

Adattamento di Kata Kumbas alla edizione Adventure Edition di Savage Worlds

Note:

- dove c'è scritto "Mod" vuol dire che la frase citata va modificata con quella seguente;
- dove c'è scritto "Add" vuol dire che va aggiunta quella parte in quel punto;
- dove c'è scritto "Via" vuol dire che quella parte va eliminata.

Ho tentato di adattare quel che ho potuto mantenendolo il più possibile fedele all'originale, ma seguendo le nuove linee SWADE. Per quanto riguarda le Abilità di Conoscenze arcane (come Conoscenza (Magia) eccetera) le ho sostituite con Occulto, perché nei miei giochi considero quella l'abilità per conoscere tutto ciò che è soprannaturale e quindi arcano.

Pag 79

6 - vantaggi e svantaggi

Mod "I personaggi possono avere fino a due Svantaggi Minori e uno Maggiore, come da normali..." in "I personaggi possono avere fino a 4 punti di svantaggi come da normali..."

Pag 80

Regola opzionale: superare il limite degli svantaggi

Mod "... prendere più Svantaggi rispetto a uno Maggiore e due Minori, per esempio..." in "... prendere più di 4 punti di svantaggi, per esempio..."

Pag 81

Abilità

Mod "... non sono utilizzate in Kata Kumbas: Guidare e Pilotare." in "... Non sono usate in Kata Kumbas: Elettronica, Guidare, Hackerare, Pilotare."

Via Conoscenze.

Pag 82-83

Fardello dell'errante

Mod "... di gioco si ha un -2 al Carisma,..." in "... di gioco si ha -2 ai tiri di Persuasione,..."

Mod "... Conoscenze Comuni, in quanto non ne ha." in "... Conoscenze Comuni, oltre a non avere il d4 nell'abilità come di consueto."

Mod "... rimuovere la penalità al Carisma,..." in "... Rimuovere la penalità ai tiri di Persuasione,..."

Mod "... oppure acquisire le normali Conoscenze Comuni." in "... oppure riguadagnare la possibilità di tirare su Conoscenze Comuni (anche se dovrà comprare l'abilità da zero)."

Pag 83

Lussurioso

Mod "Comparsa), riceve -2 al Carisma,..." in "... Comparsa), riceve -2 ai tiri di Persuasione,..."

Responsabile

Via "... , a differenza del Vantaggio Spalla,..."

Pag 84

Rinnegato

Mod "... mantiene il suo modificatore al Carisma, ma esso è considerato negativo quando viene riconosciuto come rinnegato. A compensazione di ciò, un Rinnegato somma il suo valore di Carisma (in positivo)..." in Mod "... considera eventuali bonus di Persuasione come negativi quando viene riconosciuto come rinnegato. A compensazione di ciò, un Rinnegato somma tale modificatore (in positivo) ..."

Pag 88

Prosciugamento dell'Anima

Via "Gli Evocatori sommano al tiro di Spirito il proprio modificatore di Carisma, se positivo."

Resistenza Arcana

Via ", garantendo 2 punti di Armatura contro i Poteri in grado di infliggere danni, e +2 ai tiri contrapposti per resistere ai Poteri ostili"

Pag 89

Abito del monaco

Mod "bonus di +1 al Carisma." in "bonus di +1 ai tiri di Persuasione."

Mod "modificatore al Carisma." in "modificatore ai tiri di Persuasione."

Pag 90

Esempi di servitori

Mod "Tabella delle Personalità (pag. 91 del manuale..." in "Tabella PERSONALITÀ DEGLI ALLEATI (pag. 142 del manuale..."

Pag 92

Litigatore

Mod "effettuare una Prova di Volontà gratuita" in "effettuare un Test di Intimidire o Provocare gratuito"

Litigatore professionista

Mod "ma la Prova di Volontà è senza penalità." in "ma il Test è senza penalità."

Mod "... prima di effettuare la Prova di Volontà..." in "... prima di effettuare il Test..."

Occhio di falco

Mod "Requisiti: Navigato, Lanciare o Sparare d8+, Percezione d8+" in "Requisiti: Navigato, Atletica o Sparare d8+, Percezione d8+"

Pag 92-93

Virtuoso della Pugna

Mod "... può effettuare un Trucco..." in "... può effettuare un Test..."

Mod "... nella descrizione del Trucco." in "... nella descrizione del Test."

Pag 93

Maestro degli Ingredienti

Via "... Conoscenze (Arcane) d10+,..."

Nome Segreto

Via "Conoscenze (Arcane) d10+, "

Pietra Filosofale

Via ", Conoscenze (Arcane) d10+"

Mod "... del suo dado di Conoscenze Arcane..." in "... del suo dado di Alchimia..."

Mod "... Alchimista con Conoscenze Arcane d10..." in "... Alchimista con Alchimia d10..."

Pag 93-94

Prescelto dalle Potenze

Via "Conoscenze (Arcane) d10+, "

Mod "... guadagna +2 a Carisma..." in "... guadagna un ritiro gratuito ai tiri di Persuasione..."

Pag 94

Talismano

Vai "Conoscenze (Arcane) d10+, "

"Pugnaci et Feroci!"

Mod "Requisiti: Principiante, Carisma 1+, Comando" in "Requisiti: Principiante, un bonus ai tiri di Persuasione, Comando"

Cavaliere di Laitia

Mod "... Laitia riceve +2 al Carisma." in "...Laitia riceve un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione."

Pag 95

Acrobata

Mod "... Il bonus di +2..." in "... Il ritiro..."

Buffone

Mod "... aggiunge il suo modificatore di Carisma, privo di segno algebrico (ovvero considerandolo positivo anche se è negativo)." In "... ottiene un ritiro gratuito."

Domatore

Mod "... Incremento nella Prova di Volontà..." in "... Incremento nel Test..."

Forzuto

Mod "... pesi che portino a Ingombro -5..." in "... un peso pari a 5 volte l'Ingombro base..."

Pag 95-96

Giocoliere

Mod "(Forza d8+, Lanciare d6+)" in "(Forza d8+, Atletica d6+)"

Mod "... tra Agilità e Lanciare..." in "... tra Agilità e Atletica..."

Pag 96

Lanciatore di Coltelli

Mod "(Lanciare d8+, Spirito d6+)" in "(Atletica d8+, Spirito d6+)"

Mod "... può effettuare Trucchi a distanza con gli stessi, utilizzando Lanciare +2 al posto di Agilità. Il bonus ai danni e ai Trucchi..." in "... può effettuare Test a distanza con gli stessi, utilizzando Atletica +2. Il bonus ai danni e ai Test..."

Mangiafuoco

Mod "... (vedi Savage Worlds pag. 105)..." in "(vedi Savage Worlds pag. 168)..."

Mod "... usare il fuoco per eseguire Trucchi con +2 usando Vigore al posto di Agilità..." in "... usare il fuoco per fare Test con +2 su Vigore resistito da Agilità..."

Eremita

Mod "... (vedi Savage Worlds pag. 105)..." in "... (vedi Savage Words pag. 169 e 167)..."

Lingua d'argento

Mod "... ottiene +2 a tutti i tiri di Persuasione..." in "... ottiene un ritiro gratis a tutti i tiri di Persuasione..."

Via "In più, tale è la sua dialettica, che può fare Prove di Volontà utilizzando Persuasione al posto di Provocare."

Pag 98

Marpione

Via "Bassifondi d6+, "

Mod "... Egli ottiene +2 a tutti i tiri di Bassifondi..." in "... Egli ottiene +2 nei tiri di Contattare Conoscenze..."

Mod "... ai tiri sul Tratto di Manovra..." in "... nelle azioni di Fuggire..."

Musico

Mod "... e può usare Persuasione (+2) al posto di Intelligenza quando cerca di guadagnarsi da vivere cantando e suonando uno strumento musicale (vedi pag. 161)." in "... e ottiene un ritiro gratuito nei tiri di Esibirsi."

Mod "... contrappone la Persuasione (-2)..." in "... contrappone Esibirsi (-2)..."

Pag 99

Io Canto gli Eroi...

Mod "... Il Musico tira su Persuasione." in "... Il Musico tira su Esibirsi."

Mod "... perdono permanentemente un punto di Carisma..." in "... ricevono lo svantaggio Mariuolo che gli da un -1 ai tiri di Persuasione..."

Mod "... Il Musico riceve -1 al Carisma..." in "... Il Musico riceve -1 ai tiri di Persuasione..."

Mod "... Il Musico guadagna +1 Carisma..." in "... Il Musico guadagna +1 ai tiri di Persuasione..."

Mod "... Il Musico guadagna +2 Carisma..." in "... Il Musico guadagna +2 ai tiri di Persuasione..."

Pag 100

Magia

Via "... (solitamente creare un oggetto magico o simili)..."

Add "Poteri concessi: Ogni Background Arcano elenca la lista dei soli poteri che possono essere usati da ogni Background. I poteri non elencati non possono essere acquisiti e usati."

