

# Project H.O.P.E. corrigé ufficiale

(Aggiornata al 31/03/2009)

Correzioni alle regole, chiarimenti, errate e refusi sono tutti relativi al manuale di base del Project H.O.P.E.; le regole riguardano sezioni erroneamente omesse dal manuale, le chiarificazioni offrono delucidazioni su alcune dinamiche di gioco, mentre errori e refusi correggono (integrano e talvolta sostituiscono) quanto riportato nel manuale base.

Per qualsiasi dubbio potete consultare il forum di Project H.O.P.E.: <http://projecthope.devil.it/index.php> oppure contattare direttamente il guru delle regole alla mail: [yimir@projecthope.it](mailto:yimir@projecthope.it)

## Indice

<b>Regole</b>		<b>Pag. 2</b>
	<a href="#">Abilità di Curare</a>	Pag. 2
	<a href="#">Abilità di Costruire/Riparare</a>	Pag. 2
	<i><a href="#">Sulla Cura e la Riparazione</a></i>	Pag. 2
	<a href="#">Sortilegi</a>	Pag. 2
	<i><a href="#">Sortilegi improvvisati</a></i>	Pag. 2
	<i><a href="#">Sortilegi codificati</a></i>	Pag. 2
	<i><a href="#">Penalità alla codifica</a></i>	Pag. 2
	<a href="#">Schivare granate dirompenti</a>	Pag. 2
<b>Chiarimenti</b>		<b>Pag. 2</b>
	<a href="#">Potete chiarire meglio come il potere di Rimpicciolire influenza gli Attributi?</a>	Pag. 2
	<a href="#">Come sono gestiti i sotto-poteri che alcuni poteri unici concedono ai Prodigii Naturali?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Come funzionano i Successi automatici dei test?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Quali possono essere le applicazioni della Scaltrezza durante il gioco?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Quali possono essere le applicazioni della Conoscenza Umanistica?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Gli effetti dei poteri Raggio psichico e Arma psichica sono visibili?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Come funziona esattamente il potere dello Spirito Animale?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Potete spiegare meglio come funziona il potere della Molteplicità?</a>	Pag. 3
	<a href="#">È possibile mirare un colpo usando l'Arco di Diana?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Quali bersagli posso colpire con l'Arco di Diana?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Cosa rende tanto potenti i Cacciatori di Anime?</a>	Pag. 3
	<a href="#">È obbligatorio, per un PG o PNG, agire durante il suo turno?</a>	Pag. 3
	<a href="#">È possibile schivare Attacchi Mistici o Mentali?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Come funzionano gli Attacchi Fisici o Energetici?</a>	Pag. 3
	<a href="#">È obbligatorio schivare un attacco nemico?</a>	Pag. 3
	<a href="#">Quali sono le penalità indotte dalle mutilazioni subite?</a>	Pag. 3
	<a href="#">In quale occasione bisogna applicare gli svantaggi previsti dagli Artefatti dei Custodi?</a>	Pag. 4
<b>Errori e refusi</b>		<b>Pag. 4</b>

## 1 Regole

### 1.1 Abilità di Curare

PG e PNG possono usare l'Abilità di Curare per guarire se stessi o altri dalle ferite ricevute. Ciascun test sull'Abilità influenza **una sola locazione a scelta** (se ci sono più locazioni ferite, occorreranno altri test). Se nella locazione sono presenti due ferite, il test avverrà contro una difficoltà Impegnativa (2 SX), se ci sono quattro ferite la difficoltà salirà ad Eroica (4 SX).

Se il test **eguaglia o supera la difficoltà**, si considera che la cura sia stata efficace: le ferite guariranno in metà del tempo (1 giorno di riposo anziché 2) e lo stesso i Punti Svenimento (1d10 per ogni mezz'ora di riposo anziché 1d10 ogni ora durante la Fase Narrativa, oppure 2 Punti Svenimento all'inizio di ogni Turno di Gioco anziché soltanto 1).

