

Lista Errata Fabula Ultima

Capitolo 1: Introduzione

- **Nuovo! Pag. 9.** La lista di ispirazioni va espansa in "... come *Bravely Default, Bravely Second, Chrono Trigger, Dragon Quest, Granblue Fantasy, Legend of Dragoon, Ni No Kuni, Octopath Traveler, The Legend of Heroes*, la serie *Tales of*, e la storica saga di *Final Fantasy*."

Capitolo 2: Regole

- **Nuovo! Pag. 33, Sezione Alleati:** La sezione va rinominata "**Creature, Alleati e Nemici**" e il suo testo deve recitare: "Il termine **creatura** comprende sia PG che PNG. Il termine **alleato** indica qualcuno che il personaggio ritiene sia dalla sua parte nella scena, mentre il termine **nemico** indica l'opposto. Se un effetto bersaglia gli **alleati**, **non può** essere usato su sé stessi."
- **Pag. 59, passaggio 5 del diagramma di flusso:** Le prime tre righe dovrebbero recitare:
"Il conflitto si sviluppa come una serie di **round** consecutivi: in ogni round, **la** fazione dei PG e quella avversaria **si alternano** nello svolgimento dei turni, cominciando con un membro della fazione che ha vinto l'Iniziativa."
L'intento di questa specifica è che eventuali PNG alleati sono considerati parte della fazione dei PG, non di quella nemica, in termini di alternanza dei turni.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 61, Iniziativa:** Il testo sotto l'elenco puntato dovrebbe recitare:
"Se il **leader** ha successo, gli eroi hanno ottenuto l'Iniziativa per questo conflitto e ad agire per primo durante ogni round sarà un membro della loro fazione; in caso di fallimento, avranno perso l'Iniziativa per questo conflitto e il primo partecipante a svolgere un turno durante ogni round sarà quindi un loro avversario."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 67, Azione di Guardia:** "a tutti i danni" diventa "a tutti i tipi di danno".
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 70, Azione di Guardia, primo punto elenco:** "a tutti i danni, indipendentemente dalla fonte di danno" diventa "a tutti i tipi di danno, a prescindere dalla fonte".
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 74, Azione di Studio, ultima riga:** Il testo dovrebbe recitare:
"Se vuoi usare questa azione per studiare il profilo e le statistiche di un PNG, vedi pag. 319."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 74, Azione di Abilità:** Il testo dovrebbe recitare:
"Alcune Abilità ed effetti richiedono di "**usare un'azione**" per attivarle; in questi casi va eseguita l'azione di **Abilità**. Usare un'Abilità di questo tipo al di fuori di un conflitto..."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo! Pag. 76, Gioco di Squadra:** Il testo iniziale dovrebbe recitare:
"Quando un Personaggio Giocante effettua un Test durante una scena di conflitto, qualsiasi altro Personaggio Giocante che non abbia ancora..."

- **Pag. 77, Effetti Legati al Turno:** L'intera sezione va sostituita con:

EFFETTI LEGATI AL TURNO

Gli effetti che menzionano "l'inizio del turno di un personaggio" o "il termine del turno di un personaggio" seguono alcune regole speciali:

- ◆ Questi effetti terminano automaticamente quando la scena di conflitto si conclude.
- ◆ Questi effetti terminano anche se il personaggio muore, perde i sensi o lascia la scena.
- ◆ Se un effetto inizia, termina o si ricarica all'inizio o alla fine del turno di un personaggio (come per l'azione di **Guardia** a pag. 70 o l'Abilità **Protezione** a pag. 203), tale effetto inizia, termina o si ricarica immediatamente nel caso si presti aiuto a un altro personaggio tramite **gioco di squadra** (vedi pagina precedente).

Se un effetto del genere viene in qualche modo utilizzato al di fuori di un conflitto (non accade spesso, ma è comunque una possibilità), dura pochi secondi, di solito appena sufficienti per influenzare l'esito di un singolo Test.

Correzione presente nella seconda ristampa.

- **Nuovo! Pag. 89, Resa:** Il primo blocco di testo va sostituito con: "Un PG che si **arrende** perde i sensi e non può agire né influenzare la scena con capacità ed effetti, persino se i suoi Punti Vita vengono riportati sopra lo 0 (se la scena è un conflitto, viene **rimosso** dai suoi partecipanti). Il Game Master **non può uccidere** chi si arrende, ma può imporre immediatamente o in seguito una conseguenza scelta dalla lista sottostante o adatta alle circostanze. Se più PG si arrendono (o peggio, l'intero gruppo viene messo fuori gioco!), il GM può imporre conseguenze separate oppure un singolo e drammatico colpo di scena (un po' come una "sconfitta obbligata" in un videogioco)."
 - **Nuovo! Pag. 94, Immunità agli status:** la prima riga dovrebbe recitare: "Se un personaggio è immune a uno status, **non può subire quello status**;"
 - **Pag. 98, Punti Fabula, quarto punto elenco:** Il testo dovrebbe recitare: "Non si può usare questa opzione per intervenire sulle meccaniche di gioco, per esempio ottenendo o modificando un'Abilità, alterando le Affinità di una creatura o infliggendo status a uno o più nemici. Il GM potrebbe decidere che l'elemento introdotto include un vantaggio meccanico, ma è una sua scelta (non del Giocatore)."
- Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 101, fondo pagina:** Il testo dovrebbe recitare: "... i propri obiettivi. Un Cattivo senza Punti Ultima **smette di essere un Cattivo** e diventa tale e quale a un normale PNG; in alternativa, può **ascendere** (vedi prossima pagina)."
- Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 116, termine dell'effetto di un incantesimo:** Il testo dovrebbe recitare: "Se si lancia un incantesimo con **durata** "Scena", lo si può terminare in qualsiasi momento; durante un conflitto questo va fatto durante il proprio turno, e non durante la risoluzione di un altro effetto. L'incantesimo termina anche se l'incantatore lascia la scena, muore, o perde i sensi."