Pag 101

Alchimia

Mod "... Poteri: accecare, arcano celato/rivelato, armatura, arrampicamuri, aura distruttiva, avviluppare, barriera, cambiare forma, castigo, confusione, crescita/rimpicciolimento, deflettere, devastazione, esplosione, guarigione, incrementa/riduci tratto, invisibilità, protezione dell'ambiente, scarica, scurovisione, sonno, stordire, trasmutazione (N), zombi."

in "... Poteri: accecare, arcano celato/rivelato, arrampicamuri, aura distruttiva, avviluppare, barriera, cambiare forma, castigo, confusione, crescita/rimpicciolimento, deflettere, devastazione, esplosione, guarigione, incrementa/riduci tratto, invisibilità, protezione, protezione dell'ambiente, scarica, scurovisione, sonno, stordire, trasmutazione (N), zombi."

Mod "... hanno un raggio di 7,5/15/30 cm..." in "... hanno un raggio di 3/6/12..."

Pag 103

Procurarsi i Componenti Alchemici e i Principii

Mod "... o di Bassifondi..." in "... o di Persuasione..."

Pag 105

punto 15

Via "Bassifondi, "

Evocazione

Mod "Poteri della Luce: amicizia animale, armatura, avviluppare, confusione, deflettere, devastazione, esplosione, evoca alleato – sciame, incrementa tratto, guarigione, luce, rapidità, scavare, sollievo, sonno, stordire." in "Poteri della Luce: amicizia animale, avviluppare, confusione, deflettere, devastazione, esplosione, evoca alleato, incrementa tratto, guarigione, luce, protezione, scavare, sollievo, sonno, stordire."

Mod "Poteri delle Tenebre: accecare, arcano celato/rivelato, arrampicamuri, aura distruttiva, barriera, dardo, divinazione, invisibilità, lentezza, marionetta, onda d'urto, oscurità, paura, riduci tratto, trasmutazione, zombi." in "Poteri delle Tenebre: accecare, arcano celato/rivelato, arrampicamuri, aura distruttiva, barriera, dardo, devastazione, divinazione, invisibilità, lentezza, marionetta, oscurità, paura, riduci tratto, trasmutazione, zombi."

Pag 107

Cerchio dell'Evocatore

Mod "... garantisce loro +1 al Carisma." In "... garantisce loro +1 ai tiri di Persuasione."

Pag 109

Alfito

Mod "... 2,5 cm..." in "... 1 pollice..."

Mod "... 7,5 cm..." in "... 3 pollici..."

Pag 113

Omy

Mod "... un singolo tiro di Carisma..." in "... un singolo tiro di Persuasione..."

Lami

Mod "... (Seguire Tracce)..." in "... (Sopravvivenza)..."

Prol

Mod "(evoca alleato - sciame)" in "(evoca alleato)"

Via Xul

Pag 118

Procurarsi i componenti rituali

Mod "... o di Bassifondi..." in "... o di Persuasione..."

Pag 119

Magia

Mod "Poteri Disponibili: accecare, amicizia animale, arcano celato/rivelato, armatura, aura distruttiva, avvolgere, barriera, cambiare forma, colpo (N), confusione, crescita/rimpicciolimento, dardo, deflettere, devastazione, esplosione, incrementa/riduci tratto, invisibilità, lentezza, luce/oscurità, manipolazione elementale, onda d'urto, protezione dall'ambiente, scarica, scurovisione, sonno, stordire, telecinesi, vista remota." in "Poteri Disponibili: accecare, amicizia animale, arcano celato/rivelato, aura distruttiva, avvolgere, barriera, cambiare forma, colpo (N), confusione, crescita/rimpicciolimento, dardo, deflettere, devastazione, esplosione, incrementa/riduci tratto, invisibilità, lentezza, luce/oscurità, manipolazione elementale, protezione, protezione dall'ambiente, scarica, scurovisione, sonno, stordire, telecinesi, vista remota."

Pag 122

Miracoli

Mod "Poteri Disponibili: accecare, amicizia animale, arcano celato/rivelato, armatura, castigo, deflettere, dissolvere (M), dono del guerriero, esiliare, guarigione, guarigione maggiore (M), incrementa/riduci tratto, luce, protezione dall'ambiente, sollievo, teletrasporto (M), vista remota." in "Poteri Disponibili: accecare, amicizia animale, arcano celato/rivelato, castigo, deflettere, dissolvere (M), dono del guerriero, esiliare, guarigione (M), incrementa/riduci tratto, luce, protezione, protezione dall'ambiente, sollievo, teletrasporto (M), visione remota."

Mod "(M) Solo un personaggio che abbia lo Svantaggio Voto del Mistico ha accesso a questi Poteri. Il loro costo in Punti Potere è permanente (ovvero i punti spesi sono persi per sempre)." in "(M) Solo un personaggio che abbia lo Svantaggio Voto del Mistico ha accesso ai Poteri dissolvere e teletrasporto, e i

modificatori guarigione maggiore e lesioni permanenti del Potere guarigione. Ogni volta che vengono usati i punti spesi sono persi per sempre e ridurranno il totale massimo del personaggio."

Pag 126

Luce/oscurità

Via "... x 2,5"

Cambiare forma

Via "... x 2,5"

Pag 128

Infliggi svantaggio

Via "... x 2,5"

Pag 144

Tabella dei mercanti

Mod "Modificatore al Carisma" in "Bonus ai test di Persuasione"

Pag 145

Armi da mischia

Mod in:

TIPO	DANNI	FOR MIN	PESO	COSTO	NOTE
LAME					
Pugnale	For+d4	d4	0,5	25	
Spada Corta	For+d6	d6	2	200	
Spada	For+d8	d8	4	300	
Spada a Due Mani	For+d10	d10	6	400	2 mani
ASCE E MAZZE					
Ascia	For+d6	d6	1	200	
Ascia da Battaglia	For+d8	d8	5	300	
Ascia Bipenne	For+d10	d10	7,5	500	PA 2, Parata -1, 2 mani
Bacchetta Magica	For+d4	d4	1	400	Arma Improvvisata, Vedi Note
Frusta	For+1	d4	0,5	50	Portata 2
Gatto a Nove Code	For+d4	d4	2	150	Portata 1
Maglio	For+d8	d8	10	400	+2 danni per rompere oggetti, 2 mani
Mazza	For+d6	d6	4	250	
Mazzafrusto	For+d6	d6	4	200	Ignora i bonus di Scudo, Parata, Copertura

ARMI AD ASTA					
Alabarda	For+d8	d8	7,5	250	2 mani, Portata 1
Bastone	For+d4	d4	4	10	2 mani, +1 Parata, Portata 1
Bastone Magico	For+d4	d4	4	400	2 mani, +1 Parata, Portata 1, Vedi Note
Lancia	For+d6	d6	2,5	100	Portata 1, +1 Parata se usata a 2 mani
Lancia da Cavaliere	For+d8	d8	5	300	PA 2 in carica, Portata 2, Fragile d8, utilizzabile solo negli scontri a cavallo
Lancia da Torneo	For+d4	d4	3	100	PA 1 in carica, Portata 2, Fragile d4, utilizzabile solo negli scontri a cavallo
Picca	For+d8	d8	12,5	400	Portata 2, 2 mani

Pag 148

Armi a distanza

Mod in:

TIPO	GITTATA	DANNI	PESO	COSTO	FOR MIN	NOTE
Arco	12/24/48	2d6	1,5	250	d6	
Arco Lungo	15/30/60	2d6	2,5	400	d8	PA 1
Ascia da Lancio	3/6/12	For+d6	1	75	d6	
Balestra	10/20/40	2d6	5	600	d6	PA 2, 1 az/ricarica
Lancia	3/6/12	For+d6	2,5	100	d6	
Frombola	8/16/32	For+d4	-	100	d4	si usa con Atletica
Giavellotto	6/12/24	For+d6	1,5	50	d6	
Palla da Giocoliere	6/12/24	For+2	0,5	25	d4	Vedi Note
Pugnale	3/6/12	For+d4	0,5	25	d4	

Pag 149

Armature

Mod in:

TIPO	ARM.	FOR MIN	PESO	COSTO	NOTE
ARMATURE COMPLETE					
Indumenti pesanti	1	d4	4	30	Protegge torso, gambe e braccia
Armatura Leggera	2	d6	7,5	100	Protegge torso, gambe e braccia
Armatura Media	3	d8	12,5	500	Protegge torso, gambe e braccia
Armatura Pesante	4	d10	30	1000	Protegge torso, gambe e braccia
PARTI DI ARMATURE					

Bracciali/gambali Leggeri	2		2	25	Proteggono braccia o gambe
Bracciali/gambali Medi	3		3	125	Proteggono braccia o gambe
Bracciali/gambali Pesanti	4		6,5	250	Proteggono braccia o gambe
Giacco Leggero	2		3,5	50	Protegge il torso
Corpetto Medio	3		6,5	250	Protegge il torso
Corpetto Pesante	4		17	500	Protegge il torso
ELMI					
Elmo Aperto	4		2	75	
Elmo Chiuso	4		4	150	Protegge la testa, -1 tiri di Percezione
MODIFICATORI ALLE ARMATURE					
Da Guardiano	-	minore di 1	-25%	+30%	Vedi Note
SCUDI					
Scudo Piccolo	-	d4	4	25	+1 Parata
Scudo Medio	-	d6	6	100	+2 Parata, -2 copertura
Scudo Grande	-	d8	10	300	+3 Parata, -4 copertura
BARDATURE PER CAVALLI					
Bardatura Leggera	2	d6	10	500	Protegge il corpo del cavallo
Bardatura Media	3	d8	20	1000	Protegge il corpo del cavallo
Bardatura Pesante	4	d10	30	1500	Protegge il corpo del cavallo
BARDATURE PER MAIALI					
Bardatura Leggera	2	d6	10	200	Protegge il corpo del maiale
Bardatura Chiodata	2	d6	15	350	Protegge il corpo del maiale, +1 ai danni in mischia

Pag 151

Veicoli

Mod in:

TIPO	TAGLIA	MAN.	V.M.	ROB.	EQUIP.	COSTO
Barcone	4	-2	10	10 (2)	2+6	1200
Biga (2 cavalli)	2	0	37,5	8	1+1	1000
Carretto	3	-2	12,5	10	1+6	500
Carrozzone Dom	4	-2	7,5	9 (1)	1+6	1500
Nave da Guerra	12	-1	15	15 (5)	20+40	40000
Nave Fluviale	8	-2	12,5	12 (3)	8+15	8000
Nave Mercantile	12	-2	15	13 (3)	12+20	15000
Nave Predona	10	-1	20	13 (3)	15+25	22000

Pag 152

Cerchio dell'evocatore

Mod "... (-4 al Carisma..." in "... (-4 ai tiri di Persuasione..."