Se il test **supera la difficoltà, per ogni SX in eccesso rispetto ad essa**, una delle ferite nella locazione sarà immediatamente guarita (e dunque cancellata dallo schema delle locazioni).

**N.B.:** **non è possibile curare nuovamente una ferita che è già stata curata da qualcun altro.** Qualsiasi personaggio può tentare, anche ripetutamente, di curare una ferita fin quando l'azione non ha buon esito, ma ogni volta che fallisce nel test vedrà aumentare di un punto la difficoltà da raggiungere (le ferite restano invariate, ma il tiro diventa più difficile per quel PG e non per gli altri; ciò avviene perché il PG, vedendo il paziente soffrire e constatando la difficoltà nell'aiutarlo, perde fiducia in se stesso). Nel momento in cui un test ha buon esito nessun altro potrà più procedere alla cura (anche perché questo significherebbe riaprire la ferita). Qualora la stessa locazione appena curata fosse nuovamente colpita, sarebbe invece possibile tornare a curarla (si tratta a tutti gli effetti di una ferita differente dalla precedente). **Il test per la guarigione può eventualmente essere ripetuto soltanto da PG o PNG che abbiano una Abilità di Curare superiore a quella di chi ha precedentemente già avuto successo nell'effettuarlo.**

### 1.2 Abilità di Costruire/riparare

PG e PNG possono usare l'Abilità di Costruire/riparare per riparare qualsiasi mezzo meccanico, compresi i danni subiti dagli Uomini-Macchina. Nel caso degli Uomini-Macchina, ciascun test sull'abilità influenza **una sola locazione a scelta** (se più locazioni sono state danneggiate, occorreranno altri test); nel caso di altri apparati andrà a ripristinare la Struttura degli stessi.

Ciascun SX ottenuto nel test ripara **un solo danno** alla Struttura o alla locazione interessata; una volta che almeno uno dei danni è stato riparato, anche i Punti Svenimento si ripristineranno in metà tempo (1d10 per ogni mezz'ora di riposo anziché 1d10 ogni ora durante la Fase Narrativa, oppure 2 Punti Svenimento all'inizio di ogni Turno di Gioco anziché soltanto 1).

**N.B.:** *ciascun personaggio può tentare una sola volta di riparare uno specifico danno ad una struttura o ad un Uomo-Macchina.*

#### Sulla Cura e la Riparazione

Talvolta per curare o riparare può occorrere del tempo. Alcune ferite o alcuni danni possono essere così complessi da richiedere ore di lavoro, per poter essere gestiti. Se ad esempio si sta curando un mutante che ha una fisiologia speciale (organi mutati, sistema nervoso più complesso di un uomo comune, ecc), sarà più lungo e difficile riuscire a guarirlo, e potrebbero volerci ore (in questi casi l'Editor potrebbe aumentare la difficoltà per il test anche oltre il numero effettivo di ferite che il paziente ha subito). Allo stesso modo, riparare un Uomo-Macchina sarà necessariamente più complesso che riparare un furgoncino, il cui livello tecnologico è chiaramente inferiore (anche in questi casi, se gli apparati sono molto complessi, l'Editor può scegliere di rendere più difficili i test, stabilendo, ad esempio, che solo i SX oltre il primo ottenuto vadano effettivamente a riparare i danni, e così via). Le decisioni su eventuali difficoltà aggiuntive, come pure sul tempo che ogni singola applicazione di cura o riparazione può richiedere, sono lasciate interamente alla discrezione dell'Editor, che dovrà bilanciarle opportunamente con la fase di gioco e le contingenze dell'avventura: ovviamente in una Fase di Combattimento sarà pressoché impossibile compiere operazioni complesse come estrarre il proiettile da una ferita, come pure, riparare un mezzo pesante, richiederà comunque tempi lunghi anche se non si tratta di danni gravissimi o particolarmente complessi.

