



ERRATA, FAQ e CORREZIONI dalla prima edizione del 2024 alla Seconda Ristampa del 2025

- ◆ Se un PG non indossa armature il suo punteggio di base di Armatura è 2 (è una regola esposta nel Tutorial e non ripetuta nelle prime versioni)
- ◆ Medikit: permette di recuperare D4+Manualità Punti Salute
- ◆ Sorpresa: anche questa la trovate spiegata nel Tutorial (nelle prime stampe)
- ◆ Sparachiodi Pesante: fa D10 danni (D8 solo se rovinata)
- ◆ Attrezzi da meccanico: sono la stessa cosa del Kit da meccanico
- ◆ Attrezzi da Scasso: servono a scassinare le serrature meccaniche e hanno lo stesso costo del Kit da meccanico
- ◆ Armi Folgoranti: si ricaricano come quelle Energetiche con 1 Punto Mana o 1 Fiala di mana
- ◆ Ricariche giocando al Buio e la Gelo: solo le ricariche delle Armi Energetiche e Folgoranti sono interessate da questo fenomeno.
- ◆ Riscritta l'Abilità della Canaglia "Imprevedibile" per renderla più chiara:

Imprevedibile - nel proprio Turno può effettuare un Test Agilità contro la Percezione del bersaglio (non è un'Azione). Se la Canaglia ha Successo prende di Sorpresa il bersaglio e può immediatamente Attaccarlo senza che possa Parare (il punteggio di Armatura va comunque eguagliato). La Sorpresa in questo caso si applica solo contro la Canaglia che non potrà essere neppure bersaglio dell'Azione del soggetto Sorpreso, che invece potrà agire normalmente contro altri bersagli.

- ◆ La frase *"Maestria nell'inganno può essere usata dalla Canaglia per avere più possibilità di riuscita"* è riferita all'Abilità "Vecchio Contatto" e non a "Maestria nell'inganno".

- ◆ L'Abilità "Seconda Chance" della Canaglia è stata riscritta e potenziata:

Seconda chance - Nessuna Azione: Una volta a sessione rilancia 2D al posto di un Dado che ha appena lanciato.

- ◆ Aggiunta la seguente spiegazione su Esplorazione e Incontri

Esempio

Tira 1D8 ogni ora di Esplorazione

- 1: 1D4 Belve Crudeli
- 2: una Belva Crudele
- 3: una Belva Feroce
- 4: una Belva minore
- 5: Nulla
- 6: Nulla
- 7: 1D6 Chiodi abbandonati
- 8: 2D20 Rottami abbandonati

In questo caso potreste usare la stessa tabella come Tabella Incontri, ma usando il D6 invece del D8

Esplorazione e di Incontri

Durante le avventure di esplorazione potrete trovare o creare delle tabelle per stabilire casualmente se la Ciurma si imbatte o meno in creature, mostri, poveri resti, tesori, ecc...

Tabella di Esplorazione: usatela quando la Ciurma si muove sul territorio alla ricerca di qualcosa (si potranno trovare anche cose positive e/o immobili).

Tabella degli Incontri: usatele quando la Ciurma resta ferma (anche durante il Riposo) e potranno essere raggiunti da creature interessate a predarli o incontrarli.

Inserite sempre le creature più pericolose nei numeri inferiori, la possibilità "Nulla" nei numeri superiori e le cose positive (se ci sono) nei numeri più alti ancora.

- ◆ Nella scheda dell'Aracneo Nobile è stato aggiunto il doppio Dado in Manualità e il Veleno

Aracneo Nobile: +15 PS 2 Dadi in Agilità, Forza, Coraggio e Manualità. Abilità: 2 Parate, Stroncare (vedi Ruolo: Soldato). Ha armi migliori: Lama da 2D10+1+Veleno Danni, Sparabava da 2D6+1 + Veleno Danni

- ◆ Nella Scheda degli Elfi Corrotti dal Gritto Viola ignorate le Note (relative invece ai Nani)