Pag 153

Lanterna

Mod "... raggio di 10 cm..." in "... raggio di 4 m..."

Biga

Mod "... aumentando Acc/VM di 2,5/5..." in "... aumentando Manovrabilità di 1 e la Velocità massima di 2..."

Carrozzone Dom

Mod "... aumentate di 2,5 la VM..." in "... aumentando la Velocità massima di 1..."

Pag 157

Regole di ambientazione generiche

Via "Fallimenti Critici, Jolly Impazziti,"

Pag 159

Giostrare

Mod "... percorrere almeno 15 cm ciascuno..." in "... percorrere almeno 6" ciascuno..."

Mod "... almeno 30 cm di distanza..." in "... almeno 12" di distanza..."

Pag 160-161

Intrattenimento

Mod "... l'abilità musicale è uguale all'Intelligenza." in "... avrà una abilità Esibirsi a d6."

Mod "... è Persuasione (+2) invece che Intelligenza." in "... è d8."

Via "Un personaggio senza ... a sua discrezione)."

Pag 164

Alchimista

Mod "... Conoscenze (Arcane) d6, Conoscenze (Miti e Leggende) d6..." in "... Conoscenze Accademiche d6, Occulto d6..."

Via "Carisma: +0; ..."

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Mod "... Armatura..." in "... Protezione..."

Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Cacciatore

Mod "... Arrampicarsi d4, Combattere d6, Furtività d4, Percezione d8, Seguire Tracce d6..." in "... Atletica d6, Combattere d6, Furtività d6, Percezione d8..."

Via "Carisma: +0; ..."

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Mod "... Gittata: 30/60/120..." in "... Gittata: 12/24/48..."
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Pag 165

Cavaliere della fede

Mod "... Conoscenze (Religione) d4..." in "... Occulto d4..."
Mod "Carisma: +0; Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 7 (2)" in "Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 8 (3)"
Mod "... Corpetto medio (+2..." in "... Corpetto medio (+3..."
Mod "... martellone sacro (For+d10, -1 Parata, PA 2 contro armature medie e pesanti, 2 mani)" in "... martellone sacro (For+d10, -1 Parata, +2 danni per rompere oggetti, 2 mani)"
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Evocatore

Mod "... Conoscenze (Arcane) d6..." in "... Occulto d6..."
Via "Carisma: +1; ..."
Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."
Mod "... (+1 Carisma)..." In "... (+1 Persuasione)..."
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Pag 166

Fattucchiere

Mod "... Bassifondi d6..." in "... Conoscenze accademiche d6..."
Mod "... Conoscenze (Arcane) d8, Fattucchieria d8, Guarigione d4, Persuasione d4..." in "... Occulto d6, Fattucchieria d8, Guarigione d4, Persuasione d6..."
Via "Carisma: +0; ..."
Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Giocoliere

Mod "... Lanciare d10..." in "... Atletica d10..."
Via "Carisma: +0; ..."
Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."
Mod "... (For+2, Gittata: 10/20/40)..." in "... (For+2, Gittata: 6/12/24)..."

Pag 167

Guardiano dell'equilibrio

Mod "... Lanciare d4..." in "... Atletica d4..."
Mod "Carisma: +0; Parata 7; Passo: 15; Robustezza: 9 (2)." in "Parata 7; Passo: 6; Robustezza: 10 (3)"
Mod "... Armatura media di metallo (+2)..." in "... Armatura media di metallo (+3)..."

Ladro

Mod "... Arrampicarsi d6..." in "... Atletica d6..."
Mod "... Scassinare d6..." in "... Arte del Furto d6..."
Mod "... Robustezza: 6 (1)..." in "... Robustezza: 7 (2)..."
Mod "... Armatura leggera di cuoio (+1)..." in "... Armatura leggera di cuoio (+2)..."
Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Pag 168

Mago

Mod "... Conoscenze (Arcane) d8..." in "... Occulto d8..."

Via "Carisma: +0; ..."

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Mistico

Mod "... Conoscenze (Religione) d6..." in "... Occulto d6..."

Via "Carisma: +0; ..."

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Pag 169

Paladino di tutti i confini

Mod "Carisma: +2; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 7 (2)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 8 (3)"

Mod "... Armatura media di metallo (+2)..." in "... Armatura media di metallo (+3)..."

Mod "... elmo aperto (+3, 50% proteggere dai colpi alla testa)..." in "... elmo aperto (+4)..."

Mod "... Portata 5..." in "... Portata 2..."

Mod "... scudo con stemma (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza)..." in "... scudo con stemma (+2 Parata, -2 copertura)..."

Predicatore

Mod "... Conoscenze (Religione) d8..." in "... Occulto d8..."

Via "Carisma: +0; ..."

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... Gittata: 7,5/15/30..." in "... Gittata: 3/6/12..."

Pag 175-176

Il problema delle conoscenze

Mod "... del tipo Nobile..." in "... del tipo Aristocratico..."

Mod "... un personaggio Nobile..." in "... un personaggio con una Fama..."

Pag 191

Abiti Sfarzosi

Mod "... conferiscono +1 al Carisma." in "... conferiscono +1 nei tiri di Persuasione."

Pag 192

Amuleto di Protezione Licantropica

Mod "... riceve +4 al Carisma..." in "... riceve un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Anello delle Divinità Marine

Mod "... con Passo 20..." in "... con Passo 8..."

Mod "... +2 al Carisma..." in "... un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Mod "... subisce -2 al Carisma..." in "... subisce -2 nei tiri di Persuasione..."

Animaletto Lamentoso

Mod "... guadagna 2 Punti Esperienza aggiuntivi." in "... guadagnerà un Sortes aggiuntivo all'inizio di ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Tabella Animaletto Lamentoso

Mod "Conoscenze (Area)" in "Conoscenze Comuni"

Mod "Conoscenze (Arcana)" in "Scienza"

Mod "Conoscenze (Religione)" in "Conoscenze Accademiche"

Mod "Conoscenze (Battaglia)" in "Battaglia"

Mod "Investigazione" in "Ricerca"

Pag 193

Arco del Centauro

Mod "... 30/60/120." in "... 12/24/48."

Armatura da Cavaliere

Mod "... fornisce +1 al Carisma e ai tiri di Assorbimento..." in "... fornisce +1 nei tiri di Persuasione e ai tiri di Assorbimento..."

Atlante Minerario di Maroncello

Mod "... Conoscenze (Laitia) d6." in "...Conoscenze Comuni d6."

Pag 194

Bandoliera per Coltelli

Mod "... Chi la indossa può afferrarli come se avesse il Vantaggio Estrazione Rapida." in "... Chi la indossa può estrarne quanti vuole come azione gratuita. Inoltre riduce di 1 la penalità per azioni multiple se estrae e lancia più coltelli nello stesso turno."

Bastone della Selva Grande

Mod "... Portata 5..." in "... Portata 2..."

Mod "... ai Trucchi..." in "... ai Test..."

Mod "... Robustezza: 9..." in "... Durezza: 9..."

Pag 195

Bolas

Mod "... 10/20/40..." in "... 4/8/16..."

Mod "... o subire -2 a tutti i tiri..." in "... o venire Avviluppato..."

Mod "... Robustezza 6." in "... Durezza 6."

Pag 195-196

Bracciale del Centauro

Mod "... tiri di utilizzo degli strumenti musicali..." in "... tiri di Esibirsi..."
Via "... Seguire Tracce,..."

Pag 196

Campanaccio Campanone

Mod "... Spirito x 2,5 cm..." in "... Spirito pollici..."

Cane/Lupo

Mod "... pag. 160..." in "... pag. 227..."

Cappello Arcano

Mod "... +1 al Carisma o a Intimidire..." in "... +1 a Persuasione o a Intimidire..."

Tabella Cane/Lupo

Mod "... Percezione d12, Seguire Tracce d10..." in "... Percezione d12, Sopravvivenza d10..."

Mod "... Passo 25..." in "...Passo 10..."

Pag 197

Cavalcatura

Mod "... pag. 160..." in "...pag. 227..."