- **Pag. 118, terzo punto elenco:** Il testo dovrebbe recitare:
“Far perdere o guadagnare PV, PM, PI, Punti Fabula o Punti Ultima a un personaggio.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 118, quarto punto elenco:** Il testo dovrebbe recitare:
“Replicare i **benefici meccanici** di incantesimi o Abilità esistenti (puoi, però, replicare effetti narrativi come volo e teletrasporto, sebbene alcune Abilità li conferiscano).”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 118, ultimo punto elenco:** Il testo dovrebbe recitare:
“Generare creature o equipaggiamenti, oppure conferire loro capacità permanenti.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 134, passaggio 3 del diagramma di flusso:** Le prime due righe dovrebbero recitare:
“Consultando le tabelle di **area, potenza e usi** (a destra), il **GM** determina il costo totale in materiali dell'invenzione, che va pagato tutto **immediatamente**.”
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Nuovo! Pag. 136, Danno e Protezione:** Il testo dell'**Affinità Conferita minore** dovrebbe essere “Una Resistenza (solo consumabili)”, e quello dell'**Affinità Conferita media** “Una Resistenza”.
- **Pag. 137, “Usare Materiali per Pagare i Progetti”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Se il gruppo recupera materiali preziosi durante le proprie avventure, può sfruttarli per **pagare il costo** di un Progetto. Il Game Master ha l'ultima parola su quali materiali e ingredienti possano essere impiegati per **pagare il costo** di un Progetto.”
“Se il Game Master richiede l'uso di un certo ingrediente o materiale a causa della **potenza** dell'invenzione (secondo il passaggio 3 del diagramma di flusso di pag. 134), questo non può essere usato anche per **pagare il costo** del Progetto.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 137, “Come Usare i Progetti”:** Dalla terza riga in avanti il testo dovrebbe recitare:
“... mai visto, non per creare oggetti che possono essere trovati o comprati, come gli **equipaggiamenti** (dovrebbero essere usati per **fornire soluzioni innovative a problemi e ostacoli**).”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo! Pag. 139, Purapolvere:** La **potenza** dovrebbe essere **Maggiore**; il **Costo Totale del Progetto** dovrebbe essere **800 z**; il **Progresso Richiesto** dovrebbe essere **8**.
- **Nuovo! Pag. 139, Tuta Magitech:** Il primo effetto dovrebbe essere “Chi la pilota ottiene Resistenza al danno fisico.”
- **Pag. 138, “Pirosucco”:** La **potenza** dovrebbe essere **Media**; il **Costo Totale del Progetto** dovrebbe essere **600 z**; il **Progresso Richiesto** dovrebbe essere **6**.
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 143, ultimo paragrafo:** Il testo dovrebbe recitare:
“Le cose tornano alla normalità non appena il Giocatore partecipa nuovamente a una sessione: il personaggio potrà ottenere e spendere Punti Fabula come al solito.”
Correzione presente nella seconda ristampa.

Capitolo 3: Premi Start

- **Pag. 177, Arcanista, Abilità “Vincola ed Evoca”:** Le prime due righe dovrebbero recitare:
“Puoi **vincolare** gli Arcana alla tua anima per **evocarli** in seguito. **Quando incontri un nuovo Arcanum, il Game Master ti svela cosa dovrai fare per vincolarlo.**”
La forma precedente di questa frase faceva riferimento a un “rituale di vincolo”, portando erroneamente a pensare che fosse necessario svolgere un Rituale per vincolare un Arcanum.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo! Pag. 178, Congedare un Arcanum:** L'ultimo punto elenco dovrebbe recitare:
“Puoi **volontariamente** congedare il tuo Arcanum: ciò non richiede un'azione, ma durante un conflitto puoi farlo solo nel tuo turno, **e non durante la risoluzione di un altro effetto.**”
- **Pag. 181, Arcanista, “Arcanum della Ruota”:** L'effetto **fermatempo** dovrebbe recitare:
“**Fermatempo.** Scegli un qualsiasi numero di creature a te visibili: ciascuna di esse subisce lo status **lento**. **Se una creatura scelta in questo modo è già afflitta dallo status lento, essa invece eseguirà un'azione in meno durante il suo prossimo turno (fino a un minimo di zero azioni).**”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 181, Arcanista, “Arcanum della Spada”:** Aggiungere al fondo:
“... viene automaticamente congedato una volta risolto l'attacco **(questo non è considerato un congedo volontario).**”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 183, Artefice, Abilità “Formula Segreta”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Quando crei una **pozione o magisfera** che permette di recuperare PV e/o PM, ciascun effetto di recupero viene incrementato di **[LA x 5]**. **Quando crei una scheggia elementale...**”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 183, Artefice, Abilità “Oggetto d'Emergenza”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Una volta per conflitto, se sei in **Crisi**, puoi eseguire **un'azione aggiuntiva durante il tuo turno. Questa azione deve essere un'azione di Inventario.**”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 183, Artefice, Abilità “Pioggia di Pozioni”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Quando crei una **pozione** che fa recuperare...”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 183, Artefice, Abilità “Visionario”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Quando lavori a un Progetto, fino a **[LA x 100]** zenit di materiali vengono pagati automaticamente; **inoltre, ogni giorno generi progresso** addizionale pari a **[LA]**. Se più personaggi con questa Abilità lavorano allo stesso Progetto, gli effetti sono cumulativi.”
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 189, Canaglia, Abilità “Alta Velocità”:** Il testo va sostituito con:
“All'inizio di un conflitto, puoi spendere 10 Punti Mente. Se lo fai, scegli un'opzione e applicala prima dell'inizio del primo round: esegui un **attacco gratuito** con un'arma equipaggiata; oppure esegui un'azione di **Intralcio o Obiettivo**. Inoltre, ottieni un bonus pari a **[LA]** ai Test che effettui come parte dell'opzione scelta.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 193, Elementalista, Abilità “Artiglieria Magica”:** Il testo va sostituito con:
“Quando lanci un incantesimo offensivo (icona), se hai un'arma **arcana** equipaggiata, ottieni un bonus pari

a[LA x 2] al Test di Magia.”

