

MANUALE DEL GIOCATORE – ERRATA

Questo documento corregge o chiarifica alcune regole del Manuale del Giocatore 5Ed. Le parti scritte in nero sono correzioni all'edizione italiana, mentre le parti scritte in blu sono aggiornamenti fatti al testo dalla Wizards of the Coast.

Tutte le modifiche e gli aggiornamenti qui elencati sono stati inseriti nella Quinta Stampa del Marzo 2019.

(Ultimo aggiornamento 25/02/2019)

CREAZIONE DEL PERSONAGGIO

Armi (p. 14) Nella seconda voce sulle armi a distanza dell'elenco puntato, "Un'arma dotata della proprietà da lancio" viene sostituito con "Un'arma da mischia dotata della proprietà da lancio".

Oltre il 1° livello (p. 15) Nella seconda frase del terzo paragrafo, "aggiunge il totale al suo massimo" viene sostituito con "aggiunge il totale (fino a un minimo di 1) al suo massimo".

BARDO

Slot Incantesimo (p. 53) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da bardo di 1° livello".

CHIERICO

Preparare e Lanciare Incantesimi (p. 58) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da chierico di 1° livello".

DRUIDO

Preparare e Lanciare Incantesimi (p. 66) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da druido di 1° livello".

GUERRIERO

Slot Incantesimo (p. 75) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da mago di 1° livello".

LADRO

Slot Incantesimo (p. 80) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da mago di 1° livello".

MAGO

Preparare e Lanciare Incantesimi (p. 83) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da mago di 1° livello".

Portento (p. 86) Il privilegio si estende anche alle creature che il mago sia in grado di vedere, non solo a se stesso.

Evocazione Minore (p. 86) La frase finale termina come segue: "l'oggetto stesso subisce o infligge qualsiasi danno."

MONACO

Ki (p. 91) Per calcolare la CD del tiro salvezza del Ki si usa il modificatore di Saggezza del monaco [era "bonus"].

Sintonia Elementale (p. 94) Nella prima frase, "le forze elementali vicine" viene sostituito con "le forze elementali entro 9 metri da lui".

PALADINO

Percezione del Divino (p. 97) Oltre ai luoghi, il privilegio individua anche gli oggetti.

Preparare e Lanciare Incantesimi (p. 97) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da paladino di 1° livello".

Punizione Divina (p. 98) Alla fine del paragrafo, aggiungere "fino a un massimo di 6d8".

Punizione Divina Migliorata (p. 98) L'ultima frase è stata eliminata.

RANGER

Slot Incantesimo (p. 104) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da ranger di 1° livello".

Compagno del Ranger (p. 106) Nella seconda frase del secondo paragrafo, la frase che inizia con "ma non effettua" è stata eliminata.

Nella terza frase del secondo paragrafo, "Schivata" è stato eliminato e, dopo quella frase, viene aggiunta la seguente frase: "Se il ranger non le dà alcun ordine, la bestia effettua l'azione di Schivata."

Addestramento Straordinario (p. 106) "Schivata" è stato eliminato ed è stata aggiunta la seguente frase alla fine del paragrafo: "Inoltre, gli attacchi della bestia ora sono considerati magici al fine di oltrepassare la resistenza e l'immunità agli attacchi e ai danni non magici."

STREGONE

Slot Incantesimo (p. 109) Nella prima frase, "i suoi incantesimi di 1° livello" diventa "i suoi incantesimi da stregone di 1° livello".

WARLOCK

Slot Incantesimo (p. 115) Alla fine della prima frase, va aggiunto il seguente testo: "per lanciare i suoi incantesimi da warlock dal 1° al 5° livello."

EQUIPAGGIAMENTO

Manette (p. 152) Per romperle occorre superare una prova di Forza con CD 20.

Tabella Vitto e Alloggio (p. 158) Birra, sostituire "mezzo litro" con "quattro litri".

CAPITOLO 6

Esperto di Dungeon (p. 167) L'ultima voce dell'elenco puntato viene sostituita con: "Muoversi a passo veloce non gli impone la normale penalità di -5 al suo punteggio di Saggezza (Percezione) passiva."

Maestro delle Armi su Asta (p. 170) In entrambe le voci dell'elenco puntato, aggiungere "una lancia" alle armi nominate.

CAPITOLO 7

Vantaggio e Svantaggio (p. 173) Nella prima frase del quarto paragrafo, "ripetere il tiro" viene sostituito entrambe le volte con "ripetere o sostituire il tiro".

CAPITOLO 8

Tabella Passo di Viaggio (p. 182) A passo Veloce la distanza percorsa al giorno è 45 km [era 48 km] e a passo Lento è 27 km [era 24 km].

COMBATTIMENTO

Lottare (p. 195) Dopo la seconda frase del secondo paragrafo, aggiungere la seguente frase: "Il personaggio ha successo automaticamente se il bersaglio è incapacitato."

Spingere una Creatura (p. 196) Dopo la seconda frase del secondo paragrafo, aggiungere la seguente frase: "Il personaggio ha successo automaticamente se il bersaglio è incapacitato."