Cerbottana Diabolica

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Tabella Cavalcatura

Mod "... Passo -2,5..." in "... Passo -1..."

Mod "... -7,5 Passo..." in "...-3 Passo..."

Mod "... +5 Passo..." in "... +1 Passo..."

Pag 199

Cintura di Castità

Mod "... Scassinare (-2) oppure rotto con la forza (Robustezza 7)..." in "... Arte del Furto (-2) oppure rotto con la forza (Durezza 7)..."

Collana d'Aglio Sacro

Mod "... -1 al Carisma..." in "... -1 a Persuasione..."

Collare da Schiavo Gliciniano

Mod "... -1 al Carisma..." in "... -1 a Persuasione..."

Coltelli da Lancio

Mod "... +1 a Lanciare..." in "... +1 ad Atletica..."

Contratto

Mod "... 2 Punti Esperienza aggiuntivi." in "... un Sortes aggiuntivo ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Corda del Furfante

Mod "... Arrampicarsi..." in "... Atletica..."

Pag 200

Cordone di Fra Prepuzio

Mod "... Robustezza 7..." in "... Durezza 7..."

Corpetto di Scaglie di Aguglia

Mod "Pesa pochissimo..." in "Pesa pochissimo (For Min d4)..."

Corpetto Scollato

Mod "... +1 di Carisma e +1 ai Trucchi di Intelligenza..." in "+1 nei tiri di Persuasione e +1 ai Test resistiti da Intelligenza..."

Costume da Sacra Sacerdotessa

Mod "... un bonus ai Punti Potere pari al modificatore di Carisma..." in "... +2 Punti Potere per ogni Vantaggio come Carismatico o Attraente (a giudizio del LM)..."

Ectoplasma Metamorfo

Mod "... Intelligenza x 5 cm..." in "... Intelligenza x 2 pollici..."

Pag 201

Elmo Testuggine

Mod "... (+4)..." in "... (+5)..."

Pag 202

Fionda su Asta

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... 30/60/120..." in "... 12/24/48..."

Fodero Istoriato

Mod "... +1 Carisma..." in "... un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Pag 202-203

Frombolaccia di Pelle di Sopone

Mod "... -1 Carisma..." in "... -1 ai tiri di Persuasione..."

Globo del Potere

Mod "... (+1 Parata, +2 Robustezza contro armi a distanza)..." in "(+2 Parata, -2 copertura)..."

Gonna di Pelle di Capra

Mod "... +5 Passo..." in "... +1 Passo..."

Pag 204

Guanti d'Arme

Mod "... For+d4 danni in mischia oppure +1 al danno se il personaggio possiede il Vantaggio Lottatore." in "... For+d4 danni in mischia (o un incremento nel dado di danno disarmato se già presente)."

Guanto Marionetta

Mod "... considerateli come spettacoli musicali, basandovi su Persuasione..." in "... considerateli come spettacoli musicali su Esibirsi..."

Inni Sacri del Buon Cammin

Via "Inoltre, se si stanno utilizzando le regole per gli Incontri nei Viaggi (vedi Savage Worlds pag. 117), una volta per sessione il LM pesca due carte e sceglie quella migliore per il gruppo."

Pag 205

Tabella Mappa

Mod "Conferisce Conoscenze (Miti e Leggende) d6" in "Conferisce +2 a Conoscenze Comuni riguardo Miti e Leggende"

Mod "Conferisce Conoscenze (Fiumi di Laitia) d6" in "Conferisce +2 a Conoscenze Comuni riguardo i Fiumi di Laitia"

Mod "Conferisce Conoscenze (Zona Specifica) d6" in "Conferisce +2 a Conoscenze Comuni riguardo a una zona specifica"

Mod "Conferisce Conoscenze (Landa Specifica) d6" in "Conferisce +2 a Conoscenze Comuni riguardo una landa specifica"

Mod "Conferisce Conoscenze (Laitia) d6" in "Conferisce +2 a Conoscenze Comuni riguardo la geografia di Laitia"

Mappa Astrale

Mod "... Tiri di Conoscenze (Arcane)." in "... Tiri di Occulto."

Mazza della Starnazzatrice

Via "... , PA 1..."

Pag 206

Osso di Dentetiranno

Mod "... Conoscenze (Arcane)..." in "... Conoscenze Accademiche..."

Padellone del Fraticello

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Pane della Perdonanza

Mod "... 10/20/40..." in "... 4/8/16..."

Pag 207

Pelle d'Orso

Mod "... (+1)..." in "... (+2)..."

Pergamena d'Investitura

Mod "... ottenere 2 Punti Esperienza aggiuntivi." in "... ottenere un Sortes aggiuntivo all'inizio di ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Pag 208

Pietre dell'Accecamento

Mod "... Lanciare..." in "... Atletica..."

Prima Pietra

Mod "... con 3 Punti Esperienza." in "... un Sortes aggiuntivo all'inizio di ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Pag 209

Ramponi da Scalata

Mod "... Arrampicarsi." in "... Atletica."

Rete

Mod "... intrappolare..." in "... avviluppare..."

Mod "... Robustezza..." in "... Durezza..."

Ricetta dei Cavolacci di San Marzano

Mod "... qualsiasi Trucco..." in "... qualsiasi Test..."

Mod "... Trucco riuscito." in "... Test riuscito."

Rosario di Cannolicchi Tostati

Mod "... Fede x 2,5 cm..." in "... Fede pollici..."

Pag 210

Sicoi

Mod "... Riparare e Scassinare a DE..." in "... Riparare e Arte del Furto a DE..."

Pag 211

Sacre Pulci Ammaestrate

Mod "... Trucchi..." in "... Test..."

Mod "... Passo 5." in "... Passo 1."

Mod "... -1 al Carisma." in "... -1 ai tiri di Persuasione."

Saio del Falso Monaco

Mod "... +2..." in "... +3..."

Santa Reliquia

Mod "... +2 al Carisma..." in "... un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Pag 212

Scudo con Stemma

Mod "... Vantaggio Nobile o ..." in "... Vantaggio Aristocratico o ..."

Tabella Scudo con Stemma

Mod "... Brandirlo causa -2 al Carisma..." in "... Brandirlo causa -2 nei tiri di Persuasione..."

Mod "... +2 al Carisma..." in "... un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Mod "... nell'Urtare con Scudo (vedi Savage Worlds, pag. 84)." in "... nel colpire il nemico (vedi Savage Worlds, pag. 88)."

Mod... il proprio bonus di armatura..." in "... il proprio bonus di protezione..."

Pag 214

Tabella Serpente Domestico

Mod "Vedi Savage Worlds pag. 167" in "Vedi Savage Worlds pag. 236"

Mod "Vedi Savage Worlds pag. 168" in "Vedi Savage Worlds pag. 236"

Mod "... Lanciare d8 e Gittata 5/10/20" in "... Atletica d8 e Gittata 2/4/8"

Sigillo del Sacro Incarico

Mod "... Conferisce +2 al Carisma..." in "... Conferisce un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Spada del Cavaliere

Mod "... riceve 2 Punti Esperienza." in "... riceve un Sortes aggiuntivo all'inizio di ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Pag 215

Statuina Parlante

Mod "... Conoscenze (tutte)..." in "... Battaglia, Conoscenze Accademiche, Occulto e Scienze..."

Stendardo

Mod "... +1 al Carisma..." in "... +1 ai tiri di Persuasione..."

Stivali di Sorella Castissima

Mod "... un immediato +4 a un tiro di Carisma oppure a un Trucco..." in "... un immediato +4 a un tiro di Persuasione oppure a un Test resistito con Intelligenza o Spirito..."

Pag 215-216

Stormo di Uccelli

Mod "... Consideratelo uno Sciame Grande, con tre Ferite, che occupa un Modello di Esplosione Grande." in "Consideratelo uno Sciame che occupa un Modello di Esplosione Grande."

Tizzone del Diavolaccio

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Mod "... ottiene 3 Punti Esperienza." in "... ottiene un Sortes aggiuntivo ogni sessione fino alla fine del prossimo scenario."

Pag 217

Torce da Giocoliere

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Tricultro

Mod "... Lanciare..." in "... Atletica..."

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Verga dei Tre Legni

Mod "... Vantaggio Nobile..." in "... Vantaggio Aristocratico..."

Veste Magica

Mod "... (+1)..." in "... (+2)..."

Pag 218

elementi di storia

Mod "... comprendono un premio in Punti Esperienza aggiuntivi (2 sono la norma)." in "... comprendono un premio un Sortes aggiuntivo ogni sessione fino alla fine dello scenario successivo."

Pag 219

Potenti

Mod "Punti Esperienza Addizionali" in "Sortes aggiuntivo e fino al prossimo scenario"

Pag 221

Personalità di Laitia

Mod "... Tabella delle Personalità di Savage Worlds..." in "... Tabella delle Personalità degli Alleati di Savage Worlds..."

Pag 226

Malattie

Mod "... La loro veridicità è lasciata al LM." in "... La loro veridicità è lasciata al LM. Per ogni malattia è indicato un modificatore a eventuali tiri di Vigore contemplati dalla malattia."

Peste Blu

Mod "... Letale a Breve Termine..." in "... Letale..."

Peste gialla

Mod "... Letale a Breve Termine..." in "... Letale..."