Correzione presente nella seconda ristampa.

- **Pag. 197, Entropista, Abilità “Rubatempo”:** Il penultimo effetto dovrebbe recitare:
“**oppure** una creatura a te visibile può immediatamente **e gratuitamente** eseguire l'azione di **Equipaggiamento**,”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo! Pag. 198, Entropista, Incantesimo “Divinazione”:** L'incantesimo dovrebbe costare **10 Punti Mente**.
Il suo testo dovrebbe recitare:
“Fino al termine di questo incantesimo, dopo che una creatura a te visibile effettua un Test, se non è un **fallimento critico o successo critico**, puoi farle ritirare **entrambi** i dadi. Dopo aver fatto ritirare **due** volte in questo modo, questo incantesimo termina.”
- **Pag. 203, Guardiano, Abilità “Doppio Scudo”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Puoi equipaggiare uno **scudo** nel tuo slot **mano principale**. Finché hai due scudi equipaggiati, ottieni i benefici di entrambi gli oggetti e puoi considerarli come la seguente arma combinata **da mischia** a due mani della Categoria **da rissa**.”
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 203, Guardiano, Abilità “Maestria Difensiva”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Finché hai un'**armatura marziale** o uno **scudo** equipaggiati...” senza richiedere l'uso di uno scudo marziale nello specifico.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 203, Guardiano, Abilità “Protezione”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Quando un'altra creatura **è minacciata da** un **attacco, incantesimo** o altro **pericolo**...”
L'espressione “diventa il bersaglio di” era ingannevole, perché sembra implicare che gli effetti che non bersagliano (per esempio, l'incantesimo Cometa) non possano essere intercettati dalla Protezione.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 205, Lama Oscura, “Lezione Dolorosa”:** L'ultima riga dovrebbe recitare:
“Ricorda che puoi **studiare il medesimo aspetto di una creatura** soltanto una volta.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 211, Sapiente, “Concentrazione”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Aumenti permanentemente i tuoi Punti Mente massimi di **[LA x 3]**.
Quando effettui un Test Aperto usando **[INT + INT]**, ottieni un bonus pari a **[LA]** a quel Test (si applica **soltanto** ai Test Aperti).”
L'effetto non cambia, ma riordinando in questo modo diventa chiaro che i due benefici sono separati (alcune persone credevano che i PM massimi aumentassero a ogni Test).
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 213, Spiritista, “Magia di Supporto”:** Il testo dovrebbe recitare:
“Quando lanci un incantesimo che bersaglia **uno o più alleati**...”
Correzione presente nella seconda ristampa.

- **Nuovo!** Pag. 219, Viandante, “Compagno Fedele”: Il testo dovrebbe recitare:

COMPAGNO FEDELE

[+5]

Insieme al resto del gruppo, crea il tuo **compagno**: un PNG di **livello 5** di Specie **bestia**, **costrutto**, **elementale** o **pianta** (vedi pag. 302). Il tuo compagno **non ha punteggio di Iniziativa** e **non sale di livello**, può avere **fino a due attacchi base**, ottiene un bonus di **[LA]** ai Test di Precisione e di Magia, e possiede Punti Vita massimi pari a **[(LA, moltiplicato per la taglia base del dado di Vigore del compagno) + metà del tuo livello]**.

Il tuo compagno non ottiene un turno indipendente durante i conflitti, ma puoi usare un'azione per fargli eseguire un'azione (una volta per turno). Se il compagno è influenzato da effetti legati al turno (vedi pag. 77), questi si basano sul **tuo** turno.

Il tuo compagno partecipa e abbandona le scene quando lo fai tu, e riceve i tuoi stessi benefici per il **riposo**. Se ridotto a 0 Punti Vita, fugge dalla scena e torna al tuo fianco all'inizio della prossima scena di cui fai parte, con PV attuali pari al suo valore di **Crisi**.

- **Pag. 228, “Investire Livelli nelle Classi”, primo punto elenco:** Il testo dovrebbe recitare:
“Il livello del personaggio in ciascuna Classe non può mai superare 10. Una volta raggiunto il livello **10** in una Classe, questa è considerata **padroneggiata**: puoi quindi acquisire un'**Abilità Eroica** a scelta (vedi pag. 232).
Nota che l'Abilità Eroica è **in aggiunta** all'Abilità di Classe normalmente ottenuta investendo il decimo livello nella Classe in questione.”
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 234, Abilità Eroica “Cometa”:** dopo “40 danni.”, la parte finale del testo dovrebbe recitare:
“Ciascun ammontare aumenta di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**. Il danno inflitto da questo incantesimo non ha tipo (pertanto, ignora le Affinità).”
- **Pag. 237, Abilità Eroica “Mira Perfetta”, terza riga:** Gli status menzionati dovrebbero essere **lento e scosso**.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 239, Abilità Eroica “Rivelazione”:** Aggiungere il testo seguente:
“Una volta per scena se sei **fuso** con un Arcanum, puoi usare un'azione e spendere 2 Punti Fabula per innescare l'effetto di **congedo** di quell'Arcanum (se ne ha uno) senza congedarlo. Farlo **non innesca** l'Abilità **Cerchio Arcano** (pag. 177).”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 240, Abilità Eroica “Spezzacuore”:** Aggiungere il testo seguente:
“Puoi usare questa Abilità solo nel tuo turno durante un conflitto, e solo **una volta per turno**.”
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 241, Abilità Eroica “Vulcano”:** aggiungere, dopo “30 danni da **fuoco**.”:
“Questi ammontare aumentano di 5 se sei di **livello 20 o superiore**, oppure di 10 se sei di **livello 40 o superiore**.”
Correzione presente nella seconda ristampa.

