

MODIFICHE INTRODOTTE CON L'EDIZIONE 1.5

File del 08 Ottobre 2018

L'edizione 1.5 de *L'Ultima Torcia* introduce alcuni cambiamenti nel Regolamento di gioco e nel Bestiario della Baronia del Grifone, frutto non soltanto degli anni di playtest, ma anche dell'apprezzatissimo supporto della nostra community! Si tratta di modifiche più o meno marginali, ma che possono aiutare a migliorare l'esperienza di gioco. Ovviamente, questo opuscolo è rivolto soltanto a coloro che hanno la c.d. "edizione 1.0" de *L'Ultima Torcia*. Buon divertimento!

MODIFICHE AL REGOLAMENTO

Pag. 3: viene chiarito che il risultato "0" sul D10 è da leggersi come 10.

CAPITOLO 2: LA DURA VITA DEGLI AVVENTURIERI

MOVIMENTO

- **Oltrepassare un nemico** (Test Agilità contro Agilità o Forza contro Forza. In caso di fallimento si resta in Corpo a Corpo con l'avversario che si voleva oltrepassare).
- **Fuggire da un nemico** che si muove alla stessa velocità in metri di chi scappa (Test Agilità contro Agilità. In caso di fallimento ci si trova in Corpo a Corpo con l'inseguitore e non si può più scappare).

ILLUMINAZIONE NEL COMBATTIMENTO

Al buio, le magie che funzionano come Attacchi in Corpo a Corpo o Attacchi A Distanza subiscono lo stesso modificatore di questi al risultato del Test (rispettivamente -3 o -5).

ARMI E ARMATURE

- **Ricarica (pag. 14):** armi con questa Particolarità richiedono un'Azione e un Test Manualità per essere ricaricate. Se il Test ha successo si può sferrare immediatamente un Attacco A Distanza come parte dell'Azione usata per ricaricare l'arma, altrimenti l'arma viene solo ricaricata.
- **Rottura (pag. 14):** armi con questa Particolarità richiedono il tiro di 1D6 contestualmente a ogni Attacco. Con 1 l'arma si rompe senza infliggere Danni e non è necessario Parare il colpo.
- **Scudo (pag. 16):** serve soltanto 1 Azione per imbracciarlo. Gettarlo a terra non richiede Azioni.

MAGIA

- **Attacchi con una magia (pag. 17):** le magie che implicano Attacchi in Corpo a Corpo o A Distanza (per es. Getto di Fiamme o Compagno Animale) funzionano come se fossero attacchi dello stesso tipo (quindi possono essere lanciate anche se il Mago si trova al buio, ma scontano il modificatore di -3 o -5 al risultato del Test).

CAPITOLO 3: CREARE L'AVVENTURIERO

NANO

- **Valutare (pag. 26):** funziona su qualsiasi oggetto non magico.

GUERRIERO

- **Colpo Perfetto (pag. 28):** funziona solo con le armi.
- **Proteggere (pag. 28):** si applica anche alle magie che funzionano come Attacchi.

RANGER

Compagno Animale (pag. 30): il mago lo materializza al proprio fianco anziché fino a una distanza massima di 60 metri da lui.

Il Compagno Animale è una forza palesemente magica con le sembianze di un animale. Non comunica, non percepisce né possiede o usa Abilità dei veri animali, tranne Veloce 10. È tangibile perché può essere cavalcato, attaccato e bersagliato da magie, ma non lascia tracce né attiva trappole a meno che non venga cavalcato.

SACERDOTE DELLA LUCE

Scudo Divino (pag. 32): oltre a vedere il bersaglio, il Mago deve trovarsi al massimo a 60 metri da lui.

STREGONE

Getto di Fiamme (pag. 34): colpisce “bersagli” anziché “creature” (quindi anche oggetti come porte, torce ecc.).

Sonno Magico (pag. 34): può colpire una creatura (in grado di dormire) distante al massimo 60 metri dal Mago (e nella sua visuale).

Spada Stregata (pag. 34): può attaccare bersagli distanti al massimo 60 metri dal Mago (e nella sua visuale).

CAPITOLO 4: REGOLE PER IL MASTER

Regole di Combattimento (pag. 42): i PNG che possono combattere SOLO in CaC agiscono così

- Se possono usare il Movimento per raggiungere un nemico che non è già ingaggiato in CaC da un altro PNG lo faranno, per poi attaccarlo.
- Se sono già in CaC con uno o più avversari ancora in grado di agire (non svenuti né morti, ecc.) continueranno ad attaccare scegliendo a caso fra i bersagli possibili in CaC.
- Se tutti gli avversari raggiungibili sono già ingaggiati in CaC da altri PNG, effettueranno il Movimento verso quello con il minor numero di PNG in CaC (scelto casualmente, in caso di parità).
- Se non vi sono avversari raggiungibili con il solo Movimento, useranno anche l'Azione di Movimento (secondo quanto illustrato nei punti precedenti).

I PNG che POSSONO attaccare A Distanza (purché la loro unica arma non abbia anche la Particolarità *CaC*) preferiranno farlo e agiranno così:

- Rimarranno fermi e attaccheranno scegliendo a caso fra i bersagli possibili, senza tenere conto di chi è già ingaggiato in CaC o meno.
- Se non vi sono nemici entro la gittata dell'arma A Distanza, effettueranno il Movimento (e se necessario l'Azione di Movimento) fino a raggiungere la distanza minima di tiro.
- Se raggiunti in CaC da nemici e non più in grado di usare armi A Distanza nel loro Turno, li affronteranno in CaC.

Magie, Oggetti Magici e Pozioni vengono usati dai PNG sempre a discrezione del Master.

MODIFICHE E CORREZIONI AL BESTIARIO DELLA BARONIA DEL GRIFONE

Bulbo Trascinatore (pag. 6): non attacca creature Gigantesche o di taglia superiore.

Il corpo del mostro può essere attaccato solo dall'interno.

Il Bulbo Trascinatore ha l'Abilità Visione Tellurica (permette di individuare creature che facciano qualsiasi movimento grazie alle vibrazioni del terreno, anche se sono nascoste o al buio).

Cinghiale (pag. 8): non ha un punteggio di Manualità.

Lupo (pag. 18): ha l'Abilità Fiuto anziché Visione nell'Oscurità (permette di individuare creature a

decine di metri di distanza grazie all'olfatto, anche se sono nascoste o al buio).

Mastino Bruciante (pag. 19): ha 1 punto Mana.

Non Morto: Morto Vivente (pag. 23): quando viene ridotto a Salute zero o meno torna a essere un cadavere inanimato (ciò significa che può essere rianimato di nuovo con la Necromanzia: Risveglio dei Morti Viventi, a meno che non venga fatto a pezzi).

Non Morto: Scheletro (pag. 26): quando viene ridotto a Salute zero o meno torna a essere un mucchio di ossa inanimate (vedi sopra).

Sacerdote del Dio della Morte (pag. 31): il Bastone del Potere infligge D8+Forza Danni se usato in Corpo a Corpo (quindi 1D8 se a brandirlo è il Sacerdote del Dio della Morte).

Necromanzia: Risveglio dei Morti Viventi e Necromanzia: Risveglio degli Scheletri (pag. 32): queste magie influenzano un massimo di D10+Magia bersagli.

Verme degli Acquittrini (pag. 38): ha l'Abilità Respirare sott'acqua e l'Abilità Visione Tellurica al posto di Visione nell'Oscurità (vedi "Bulbo Trascinatore" per gli effetti dell'Abilità).