Pag 228

Peste Viola

Mod "... Cronica a Lungo Termine, Gravemente Debilitante..." in "... Cronica..."

Mod "... A differenza delle normali regole per le malattie Debilitanti, essa non causa Fatica ma..." in "... A differenza delle normali regole per le malattie Croniche, essa non rende Esausto ma..."

Veleno di Tarantola

Mod "... un'Impresa Drammatica..." in "... un'Impresa Drammatica per raccogliere cinque Segnalini Impresa in quattro round..."

Pag 231

Aguglia Gigante

Mod "... Passo 25." in "... Passo 10."

Mod "... Portata 10." in "... Portata 4."

Pag 232

Aguglie e Armature

Mod "... un quinto del normale." in "... un quinto del normale così da ridurre la Forza Minima di un tipo di dado."

Pag 231-232-233

Dentetiranno

Mod "... Passo: 22,5..." in "... Passo: 9..."

Mod "... riceve +4." in "... riceve +4 e due ferite in più."

Mod "... Arrampicarsi..." in "... Atletica..."

Mod "... Taglia +7..." in "... Taglia +8..."

Pag 233-234

Falcone

Mod "... Forza d4..." in "... Forza d4-2..."

Mod "... Passo: 7,5; Robustezza: 4..." in "... Passo: 3; Robustezza: 3..."

Mod "... un Trucco..." in "... un Test..."

Mod "... Taglia -1..." in "... Taglia -2..."

Mod "... con Passo in Volo 30 e Ascensione 2" in ... con Passo in Volo 12"

Pag 234-235

Grifone

Mod "... Passo: 17,5..." in "... Passo: 7..."

Mod "... Passo in Volo 40 e Ascensione 1." in "... Passo in Volo 16."

Macaco

Mod "... Arrampicarsi d12, Combattere d6, Furtività d6, Lanciare d6, Percezione d6, Provocare d8" in "Atletica d12, Combattere d6, Furtività d6, Percezione d6, Provocare d8"

Mod "... Passo: 12,5..." in "... Passo: 5..."

Mod "... 10/20/40..." in "... 4/8/16..."

Mod "... Arrampicarsi." in "... Atletica."

Maiale da Guerra

Mod "... Passo: 25..." in "... Passo: 10..."
Mod "... (+1, +1 ai danni)." in "... (+2, +1 ai danni)."
Mod "... muovere di 15 cm..." in "... muovere di 6 pollici..."

Pag 235-236

Ragno Falciatore

Mod "... Passo: 20..." in "... Passo: 12..."

Tarantola

Mod "... Forza d4..." in "... Forza 1..."
Mod "... Passo: 10..." in "... Passo: 4..."
Mod "... Taglia -2..." in "... Taglia -4..."
Add "Minuscolo: modificatore di scala -6."

Pag 236-237

Anfesibena

Mod "... Passo: 20..." in "... Passo: 8..."

Iaculo

Mod "... Passo: 10..." in "... Passo: 4..."
Mod "... saltare di 5 cm..." in "... saltare di 2 pollici..."
Mod "... Taglia -2..." in "... Taglia -3..."
Add "Molto piccolo: modificatore di scala -4."

Pag 238

Tettigòtide

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."
Mod "... con Passo 30..." in "... con Passo 12..."
Mod "... 15 cm di distanza..." in "... 6 pollici di distanza..."
Mod "... entro 5 cm..." in "... entro 2 pollici..."
Add "Piccolo: modificatore di scala -2."

Zoccole

Mod "... Nuotare d10..." in "... Atletica d10..."
Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."
Via "... a Lungo Termine, Gravemente Debilitante..."
Mod "... Taglia -1..." in "... Taglia -2..."
Add "Piccolo: modificatore di scala -2."

Pag 239-240

Arpia

Mod "... Passo: 7,5..." in "... Passo: 3..."
Mod "... Prova di Volontà basata..." in "... Test basato..."
Mod "... fino a raggiungere un livello di Ingombro di -3 (solitamente 80 pondi)... in "... fino a 80 pondi..."
Mod "... Passo in Volo di 15 e Ascensione 0." in "... Passo in Volo di 6."

Pag 240-241

Basilisco

Mod "... Forza d4..." in "... Forza d4-2..."

Mod "... Passo: 10..." in "... Passo: 4..."

Mod "... si trova entro 15 cm..." in "... si trova entro 6 pollici..."

Mod "Taglia -2..." in "Taglia -3..."

Add "Molto piccolo: modificatore di scala -4."

Guerriero Biro

Mod "... Passo: 15..." in "... Passo: 6..."

Mod "... (+2 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza)..." in "... (+3 Parata, -4 copertura)..."

Mod "... 20/40/80..." in "... 8/16/32..."

Pag 243

Grande Biro

Mod "Combattere d8, Furtività d4, Intimidire d8, Percezione d6, Sparare d6" in "Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Intimidire d8, Percezione d6, Sparare d6"

Mod "... Passo: 12,5..." in "... Passo: 5..."

Mod "... (+3, 50% di proteggere da attacchi alla testa ...) in "... (+4 ..."

Clan di Biro Biro

Mod "... (-4 al Carisma..." in "... (-4 ai tiri di Persuasione..."

Pag 244

Gran panzone

Mod "... (Passo: 10)." in "... (Passo: 4)."

Mod "Combattere d6, Conoscenze (Arcane) d6, Intimidire d8, Percezione d6" in "Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Occulto d6, Intimidire d8, Percezione d6"

Mod "... Passo: 5..." in "... Passo: 2..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Bruto

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d10, Furtività d8, Nuotare d6, Percezione d8, Seguire Tracce d6, Sopravvivenza d6" in "Atletica d8, Conoscenze Comuni d4, Combattere d10, Furtività d8, Percezione d8, Sopravvivenza d6"

Mod "... Passo 20..." in "... Passo 8..."

Pag 245-246

Centaurio

Mod "Combattere d8, Guarigione d8, Percezione d8, Seguire Tracce d8, Sopravvivenza d8, Sparare d8" in "Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Guarigione d8, Percezione d8, Sopravvivenza d8, Sparare d8"

Mod "... Passo 20..." in "... Passo 8..."

Mod "... 30/60/120..." in "... 12/24/48..."

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Mod "... entro 15 cm..." in "... entro 6 pollici..."

Pag 246

Cinocefalo (Mauth)

Mod "Combattere d6, Furtività d8, Lanciare d6, Percezione d10, Seguire Tracce d10, Sopravvivenza d8" in "Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Atletica d6, Percezione d10, Sopravvivenza d10"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Mod "... e Seguire Tracce..." in "... e Sopravvivenza..."

Pag 246-247

Colagogo

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d6, Conoscenze (tre qualsiasi) d12, Guarigione d6, Percezione d6, Persuasione d6, Provocare d8, Sopravvivenza d6" in "Atletica d8, Combattere d6, Conoscenze Comuni d8, Conoscenze (due qualsiasi) d12, Guarigione d6, Percezione d6, Persuasione d6, Provocare d8, Sopravvivenza d6"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... con Passo 15." in "... con Passo 6."

Pag 247-248

Drago di Lago

Mod "... Passo 20; Robustezza 19 (4)..." in "... Passo 8; Robustezza 20 (4)..."

Mod "... colpirlo riceve +4." in "... colpirlo riceve +4 e ha due ferite extra."

Pag 247-248

Drago di Lago

Mod "Combattere d10, Intimidire d10, Percezione d12, Persuasione d8" in "Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Intimidire d10, Percezione d12, Persuasione d8"

Mod "... Passo 20, Robustezza 19 (4)..." in "... Passo 8, Robustezza 20 (4)..."

Mod "... lungo 7,5 cm e largo 15 cm..." in "... lungo 3 pollici e largo 6 pollici..."

Mod "... Taglia +7..." in "... Taglia +8..."

Mod "... Tiro di Reazione..." in "... Test..."

Mod "... Passo in Volo di 60 e Ascensione 0..." in "... Passo in Volo 24."

Drago di fiume

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... trucchi di Intelligenza..." in "... Test di Intelligenza..."

Mod "... riceve +2." in "... riceve +2 e ha una ferita extra."

Mod "... 12,5 cm..." in "... 5 pollici..."

Pag 249

Magia draghesca

Mod "... al posto di Conoscenze (Arcane)..." in "... al posto di Occulto..."

Pag 249-250

Drago dei Castelli

Mod "Combattere d10, Furtività d8, Intimidire d8, Percezione d8" in "Combattere d10, Conoscenze Comuni d4, Furtività d8, Intimidire d8, Percezione d8"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza)..." in "... (+2 Parata, -2 copertura)..."

Mod "... una particolare Prova di Volontà..." in "... un Test di Intimidire..."

Mod "... Passo in Volo di 30 e Ascensione 1." in "... Passo in Volo di 12."

