



LUPO SOLITARIO

Errata Corrige dell'Edizione Italiana, v. I.OI

Pag. 1

Sommario

Il Nano Artificiere di Bor si trova a pagina 73, non 72.

Crediti

Ci scusiamo con Pier Giorgio Pacifici per aver riportato erroneamente il suo nome.

Pag. 7

Destrezza (Des)

Rimuovere Scassinare Serrature tra le prove di abilità basate sulla Destrezza.

Pag. 8

Intelligenza (INT)

Rimuovere la voce riguardante il numero di linguaggi che il personaggio conosce all'inizio del gioco.

L'ultima frase del terzo capoverso è "Un modificatore di Intelligenza negativo penalizza i suoi incantesimi al giorno." Rimuovere la frase dopo la virgola.

Saggezza (SAG)

Al primo pallino, sostituire "ammaliamento" a "charme". Rimuovere Ascoltare tra le prove di abilità basate sulla Saggezza. Rimuovere interamente l'ultimo capoverso, riguardante i Maghi di Dessi.

Pag. 10

Tabella della Classe

Il secondo pallino è "Combattività Base" non "Bonus di Combattività Base".

Pag. 13

Effetti dell'Invecchiamento

La seconda tabella con questo nome presente nella pagina è in realtà "Altezza e Peso".

Pag. 18

Tabella del Bucaniere di Shadaki

All'11° livello il Bucaniere acquisisce il privilegio di classe "Navigazione Superlativa" non "Navigazione Splendida".

Pag. 23

Voto del Fuoco

Rimuovere la frase "non possono mai avere più di 50 Corone d'Oro in monete".

Pag. 29

Psicoschermo

Alla quarta riga di "I-V Stadio", il riferimento a Psicoschermo è errato. Sostituire "Psicoschermo" con "Psicolaser".

Pag. 35

I Stadio: Rallenta il Cuore

Lo stadio si chiama "Rallentare il Cuore".

Pag. 37

IV Stadio: Completo Travestimento

Lo stadio si chiama "Travestimento Completo".

Pag. 45

Confratello della Stella di Cristallo

Ovviamente la Stella è di Cristallo.

Pag. 46

Abilità di Classe

Le abilità di classe sono del Confratello della Stella di Cristallo, non del Fratello.

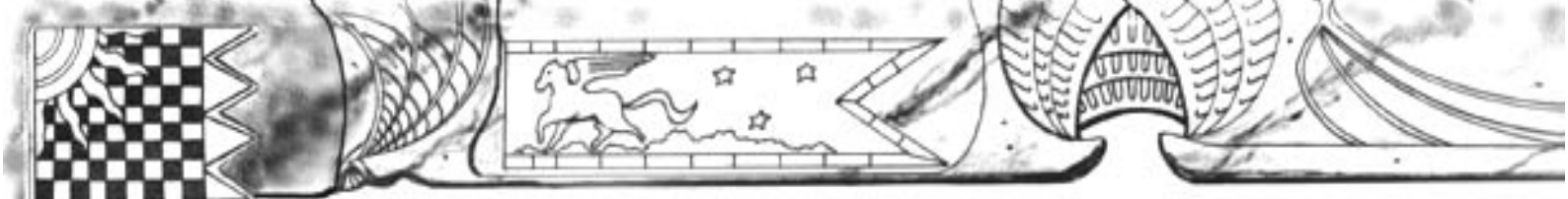
Inserire il seguente privilegio di classe tra Combattimento Magico e Stella di Cristallo.

Maestria Mistica (Sop): I maghi della Confraternita diventano rapidamente esperti negli incantesimi che preferiscono ed utilizzano più di frequente. Ad ogni livello pari (2°, 4°, 6° e così via) il Confratello sceglie un incantesimo che è in grado di lanciare. Per tutti gli effetti (compresi gli effetti delle Parole) che hanno un costo in Resistenza, quel costo viene ridotto di 1 (ad un minimo di 1 Resistenza). Non è possibile scegliere più di una volta lo stesso incantesimo con questo privilegio di classe.

Pag. 48

Incantesimi della Confraternita

A meno che non si tratti di incantesimi istantanei o sia in-



dicato altrimenti, tutti gli incantesimi della Confraternita hanno una durata di 1 round per livello.