Capitolo 4: Game Master

- **Pag. 268, passaggio 2 del diagramma di flusso:** Il tipo di danno **acqua** va rimosso dall'elenco (non esiste in **Fabula Ultima**).
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 270, "Esempi di Armi Arcane Rare", "Ars Goetia":** La Qualità dovrebbe recitare:
"Ottieni un bonus di +2 ai Test di Magia contro la Difesa Magica dei **demoni**, nonché un bonus di +2 ai Test Contrapposti contro i **demoni**."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 270, "Esempi di Armi Arcane Rare", "Cultes des Ghoules":** Il danno dell'arma dovrebbe essere **TM + 6**, non **HR + 6**.
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 272, "Esempi di Flagelli Rari", "Filo di Seta":** L'arma dovrebbe essere **marziale**.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 277, "Esempi di Pugnali Rari", "Lama Silente":** Il danno dell'arma dovrebbe essere **TM + 4**, non **Tm+ 4**.
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Pag. 293, Tabella Livelli dei Nemici:** La seconda riga dovrebbe recitare "Probabilmente è uno scontro facile." e la terza riga dovrebbe recitare "Probabilmente è una sfida ardua."
Il termine "bella sfida" si è dimostrato ingannevole.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 297, Bersagli Casuali:** Il testo dovrebbe iniziare con:
"Questo è il metodo standard per determinare i bersagli in **Fabula Ultima**, e ti solleva dalla responsabilità di scegliere chi viene bersagliato da un attacco nemico. Assegna semplicemente..."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 308, "Equipaggiabile":** Il testo dovrebbe recitare:
"Il PNG ottiene uno slot **accessorio**, uno **armatura**, uno per la **mano principale** e uno per la **mano secondaria**. I PNG **soldato** dovrebbero usare oggetti **base**, mentre **élite** e **campioni** possono usare oggetti **rari**. Se il PNG perde un'arma equipaggiata, eventuali Abilità assegnate a quell'**attacco base** dovrebbero essere trasferite ai **colpi senz'armi**."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 309, "Resistenza al Danno":** Il testo dovrebbe recitare:
"Il PNG diventa Resistente a due tipi di danno a tua scelta. Se scegli un tipo di danno a cui il PNG è già Vulnerabile, il PNG non diventa resistente a quel tipo di danno, bensì perde la Vulnerabilità (soltanto le Vulnerabilità dovute alla Specie della creatura possono essere rimosse in questo modo)."
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.

- **Nuovo!** Pag. 309, **Abilità Volante**: Il testo dovrebbe recitare:

VOLANTE	(LIMITATA)
Il PNG può volare o levitare. In aggiunta ai vantaggi di mobilità, gli attacchi in mischia del tuo PNG possono bersagliare le creature volanti e il tuo PNG non può essere bersagliato da attacchi in mischia, a meno che l'attaccante non voli o non sia in grado di raggiungere bersagli volanti. Se il tuo PNG subisce danni di un tipo a cui è Vulnerabile, deve immediatamente atterrare e perde i benefici di questa Abilità fino al termine del round, quando riprende il volo. Il PNG può anche essere costretto ad atterrare spendendo un'opportunità. Finché è in Crisi, il tuo PNG perde tutti i benefici conferiti da questa Abilità.	

- **Pag. 310, incantesimo "Devastazione"**: L'incantesimo non dovrebbe avere l'icona della saetta, in quanto non è un incantesimo offensivo.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo!** Pag. 317, **Spinalodonte, Regole Speciali**: il testo della regola "Volante" dovrebbe essere "**Vedi pag. 309** per la spiegazione dettagliata di questa Abilità."

Capitolo 5: Bestiario

- **Pag. 319**: Aggiungere all'ultima riga: "... nemmeno se incontra un PNG identico a quello analizzato. Tuttavia è ancora possibile studiare aspetti diversi della creatura (come motivazioni o desideri); se il PNG cambia profilo, ad esempio trasformandosi o cambiando fase, può essere studiato nuovamente."
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 328**: La posizione di **Clangormatto** e **Lanterna Arcana** dovrebbe essere invertita.
Correzione presente nella prima e seconda ristampa.
- **Nuovo!** **Pag. 328**: Il costo dell'incantesimo **Giullare Danzante** del **Clangormatto** dovrebbe essere indicato come **20 PM**, non 20 MP.
- **Pag. 329, "Fante Magitech"**: Nell'ultima riga si fa riferimento a un attacco **Alabarda**, quando invece l'effetto dovrebbe riferirsi al **Colpo d'Ascia**.
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 338, "Cait Sith"**: Dovrebbe avere **40 Punti Vita massimi** (e 20 di **Crisi**).
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Nuovo!** **Pag. 339, margine superiore**: Il testo di flavour di pagina 341 dovrebbe trovarsi qui.
- **Pag. 346, "Mandragola"**: Dovrebbe avere **50 Punti Vita massimi** (e 25 di **Crisi**).
Correzione presente nella seconda ristampa.
- **Pag. 351, "Strega Cobolda"**: Dovrebbe avere **25 PV di Crisi**.
Correzione presente nella seconda ristampa.

F.A.Q. (domande frequenti)

Punti Fabula

- ***Posso spendere Punti Fabula per riempire o svuotare sezioni di un Orologio?***

No. Intervenire sugli Orologi è considerata una conseguenza di tipo meccanico, quindi esula da ciò che un Giocatore può portare in gioco tramite un Punto Fabula. Tuttavia, è comunque possibile che il Game Master ritenga opportuno che l'inserimento narrativo influenzi uno o più Orologi (ad esempio, dichiarare che il soffitto di una grotta è pieno di infiltrazioni d'acqua potrebbe diminuire la dimensione di un Orologio per farlo crollare), o che conferisca un modificatore situazionale (dichiarare che una creatura abbia paura del fuoco conferirà sicuramente un +2 ai tentativi di spaventarla utilizzando una torcia).