Entità debole

Mod "Combattere d8, Conoscenze (Arcane) d8, Conoscenze (Religiose) d8, Furtività d8, Intimidire d8, Percezione d8, Persuasione d8, Provocare d8" in "Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Occulto d8, Furtività d8, Intimidire d8, Percezione d8, Persuasione d8, Provocare d8"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Pag 251

Entità Negletta

Mod "Combattere d6, Furtività d6, Percezione d6, altre due Abilità a d6" in "Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Percezione d6, altre due Abilità a d6"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Pag 252

Entità Potente

Mod Combattere d12, Conoscenze (Arcane) d12, Conoscenze (Religiose) d12, Furtività d10, Intimidire d12, Percezione d10, Persuasione d10, Provocare d10" in "Combattere d12, Conoscenze Comuni d12, Occulto d12, Furtività d10, Intimidire d12, Percezione d10, Persuasione d10, Provocare d10"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Epistogo

Mod "Combattere d6, Furtività d8, Guarigione d6, Percezione d6, Seguire Tracce d8, Sopravvivenza d10, Sparare d8" in "Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Guarigione d6, Percezione d6, Sopravvivenza d10, Sparare d8"

Mod "... Passo 10..." in "... Passo 4..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... 15/30/60..." in "... 6/12/24..."

Mod "... Robustezza 5..." in "... Durezza 5..."

Mod "... Sopravvivenza, Furtività e Seguire Tracce..." in "... Sopravvivenza e Furtività..."

Mod "... al posto di Intelligenza per quanto riguarda i tiri di Conoscenze Comuni..." in "... al posto di Conoscenze Comuni..."

Pag 253

Fauno

Mod "Combattere d8, Furtività d8, Guarigione d6, Percezione d6, Persuasione d8, Seguire Tracce d8, Sopravvivenza d8" in "Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Guarigione d6, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d8"

Mod "... Passo 20..." in "... Passo 8..."

Mod "... Ricevono +5 al Passo e ignorano qualsiasi terreno difficile." in "... Ignorano qualsiasi terreno difficile."

Pag 254

Specie Fitantropiche

Mod "... (consideratela una Malattia Cronica a Lungo Termine, Moderatamente Debilitante)." in "(consideratela una Malattia Cronica)."

Mod "... 15/30/60..." in "... 6/12/24..."

Mod "... Lanciare d8..." in "... Atletica d8..."

Mod "... Hanno +2 Carisma..." in "... Hanno un ritiro gratuito ai tiri di Persuasione..."

Pag 255

Fitantropo Giovane

Mod "Combattere d6, Furtività d4, Percezione d6, Sopravvivenza d6" in "Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Percezione d6, Sopravvivenza d6"

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."

Pag 255-256

Fitantropo Venerabile

Mod "Combattere d8, Conoscenze (tre qualsiasi) d10, Percezione d8, Persuasione d8, Sopravvivenza d10" in "Combattere d8, Conoscenze Comuni d10, Conoscenze Accademiche d10, Scienze d10, Percezione d8, Persuasione d8, Sopravvivenza d10"

Mod "... Passo 7,5..." in "... Passo 3..."

Via "... guarigione maggiore (gemma della vera vita),..."

Mod "... onda d'urto..." in Mod "... devastazione..."

Mod "... Portata 15..." in Mod "... Portata 6..."

Pag 256

Guerriero Lhome

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d8, Guarigione d6, Intimidire d8, Lanciare d8, Riparare d4, Seguire Tracce d6, Sopravvivenza d6, Sparare d8" in "Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Guarigione d6, Intimidire d8, Riparare d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8"

Mod "Carisma: +1; Parata: 7/8; Passo: 15; Robustezza: 7 (1)" in "Parata: 7/8; Passo: 6; Robustezza: 8 (2)"

Mod "... Armatura leggera di cuoio (+1), lancia lhome (For+d6, Gittata: 7,5/15/30, Portata 2,5, +1 Parata, 2 mani), mazza lhome (For+d8, PA 1), tricultro (For+d6, Gittata:7,5/15/30, PA 1, se fallisce il bersaglio tirare su Lanciare, con un successo torna indietro nelle mani del lanciatore)." in "... Armatura leggera di cuoio (+2), lancia lhome (For+d6, Gittata: 3/6/12, Portata 1, +1 Parata, 2 mani), mazza lhome (For+d8), tricultro (For+d6, Gittata:3/6/12, PA 1, se fallisce il bersaglio tirare su Atletica, con un successo torna indietro nelle mani del lanciatore)."

Mod "... +1 al Carisma..." in "... +1 ai tiri di Persuasione..."

Pag 258

Campione Lhome

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d10, Conoscenze (Battaglia) d8, Guarigione d6, Intimidire d10, Lanciare d8, Persuasione d6, Riparare d4, Seguire Tracce d6, Sopravvivenza d6, Sparare d8" in "Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d8, Battaglia d8, Guarigione d6, Intimidire d10, Persuasione d6, Riparare d4, Sopravvivenza d6, Sparare d8"

Mod "Carisma: +3; Parata: 8/9; Passo: 15; Robustezza: 9 (2)" in "Parata: 8/9; Passo: 6; Robustezza: 10 (3)"

Mod "... Nobile..." in "... Aristocratico, Attraente..."

Mod "Armaturo media di metallo (+2), lancia lhome (For+d6, Gittata: 7,5/15/30, Portata 2,5, +1 Parata, 2 mani), mazza lhome (For+d8, PA 1), tricultro (For+d6, Gittata: 7,5/15/30, PA 1, se fallisce il bersaglio tirare su Lanciare, con un successo torna indietro nelle mani del lanciatore)." in "Armaturo media di metallo (+3), lancia lhome (For+d6, Gittata: 3/6/12, Portata 1, +1 Parata, 2 mani), mazza lhome (For+d8), tricultro (For+d6, Gittata: 3/6/12, PA 1, se fallisce il bersaglio tirare su Atletica, con un successo torna indietro nelle mani del lanciatore)."

Mod "... Riceve +1 al Carisma." in "... Per questo ha il Vantaggio Attraente."

Mod "... (37,5 cm)..." in "... (15 pollici)..."

Pag 258-259

Lupo mannaro di Laitia

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d10, Furtività d8, Intimidire d10, Nuotare d8, Percezione d10, Seguire Tracce d10" in "Atletica d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Intimidire d10, Percezione d10, Sopravvivenza d10"

Mod "... Passo: 20..." in "... Passo: 8..."

Pag 259

Armi d'Argento

Mod "... un tiro di Bassifondi (-2)..." in "... Contattare Conoscenze (-2)..."

Mod "... (tiro di Bassifondi)..." in "... (usare Contattare Conoscenze)..."

Pag 260

Manticora

Mod "... Lanciare d8..." in "... Atletica d8, Conoscenze Comuni d6..."

Mod "... Passo: 20..." in "... Passo: 8..."

Mod "... 15/30/60..." in "... 6/12/24..."

Pag 260-262

Munaciello

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d6, Furtività d10, Percezione d8, Persuasione d10, Provocare d10, Scassinare d8" in "Atletica d8, Combattere d6, Conoscenze Comuni d8, Furtività d10, Percezione d8, Persuasione d10, Provocare d10, Arte del Furto d8"

Mod "... Passo: 12,5..." in "... Passo: 5..."

Mod "Acrobata: I Munacielli sono abilissimi acrobati e ricevono +1 Parata e +2 ai Trucchi di Agilità, fin quando sono senza ingombro." in "Acrobata: I Munacielli sono abilissimi acrobati e ricevono un ritiro gratuito in un tiro di Atletica per un'azione acrobatica o per le prese."

Mod "... per l'altro Potere..." in "... per gli altri Poteri..."

Mod "... subiscono -1 e il folletto riceve +1 ai tiri di Agilità per evitare gli attacchi ad area." in "... subiscono -2."

Pag 262-263

Guerriero Murias

Mod "Arrampicarsi d6, Cavalcare d6, Combattere d8, Furtività d6, Intimidire d8, Lanciare d6, Percezione d6, Sparare d6" in "Atletica d6, Cavalcare d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Intimidire d8, Percezione d6, Sparare d6"

Mod "... Passo 15; Robustezza: 8 (1)." in "... Passo 6; Robustezza: 9 (2)"

Mod "Arco (Danni: 2d6, Gittata: 30/60/120), armatura leggera chiodata (+1, +1 ai danni disarmato), pugnale (For+d4, Gittata: 7,5/15/30), scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada murias (For+d8)." in "Arco (Danni: 2d6, Gittata: 12/24/48), armatura leggera chiodata (+2, +1 ai danni disarmato), pugnale (For+d4, Gittata: 3/6/12), scudo medio (+2 Parata, -2 copertura), spada murias (For+d8)."

Pag 263

Capo di Guerra Murias

Mod "Arrampicarsi d6, Cavalcare d8, Combattere d10, Furtività d6, Intimidire d10, Lanciare d8, Percezione d8, Sparare d8" in "Atletica d8, Cavalcare d8, Combattere d10, Conoscenze Comuni d6, Furtività d6, Intimidire d10, Percezione d8, Sparare d8"

Mod "... Passo 15; Robustezza: 10 (2)." in "... Passo 6; Robustezza: 11 (3)."

Mod "Arco (Danni: 2d6, Gittata: 30/60/120), armatura media chiodata (+2, +1 ai danni disarmato), pugnale (For+d4, Gittata: 7,5/15/30), scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada da Signore Murias (For+d8, +1 danno)." in "Arco (Danni: 2d6, Gittata: 12/24/48), armatura media chiodata (+3, +1 ai danni disarmato), pugnale (For+d4, Gittata: 3/6/12), scudo medio (+2 Parata, -2 copertura), spada da Signore Murias (For+d8, +1 danno)."

