

THE WITCHER®

IL GIOCO DI RUOLO

Errata Prima Ristampa

v 1.2 - Ottobre 2020



Alcune tabelle sono state ordinate alfabeticamente, errori ortografici e di coerenza sono stati corretti. Ora il sistema è aggiornato alla versione inglese v3 del 22/1/2020.

Pag. 16 - TRISS MERIGOLD. Grinta (GRI) e Recupero (REC) di Triss Merigold sono stati modificati a 7.

Pag. 25 - TERRA NATALE. L'origine Kaedwen dà +1 alla Tempra.

Pag. 45 - DOTIMAGICHE DEL PRETE. Va aggiunto invocazioni da Novizio, rituali da Novizio, fatture di Pericolosità Bassa.

Pag. 50 - LINGUA MADRE. Il secondo paragrafo viene modificato nel seguente modo:

Ciò significa che parte con un +8 nella propria lingua madre senza spendere punti.

Pag. 51 - PROCURARSI CIBO. Il testo ora dice:

L'abilità Sopravvivenza può essere usata per procurarsi quasi ogni cosa disponibile in ambiente naturale. Di solito, trovare cibo è piuttosto facile, come evidenziato dalla tabella sottostante. Aggiungere +2 alla CD per ogni persona addizionale oltre 6. Un personaggio può anche procurarsi ingredienti alchemici e componenti per le manifatture. Le CD necessarie sono indicate a partire da pag. 143 del capitolo Artigiani e Alchimisti.

Pag. 63 - ARTIGIANO. L'abilità Riparare è (MAN).

Pag. 66 - LIMITI DI MUTAZIONE. È stato aggiunto una sidebar dal titolo Limiti di Mutazione che legge:

Un individuo può sopportare un massimo di due mutazioni. Ulteriori effetti andranno a sostituire quelle esistenti.

Pag. 70 - FRENESIA. L'abilità di Frenesia è cambiata in:

Quando è avvelenato, un Witcher entra in uno stato di furia selvaggia e infligge 1 danno in mischia extra per livello di Frenesia. [...]

Pag. 71 - PRENDERE LO STIPENDIO. Alla fine del paragrafo Prendere lo Stipendio aggiungere:

Questo denaro, e i beni comprati con esso, sono in aggiunta all'equipaggiamento ricevuto durante la scelta della professione.

Pag. 71 - PRENDERE LO STIPENDIO. Le medie della tabella del paragrafo sono state modificate come segue:

Armigero: 1050, Criminale: 700, Mercante: 1260, Artigiano: 840, Mago: 1400, Prete: 525, Bardo: 840, Medico: 1050, Witcher: 350

Pag. 72 - EFFETTI DELLE ARMI. Nella lista degli effetti è stato aggiunto Rissa, che recita:

Quest'arma utilizza l'abilità Rissa, e aggiunge il suo danno al danno a quello degli attacchi a mani nude.

Pag. 73 - TIRAPUGNI. Il tirapugni ora ha l'effetto Rissa, che sostituisce la dicitura "Aggiungere al pugno".

Pag. 78 - VALORE DI INGOMBRO. Ora il paragrafo recita:

Il Valore d'Ingombro indica quanto l'armatura è rigida e quanto è scomodo muoversi indossandola. Questo valore si sottrae a Riflessi e Destrezza di chi la indossa (minimo 1). Guardare la colonna a fianco "VI e Magia" per gli incantatori.

Pag. 78 - "VI" E MAGIA. La colonna a lato è cambiata in:

Esiste un motivo per cui i maghi indossano solo lunghe vesti. Il "VI" non si sottrae solo a Destrezza e Riflessi, ma anche ai tiri per Lanciare Incantesimi, Officiare Rituali, e Gettare Fatture, per rappresentare la difficoltà di eseguire incantesimi complessi in armature rigide o pesanti.

Pag. 79 - ARMATURE PER IL TORSO. Il titolo della tabella "Armature per il torso" ora è diventato "Armature per il torso (proteggono torso e braccia)".