Pag. 48

Tabella del Confratello della Stella di Cristallo

Al 2°, 4°, 6°, 8°, 10°, 12°, 14°, 16°, 18° e 20° livello il Confratello acquisisce il privilegio di classe Maestria Mistica.

Pag. 49

Il primo capoverso dopo l'esempio deve recitare quanto segue:

“Ogni incantesimo che un Confratello della Stella di Cristallo conosce può essere lanciato un determinato numero di volte al giorno. Il primo Stadio di effetto può essere usato quante volte si desidera. Gli incantesimi del secondo Stadio di effetto possono essere lanciati una volta al giorno più il suo modificatore di Intelligenza (minimo una volta al giorno). Gli effetti del terzo Stadio di effetto posso solo essere lanciati tante volte al giorno quanto è il modificatore di Intelligenza del Confratello (mettendoli a disposizione solo dei Confratelli che possiedono almeno un bonus di +1 all'Intelligenza). I Controincantesimi fanno eccezione a questa regola: non c'è limite al numero di Controincantesimi che si possono lanciare al giorno; vedi “Controincantesimo” per ulteriori dettagli.

Pag. 49

Stadio III: Armistizio

Ovviamente la Confraternita è di “Cristallo” non “Cristalo”.

Pag. 51

Stadio III: Blocca il Volo

L'incantesimo si chiama “Bloccare il Volo”.

Pag. 52

Stadio III: Vile Riconoscimento

L'incantesimo si chiama “Riconoscere il Vile”.

Pag. 54

Prosieguo di Stadio III: Silenzio

La penultima frase recita “Ciò protegge il bersaglio dagli attacchi sonori come Passi Quietisti, ma lo rende anche incapace di lanciare incantesimi con la sua voce o di usare altri poteri dipendenti da essa.”

Pag. 59

Pioggia di Dardi

Sostituire i riferimenti ai “dardi a mano” con i “quadrelli a mano”.

Pag. 69

Le Antiche Arti

A meno che non si tratti di Arti istantanee o sia indicato altrimenti, tutti le Antiche Arti hanno una durata di 1 round per livello.

Pag. 90

Concentrazione

Vedere l'errata a parte.

Pag. 103

Utilizzare un'Asta Magica

L'azione è in realtà “Utilizzare un'Asta della Confraternita” (il nome va cambiato anche nella tabella Utilizzo degli Oggetti Magici”. Tutti i riferimenti all'Asta Magica in quel paragrafo, vanno in realtà all'Asta della Confraternita.

Pag. 105

Ovviamente sono “Oggetti Speciali”, non “Oggetti Speciali”.

Pag. 107

Armi

Aggiungere alla fine del capoverso “Chiunque impugni un'arma senza essere competente nel suo uso subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire”.

Pag. 110

Tabella Armi

Il Martello è il Martello da Guerra.

Pag. 111

Tabella Armi Razziali

L'esatta dicitura del danno dello Shiel-fa è “1d33 o 1d4 con quadrello a mano”.

Pag. 112

Fucile di Bor (prosieguo)

“Un fucile di Bor può essere usato come un randello da guerra in combattimento da mischia...” e non come l'inesistente randello pesante.

Pag. 114

Lanciare un Incantesimo in Armatura

L'ultima per chiarezza dovrebbe recitare “Un incantatore può indossare solo armature imbottite o di cuoio se desidera lanciare un incantesimo senza problemi, a meno che...”.

Pag. 118

Tabella Beni e Servizi - Attrezzatura da Avventura

Un Giaciglio costa 1 pa, pesa 2,5 kg ed è un oggetto dello Zaino.

Pag. 119

Acqua Santa

Cambiare il nome dell'Acqua Santa in Acqua Miracolosa in tutti i riferimenti nel paragrafo.

Tabella Beni e Servizi - Oggetti e Sostanze Speciali

Cambiare il nome dell'Acqua Santa in Acqua Miracolosa. Eliminare il Bastone di Fumo.

Pag. 121

Simbolo Sacro o Simbolo Sacrilego

“La maggior parte dei religiosi e tutti i sacerdoti...” non “sacerdoyi”.