Pag 263-264

Ninfa

Mod "Arrampicarsi d8, Combattere d8, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d10, Provocare 6" in "Atletica d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d10, Provocare d6"

Mod "Carisma: +4; Parata: 6; Passo: 20; Robustezza: 5" in "Parata: 6; Passo: 8; Robustezza: 5"

Mod "... +4 al Carisma." in "... il vantaggio Molto Attraente."

Mod "... ai tiri sul Tratto di Manovra..." in "... nelle azioni di Fuggire..."

Mod "... Robustezza 12 (4)..." in "... Durezza 12..."

Mod "... un Conflitto Sociale basato su Persuasione (compreso di bonus di Carisma) contro lo Spirito della vittima." in "...un Test di Persuasione contro lo Spirito della vittima."

Pag 264-265

Pelosi

Mod "... Passo: 12,5..." in "... Passo: 5..."

Mod "... (entro 15 cm)..." in "... (entro 6 pollici)..."

Pag 265-266

Petrolita

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Tabella delle Figure Geometriche dei Petroliti

Mod "...+5 Passo..." in "... +2 Passo..."

Pag 266-267

Plitide

Mod "Combattere d4, Sopravvivenza d8" in "Combattere d4, Conoscenze Comuni d6, Sopravvivenza d8"

Mod "... Passo: 12,5..." in "... Passo: 5..."

Mod "... e alle Prove di Volontà." in "... e ai Test su Tratti mentali."

Pag 268-269

Tecnologia Retropode

Mod "... con Passo 15 e Ascensione 0. Ogni round di volo, le ali perdono 2,5 di quota (quindi conviene lanciarsi da molto in alto), ma l'utilizzatore può tirare su Agilità: per ogni successo e incremento guadagna 2,5 di quota." in "... con Passo 6. Ogni round di volo, le ali perdono 1 di quota (quindi conviene lanciarsi da molto in alto), ma l'utilizzatore può tirare su Agilità: per ogni successo e incremento guadagna 1 di quota."

Mod "... tiri di Scassinare..." in "... tiri per scassinare serrature..."

Mod "... tiri di Scassinare..." in "... tiri per scassinare serrature..."

Mod "... (Portata 7,5)..." in "... (Portata 3)..."

Mod "... +2 al Carisma..." in "... un ritiro gratuito nei tiri di Persuasione..."

Pag 269-270

Retropode

Mod "Combattere d4, Cavalcare d4, Navigare d6, Percezione d6, Riparare d10" in "Combattere d4, Cavalcare d4, Conoscenze Comuni d8, Navigare d6, Percezione d6, Riparare d10"

Mod "... Passo: 10..." in "... Passo: 4..."

Mod "... (-2,5 Passo, già calcolato)..." in "... (-2 Passo, già calcolato)..."

Mod "... resistere ai Trucchi..." in "... resistere ai Test..."

Pag 270

Cacciatore Sopone

Mod... Lanciare d8... in "... Atletica d8, Conoscenze Comuni d6..."

Mod "... Passo 12,5..." in "... Passo 5..."

Mod "... 10/20/40..." in "... 4/8/16..."

Mod "... tiro di Lanciare..." in "... tiro di Atletica..."

Mod "... subiscono -1 al tiro per colpire, inoltre i Soponi ricevono +1 ai tiri di Agilità per evitare gli attacchi ad area." in "... subiscono -2 al tiro per colpire."

Pag 271

Capo Sopone

Mod "... Lanciare d10..." in "... Atletica d10, Conoscenze Comuni d6..."

Mod "... Passo 12,5..." in "... Passo 5..."

Mod "... 10/20/40..." in "... 4/8/16..."

Mod "... tiro di Lanciare..." in "... tiro di Atletica..."

Mod "... subiscono -1 al tiro per colpire, inoltre i Soponi ricevono +1 ai tiri di Agilità per evitare gli attacchi ad area." in "... subiscono -2 al tiro per colpire."

Lanciatore a Due Mani (Vantaggio di Combattimento)

Mod "... Lanciare d8+..." in "... Atletica d8+..."

Pag 272-273

Unicorno

Mod "... Passo 20..." in "... Passo 8..."

Mod "... dissolvere, guarigione e guarigione maggiore." in "... dissolvere e guarigione."

Pag 273

Vendramino

Mod "... Bassifondi d8, Combattere d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d6, Provocare d6, Sopravvivenza d6..." in "... Arti del furto d8, Conoscenze Comuni d6, Combattere d6, Furtività d8, Percezione d8, Persuasione d6, Provocare d6, Sopravvivenza d6..."

Mod "... Passo 15..." in "... Passo 6..."

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Mod "... può tirare su Conoscenze Comuni (+2) per ogni tiro riguardante la Conoscenza (Area Geografica),..." in "... riceve un +2 nei tiri di Conoscenze Comuni che riguardano la geografia,..."

Pag 274

Alchimista

Mod "... Alchimia d10, Combattere d6, Conoscenze (Arcane) d10, Guarigione d8, Percezione d6, Sopravvivenza d6" in "Alchimia d10, Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Occulto d8, Guarigione d8, Percezione d6, Sopravvivenza d6"

Mod "Carisma: +0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 6" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 6"

Mod "... Armatura..." in "... Protezione..."

Brigante Comune

Mod "Arrampicarsi d6, Combattere d6, Intimidire d6, Furtività d6, Lanciare d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6" in "Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Comuni d6, Intimidire d6, Furtività d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6"

Mod "Carisma: +0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 6 (1)" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 6 (1)"

Mod "... 30/60/120..." in "... 12/24/48..."

Pag 275

Capobanda

Mod "Arrampicarsi d6, Combattere d8, Conoscenze (Battaglia) d4, Furtività d6, Intimidire d8, Lanciare d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6" in "Atletica d6, Combattere d8, Battaglia d4, Furtività d6, Intimidire d8, Sopravvivenza d6, Sparare d6"

Mod "Carisma: +0; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 9 (2)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (2)"

Mod "... 7,5/15/30), scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza)..." in "... 3/6/12), scudo medio (+2 Parata, -2 copertura)..."

Cavaliere Minore

Mod "Cavalcare d8, Combattere d8, Percezione d6, Persuasione d6, Provocare d4, Sopravvivenza d4" in "Cavalcare d8, Combattere d8, Conoscenze Comuni d6, Percezione d6, Persuasione d6, Provocare d4, Sopravvivenza d4"

Mod "Carisma: +2; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 8 (2)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (3)"

Mod "Armatura media (+2), elmo aperto (+3, 50% proteggere dai colpi alla testa), cavallo, lancia da cavaliere (For+d8, Portata 5, PA 2, Fragile d8), scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada (For+d8)." in "Armatura media (+3), elmo aperto (+4), cavallo, lancia da cavaliere (For+d8, Portata 2, PA 2, Fragile d8), scudo medio (+2 Parata, -2 copertura), spada (For+d8)."

Pag 275-276

Cavaliere Esperto

Mod "Carisma: +4; Parata: 9; Passo: 15; Robustezza: 10 (3)" in "Parata: 9; Passo: 6; Robustezza: 11 (4)"

Mod "... Nobile..." in "... Aristocratico..."

Mod "Proprietà: Armatura pesante (+3), cavallo da guerra, elmo chiuso (+3, -2 ai tiri di Percezione), lancia da cavaliere x2 (For+d8, Portata 5, PA 2, Fragile d8), scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada (For+d8)." in "Proprietà: Armatura pesante (+4), cavallo da guerra, elmo chiuso (+4, -1 ai tiri di Percezione), lancia da cavaliere x2 (For+d8, Portata 2, PA 2, Fragile d8), scudo medio (+2 Parata, -2 copertura), spada (For+d8)."

Pag 276-278

Cavaliere della Fede

Mod "... Conoscenze (Religione)..." in "... Occulto..."

Mod "Carisma: +0; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 8 (2)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (3)"

Mod "Proprietà: Armatura media (+2), cavallo da guerra, croce Tau, elmo chiuso (+3, -2 ai tiri di Percezione), spada a due mani benedetta (Spi+d10, -1 Parata, 2 mani)." in "Proprietà: Armatura media (+3), cavallo da guerra, croce Tau, elmo chiuso (+4, -1 ai tiri di Percezione), spada a due mani benedetta (Spi+d10, -1 Parata, 2 mani)."

Pag 276

Cavalieri Neri

Mod "... guadagna +2 a tutte le Prove di Volontà." in "... guadagna +2 a tutti i Test di Intimidire e Provocare."

Pag 278

Evocatore

Mod "... Conoscenze (Arcane)..." in "... Occulto..."

Mod "Carisma: +3; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 6" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 6"

Mod "... cerchio dell'evocatore (+1 Carisma)..." in "... cerchio dell'evocatore (+1 ai tiri di Persuasione)..."
Mod "... una Prova di Volontà..." in "... un Test di Intimidire o Provocare..."

Pag 278-279

Frate

Mod "... Conoscenze (Religione)..." in "... Occulto..."
Mod "Carisma: +1; Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 5" in "Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 5"
Mod "... Portata 2,5..." in "... Portata 1..."
Mod "... al Carisma." in "... ai tiri di Persuasione."