Pag. 83 - EFFETTI DELLE ARMI. Gli effetti delle armi corretti sono i seguenti:

Messer Elfico: nessuno, Spada da Cavalleria: Sanguinamento 25%, Spada Meteorica: Bilanciata, Meteorite, Gwyhyr gnomesca: Sanguinamento 50%, Lama dei Tir Tochair: Sanguinamento 25%

Pag. 91 - CAVALCATURE E VEICOLI. Sono state cambiate alcune caratteristiche:

Cavallo: Atletica 11, Velocità 12, Punti Salute 40. Mulo: Atletica 7, Velocità 9, Punti Salute 45. Bue: Atletica 5, Velocità 6, Punti Salute 50. Cavallo da Guerra: Velocità 11.

Pag. 93 - UTENSILI. Sono stati aggiunti Torcia (peso 0.1 e costo 1) e Borraccia (peso 1 e costo 8).

Pag. 93 - CIBI E BEVANDE. È stata aggiunta la voce Razioni da viaggio (1 giorno) (peso 1 e costo 5).

Pag. 94, 95 - UTENSILI. Sono state aggiunte le descrizioni della torcia e della borraccia:

Borraccia: Per strada un troverai molta acqua fresca e quando stai marciando verso il fronte sarà meglio non bere birra tutto il giorno. Portati una borraccia e non avrai mai sete. Eh, e non arriverai ubriaco sul campo di battaglia!

Torcia: Un lanterna è meglio, ma in caso d'emergenza un torcia va bene. Fa parecchia luce e penso che tu la possa usare come un randello (Aumenta di 1 il livello d'illuminazione nel raggio di 5m).

Pag. 97 - FERITE CRITICHE. Sono le seguenti:

Semplice (10), Complicata (25), Difficile (50), Mortale (100)

Pag. 103 - ZEFIRO. Zefiro aggiornato come segue:

Zefiro consente all'incantatore di scagliare una folata di vento che investe ogni bersaglio entro 2m, spingendoli indietro di 6 m. Tale attacco infligge solo 1d6 danni ma, se il bersaglio colpisce un ostacolo, subisce danno da impatto.

Pag. 111 - BENEDIZIONE DELLA BUONA SORTE. Il testo dell'effetto è cambiato in:

Benedizione della Buona Sorte conferisce al bersaglio punti FOR pari a metà di quanto è stata superata la CD 12 (massimo 5).

La Difesa è cambiata in Nessuna.

Pag. 111 - RETE DI MENZOGNE. Il testo dell'effetto è cambiato in:

Rete di Menzogne consente al predicatore di confondere le informazioni nella testa del bersaglio, facendolo dubitare di ogni nozione o ricordo. Questo stordisce il bersaglio. Durante

il proprio turno, il bersaglio può tirare 1d10. Se il risultato è inferiore al suo valore di INT l'effetto termina.

Pag. 117 - COMPONENTI. Aggiunto alla fine che i componenti si consumano con l'unica eccezione del componente Telecomunicatore.

Pag. 122 - USARE I LUOGHI DI POTERE. Il paragrafo a lato è stato cambiato in:

Abusare di un Luogo di Potere è estremamente pericoloso. In teoria si può utilizzarli all'infinito, ma il rischio cresce esponenzialmente. La seconda volta che un personaggio sfrutta un Luogo di Potere deve superare una prova di Tempra CD 20 o subire 5d6 danni e gli effetti del tipo di magia (vedere Sovraffaticamento e Disastri pag. 166). Ogni tiro riuscito precedentemente aumenta la CD di 4. Deve passare un mese prima di poter usare di nuovo un luogo di potere senza pericolo.

Pag. 126 - POSSEDERE LO SCHEMA. Il paragrafo è stato cambiato in:

Ogni oggetto realizzabile o acquistabile ha un corrispettivo schema che spiega come crearlo: quali componenti servono, come prepararli e assemblarli tra loro. È necessario aver memorizzato lo schema o possederne una copia fisica. Tenere la copia fisica dello schema a portata di mano conferisce +2 alle prova di Manifattura per creare l'oggetto, potendo far riferimento alle istruzioni esplicite.

Pag. 128 - VETRO. L'ubicazione del Vetro è stato modificato da "Acquistato o fabbricato" ad "Acquistato".