## 1.3 Sortilegi

Le regole che seguono integrano e correggono quanto riportato a pag. 142 del manuale base circa la gestione dei sortilegi pronunciati dai Maghi. Le modifiche riguardano soltanto la modalità con cui i sortilegi devono essere pronunciati, mentre restano invariati i meccanismi di codifica o di prolungamento degli effetti.

#### Sortilegi improvvisati

Quando un Mago improvvisa un sortilegio, ne dichiara in anticipo l'Intensità. Se dovesse ottenere un numero di SX maggiore rispetto all'Intensità dichiarata, questa potrebbe aumentare (se il PG lo desidera) di **un punto per ogni 3 SX in più**; viceversa, se dovesse ottenere un numero di SX inferiore all'Intensità dichiarata, il sortilegio si considererebbe fallito e non potrebbe produrre alcun effetto.

**Esempio:** *un Mago decide di improvvisare un sortilegio e di ottenere una Intensità di 2; la sua abilità di pronunciare sortilegi è 6/7 e nel lancio ottiene ben 6 SX. Ha ottenuto 4 SX in più rispetto al necessario, e questo fa sì che l'Intensità del sortilegio cresca a 3 (un punto in più ogni tre SX ottenuti).*

#### Sortilegi codificati

**N.B.:** *nel manuale base i sortilegi codificati concedevano un SX automatico di base durante la pronuncia. Ora, invece, non è più così.*

Quando un Mago pronuncia un sortilegio che ha già codificato nel proprio Grimorio potrà attribuirgli una Intensità pari o inferiore a quella con cui è riuscito a codificarlo.

Se col lancio di dadi dovesse ottenere un numero di SX maggiore rispetto all'Intensità dichiarata, questa potrebbe aumentare (se il PG lo desidera) di **un punto per ogni 2 SX in più**; viceversa, se dovesse ottenere un numero di SX inferiore all'Intensità dichiarata, **il sortilegio si considera fallito** e non produrrà alcun effetto. Bisogna tenere conto che il livello di codifica del sortilegio permette al PG di **abbassare la Soglia Minima di pronuncia** (ovviamente solo per quello specifico sortilegio); **in ogni caso la Soglia Minima non può mai essere ridotta al di sotto del valore di 2.**

**Esempio:** *un Mago che lancia sortilegi con un'abilità di 6/7 ha codificato un sortilegio al livello 3. Decide di pronunciarlo con una Intensità di 2 e lancia i dadi, considerando che, per effetto della codifica, la Soglia Minima del sortilegio viene ridotta a 4 (7 - 3). Lancia i 6 dadi ed ottiene ben 5 SX, tre in più rispetto all'Intensità richiesta, quindi il sortilegio ha avuto successo, inoltre l'Intensità finale viene aumentata a 3 (un altro punto per ogni 2 SX in più oltre l'Intensità scelta inizialmente).*

#### Penalità alla codifica

Se un mago codifica un sortilegio che **non appartiene** al suo grimorio principale, quando lo pronuncia **non subirà la penalità di 2 SX** come avverrebbe normalmente, né riceverà penalità di altro tipo.

**Sarà il costo di codifica ad aumentare a 20 PP per livello di codifica** (ad esempio, se il mago intende codificare un sortilegio al livello 2 dovrà spendere 40 PP in totale).

## 1.4 Schivare granate dirompenti

PG e PNG che si trovino nell'area di effetto di una granata che sta esplodendo possono tentare di Schivare, se hanno a disposizione l'azione per farlo. Se la schivata ha successo, il numero di locazioni colpite si riduce di uno, inoltre, ogni eventuale SX di scarto della schivata rispetto al tiro per colpire consente di ridurre ulteriormente di uno il numero di locazioni colpite dalle schegge (fino, eventualmente, al totale azzeramento del danno).