MAGIA

Combinare Effetti Magici (p. 205) Alla fine del primo paragrafo, aggiungere la seguente frase: "Oppure si applica l'effetto più recente se gli incantesimi lanciati sono di potenza uguale e le loro durate si sovrappongono."

INCANTESIMI

Banchetto degli Eroi (p. 217) Al banchetto può partecipare "un massimo di dodici creature" [era "un massimo di altre dodici creature"].

Contagio (p. 224) L'ultima frase del primo paragrafo diventa: "Se colpisce, il bersaglio è avvelenato."

Il secondo paragrafo va sostituito con: "Alla fine di ogni suo turno, il bersaglio avvelenato deve effettuare un tiro salvezza su Costituzione. Se il bersaglio supera tre di questi tiri salvezza, non è più avvelenato e l'incantesimo termina. Se il bersaglio fallisce tre di questi tiri salvezza, non è più avvelenato, ma sceglie una delle malattie descritte di seguito. Il bersaglio è contaminato dalla malattia scelta per la durata dell'incantesimo."

Fiotto Acido (p. 236) La prima frase diventa: “L’incantatore scaglia una bolla di acido, scegliendo una creatura entro gittata e che egli sia in grado di vedere oppure due creature entro gittata e che egli sia in grado di vedere, situate a non più di 1,5 metri l’una dall’altra.”

Invocare il Fulmine (p. 246) Nel primo paragrafo “e situato a 30 metri” va sostituito con “entro gittata”. Nel secondo paragrafo “entro gittata” va sostituito con “sotto la nube”.

Lentezza (p. 247-248) Nell’ultimo paragrafo “alla fine del suo turno” va sostituito con “alla fine di ogni proprio turno”.

Levitazione (p. 248) Nella prima frase “un oggetto a scelta” va sostituito con “un oggetto libero a scelta”.

Metamorfosi Pura (p. 251) Nel primo paragrafo “in un oggetto” va sostituito con “in un oggetto non magico”. Nella sezione *Creatura in Oggetto* (p. 252), alla fine della prima frase aggiungere: “fintanto che la taglia dell’oggetto non è superiore alla taglia della creatura.”

Onda Distruttiva (p. 256) L’incantesimo infligge 5d6 danni da tuono (in aggiunta ai 5d6 danni radiosi o necrotici).

Proibizione (p. 264) Il lato dell’area è 60 metri [era 200 metri].

Santuario (p. 272-273) L’ultima frase diventa: “Se la creatura protetta effettua un attacco, lancia un incantesimo che influenza una creatura nemica o infligge danno a un’altra creatura, questo incantesimo termina.”

Servitore Inosservato (p. 276) Nella prima frase “crea una forza invisibile” viene sostituito con “crea una forza Media invisibile”.

Simulacro (p. 279) Alla fine del primo paragrafo aggiungere “tranne per il fatto che è un costrutto.”

Spruzzo Colorato (p. 281) Nel secondo paragrafo “finché l’incantesimo non termina” va sostituito con “fino alla fine del turno successivo dell’incantatore”.

Tempesta di Nevischio (p. 284) L’inizio del terzo paragrafo diventa: “Se una creatura inizia il proprio turno nell’area dell’incantesimo e cerca di concentrarsi su un incantesimo,”

Tempesta di Vendetta (p. 284) Nel secondo paragrafo “produce ulteriori effetti nel suo turno.” va sostituito con “produce effetti differenti nel suo turno.”

Trova Cavalcatrice (p. 287) Nel quarto paragrafo “questi può comunicare con lei telepaticamente.” va sostituito con “possono comunicare telepaticamente l’uno con l’altra.”

Velocità (p. 288) La frase tra parentesi è da leggersi “(un solo attacco con le armi)” [era “(solo attacchi con le armi)”].

APPENDICE A: CONDIZIONI

Indebolimento (p. 291) L’ultimo paragrafo diventa: “Una creatura riduce di 1 il suo livello di indebolimento, se completa un riposo lungo, purché abbia anche avuto modo di mangiare e bere qualcosa, e se viene rianimata dalla morte.”

APPENDICE D: STATISTICHE DELLE CREATURE

Cavallo da Galoppo (p. 304) Zoccoli, il tiro per colpire è +5 [era +2].

Cavallo da Guerra (p. 304) Zoccoli, il tiro per colpire è +6 [era +4].

Armatura per Cavallo da Guerra (p. 305) Sostituire “Giacco di Maglia” con “Corazza ad Anelli”.

Imp (p. 306) Nelle *Resistenze ai Danni* “da armi non magiche che non siano argentate” va sostituito con “da attacchi non magici con armi non argentate”.

Orso Bruno (p. 307) *Morso*, il tiro per colpire è +6 [era +5]; *Artigli*, il tiro per colpire è +6 [era +5].

Orso Nero (p. 308) *Morso*, il tiro per colpire è +4 [era +3]; *Artigli*, il tiro per colpire è +4 [era +3].

Quasit (p. 309) Nelle *Resistenze ai Danni* “da armi non magiche” va sostituito con “da attacchi non magici”.