Pag. 129 - GEMME PERFETTE. Al paragrafo a lato si aggiunge alla fine:

Le gemme perfette hanno un costo di 1000 corone e rarità: Raro.

Pag. 132-137 - SCHEMI. Alcuni schemi sono cambiati come segue:

Krigsverd ha un costo di investimento di 438.

Il Maglio degli Altipiani ha un costo di investimento di 772.

L'Armatura da Alabardiere Redaniano è stato modificato con: costo di investimento 295, Filo x5, Cuoio x2, Acciaio x2, Acciaio Tretregor x2.

Pag. 135 - L'armatura pesante di Hindarsfjall è stata modificata con: Filo x6, Ossa di Bestia x5, Cuoio indurito x1, Olio di Papero x3, Acciaio Nero x4. Investimento 469.

Gambali di maglia Hindarsfjall modificati in: Filo x8, Ossa di Bestia x5, Cuoio indurito x2, Cuoio x1, Olio di papero x1, Acciaio Nero x3. Investimento 469.

Elmo Nilfgardiano ha un costo di investimento di 537.

Pag. 137 - *Gwyhyr gnomesco modificato in: legname indurito x2, Cuoio indurito x21, Dimeritium x1, Acciaio nero x1, Cote x4, Grasso di Estere x3, Olio scurente x1. Investimento 818.*

Pag. 151 - AZIONI. L'Azione "Raccogliere/Estrarre un Oggetto o un'Arma" non è Azione di Round Completo ma un'Azione normale.

Pag. 152. La tabella "Modificatori della taglia per danni ad impatto" è stato cambiato con "Modificatori per la Taglia".

Pag. 166 - SOVRAFFATICAMENTO E DISASTRI. Il primo capoverso del paragrafo ha una frase in più, ora recita:

Un incantatore può sovraffaticarsi allo scopo di lanciare magie più potenti. Può tentare di lanciare una magia con un costo in RES superiore alla propria Soglia di Vigore sacrificando Punti Salute. Per ogni punto RES speso oltre la propria soglia di Vigore perde 5 PS e subisce un effetto di disastro elementale appropriato.

Pag. 166 - BERSAGLI DELLA MAGIA. L'ultima frase del paragrafo "Diretto" ora recita:

Se il bersaglio è consenziente, si tira Lanciare Incantesimi solo per verificare non avvenga un Disastro.

Pag. 173 - GUARIRE COL TEMPO. Il paragrafo ha una frase aggiuntiva, ora recita:

I personaggi recuperano Punti Salute spontaneamente se hanno ricevuto un tiro di Pronto Soccorso o Mani Guaritrici CD 14 [...]

Pag. 177 - MODIFICATORI DELLO SCONTRO VERBALE. Un paragrafo a lato è stato aggiunto, che recita:

Come negli scontri all'ultimo sangue, in quelli verbali si possono applicare modificatori al risultato del tiro. Ad esempio: tentare di intimorire un uomo in armatura e pesantemente armato brandendo un cucchiaino, o sedurre una vedova in lacrime al funerale del marito, è più difficile rispetto a convincere un oste a offrire la prossima pinta di birra. D'altro canto, corrompere un avido casellante o convincere qualcuno a compiere un'azione che intendeva comunque fare risulta un'impresa più facile che ricevere la suddetta birra. I modificatori negli Scontri Verbali sono lasciati alla discrezione del GM. In caso di dubbio, 1 è un modificatore minore, 3 moderato e 5 maggiore. Questo dovrebbe permettere di applicarli in quasi ogni situazione.

Pag. 265 - ARMATURA DI DRAUG. Il valore di VI è stato modificato da -3 a 3.

Pag. 271 - BANDITI. Aggiungere PA +1 agli effetti del Balestrino dei banditi.

Pag. 275 - ARCIERI SCOIA'TAEL. Rimosso "Focus (2)" dal Falchion.

Pag. 291 - SIRENE. Lanciare Incantesimi +10 è stato aggiunto alle abilità della Sirena.

Pag. 301 - DEMONI. Lanciare incantesimi +15 è stato aggiunto alle abilità del Demone.

Pag. 306 - VIVERNE. Il peso della viverna è stato cambiato da 900 kg a 408 kg.