## 2 Chiarimenti

– **Potete chiarire meglio come il potere di Rimpicciolire influenza gli Attributi?** Il potere di Rimpicciolire riduce gli Attributi dei personaggi **ma non gli effetti** di altri elementi sovranaturali (poteri, sortilegi, ecc); gli effetti degli Innesti, invece, vengono ridotti proprio come quelli degli Attributi. Ad esempio, se un PG ha una Forza di 2/9 ed

una Forza Prodigiosa di 5/8, per un totale di 7/8, la componente dovuta all'Attributo sarà azzerata dal potere di Rimpicciolire, ma il personaggio continuerà ad avere una Forza di 5/8 per effetto della Forza Prodigiosa [vedi anche a pag. 69, *Rimpicciolire*].

– **Come sono gestiti i sotto-poteri che alcuni poteri unici concedono ai Prodigj Naturali?** Il Livello/Controllo è unico e vale per tutti i suoi sotto-poteri (come se ciascun sotto-potere fosse stato scelto singolarmente e poi portato agli stessi livelli degli altri, spendendo però i Punti Personaggio una sola volta per tutti quanti). Ogni volta che il PG si serve di uno qualsiasi dei sotto-poteri deve verificarne l'Intensità con un Test di Controllo [vedi anche pag. 14, *Il potere unico*].

– **Come funzionano i Successi automatici dei test?** Ogni volta che una qualsiasi caratteristica permette di lanciare dieci o più dadi, il PG beneficerà di un SX automatico per ogni 10d10 della caratteristica, lancerà 10d10 (ma in nessun caso più di 10d10) e sommerà ad uno qualsiasi dei risultati ottenuti l'unità a disposizione, per aumentarlo fino ad ottenere un altro Successo, se possibile [vedi anche pag. 24, *Successi e lanci di dado*].

**Esempio:** il PG effettua il test di una caratteristica il cui valore è 24/7. **Deve lanciare soltanto 10d10** considerando 7 come Soglia Minima, ed ottiene: 10 (SX), 9 (SX), 7 (SX), 5, 5, 4, 3, 3, 2, 1. Poiché il valore della caratteristica è superiore a 20, ottiene ben 2 SX automatici, uno per ogni decina della caratteristica, inoltre può usare il 4 (l'unità della caratteristica) per sommarlo ad esempio ad uno dei 5 ottenuti, per portarlo sopra la Soglia Minima di 7 ed ottenere un nuovo SX. In questo modo, il lancio gli garantisce di ottenere ben 6 SX (2 di base, 3 ottenuti semplicemente dai risultati dei dadi ed uno raggiunto per mezzo del bonus dato dall'unità della caratteristica).

– **Quali possono essere le applicazioni della Scaltrezza durante il gioco?** La Scaltrezza rappresenta anche la somma delle capacità percettive e sensoriali dei personaggi; qualsiasi test per intuire, individuare o percepire viene solitamente effettuato sull'Attributo della Scaltrezza [vedi anche pag. 30, *Scaltrezza*].

– **Quali possono essere le applicazioni della Conoscenza Umanistica?** La Conoscenza Umanistica si integra con il background del personaggio anche al di fuori degli studi intrapresi. Se la storia del PG dice che è di origini slave, la Conoscenza Umanistica può essere usata, ad esempio, per verificare se egli sia in grado di comunicare con i soldati russi in cui la sua squadra si è appena imbattuta. Anziché effettuare un test ogni volta che il PG parla, è consigliabile effettuare soltanto uno all'inizio della discussione, che stabilirà il livello della conversazione (ad esempio, con un SX il PG potrà usare soltanto frasi elementari come "Dov'è il bagno?"; con due SX avrà una buona padronanza, mentre con tre potrà persino interpretare gli accenti di quella lingua). Opzionalmente, quando il PG verrà messo alla prova in momenti salienti, potrà essere il caso di fargli ripetere il test (ad esempio se un sospettoso ufficiale delle SS lo sta incalzando con un interrogatorio serrato, oppure se sta parlando con un civile autoctono che balbetta spaventato, e così via) [vedi anche pag. 34, *Conoscenza Umanistica*].

