

ERRATA DE L'UNICO ANELLO

“Ma possono sbagliare, anche Quelli in Alto.”

MANUALE BASE

PAG. 40: Aggiunta la specifica “Ma non durante Yule” nel Vantaggio Culturale “Lealtà dei Dúnedain”.

PAG. 48: Il Giaco di Maglia deve riportare solo ** e non ***.

PAG. 55: I punti Compagnia vengono completamente ripristinati alla fine della sessione di gioco e non alla successiva Fase della Compagnia.

PAG. 71: Aggiunta la specifica “E li recupera tutti a Yule” in “Fare una Pausa dalle Avventure”.

PAG. 79: Rinforzato (Scudo) parla di parata ma in realtà è Difesa.

PAG. 80: Virtù Agilità parla di parata ma in realtà è Difesa.

PAG. 85: Virtù Gente Piccola parla di parata ma in realtà è Difesa.

PAG. 86: Virtù Via di Durin parla di parata ma in realtà è Difesa.

PAG. 107: INTUITO: il nome corretto dell'abilità è **PERSPICACIA**.

PAG. 148 E 229: La capacità funesta dei Non Morti e di Elwen “Creatura dell'Orrore” manca della frase “Chi fallisce il suo tiro di Ombra è scoraggiato e non può spendere Speranza per il resto del combattimento.” così da allinearla alla tabella di pag. 236.

PAG. 170: Nel calcolo del punteggio iniziale della percezione dell'Occhio, la frase “sommate i punteggi individuali di tutti i membri della compagnia” viene sostituita da “controllate la tabella sottostante prendendo in considerazione il valore più alto tra gli Eroi della compagnia”.

PAG. 219: Il bonus alla compagnia di Gilraen è 0.

PAG. 236: Le tabelle 6-8 vengono da un'iterazione precedente e sono ora aggiornate nella forma seguente.

PAG. 236: La colonna Danno Speciale della tabella 7 è aggiornata nella forma seguente.


SCHERMO DEL MAESTRO DEL SAPERE

SUCCESSI SPECIALI: la descrizione di “in fretta” coincide con quella di “in silenzio” mentre dovrebbe essere come riportato a pagina 19 del Manuale Base: “l'Eroe completa l'azione desiderata in un tempo più breve (circa la metà del previsto)”.

CONSIGLIO, INTERAZIONE: INTUITO: il nome corretto dell'abilità è **PERSPICACIA**.

EVENTI DEL VIAGGIO: l'intervallo 4-7 riporta Scelte Infauste, mentre dovrebbe essere Contrattempo.

TABELLA 6. CARATTERISTICHE

DADO IMPRESA	LIVELLO DI ATTRIBUTO E ODIOSITÀ	ARMATURA	RESISTENZA	POSSANZA	COMPETENZE DI COMBATTIMENTO	N° DI CAPACITÀ FUNESTE
	12	5d	120	3	4	5
1-2	11	4d	110	3	3	4
3-4	10	4d	100	3	3	4
5-6	9	3d	90	2	3	3
7-8	8	3d	80	2	3	3
9-10	7	3d	70	2	3	2
	6	2d	60	2	2	2

* Una Cosa Senza Nome può avere un bonus di Difesa se il Maestro del Sapere lo ritiene adatto a una creatura che può scansare agilmente gli attacchi dei suoi nemici (da +1 a +3). Se l'essere è lento e pesante, non dovrebbe avere un bonus di Difesa (anzi, può essere presa in considerazione una penalità).



TABELLA 7. TIPI DI ATTACCO

RISULTATO DEL DADO SUCCESSO*	ATTACCO	DANNI	FERIRE	DANNO SPECIALE
1-2	Stritolamento (zoccoli, zampe)	Livello di Attributo	12	Spezzare scudo
3-4	Morso (denti, becco)	Livello di Attributo -2	14	Perforazione
5-6	Dilaniare (zanne, artigli)	Livello di Attributo -2	16	Afferrare

* Tirare due volte sulla tabella per definire gli attacchi primari e secondari della Cosa Senza Nome (tutti gli attacchi possono causare un colpo potente).

TABELLA 8. CAPACITÀ FUNESTE

DADO IMPRESA

	Creatura dell'Orrore	All'inizio del primo turno di combattimento, tutti gli Eroi in vista di una o più creature con questa capacità acquisiscono 3 punti Ombra (terrore). Chi fallisce il suo tiro di Ombra è <i>scoraggiato</i> e non può spendere Speranza per il resto del combattimento.
1	Ferita Mortale	I bersagli <i>feriti</i> effettuano un tiro <i>sfavorito</i> con il dado impresa per determinare la gravità della loro lesione.
2	Abitante del Buio	Tutti i tiri della Cosa sono <i>favoriti</i> finché si trova nell'oscurità.
3	Grande Balzo	Spendete 1 punto Odio per far attaccare alla Cosa un qualsiasi Eroe in una qualunque posizione di combattimento, compresa quella arretrata.
4	Forza Orribile	Se la creatura ottiene un colpo perforante, spendete 1 punto Odio per rendere <i>sfavorito</i> il tiro di Protezione del bersaglio.
5	Veleno	Se l'attacco causa almeno una ferita, il bersaglio è <i>avvelenato</i> (vedere pag. 134).
6	Senza Cuore	La Cosa non è influenzata dall'azione in combattimento Intimidire il Nemico, a meno che l'Eroe non ottenga un successo magico.
7	Pelle Coriacea	Spendete 1 punto Odio per <i>ottenere</i> (2d) in un tiro di Protezione.
8	Incutere Terrore	Spendete 1 punto Odio per infliggere un numero di punti Ombra (terrore) a tutti gli Eroi in vista pari al valore di Possanza della Cosa. Chi fallisce il suo tiro di Ombra è <i>scoraggiato</i> e non può spendere Speranza per il resto del combattimento.
9	Contorsione Sinuosa	Quando la Cosa è bersagliata da un attacco, spendete 1 punto Odio per rendere <i>sfavorito</i> il tiro di attacco.
10	Fetore Immondo	Spendete 1 punto Odio per obbligare ogni Eroe impegnato contro la Cosa a <i>perdere</i> (1d) in tutti i tiri di attacco per tutta la durata del round.
	Paura del Fuoco	La Cosa perde 1 punto Odio all'inizio di ogni round di combattimento ravvicinato contro un avversario che impugna una torcia o altro oggetto capace di bruciare.

GUIDA A GRAN BURRONE

PAG. 12: In Perizia degli Eldar il simbolo del dado impresa è la runa di Gandalf e non il tengwar.

Le nuove entrate della versione 1.11 sono contrassegnate con il simbolo 