ERRATA DE L'UNICO ANELLO

"Ma possono sbagliare, anche Quelli in Alto."

MANUALE BASE

PAG. 19: Sistemate le nomenclature degli effetti nella *Tabella dei successi speciali.*

PAG. 34: Aggiunta la specifica "in cui possiede almeno un grado" al Vantaggio Culturale Perizia Elfica.

PAG. 35: Aggiunto il mancante Tratto Distintivo "Cauto" agli Elfi di Lindon.

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

PAG. 47: Nel primo box della sezione Equipaggiamento da Guerra sostituito "~~favorita~~" con "preferita".

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

PAG. 48: Aggiunto "Può attivare perforazione come una spada" alle note del pugnale.

PAG. 48: Aggiunto "Arma a due mani" nelle note di arco e arco grande.

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

PAG. 60: Corretto il termine "~~dado azione~~" in "dado impresa" nel box della sezione Abilità e "~~2 dadi azione~~" in "2 dadi impresa" nel box del paragrafo Abilità Favorite.

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. 80: L'elenco delle Virtù riporta ora "Esistono sei virtù tra cui scegliere; ognuna può essere acquisita solo una volta da un Eroe".

PAG. 80: Aggiunto alla Virtù Robustezza "o di punti pari al proprio punteggio di **SAGGEZZA**, se maggiore."

PAG. 81: Rimossa la specifica "~~e se entrambi combattono in posizione difensiva~~" dalla Virtù dei Bardiani Amico dei Nani.

PAG. 81: Aggiunto "La Resistenza massima dell'Eroe aumenta di 1" alla Virtù dei Bardiani Alto Destino.

PAG. 83: Il punto elenco della Virtù Culturale degli Elfi di Lindon Ricordi di Giorni Antichi viene sostituito da "Quando l'Eroe è preso di mira da un evento di viaggio mentre è in una Terra Selvaggia, il tiro sulla tabella degli eventi di viaggio viene risolto come se si trovasse in una Terra di Confine, e come se si trovasse in una Terra Selvaggia se è in una Terra Oscura. Inoltre, oltre al ruolo scelto, può sempre ricoprire il ruolo di Esploratore."

PAG. 84: La Virtù Culturale degli Hobbit Arte della Sparizione viene modificata da "~~se ottiene una o più icone successo ᘔ, può spenderne una per scomparire~~" a "se ha successo può semplicemente scomparire".

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

PAG. 85: Aggiunto "La Resistenza massima dell'Eroe aumenta di 1" alla Virtù dei Nani Duro Come la Pietra.

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

PAG. 86: La Virtù Culturale Incantesimi Spezzati passa da "~~un'abilità da ciascuna categoria (**FORZA, CUORE e INGEGNO**) e la contrassegna~~" a "tre abilità in cui possiede almeno un grado e le contrassegna".

PAG. 87: Aggiunto "e fino a due ricompense normali" alla Virtù dei Ranger del Nord Erede di Arnor.

PAG. 88: Aggiunto "La Resistenza massima dell'Eroe aumenta di 1" alla Virtù dei Ranger del Nord Tenacia del Ranger e aggiunta la specifica ", non indossa un elmo" al punto elenco.

PAG. 89: Aggiunto "La Resistenza massima dell'Eroe aumenta di 1" alla Virtù degli Uomini di Brea Temerarietà e **SAGGEZZA** sostituisce ~~**VALORE**~~ nel punto elenco.

PAG. 89: Il punto elenco della Virtù Culturale degli Uomini di Brea Strano Come Una Notizia da Brea viene sostituito da "Durante qualsiasi Fase della Compagnia, l'Eroe può essere informato dal Maestro del Sapere di una nuova diceria. Inoltre, mentre è nelle terre di Brea *ottiene (1d)* aggiuntivo nei tiri di **INDOVINELLI** o **PERSPICACIA**."

PAG. 95: Nel box del paragrafo La Compagnia Tende un'Imboscata sostituire "~~né compiere azioni~~" con "e *perdono (1d)* in tutti i tiri di combattimento".

PAG. 97: Rimosso il box che riportava "~~I combattenti ingaggiati rimangono tali finché i loro nemici non sono sconfitti o finché non lasciano il combattimento.~~"

PAG. 99: Aggiunto specifica "pugnali" a Perforazione e la specifica "fino a un massimo di +10" per la modifica del risultato numerico sul dado impresa.