– **Gli effetti dei poteri Raggio psichico e Arma psichica sono visibili?** Sì, entrambi i poteri costituiscono Attacchi Fisici a tutti gli effetti e sono visibili al nemico, pertanto **non impongono la penalità di Combattere alla cieca** [vedi anche pag. 74, *Raggio psichico e Arma psichica*].

– **Come funziona esattamente il potere dello Spirito Animale?** Questo potere non si rapporta agli altri presenti nella lista dei Poteri Animali e **non permette al PG di scegliere e replicare** uno di quei poteri, ma semplicemente **di trasformarsi in un animale**. È poi possibile, quando la pronuncia del sortilegio ha avuto successo, modificare le caratteristiche dell'animale in cui ci si è trasformati. Se ad esempio un PG decide di acquisire gli artigli di un gatto, ma senza assumerne la forma, dovrà ottenere un numero di SX doppi rispetto alla Stazza dell'animale. L'efficacia degli artigli, cioè il danno che produrranno, sarà pari al numero di SX ottenuti (che andranno dunque sommati a quelli ottenuti dalla Forza, per determinare il Totale di Danno). Inoltre, eventuali SX in eccesso rispetto alla Stazza dell'animale (o al doppio della Stazza, se il PG ha deciso di non completare la trasformazione) diventeranno un bonus aggiuntivo da applicare alle caratteristiche mutate dalla bestia [vedi anche pag. 85, *Spirito Animale*].

– **Potete spiegare meglio come funziona il potere della Molteplicità?** Nel momento in cui un PG attiva il potere della Molteplicità, tutte le copie prodotte iniziano ad agire in contemporanea con il PG originale, mutuandone sia l'ordine nella sequenza dell'iniziativa che il numero di azioni che gli sono rimaste, ad esclusione di quella in corso (se è l'ultima azione del PG, le copie non ne avranno nessuna). Dal prossimo Turno di Gioco in poi, invece, ciascuna copia effettuerà un proprio test sull'Iniziativa ed agirà autonomamente e separatamente. Ciascuna copia

è da considerarsi indipendente dalle altre o dal PG originale (viene ferita o muore separatamente e le altre non ne risentono), ma il potere che le tiene in vita dipende dal PG originale: se lui muore, tutte le copie scompaiono immediatamente. Le copie mutuano le caratteristiche del momento del PG originale, dunque se questo è ferito, anche le copie lo saranno; fra le caratteristiche vanno anche considerati gli equipaggiamenti e il loro stato (se il PG non ha proiettili per le sue armi, nemmeno le copie li avranno!). In ultimo, non esistono limiti circa la portata di azione di ciascuna copia, né per la loro autonomia, salvo la durata del potere che le tiene in vita. Ogni copia può spostarsi ovunque il giocatore voglia, e compiere qualsiasi genere di azione (non sono comunque marionette, quindi ciascuna possiede un proprio istinto di sopravvivenza e non accetterebbe facilmente il proprio sacrificio) [vedi anche pag. 87, *Molteplicità*].

– **È possibile mirare un colpo usando l'Arco di Diana?** No. Le frecce scagliate dall'artefatto colpiscono sempre e comunque il bersaglio ma non concedono la possibilità di mirare; questi significa che **la locazione colpita deve sempre essere determinata casualmente**. Ciò accade perché non è il Custode a tirare, ma l'arco stesso (infatti non c'è nemmeno la necessità di acquisire un valore di *Uso arco*).

– **Quali bersagli posso colpire con l'Arco di Diana?** Oltre che esseri viventi, i bersagli delle frecce possono essere anche degli oggetti, ma il danno prodotto si ripercuote **solo su tali oggetti**, per cui se scelgo come bersaglio il bottone sul colletto di un nemico, soltanto il bottone sarà colpito e danneggiato dalla freccia, e non il collo del nemico [vedi pag. 95, *Arco di Diana*].