Pag 279

Guardiano Semplice

Mod ... Lanciare..." in "... Atletica..."
Mod "Carisma: +0; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 8 (2)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 9 (3)"
Mod "Proprietà: Armatura media da guardiano (+2, vedi pag. 151), scudo (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada (For+d8)." in "Proprietà: Armatura media da guardiano (+3, vedi pag. 151), scudo (+1 Parata), spada (For+d8)."

Guardiano Esperto

Mod "... Conoscenze (Battaglia)..." in "... Battaglia..."
Mod "... Lanciare..." in "... Atletica..."
Mod "Carisma: +0; Parata: 9; Passo: 15; Robustezza: 9 (2)" in "Parata: 9; Passo: 6; Robustezza: 10 (3)"
Mod "Proprietà: Armatura media da guardiano (+2, vedi pag. 151), scudo (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza), spada (For+d8)." in "Proprietà: Armatura media da guardiano (+3, vedi pag. 151), scudo (+1 Parata), spada (For+d8)."

Pag 279-280

Mago

Mod "... Conoscenze (Arcane)..." in "... Occulto..."
Mod "... Investigare..." in "... Ricerca..."
Mod "Carisma: +0; Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 6 (1)" in "Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2)"
Mod "Proprietà: Bastone magico (For+d4, Portata 2,5, 2 mani, +1 Parata, +1 ai danni magici), veste incantata (+1 se si ha il Vantaggio Background Arcano, protegge anche da attacchi magici)." in "Proprietà: Bastone magico (For+d4, Portata 1, 2 mani, +1 Parata, +1 ai danni magici), veste incantata (+2 se si ha il Vantaggio Background Arcano, protegge anche da attacchi magici)."
Mod "... Investigare (+2)." in "... Ricerca (+2)."

Menestrello

Mod "Abilità: Bassifondi d6, Combattere d6, Conoscenze (Miti e Leggende) d8, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d8, Provocare d6" in "Abilità: Combattere d6, Conoscenze Comuni d8, Furtività d6, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d8, Provocare d6"
Mod "Carisma: +2; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 5"
Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."

Pag 280

Soldato Mercenario

Mod "... Lanciare..." in "... Atletica..."

Mod "Carisma: +0; Parata: 6; Passo: 15; Robustezza: 6 (1)" in "Parata: 6; Passo: 6; Robustezza: 7 (2)"

Mod "Proprietà: Armatura leggera di cuoio (+1), lancia (For+d6, +1 Parata, Portata 2,5, 2 mani) o scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza) e spada corta (For+d6)." in "Proprietà: Armatura leggera di cuoio (+2), lancia (For+d6, +1 Parata, Portata 1, 2 mani) o scudo medio (+2 Parata, -2 copertura) e spada corta (For+d6)."

Pag 281

Comandante Mercenario

Mod "Abilità: Combattere d8, Conoscenze (Battaglia) d6, Furtività d4, Intimidire d6, Lanciare d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6" in "Abilità: Combattere d8, Battaglia d6, Furtività d4, Intimidire d6, Atletica d6, Sopravvivenza d6, Sparare d6"

Mod "Carisma: +2; Parata: 8; Passo: 15; Robustezza: 9 (3)" in "Parata: 8; Passo: 6; Robustezza: 10 (4)"

Mod "... Nobile..." in "... Aristocratico..."

Mod "Proprietà: Armatura pesante (+3), cavallo da guerra, lancia (For+d6, +1 Parata, Portata 2,5, 2 mani) o scudo medio (+1 Parata, +2 Robustezza contro gli attacchi a distanza) e spada (For+d8)." in "Proprietà: Armatura pesante (+4), cavallo da guerra, lancia (For+d6, +1 Parata, Portata 1, 2 mani) o scudo medio (+2 Parata, -2 copertura) e spada (For+d8)."

Pag 282

Guerriero dell'Oltremare

Mod "Abilità: Arrampicarsi d6, Combattere d8, Furtività d6, Intimidire d6, Lanciare d6, Navigare d8, Sparare d6" in "Abilità: Atletica d6, Combattere d8, Furtività d6, Intimidire d6, Navigare d8, Sparare d6"

Mod "Carisma: -2; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 6 (1)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 7 (2)"

Mod "Proprietà: Arco dell'Oltremare (Danni: 2d6, Gittata: 30/60/120, PA: 1), armatura leggera di cuoio (+1), pugnale (For+d4, Gittata: 7,5/15/30)..." in "Proprietà: Arco dell'Oltremare (Danni: 2d6, Gittata: 12/24/48, PA: 1), armatura leggera di cuoio (+2), pugnale (For+d4, Gittata: 3/6/12)..."

Capitano dell'Oltremare

Mod "Abilità: Arrampicarsi d8, Combattere d10, Furtività d6, Lanciare d8, Navigare d8, Sparare d6" in "Abilità: Atletica d8, Combattere d10, Furtività d6, Navigare d8, Sparare d6"

Mod "Carisma: +0; Parata: 8; Passo: 15; Robustezza: 8 (2)" in "Parata: 8; Passo: 6; Robustezza: 9 (3)"

Mod "Proprietà: Arco dell'Oltremare (Danni: 2d6, Gittata: 30/60/120, PA: 1), armatura media di ferro e seta (+2), pugnale (For+d4, Gittata: 7,5/15/30)..." in "Proprietà: Arco dell'Oltremare (Danni: 2d6, Gittata: 12/24/48, PA: 1), armatura media di ferro e seta (+3), pugnale (For+d4, Gittata: 3/6/12)..."

Popolano

Mod "... Conoscenze (mestiere) d6..." in "Conoscenze Comuni d6..."

Mod "Carisma: +0; Parata: 4; Passo: 15; Robustezza: 5" in "Parata: 4; Passo: 6; Robustezza: 5"

Pag 283

Strega

Mod "Abilità: Bassifondi d6, Combattere d6, Conoscenze (Arcane) d10, Fattucchieria d10 (d12), Guarigione d8, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d6" in "Abilità: Combattere d6, Occulto d10, Fattucchieria d10 (d12), Guarigione d8, Percezione d6, Persuasione d8, Sopravvivenza d6"

Mod "Carisma: +0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 5" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 5"

Vagabondo Dom

Mod "Abilità: Arrampicarsi d6, Bassifondi d6, Combattere d6, Furtività d8, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d8, Provocare d6, Scassinare d8" in "Abilità: Atletica d6, Combattere d6, Furtività d8, Gioco d'Azzardo d6, Persuasione d8, Provocare d6, Arte del Furto d8"

Mod "Carisma: +0; Parata: 5; Passo: 15; Robustezza: 6 (1)" in "Parata: 5; Passo: 6; Robustezza: 7 (2)"

Mod "Proprietà: Abiti appariscenti, armatura leggera di cuoio (+1), grimaldelli o strumento musicale, pugnale (For+d4, Gittata: 7,5/15/30), spada corta (For+d6)." in "Proprietà: Abiti appariscenti, armatura leggera di cuoio (+2), grimaldelli o strumento musicale, pugnale (For+d4, Gittata: 3/6/12), spada corta (For+d6)."

Pag 286

Mod "... radura circolare di 30 cm sul tavolo di gioco, attraversata dal sentiero largo 7,5 cm. Il carro, lungo 7,5 cm e largo 5 cm..." in "... radura circolare di 12 pollici sul tavolo di gioco, attraversata dal sentiero largo 3 pollici. Il carro, lungo 3 pollici e largo 2 pollici..."

Pag 287

Prendere Prigionieri

Mod "... Seguire Tracce..." in "... Sopravvivenza..."

L'assalto del banditi

Mod "... Seguire Tracce (+2)..." in "... Sopravvivenza (+2)..."

Nel Bosco

Mod "... Seguire Tracce o Percezione (+2)..." in "... Sopravvivenza o Percezione (+2)..."

Pag 288

Zampaccio l'Orso

Mod "... l'Orso (Grande) a pag. 166 dal manuale base di Savage Worlds." in "... l'Orso a pag. 234 dal manuale base di Savage Worlds."

Lupi Feroci

Mod "... del Cane/Lupo, vedi pag. 160..." in "... del Cane/Lupo, vedi pag. 227..."

Sciame di Api

Mod "... Sciame, vedi pag. 167..." in "... Sciame, vedi pag. 235..."

Pag 290

L'Albero Affamato

Mod "... Portata: 5..." in "... Portata: 2..."

Pag 292

La Torre Diroccata

Mod "... circa 20 cm..." in "... circa 8 pollici..."
Mod "... larga 2,5 cm..." in "... larga 1 pollice..."
Mod "... Arrampicarsi (+2)..." in "... Atletica (+2)..."

Pag 293

Conclusione e ulteriori sviluppi

Mod "... +2 al Carisma..." in "... il Vantaggio Carismatico..."

Robolone

Mod "Abilità: Arrampicarsi d6, Combattere d8, Furtività d8, Intimidire d8, Lanciare d6, Sopravvivenza d8, Sparare d6" in "Abilità: Acrobatica d6, Combattere d8, Furtività d8, Intimidire d8, Sopravvivenza d8, Sparare d6"

Mod "Carisma: -2; Parata: 7; Passo: 15; Robustezza: 7 (1)" in "Parata: 7; Passo: 6; Robustezza: 7 (1)"

Mod "... 7,5/15/30..." in "... 3/6/12..."