Pag. 123

Tabella Beni e Servizi - Vitto e Alloggio

Un Banchetto (a persona) costa 10 co. Pane, per pagnotta costa 2 pr, pesa 0,25 kg, ed è un Pasto. Il Tipo di Oggetto del Pasto Comune e Scadente è finito nella colonna sbagliata.

Pag. 124

Tabella Beni e Servizi - Cavalcature e Relativo Equipaggiamento

Un asino o un mulo costa 8 corone. Un Cavallo Leggero costa 75 co. Le Sacche da Sella costano 4 co e pesano 4 kg. Una Sella da Galoppo costa 10 co e pesa 12,5 kg.

Pag. 128

Asta Magica

L'Asta Magica ha una gittata di 18 metri.

Pag. 129

Lamellare dello Spirito di Chai

Il bonus di +4 alla Classe Armatura è così composto: +2 armatura (non cuoio), +2 magico.

Pag. 133

Danni - Bonus di Forza

Eliminare l'ultima frase dopo la virgola “ad eccezione di quelli lunghi”.

Pag. 135

Tabella Azioni in Combattimento

L'azione standard “Accendere una Torcia” è “Accendere una Torcia con un Tizzone Ardente”.

Pag. 147

Affaticato

L'ultima frase recita “Un personaggio diventa automaticamente affaticato dopo aver trascorso un giorno senza mangiare un pasto” (non esausto).

Pag. 154

Esempio di Combattimento

Nel penultimo capoverso, terzultima riga, il tiro salvezza di Kaelar è sulla Volontà, non sulla Tempra.

Pag. 167

La spiegazione di Durezza e Resistenza degli oggetti è nell'errata a parte.

Pag. 173

Doti

In realtà questa capacità si chiama Dote (cambiare tutti i

riferimenti da “Doti” a “Dote”).

Pag. 174

Coscienza Psicica

Il nome corretto di questa capacità è Consapevolezza Psicica.

Tabella Adepto

Cambiare “Doti” in “Dote” e “Coscienza Psicica” in “Consapevolezza Psicica”.

Pag. 262 e seguenti

Alla voce “Alleanza” sostituire “Solitamente” con “Generalmente”. Alla voce “Avanzamento” nella scheda delle creature, sostituire DV con DR. Inoltre la taglia Grosso è in realtà Grande.

Pag. 268

Destriero Fatato

L'Alleanza del Destriero Fatato è “Sempre Bene”.

Pag. 271

Gigante Drodarin

Impugnano in combattimento “randelli da guerra” non “randelli grandi”.

Helghast

Il danno della Lancia di Fuoco Blu a distanza è 4d6 fuoco. Sostituire “attacchi magici a distanza” con “attacco magico a distanza”.

Pag. 273

Lapiliboro

Alla voce attacchi e attacco completo sostituire la “,” con una “/”.

Pag. 276

Rahgu

Nella descrizione i Rahgu vengono a volte erroneamente chiamati Raghu.

Pag. 278-279

Vordak

Le statistiche corrette del Vordak sono:

Dadi Res: 8d12 (Resistenza 48)

Qualità Speciali: Combattimento Psicico, immunità al freddo, Resistenza alla Magia 18, Riduzione del danno 5/magia o bene, guarigione rapida 2, scurovisione

Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos -, Int 6, Sag 12, Car 12.

Abilità: Artista della Fuga +13, Concentrazione +10, Intimidire +12, Percezione +12.

La rigenerazione del vordak non funziona contro i danni magici.



OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ('Wizards'). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) 'Contributors' means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) 'Derivative Material' means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) 'Distribute' means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) 'Open Game Content' means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) 'Product Identity' means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) 'Trademark' means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) 'Use', 'Used' or 'Using' means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) 'You' or 'Your' means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity

used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorised version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins, and JD Wiker.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich baker, Andy Collins, David noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Lupo Solitario, il Gioco di Ruolo è (C) 2004 Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever e loghi, personaggi, nomi e simili collegati sono marchi registrati di Mongoose Publishing sotto licenza di Joe Dever a meno che non sia indicato diversamente. Tutti i diritti riservati. Mongoose Publishing Ltd Authorised User. Editori Folli srl Licenziatario per l'Italia.