– **Cosa rende tanto potenti i Cacciatori di Anime?** Vengono definiti Cacciatori di Anime quei maghi oscuri che sottraggono ad altri maghi artefatti magici da essi creati con il sortilegio del *Ricettacolo* (che contiene una porzione dell'anima del mago che lo ha creato e che, da regolamento, permette di aumentare l'Addestramento Magico). Molto spesso vengono definiti (impropriamente) Cacciatori di Anime anche quei maghi che semplicemente si impossessano con la forza o col sotterfugio di artefatti che appartengono ad altri maghi (*Ausili*, sia in potenza che in maestria e *Cariche Magiche*), atto di violenza non tollerato fra gli Osservatori. Poiché *Seelenjäger* si è macchiato di tutti questi crimini, dispone di molti artefatti che potenziano le sue già notevoli capacità (molte Cariche, Ausili in potenza o maestria e Ricettacoli) [vedi pag. 122, *Ricettacolo, Cacciatori di Anime*].

– **È obbligatorio, per un PG o PNG, agire durante il suo turno?** No. Niente obbliga un personaggio ad agire. Se lo desidera, egli può **trattenere** la propria azione, cioè evitare di compierla. Trattenere l'azione **non gli permette di recuperare più avanti** nel turno, ma le azioni trattenute possono comunque essere usate per schivare, se necessario. Ad esempio, durante un Turno di Gioco un PG dispone di 3 azioni, ne trattiene 2 e compie la terza, ma prima che il turno sia finito diventa bersaglio di alcuni attacchi nemici. Ormai non può più agire, visto che, di fatto, le sue azioni sono terminate (2 le ha ignorate, la terza l'ha già compiuta), ma le due azioni che ha deciso di trattenere possono essere spese per schivare almeno due degli attacchi in arrivo, poiché si considera che rinunciando alle azioni il personaggio si sia mantenuto sufficientemente guardingo da poter *reagire* alle mosse altrui [vedi pag. 127, *Azioni*].

– **È possibile schivare Attacchi Mistici o Mentali?** No. Questi tipi di attacchi non concedono ai loro bersagli la possibilità di schivare ma, talvolta, possono concedere la possibilità di resistere (mediante test sulla Resistenza Mentale o altro). Attacchi Mistici o Mentali **colpiscono sempre i loro bersagli** (infatti non si deve tentare di colpirli) ed il danno che producono è generalmente pari alla loro Intensità (numero di SX ottenuti) [vedi pag. 130, *Attacchi Mentali o Attacchi Mistici*].

– **Come funzionano gli Attacchi Fisici o Energetici?** Questi tipi di attacco devono essere diretti a specifici bersagli ed i personaggi che li producono devono cercare di colpirli tramite un test sull'Abilità di Combattere (se si tratta di Poteri da Combattimento la Soglia Minima di tale lancio è modificata dal potere stesso, come spiegato nel paragrafo *Poteri da Combattimento*, pag. 52); salvo ove diversamente specificato, ai bersagli è concesso di tentare di schivare gli attacchi [vedi pag. 130, *Attacchi Fisici o Attacchi Energetici*].

– **È obbligatorio schivare un attacco nemico?** No. L'opzione di Schivare un attacco in arrivo **non è in alcun modo obbligatoria**. Niente impone al bersaglio di schivare: se preferisce è libero di subire l'attacco e riceverne i danni senza opporsi, conservando così l'azione che sarebbe stato costretto a spendere per effettuare la schivata [vedi pag. 130, *Schivare un attacco*].

– **Quali sono le penalità indotte dalle mutilazioni subite?** Per ciascuna locazione amputata, in qualsiasi arto essa si trovi, un personaggio **subisce una penalità permanente di -1 (-1d10) all'Attributo dell'Agilità**. Poiché ciascun arto contiene due locazioni, qualora gli fossero amputati tutti e quattro il personaggio subirebbe una penalità permanente di -8 (-8d10) all'Agilità [vedi pag. 141, *Mutilazione e de-*

capitazione].

