, INT 8, SAG 15, DES 16, COS 11, CAR 16, **Incantesimi** *cura ferite leggere, individuazione del magico, apprendi allineamento, blocca persone*, Oggetti Stivali della velocità, 56 mo.

Esempio di Personaggio con una classe (forma estesa)

Nome del Personaggio (Chierico di 5° Livello)

Breve testo descrittivo.

Classe Armatura: 3 [16] (armatura di cuoio)

Punti Ferita: 18

Attacchi: 1 × bastone (1d4)

THAC0: 17 [+2]

Capacità di Movimento: 27 m (9 m)

Tiri Salvezza: M14 B15 P16 S17 I18

Allineamento: Neutrale

FOR: 12, **INT:** 8, **SAG:** 15, **DES:** 16, **COS:** 11, **CAR:** 16

Incantesimi: *cura ferite leggere, individuazione del magico, apprendi allineamento, blocca persone*

Oggetti: Stivali della velocità, 56 mo

Incantesimi

Consultare *Classic Fantasy: Tomo delle Regole* o *Classic Fantasy: Incantesimi del Chierico e del Mago* per molti altri esempi.

Nome dell'Incantesimo

Durata: Permanente

Gittata: 3 m

Breve testo descrittivo.

- **Aspetto 1:** descrizione.
- **Aspetto 2:** descrizione.
- Ecc.

Esempio di Mostro (forma ridotta)

Consultare *Classic Fantasy: Tomo delle Regole* o *Classic Fantasy: Mostri* per molti altri esempi.

Nome del Mostro

Breve testo descrittivo.

CA: 7 [12], **DV:** ½ (2pf), **Att:** 1 × arma (1d4 o a seconda dell'arma -1), **THAC0:** 19 [0], **MV:** 18 m (6 m), **TS:** M14 B15 P16 S17 I18 (UN), **ML:** 6 (8 con capo), **AL:** Caotico, **PX:** 5 (guardia del corpo: 15, capo: 20), **NA:** 4d4 (6d10), **TT:** P (J)

- **Abilità 1:** descrizione.
- **Abilità 2:** descrizione.
- Ecc.

Esempio di Mostro (forma estesa)

Nome del Mostro

Breve testo descrittivo.

Classe Armatura: 7 [12]

Dadi Vita: ½ (2pf)

Attacchi: 1 × arma (1d4 o a seconda dell'arma -1)

THAC0: 19 [0]

Capacità di Movimento: 18 m (6 m)

Tiri Salvezza: M14 B15 P16 S17 I18 (UN)

Morale: 6 (8 con capo)

Allineamento: Caotico

PX Guadagnati: 5 (guardia del corpo: 15, capo: 20)

Numero di Mostri Apparsi: 4d4 (6d10)

Tipo di Tesoro: P (J)

- **Abilità 1:** descrizione.
- **Abilità 2:** descrizione.
- Ecc.

LINEE GUIDA PER LA STESURA DEL TESTO

Le Basi

- **Inglese US/UK:** vanno bene entrambe le versioni, purché ci sia coerenza.
- **Oxford comma (solo nelle versioni in inglese):** da applicare o meno con coerenza.
- **Italiano:** assicurarsi che le norme di grammatica e punteggiatura della lingua italiana siano rispettate.

Struttura del Testo e Stile

- **Elenchi puntati:** da usare per dare respiro a paragrafi molto estesi. Fornire un titolo a ciascun punto (va bene anche scrivere una parola in grassetto o una frase breve prima di usare i “?”, esattamente come gli elenchi puntati di questo documento) quando si ritiene più appropriato.
- **Titoli:** titoli di sezione, più altri tre livelli di titolo per pagina.

► **Liste numerate:** usare per la descrizione di più fasi all'interno di una procedura oppure se si necessiti di porre delle alternative da numerare.

► **Ordine:** riordinare le intestazioni, i paragrafi o le liste in qualsiasi ordine possa risultare più agevole per la lettura. Se non si trova un ordine adeguato, utilizzare l'ordine alfabetico.

► **Frasi:** preferire periodi complessi a tante frasi brevi separate. Non è necessario quando bisogna essere concisi (ad es. nelle descrizioni dei mostri). Non è necessario quando bisogna essere concisi (ad es. nelle descrizioni dei mostri).

► **Tono:** manuale di consultazione, pulito e minimalista.

► **Commenti:** da tenere separati rispetto al testo principale, pubblicandoli in un'appendice o usando occasionalmente note d'autore.

► **Prolissità:** mantenere il testo il più conciso possibile e veloce da consultare.

► **Vincoli di pagina:** raggruppare i contenuti all'interno di un singolo foglio di testo o di una coppia di pagine, in modo che il lettore non debba girare pagina per la consultazione di una stessa sezione.