Turni

- ***Se qualcosa ha luogo “al termine del mio turno” o “all’inizio del mio turno”, è già/ancora “durante il mio turno”?***

In entrambi i casi, consideriamo che questi effetti abbiano luogo durante il tuo turno; non hanno luogo in uno spazio “vuoto” tra i turni. Ci sono alcuni esempi di abilità di conflitto che non hanno luogo durante un turno (come **Alta Velocità** della Canaglia), ma non è questo il caso.

- ***Gli effetti “fino all’inizio/termine del mio turno” si risolvono prima o dopo quelli “all’inizio/termine del mio turno”?***

In termini di regole, entrambi questi effetti si innescano essenzialmente quando “il tuo turno inizia/il tuo turno termina”, e quindi seguono le regole per **Questioni di Tempo** a pagina 33.

Attacchi

- ***In quali occasioni posso combattere con due armi?***

Letteralmente soltanto in una: quando si esegue l'azione di **Attacco**. *Nessuna altra occasione di attacco*, dal **Fendente Oscuro** della Lama Oscura all'**attacco gratuito** eseguito come parte di **Colpo in Picchiata** dell'Elementalista, consente di attaccare con due armi.

- ***Se eseguo un attacco con multi, posso bersagliare più volte la stessa creatura?***

No, **multi X** stabilisce chiaramente che puoi bersagliare fino a X creature diverse. Se esegui un attacco **multi 2** e bersagli una sola creatura, in sostanza, stai semplicemente scegliendo di non avvalerti della proprietà **multi**. In alcuni casi, come per l'Abilità Eroica **Pioggia di Colpi** (pag. 238) questa scelta può comunque portare dei benefici.

Bersagli

- ***Se una capacità mi consente di bersagliare delle creature, posso usarla per bersagliare il mio stesso personaggio?***

Certamente. Se dice “alleati” o “nemici” no, ma se dice “creature” puoi usarla anche sul tuo personaggio.

- ***Se due o più nemici diversi mi obbligano a includerli tra i bersagli di un mio attacco o incantesimo offensivo se possibile, ma quel mio attacco o incantesimo può bersagliare una sola creatura, cosa succede?***

Questi effetti includono la dicitura “se possibile”. Se non ti è possibile soddisfarli tutti ma soltanto uno, selezionerai il tuo bersaglio tra quei nemici. Lo stesso vale se i nemici che ti hanno obbligato sono tre o più e tu hai un attacco con **multi (2)**; dovrai attaccare due tra quei nemici. In sostanza, devi soddisfare l'effetto quanto più possibile. Un caso particolare sono gli incantesimi che bersagliano “fino a tre creature” - se li usi in questa situazione, devi selezionare quanti più bersagli possibile tra quelli che ti stanno obbligando (fino a un massimo di tre, e comunque facendo in modo di poter effettivamente lanciare l'incantesimo - per esempio, se hai 20 PM rimanenti potrai selezionare due bersagli con il tuo incantesimo **Ignis**).

Difese

- ***Quando attacco oppure lancio un incantesimo offensivo contro una o più creature, il Game Master deve rivelarmi la loro Difesa o Difesa Magica?***

Il Game Master è tenuto a rivelare il Livello di Difficoltà dei Test, che in questo caso equivale alla Difesa o Difesa Magica. Nel caso di attacchi con la proprietà **multi** o di incantesimi che bersagliano due o più creature, scoprirai quindi la Difesa o Difesa Magica di ciascuna di esse. Tuttavia, scoprirai **solo il punteggio complessivo di Difesa**, non il modo in cui viene calcolata.

Tipi di danno

- ***Se una creatura Vulnerabile a un tipo di danno ottiene Resistenza a quello stesso tipo (per esempio tramite l'azione di Guardia) e poi viene colpita da un effetto che infligge quel tipo di danno e ignora le Resistenze, cosa succede?***

Finché la Resistenza conferita da Guardia è attiva, la creatura è considerata non avere alcuna Affinità verso quel tipo di danno (vedasi pag. **92** in basso), e pertanto perde Punti Vita pari al danno inflitto.

- ***Se una creatura Immune a un tipo di danno viene colpita dall'incantesimo Anomalia (pag. 198) e in seguito ottiene Resistenza a quel tipo di danno, cosa succede quando subisce danno di quel tipo?***

In questo caso, bisogna procedere con ordine. La creatura è inizialmente Immune; in seguito ottiene Resistenza (su cui però Immunità ha la precedenza, e pertanto rimane Immune), e infine subisce danni e si innesca l'effetto di Anomalia, rendendola Vulnerabile.

Pertanto, il risultato finale è Vulnerabilità e la creatura perde PV pari al doppio del danno inflitto.

- **Se una creatura subisce danni extra da fonti che infliggono danno di un certo tipo (per esempio come accade con l'incantesimo Indebolire a pag. 310), in che modo questo interagisce con gli effetti che cambiano tipo di danno?**

L'unico tipo di danno che conta è quello "finale". Per esempio, poniamo che un nemico sia sotto l'effetto di una regola che gli fa subire 5 danni extra dalle fonti di danni da **fuoco**. Tu attacchi con un'arma che normalmente infligge danni **fisici**, ma che è attualmente incantata da **Arma Elementale** (pag. 194) così che infligga danni da **fuoco**; dopodiché usi anche un'infusione **Volt** (pag. 186) perché sai che il bersaglio è Vulnerabile al **fulmine**. Il risultato finale è che il tipo di danno che stai infliggendo è **fulmine**, quindi la Vulnerabilità si applica, ma non i 5 danni extra.