– In quale occasione bisogna applicare gli svantaggi previsti dagli Artefatti dei Custodi? Gli svantaggi connessi agli artefatti *insorgono soltanto nel momento in cui il personaggio si serve della Volontà Eroica per aumentare il numero di d10 di un lancio o per ridurne la Soglia Minima e non riesce a completare con successo l'azione intrapresa* [vedi pag. 181, *La classe dei Custodi*].

### 3 Errori e refusi

– [Pag. 14] paragrafo *Il potere unico*: i poteri unici sono a pag. 85 e non 84 come scritto nel testo.

– [Pag. 36] *Tabella per la scelta casuale delle professioni*: per la professione di studente/studentessa c'è scritto +1d10 a scelta tra SC o IN; +1 a scelta fra *Conoscenze Scientifiche*, *Conoscenze Umanistiche* o *Conoscenze Tecnico/Scientifiche*. È in realtà da considerarsi +1 a scelta fra **Conoscenze Mediche**, *Conoscenze Umanistiche* o *Conoscenze Tecnico/Scientifiche*.

– [Pag. 39] il primo esempio, su Luca e il suo John Smith: il primo Livello di Addestramento Marziale concede un +1 alla Tecnica di Combattimento ed il secondo un +1d10 alla Forza, mentre nel testo è scritto il contrario.

– [Pag. 39] *Tabella degli Addestramenti Marziali*: al Livello 5 c'è scritto +1d10 alla VO, +1d10 alla VE e +1 all'IN; anche in quest'ultimo caso è da intendersi **+1d10 all'IN**.

– [Pag. 39] *Tabella degli Addestramenti Militari*: al Livello 2 c'è scritto +1d10 alla SC, oppure +1 all'AG; è da intendersi **+1d10 all'AG**.

– [Pag. 39] *Tabella degli Addestramenti Militari*: al Livello 4 c'è scritto -1 all'Uso di un'arma da fuoco (\*), +1 alla IN e +1d10 alla FO; è da intendersi **+1d10 alla IN**.

– [Pag. 39] *Tabella degli Addestramenti Militari*: al Livello 5 c'è scritto +1d10 alla VO, +1 alla IN e +1d10 alla FO; anche in questo caso è da intendersi **+1d10 alla IN**.

– [Pag. 39] paragrafo *Potenziamento degli Attributi, delle Conoscenze e delle Abilità*: per ridurre la Soglia Minima di una Conoscenza in un test bisogna aumentare il valore della stessa Conoscenza, e non quello dell'Attributo collegato come scritto nel testo; i test su una conoscenza sono infatti dati dalla formula: **Attributo (d10) / 10 – Conoscenza (Soglia Minima)**.

– [Pag. 41] esempio su Enrico ed Henry McGee: per abbassare la Soglia Minima (cioè l'Uso Bastone) da 10 a 7 Enrico spende in realtà **140 PP** e non 80 come scritto nel testo.

– [Pag. 71] *Controllo telepatico*: se un personaggio si serve di questo potere per far sì che i bersagli da lui controllati si auto-infliggano uno o più danni, prima di compiere l'azione questi potranno effettuare un nuovo test di Resistenza Mentale, sommandovi ciascuno la propria Volontà Eroica (in questo caso la Volontà Eroica non si considera spesa e dunque non viene consumata, nemmeno se il test fallisce). Qualora falliscano il test, i bersagli saranno costretti a compiere l'azione ed arrecare un danno a se stessi, viceversa potranno riacquistare coscienza e liberarsi dagli effetti del potere.