PAG. 101: Sostituito il secondo paragrafo della sezione Complicazioni e Vantaggi con "Al contrario, i combattenti possono trovarsi in una posizione di vantaggio, come ad esempio trovarsi in una posizione privilegiata che permette di colpire il nemico con le frecce o combattere con i fianchi protetti da barriere naturali."

PAG. 101: Nel terzo paragrafo della sezione Complicazioni e Vantaggi sostituito "~~a tutti i tiri effettuati dagli Eroi~~" con "i tiri di attacco effettuati da un combattente coinvolto nel combattimento (che sia un Eroe o un avversario)".

PAG. 102: Il box della sezione Complicazioni e Vantaggi viene sostituito da "A discrezione del Maestro del Sapere, un Eroe può effettuare un tiro di **BATTAGLIA** come sua azione primaria per applicare o rimuovere una complicazione o ottenere vantaggio, a seconda della descrizione del combattimento o delle scelte tattiche intraprese dagli Eroi."

PAG. 102: Il paragrafo successivo al box viene sostituito da "In caso di successo, il giocatore che agisce può ottenere un vantaggio al suo prossimo tiro di attacco, rimuovere una complicazione dal suo Eroe o imporre una complicazione al prossimo tiro di attacco effettuato contro di lui (fare riferimento alla tabella sottostante per gli esempi). Il modificatore può avvantaggiare un Eroe aggiuntivo per ogni icona ☡ ottenuta."

PAG. 102: Nel paragrafo successivo al box nella sezione Intimidire il Nemico (Posizione Offensiva) sostituito "~~nel loro prossimo tiro di attacco~~" con "per il resto del round".

PAG. 103: Nel box della sezione Proteggere un Compagno (Posizione Difensiva) sostituito **BATTAGLIA** con **ATLETICA**.

PAG. 106: Il primo punto elenco di Presentazione viene sostituito da "Se il tiro fallisce, il limite di tempo equivale a 3."

PAG. 106: Il secondo punto elenco di Presentazione viene sostituito da "Se il tiro ha successo, il limite di tempo equivale a 4, più 1 per ogni icona ☡ ottenuta."

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

PAG. 110: Corretto "Poggi Settentrionali" al posto di "~~Lande del Nord~~" nella scheda.

PAG. 132: Aggiunto alla sezione 2. Determinare il Limite di Tempo il punto elenco "Se la compagnia non ha sufficiente tempo per completare la sfida, il limite di tempo equivale a 3."

PAG. 132: Nel successivo punto elenco di 2. Determinare il Limite di Tempo sostituito "~~al valore di Complessità della sfida~~" con "a 4".

PAG. 132: Nel successivo punto elenco di 2. Determinare il Limite di Tempo sostituito "~~al valore di Complessità della sfida +1~~" con "a 5."

PAG. 132: Nel successivo punto elenco di 2. Determinare il Limite di Tempo sostituito "~~al valore di Complessità della sfida +2~~" con "a 6 o più."

PAG. 143: Sostituito il terzo punto elenco di Odio o Risolutezza con "Una creatura senza punti Odio o Risolutezza è considerata *affaticata*."

PAG. 143: Aggiunto il punto elenco a Odio e Risolutezza "Ogni turno di combattimento, una creatura può spendere un massimo di punti Odio o Risolutezza pari alla propria Possanza."

PAG. 147, 151 E 153: Aggiunto alla Capacità Funesta Robustezza Abominevole "Questa creatura è immune agli effetti degli attacchi senz'armi." e sostituito "~~al massimo~~" con "a metà del suo valore massimo."

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. 188: Nel terzo paragrafo della sezione Archi da Caccia di Arceto è rimossa la dicitura "~~e raggiunge un nuovo grado di VALORE~~" e aggiunta la specifica "oppure riceverlo come prossima ricompensa."

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

PAG. 224: Corretta da "~~est~~" a "ovest" la posizione del Campo dei Banditi rispetto al Guado Sarn

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

PAG. 237: L'istanza 8 della tabella 8. Capacità Funeste è corretta da "~~Terrore~~" a "Paura", e l'istanza 9 da "~~Contorsione Sinuosa~~" a "Rapidità Serpentina".