Danno e Perdita di Punti Vita

- **Se qualcosa infligge 0 danni, è equivalente a "non infliggere danno"?**

Sono cose diverse! 0 danni è comunque danno, e pertanto le fonti di danno extra si applicano, per esempio. "Non infligge danno", al contrario, non permette l'aggiunta di danni extra e non innesca eventuali effetti che richiedano di "infliggere danno".

Si tratta di un caso raro, ma una possibilità è quella di un personaggio privo di armi che utilizzi due **colpi senz'armi (che infliggono TM+0 danni)** sfruttando le regole per combattere con due armi (p.69). Entrambi gli attacchi hanno Tiro Maggiore pari a 0, e quindi infliggerebbero 0 danni totali, ma le fonti di danno extra si applicheranno lo stesso; inoltre, il personaggio potrebbe rinunciare a quei 0 danni per innescare **Spezzaossa** su entrambi gli attacchi (proprio perché 0 danni è comunque "infliggere danno"). Piuttosto utile, no?

- **Se un effetto, ad esempio l'incantesimo Omega dell'Entropista, causa perdita di Punti Vita... le fonti di danni extra si applicano?**

No. I danni extra si applicano quando si *infligge danno*; un effetto che causi perdita di Punti Vita **non** è un effetto che infligge danno. Le due cose sono scritte in modo diverso proprio perché si tratta di effetti differenti.

Riposo

- **Quanto spesso devono riposare i personaggi?**

I PG non hanno alcun obbligo di riposare, e se alcuni PG scelgono di svolgere un Riposo, altri PG potrebbero invece scegliere di non farlo (ad esempio, un personaggio con l'Abilità Eroica **Avversità**, a pag. 234, potrebbe scegliere di non riposare così da non guarire dagli status che attualmente lo potenziano).

"Riposo" è un termine meccanico che indica una specifica serie di effetti (recupero PV e PM, guarigione da status, creazione o trasformazione di Legami), e non ha nulla a che vedere con l'atto "narrativo" del riposare in scena. Per esempio, se il gruppo passasse tre giorni viaggiando da un luogo a un altro, la cosa potrebbe essere gestita con una **scena di interludio** (pag. 31) nella quale a volte potremmo vedere i personaggi che chiacchierano intorno al fuoco o sonnecchiano sull'erba: e tuttavia, finché il gruppo non desidera i benefici meccanici del Riposo, queste scene non richiedono l'uso di Tende Magiche (pag. 104) o simili.

Status e Cambiamenti di Taglia di Dado

- ***Gli status e cambiamenti di taglia di dado di Vigore e Volontà influenzano PV e PM?***

No; come indicato a pag. **163** e poi a pag. **228**, i Punti Vita e i Punti Mente massimi sono calcolati sulla **taglia base** di Vigore e Volontà, non su quella attuale.

Oggetti da Inventario

- ***Quando creo un oggetto con i Punti Inventario, posso conservarlo o devo usarlo subito?***

Gli oggetti creati con i Punti Inventario vengono utilizzati immediatamente e “consumati”. Fanno eccezione eventuali oggetti e strumenti di semplice impatto narrativo (vedi pag. **105**, **Equipaggiamento e Strumenti**), nonché certi oggetti creati tramite specifiche Abilità (per esempio il **magicannone** di un **Artefice**, pag. **187**).

- ***Le Schegge Elementali sono considerate armi? Devo tirare per colpire con esse?***

No, assolutamente. Sono oggetti consumabili che hanno un effetto automatico su una singola creatura che sei in grado di vedere, senza bisogno di alcun Test. Lo stesso vale per le miscele create tramite **Alchimia**, pag. **184**.

- ***La Tenda Magica è un oggetto a uso singolo, o una volta creata è riutilizzabile?***

La tenda, come tutti gli oggetti a pagina **104**, è un oggetto che “va usato immediatamente e si consuma nel processo”. Ogni nuovo utilizzo richiede 4 Punti Inventario.

Incantesimi

- ***Se un incantesimo bersaglia “fino a tre creature” o “una creatura”, posso lanciarlo su me stesso?***

Certamente. Qualsiasi effetto si riferisca a una creatura, o a una creatura a te visibile, può essere usato su te stesso. Sei una creatura, e sei in grado di vederti (almeno normalmente; se per esempio avessi gli occhi bendati, non potresti utilizzare questi effetti).

- ***Il testo di alcuni incantesimi, ad esempio Purificazione (pag. 215), parla di effetto sugli “alleati”. Significa che non posso bersagliare me stesso o un avversario?***

La prima parte del testo di ciascun incantesimo offre uno spunto narrativo o visivo che funga da ispirazione; **non** ha rilevanza meccanica (vedi penultimo punto a pag. **114**). Fa fede soltanto il campo “Bersaglio” dell’incantesimo, che in questo caso parla di “creature” e pertanto include sia l’incantatore stesso sia eventuali nemici.

Creazione del Personaggio

- ***I benefici gratuiti delle Classi si ottengono ogni volta che quella Classe aumenta di livello?***

No. I benefici gratuiti di una Classe si ottengono soltanto quando si ottiene quella Classe (vale a dire, quando si investe per la prima volta un livello in quella Classe).

Arcanista

- ***Ma di preciso, come trovo nuovi Arcana? Come li vincolo?***

La natura degli Arcana è variabile: dipende da ciò che stabilite quando create il mondo e i personaggi. Potrebbero essere divinità perdute, spiriti irrequieti, o persino trovarsi nascosti in antichi grimori sparsi per il mondo; ciò che rimane invariato è il loro funzionamento meccanico. L'inserimento di un nuovo Arcanum nella storia può avvenire per mano di chi svolge il ruolo di Game Master, oppure per intervento di un giocatore (ad esempio con un Punto Fabula o sfruttando l'opportunità **Colpo di Scena**, a pag. 41). Tuttavia, i dettagli del procedimento di vincolo sono appannaggio del Game Master: un Arcanum legato alla guerra potrebbe richiedere di essere sconfitto in battaglia, un Arcanum legato alla conoscenza potrebbe voler sentirsi raccontare qualcosa che non sa, e così via. Soddisfatta questa richiesta, l'Arcano verrà vincolato e potrà da quel momento essere evocato.

