

Errata Corrige Regolamento 3.4

VARIAZIONI PUNTI ARMATURA

Cat. 5: Piastre di metallo

7 (invece che 5)

Cat. 6: Cotta di maglia pesante

7 (invece che 5)

CHIAMATE DI COMBATTIMENTO

- **ABBRANCARE, FORZA DEL [...]** (solo i PNG possono effettuare questa chiamata): Questa chiamata effettuata col tocco della mano indica l'atto di ghermire una creatura per bloccarla o stritolarla. Non appena un personaggio subisce ABBRANCARE deve fermarsi sul posto e consentire all'assalitore di cingerlo con le braccia agevolmente (onde simulare l'imprigionamento). **Un personaggio abbrancato può solo parlare.**
Se colui che viene abbrancato possiede il talento FORZA ECCEZIONALE e la sua forza risulta pari o superiore a quella dell'assalitore, egli può dichiararla e quindi liberarsi (in tal caso l'avversario dovrà immediatamente lasciarlo).
- **DISARMA:** questa chiamata fa volar via dalle mani del possessore un'arma impugnata. **Il colpo con cui si dichiara la chiamata deve andare a colpire l'arma o il braccio che la sostiene** e se esso va a segno (a meno che non disponga di particolari immunità) il possessore deve abbandonare l'arma ad almeno 1 metro di distanza da lui. Se si subisce questa chiamata associata ad un'area d'effetto allora si può scegliere quale arma lasciar cadere tra quelle impugnatte. **Nel caso di un'arma da fuoco, l'arma non deve essere gettata a terra il possessore deve sparare un colpo a vuoto consumando il fulminante senza dichiarare alcun danno.**
- **SPACCA:** questa chiamata è in grado di rompere armi e scudi. Il colpo con cui si dichiara la chiamata deve andare a colpire l'arma o lo scudo e se esso va a segno (a meno di particolari immunità) il possessore non può usare l'oggetto rotto fintanto che non viene riparato. Inoltre questa chiamata può essere utilizzata per distruggere oggetti comuni e incantati non indossati (es. un amuleto poggiato su di un piedistallo). **Nel caso di un'arma da fuoco, l'arma non si rompe ma il possessore deve sparare un colpo a vuoto consumando il fulminante senza dichiarare alcun danno.**

CONTRO-CHIAMATE

- **NASTRO ROSSO** legato a un arto: questo segnale indica che l'arto segnalato considerato a tutti gli effetti come uno scudo utilizzabile anche senza competenza (a eccezione del fatto che non si possono utilizzare i talenti di "stile Arma e Scudo").

Di conseguenza il talento Scaglie di Drago viene modificato come segue:

SCAGLIE DI DRAGO – BRACCIO ARMATO [combattimento]

Il personaggio sa utilizzare il braccio armato per difendersi dagli attacchi. Il braccio scelto dal PG viene considerato a tutti gli effetti come uno scudo utilizzabile anche senza competenza (a eccezione del fatto che non si possono utilizzare i talenti di "stile Arma e Scudo"). Se il bersaglio subisce una chiamata SPACCA sul braccio armato perde i benefici di questo talento per i successivi 5 minuti. Al contrario degli scudi con il braccio armato si possono impugnare armi. **Per segnalare questo effetto di gioco il personaggio deve indossare un nastro rosso (come indicato a pag. 18 del Sistema di Gioco).**

REQUISITI: -

COSTO IN PUNTI-TALENTO: 5

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Sette Leghe	90	180	Tre volte al giorno il PG può segnalare SVANITO e spostarsi di 10 passi. Utilizzabile max una volta ogni 5 minuti.
-------------	----	-----	--