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

Schermo del Maestro del Sapere

SUCCESSI SPECIALI: la descrizione di "Fare in fretta" coincide con quella di "Agire silenziosamente" 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 ODIO	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 *scoraggiato* e non può spendere Speranza per il resto del combattimento.
1	Ferita Mortale	I bersagli *feriti* effettuano un tiro *sfavorito* con il dado impresa per determinare la gravità della loro lesione.
2	Abitante del Buio	Tutti i tiri della Cosa sono *favoriti* 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 *sfavorito* il tiro di Protezione del bersaglio.
5	Veleno	Se l'attacco causa almeno una ferita, il bersaglio è *avvelenato* (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 *ottenere (2d)* in un tiro di Protezione.
8	Incutere Paura	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 *scoraggiato* e non può spendere Speranza per il resto del combattimento.
9	Rapidità Serpentina	Quando la Cosa è bersagliata da un attacco, spendete 1 punto Odio per rendere *sfavorito* il tiro di attacco.
10	Fetore Immondo	Spendete 1 punto Odio per obbligare ogni Eroe impegnato contro la Cosa a *perdere (1d)* in tutti i tiri di attacco per tutta la durata del round.
ᚠ	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 ᚠ e <u>non</u> la ᛏ.

Le nuove entrate della versione 1.2 sono contrassegnate con il simbolo ᚠ

Le entrate precedenti sono state integrate nella Prima Ristampa

L'UNICO ANELLO: F.A.Q.

"È un giorno adatto ai lunghi racconti, alle domande e alle risposte…"

MANUALE BASE

D: Il Vantaggio Culturale dei Nani "Formidabile" viene applicato prima o dopo le ricompense che riducono il valore di Ingombro di un'armatura, come ad esempio Abile Fattura?
R: Dopo.

D: A pagina 47, gli Eroi giocanti possono scegliere la loro combinazione "favorita" di armatura, elmo o scudo. Significa che si ottengono benefici simili a quelli dei tiri favoriti quando li si usa?
R: No. Infatti per evitare ogni confusione, in quella frase "favorita" è stato sostituito con "preferita" a partire dalla versione 1.2.

D: Un Eroe può cambiare il proprio focus della compagnia?
R: Sì, ma entro certi limiti. Di norma ciò dovrebbe avvenire solo nell'arco di un periodo di tempo prolungato (ad esempio durante una Fase di Compagnia), ma il Maestro del Sapere può concedere delle eccezioni.

D: I giocatori dovrebbero sempre portare con sé il totale dei loro punti Tesoro, compresi quelli del loro tenore di vita iniziale? Sembra un Ingombro eccessivo!
R: Certo che no! Le regole di pagina 160 Trasportare Tesori si riferiscono solo ai punti Tesoro recuperati durante l'avventura. Si ritiene chegli Eroi giocanti abbiano un luogo sicuro e facilmente accessibile, a casa o altrove, per conservare il totale dei loro punti Tesoro.

D: La Compagnia può recuperare Resistenza tramite un riposo prolungato passato al di fuori di un rifugio protetto e sicuro?
R: Sì. Al di fuori di un luogo sicuro, non si liberano della Fatica, ma possono recuperare la Resistenza.

D: Le icone ᴛ ottenute nei tiri abilità in combattimento (e nei tiri per le BATTAGLIA per ottenere vantaggi o rimuovere complicazioni) possono attivare le opzioni elencate nella Tabella dei successi speciali a pagina 19?
R: Sì, ma con dei limiti (e delle eccezioni). Ad esempio, le icone ottenute con "Intimidire il Nemico" e "Chiamare a Raccolta" hanno già effetti specifici che ne ampliano l'influenza, mentre l'effetto "Fare in fretta" non sarebbe applicabile a causa delle regole sulle azioni principali che richiedono la piena attenzione dell'Eroe.

D: Può un Eroe giocante beneficiare della sua stessa azione "Chiamare a Raccolta"?
R: Sì. Il bonus si ottiene nel turno successivo, e l'Eroe giocante può cambiare posizione in una di quelle su cui l'azione ha effetto.

D: Le armi e le armature famose possono ottenere altre ricompense aggiuntive?
R: No, si possono sbloccare solo le Ricompense (incantate o meno) con cui sono state create. Tuttavia, il Maestro del Sapere può concedere delle eccezioni, come ad esempio se l'arma o l'armatura famose siano riforgiate da un personaggio potente.

D: Una lancia può avere ricompense incantate utilizzabili solo per le armi a distanza?
R: Sì, anche se si applicano solo quando la lancia viene usata per effettuare attacchi a distanza.