- ***Dopo che evoco un Arcanum, va perso? Devo vincolarlo di nuovo?***

Decisamente no! Una volta vincolato, un Arcanum ti ha concesso il suo potere per sempre e potrai invocarlo quando vorrai. Inoltre, lo stesso Arcanum può essere vincolato da più personaggi (inclusi gli antagonisti!), e il suo potere non è mai esclusivo (fatta eccezione per l'Abilità Eroica **Rivelazione**, a pag. 239).

- ***Se sono fuso con Arcanum della Spada e uso un effetto che cambia il tipo di danno di un mio attacco, cosa succede?***

L'attacco non può ottenere un tipo, pertanto l'effetto di cambio tipo non si applica (ma eventuali altri aspetti dell'effetto si possono applicare comunque). Per esempio, se utilizzi **Fendente Oscuro** (pag. 205) mentre sei fuso con Arcanum della Spada, infliggerai comunque i danni aggiuntivi del fendente, ma il tipo del danno non diventerà **ombra**.

- ***E se evoco l'Arcanum della Spada mentre la mia arma è sotto un Incantesimo o effetto che ne cambia il tipo di danno (come Arma Elementale o Arma Spirituale), quell'Incantesimo o effetto termina?***

Absolutamente no. Semplicemente, finché sarai fuso con l'Arcanum della Spada, la tua arma infligge danni senza tipo. Quando congederai l'Arcanum, la tua arma tornerà a infliggere danni basati sull'Incantesimo o effetto che la sta influenzando.

Artefice

- ***Come interagiscono Visionario e i Progetti? Quando ottengo il denaro?***

L'Abilità Visionario non genera denaro, bensì copre parte dell'investimento iniziale in materiali per un Progetto. Per esempio, se un personaggio ha Visionario con **LA 4** e intraprende un Progetto dal costo totale in materiali pari a 1000 zenit, dovrà spendere soltanto **600 zenit** (400 verranno "pagati" da Visionario). Ciò non va comunque a modificare il progresso richiesto dal Progetto, ossia 10 (1000 diviso 100). Tuttavia, ogni giorno il personaggio genererà 6 progressi: 1 progresso base, +1 perché Artefice, +4 per il suo LA in Visionario. Quindi il Progetto sarà pronto nell'arco di

un paio di giorni: niente male!

- ***Come funziona il Controllo Magitech? Quando agisce il Costrutto?***

Finché l'effetto è attivo, il Costrutto è considerato un membro dello schieramento dei PG, e le sue azioni sono controllate dall'Artefice. L'Artefice controlla anche eventuali capacità reattive della creatura. Se ha già svolto il suo turno nel round, bisogna aspettare il round successivo per potergli far svolgere un turno.

- ***Quando creo una pozione usando la Tecnologia Alchimia, posso conservarla per dopo? Mi serve un'ulteriore azione per usarla?***

No, è tutto parte della medesima azione di **Inventario**: la pozione viene creata, usata e distrutta come parte di essa. Non si può conservare per dopo, e non sono necessarie azioni separate per utilizzarla.

- ***Quando creo un Magicannone, posso immediatamente equipaggiarlo e usarlo per attaccare?***

Nessuna delle due, o almeno non automaticamente. L'azione di creare un magicannone genera semplicemente l'arma, dopodiché si seguono le normali regole; se ciò avviene durante un conflitto, è possibile equipaggiare il magicannone soltanto se entrambi gli slot mano del personaggio sono liberi (in casi disperati, si può decidere di lasciar cadere gli oggetti equipaggiati ed equipaggiare il magicannone come descritto a pagina **66** nelle **azioni minori**). Se si crea un magicannone ma non si può o non si vuole equipaggiarlo, il magicannone è semplicemente presente in scena e incustodito, oppure riposto nello **zaino** (da cui poi potrà essere prelevato con un'azione di **Equipaggiamento**).

Riguardo all'attacco, anche questo è un'azione separata; tuttavia, se ad esempio il tuo personaggio fosse in **Crisi** e avesse accesso all'Abilità **Oggetto di Emergenza**, potrebbe eseguire l'azione di **Inventario** per creare il magicannone gratuitamente, e poi usare la sua azione normale del turno per attaccare.

Chimerista

- ***Quando imparo un incantesimo con Magimimesi, ricevo anche eventuali bonus al Test di Magia o al danno che la creatura da cui l'ho imparato aveva?***

No. Impari soltanto la forma "basilare" dell'incantesimo, ossia il suo **nome**, il suo **costo**, il suo **bersaglio** e la sua **durata** normali, nonché l'**effetto** base (senza il danno aggiuntivo dovuto al livello del PNG che lo utilizzava, ad esempio).

Normalmente questa cosa non è un problema perché il Game Master ha creato il PNG e sa dirti qual è la versione base dell'incantesimo; se però il PNG proviene da un contenuto prefatto, come il Bestiario del **manuale base** o un'avventura di **Fabula Chronicles**, adopera questo metodo:

- copia il **nome**, **costo**, **bersaglio** e **durata**
- ignora completamente il Test di Magia del PNG e usa quello della tua **Magimimesi**, a cui aggiungi normalmente bonus dati dalle tue Abilità o dal tuo equipaggiamento
- se il PNG è di livello 20 o superiore, riduci di 5 il danno inflitto dall'incantesimo; se è di livello 40 o superiore, riducilo invece di 10; se è di livello 60, riducilo invece di 15.