– [Pag. 74] *Campo di stasi*: (al testo del potere vanno aggiunte le seguenti righe) Poiché il potere congela il tempo all'interno di un'area,

qualsiasi PG, PNG od oggetto che sia stato bloccato dal Campo di stasi risulta al di fuori del continuum spazio temporale, pertanto le sue condizioni non possono essere alterate (oggetti e corpi non possono subire nessun tipo di danno). L'unica cosa che può essere modificata è la posizione di tali oggetti o corpi, fermo restando che se vengono spostati al di fuori dell'area d'effetto del potere, torneranno di nuovo in movimento. Quando il potere di stasi sarà interrotto o esaurito, tutti i corpi o gli oggetti riprenderanno lo stesso tipo di movimento che avevano nel momento in cui sono stati congelati, ad esempio, se un proiettile in volo viene spostato, quando la stasi sarà esaurita, il proiettile si dirigerà con la stessa velocità che aveva inizialmente verso la nuova direzione (se è stato girato di 180°, si dirigerà verso il punto da cui era stato esploso).

– [Pag. 81] *Warp*: (il testo del potere deve essere completamente sostituito da quello che segue) I warp sono particolari tipi di tunnel spaziali, capaci di congiungere un luogo ad un altro, anche se molto distanti fra loro. I warp lavorano sempre in coppia e l'uno conduce inevitabilmente all'altro; hanno la particolarità di essere visibili soltanto dal lato in cui si trova l'apertura, dove appaiono completamente neri, mentre da dietro sono del tutto invisibili. Qualsiasi oggetto o corpo che ne attraversi uno, esce istantaneamente dall'altro. Quando attiva il potere il PG crea sempre una coppia di warp, che può disporre in qualsiasi punto all'interno della sua portata sensoriale, anche se sospesi in aria. Entrambi i warp hanno sempre la stessa dimensione, pari al massimo ad 1 m<sup>2</sup> di estensione per ogni punto d'Intensità del potere (un warp di 1 m<sup>2</sup> può essere attraversato da un corpo che abbia al massimo Stazza 2, uno di 2 m<sup>2</sup> può essere attraversato da un corpo di Stazza 4 e così via). Se un oggetto o bersaglio che cade in un warp è troppo grande per attraversarlo, subisce un Danno da Urto (vedi a pag. 138) pari ad 1d10 per ogni 10 km/h di velocità con cui era in movimento. Il potere ha Durata Limitata (vedi a pag. 52): in Fase di Combattimento gli effetti permangono al massimo per il Turno di Gioco in corso più un aggiuntivo Turno di Gioco per ogni punto d'Intensità del potere. In Fase Narrativa i warp possono restare aperti al massimo per 10 minuti (Tempo di Gioco) per ogni punto d'Intensità del potere.

– [Pag. 87] *Eternità*: I personaggi dotati di questo potere possono accedere a qualsiasi Equipaggiamento Standard senza limiti di quantità (oltre quelli dati dall'Ingombro e dai Punti Personaggio a disposizione), **ma non agli Equipaggiamenti Avanzati** (che restano riservati ai soli Avventurieri), diversamente da quanto scritto nel testo.

– [Pag. 87] *Molteplicità*: personaggi dotati di questo potere possono accedere a qualsiasi Equipaggiamento Standard senza limiti di quantità (oltre quelli dati dall'Ingombro e dai Punti Personaggio a disposizione), **ma non agli Equipaggiamenti Avanzati** (che restano riservati ai soli Avventurieri), diversamente da quanto scritto nel testo.

– [Pag. 99] tabella delle *Armi da tiro o da lancio*: il Giavellotto (penultima riga) ha in realtà una gittata pari a **10 x FO** e non **30 + FO**.

– [Pag. 100] tabella delle *Mitragliatrici (Armi da fuoco U.S.A.)*: le colonne *Danno* e *Caricatore* sono **invertite**.

– [Pag. 111] sortilegio *La Muta della Belva*: la durata del sortilegio è Limitata, pari ad 1 ora (Tempo di Gioco) per ogni punto d'Intensità del sortilegio. Come spiegato nel paragrafo *Durata degli effetti* (pag. 52), *nessun sortilegio può avere Durata Permanente*.

– [Pag. 156] paragrafo *Cronologia*: la data di nascita di Adolf Hitler è **1889** e non **1989**.