Elementalista

- ***Colpo in Picchiata può bersagliare una creatura che sia attualmente coperta da un'altra creatura che abbia eseguito l'azione di Guardia?***

Sì. **Colpo in Picchiata** (pag. 194) è un effetto unico nel suo genere; genera un attacco che si comporta in tutto e per tutto come in **mischia** (per esempio, innesca **Tempesta di Lame** del **Maestro d'Armi** ma non **Raffica** del **Tiratore**), ma seleziona i propri bersagli come se fosse un attacco a **distanza** (e pertanto raggiunge la creatura coperta).

- ***Quando lancio un incantesimo tramite Incantalame, si possono applicare tutti gli effetti che applicherei all'arma che scelgo? Per esempio Maestria con Armi da Mischia del Maestro d'Armi, oppure la sostituzione di Caratteristica da Sapere è Potere del Sapiente?***

No. Quei benefici si applicano ai Test di Precisione, e Incantalame non trasforma il Test di Magia in un Test di Precisione. Pertanto, si applicano eventuali bonus ai Test di Magia (come Artiglieria Magica, sempre dell'Elementalista), ma nulla che si applichi ai Test di Precisione.

Entropista

- ***Se sono sotto l'effetto dell'incantesimo Riflesso e lancio un incantesimo offensivo su una creatura che è a sua volta affetta dall'incantesimo Riflesso, cosa succede?***

Innanzitutto, il Riflesso di quella creatura si innesca, sostituendola con te come bersaglio. Poi, il tuo Riflesso si innesca, perché qualcuno sta lanciando un incantesimo offensivo su di te (ossia tu stesso), e ti sostituisce nuovamente con il bersaglio (ossia, di nuovo, te stesso). Quindi non soltanto verrai bersagliato al posto della creatura originaria, ma il tuo stesso Riflesso si innescherà senza sortire alcun effetto utile.

Furia

- ***Se utilizzo Provocazione su una creatura ma poi quella creatura non è in grado di bersagliarmi (ad esempio perché si tratta di un attacco in mischia e un alleato ha eseguito l'azione di Guardia decidendo di coprirmi), cosa succede?***

Provocazione viene ignorata e la creatura è libera di bersagliare come di norma. Provocazione esercita il suo obbligo soltanto se la creatura provocata è effettivamente in grado di bersagliarti, come indicato da "se possibile" nel testo.

Maestro d'Armi

- ***Se una creatura che non è bersagliabile in mischia (ad esempio perché in grado di volare o perché coperta da un'altra creatura con un'azione di Guardia) innesca la mia Abilità di Contrattacco, posso effettivamente contrattaccare?***

No. Contrattacco ti permette di eseguire un attacco con un'arma da mischia contro il nemico, e per farlo devi essere in grado di bersagliare quel nemico. Ciò rende le creature volanti effettivamente immuni ai contrattacchi delle creature terrestri nella stragrande maggioranza dei casi.

Sapiente

- ***Quando un Sapiente usa Intuizione Fulminea, può il Game Master rifiutarsi di dare una risposta oppure dare una risposta parziale se ritiene che il personaggio non avrebbe modo di conoscere quell'informazione?***

No. Il Game Master ha la responsabilità di rispondere dicendo la verità, e come sempre in modo trasparente. Dopodiché, sta a chi controlla il Sapiente in questione spiegare il proprio processo deduttivo; pertanto, se la risposta è qualcosa che il Sapiente non potrebbe conoscere in base a quanto accaduto in scena, dovrà raccontare come ha svelato il mistero "dietro le quinte", magari attraverso un flashback o simili.

Viandante

- ***Ma esattamente il Compagno Fedele quali Abilità può avere?***

Il Compagno Fedele viene creato in tutto e per tutto come un normale PNG di livello 5, salvo per quanto evidenziato dall'Abilità (per esempio il numero massimo di attacchi, il calcolo dei Punti Vita, e l'assenza di punteggio di Iniziativa). Quindi è perfettamente possibile dargli qualsiasi capacità che si potrebbe dare a un PNG, nei limiti della negoziazione con il Game Master e con il resto del proprio gruppo.

- ***Il Compagno Fedele può effettuare Test di Supporto? E durante i conflitti?***

Il Compagno Fedele può effettuare Test di Supporto fuori dai conflitti, a patto che il GM lo ritenga appropriato alla scena in corso. Durante i conflitti, invece, il Compagno non ha accesso a dei turni veri e propri, e quindi non può contribuire al **gioco di squadra** (pag. 76).

Abilità Eroiche

- ***Come posso acquisire la stessa Abilità Eroica più volte (ad esempio Maestria Chimerica)?***

Quando un personaggio raggiunge il livello 10 in una Classe, può scegliere un'Abilità Eroica **qualsiasi**, a patto che ne rispetti i requisiti. Pertanto sarebbe possibile padroneggiare la Classe Chimerista e acquisire Maestria Chimerica, dopodiché padroneggiare un'altra Classe e decidere di scegliere nuovamente Maestria Chimerica (dato che il suo requisito, ossia quello di aver padroneggiato la Classe Chimerista, è tuttora valido).

Nota che ciò è possibile soltanto se l'Abilità Eroica in questione dice esplicitamente di poter essere acquisita più di una volta.

- ***Quando arrivo al decimo livello in una Classe, prendo comunque una delle sue Abilità in aggiunta all'Abilità Eroica, oppure devo scegliere?***

Ottieni entrambe.

- ***Quando cambio la Qualità di un oggetto tramite Miglioria, cosa succede alla Qualità precedente? Come posso ripristinarla?***

La Qualità viene completamente sovrascritta, e non è possibile ripristinarla (a meno che sia una Qualità accessibile tramite Miglioria, nel qual caso bisogna seguire il procedimento standard e pagare gli zenit come indicato dall'Abilità).

Creazione dei PNG

- ***Se do a un PNG l'Abilità PV extra, questi vengono moltiplicati dall'essere élite oppure campione?***

Sì, vengono moltiplicati.