

TERRA SPEZZATA - AGGIORNAMENTO ALLA SECONDA EDIZIONE

Questo specchio raduna tutte le aggiunte, correzioni, modifiche che costituiscono la Seconda Edizione del Manuale di Terra Spezzata. È possibile richiederlo in Segreteria a tutti gli eventi. Vedi WWW.GRV.IT per ulteriori informazioni.

p.	Paragrafo	Prima edizione	Seconda edizione
6	Diffusione delle informazioni	2) Quando un giocatore, per qualsiasi motivo... [tutto il punto 2]	2) Cambiare personaggio (vedi a p. XX) cancella tutte le conoscenze pregresse.
6	PG o PNG?	<p>Potete partecipare al vostro primo evento come Personaggio Giocante oppure come Personaggio non Giocante: nel primo caso è necessario iniziare a organizzarsi con un po' di anticipo. È necessario infatti leggere il capitolo Creazione del Personaggio e compilare il modulo PG seguendo le indicazioni riportate: 1 nuovi personaggi devono essere approvati dallo Staff e pertanto è indispensabile inviarli a personaggi@grv.it entro la scadenza indicata (7-10 giorni prima del live).</p> <p>Per partecipare come PNG, invece, non ci sono termini di iscrizione, ma è comunque gradito informare lo Staff della propria presenza al live. Chi gioca come PNG non paga nessuna quota di partecipazione e anzi mangia e beve a spese del PG (vedi paragrafo Fare il PNG a p. 257).</p>	<p>Consigliamo a tutti di partecipare al loro primo evento come Personaggio Giocante, ma è possibile farlo anche nelle vesti di Personaggio non Giocante.</p> <p>Per creare un nuovo personaggio e farlo approvare allo Staff, è necessario leggere il capitolo Creazione del Personaggio, compilare il modulo PG seguendo le indicazioni riportate e inviarlo a personaggi@grv.it entro 7-10 giorni prima del live. In alternativa è possibile presentarsi direttamente alla porta e scegliere uno dei personaggi pregenerati disponibili.</p> <p>In ogni caso è gradito segnalare per tempo la propria presenza a un evento e comunicare l'eventuale disdetta con almeno 48 ore di anticipo.</p> <p>Lo Staff è indulgente con i neofiti ma si riserva di esigere una penale di 5 euro dai giocatori abituali che vengono a un live senza iscriversi in tempo, oppure che si iscrivono ma poi non si presentano.</p> <p>Personaggi non Giocanti invece non pagano nessuna quota di partecipazione e anzi mangiano e bevono a spese dei PG (vedi paragrafo Fare il PNG a p. 257). Per partecipare come PNG non ci sono termini di iscrizione, ma è comunque preferibile informare lo Staff della propria presenza al live. Se a un evento si presentano troppi PNG imprevisi, verrà chiesto loro di contribuire alle spese dell'evento versando 5 euro.</p>
7	EQUIPAGGIAMENTO NECESSARIO	[aggiungere all'inizio del paragrafo]	Equipaggiamento necessario La maggior parte degli eventi di Terra Spezzata include uno o più pasti in gioco: zuppe, grigliate di carne, tortelli, pane e formaggio e così via. I pasti vengono forniti dallo Staff ma spetta a ciascun partecipante portare le proprie stoviglie, possibilmente adatte a un contesto medievale. Consigliamo quindi a chi non vuole mangiare tutto con le mani di munirsi di una ciotola, boccale o scodella di metallo, terracotta o legno, per mangiare e per bere; e di un comune cucchiaino di metallo di legno.
11	Manifesto	formato da più di due persone	formato da più di tre persone
21	Come truccarsi	La protesi frontale da bruto è stata pensata e realizzata da Terra Spezzata, e non si trova in commercio. Può essere richiesta in regalo prima di ogni evento cui si è iscritti, lo staff provvederà a prestare una ad ogni giocatore che interpreti un bruto.	La protesi frontale da bruto è stata pensata e realizzata da Terra Spezzata e non si trova in commercio. Può essere richiesta in Taverna all'inizio dell'evento e viene venduta dallo Staff al prezzo politico di 5 euro.
27	Scegliere la Carriera	Gli Scudi d'Argento sono fieri mercenari e non appartengono a nessun Principato. Difettano di addestramento formale, ma quelli tra loro che sopravvivono abbastanza hanno a disposizione un raro assortimento di abilità.	Gli <i>Scudi d'Argento</i> ed i <i>Draghi di Ferro</i> sono due distinte compagnie di fieri mercenari e non appartengono a nessun Principato. Difettano di addestramento formale, ma quelli tra loro che sopravvivono abbastanza hanno a disposizione un raro assortimento di abilità.
29	Scegliere la Carriera	È importante notare che solamente Sciamani e Druidi conoscono l'Erboristeria.	È importante notare che solamente Sciamani e Druidi padroneggiano l'Erboristeria. Gli <i>Eruditi</i> sono cronisti, inventori, sapienti, poeti, artisti, mercanti, cantastorie, dotti cerusici. In grado di cavarsela in ogni situazione, viaggiano di Principato in Principato avendo come unico padrone la sete di conoscenza. I più colti e versatili tra loro studiano i rudimenti di alcune o tutte le abilità Artigiane.
29	Scegliere la Carriera	Le Frece Nere sono ex-briganti...	[Eliminare tutto il paragrafo]
29 R		Mercenari: gli Scudi d'Argento e le Frece Nere non appartengono a nessun Principato e vengono descritti a p. 198.	Mercenari: gli Scudi d'Argento, i Draghi di Ferro e gli Eruditi non appartengono a nessun Principato e vengono descritti a p. XX.
30	Analizzare ferite	Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma può con una semplice occhiata stabilire se una locazione...	Il personaggio non è in grado di intervenire in alcun modo sulle ferite, ma semplicemente toccando una persona può stabilire se una locazione...
30	Analizzare Veleni	I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti.	I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare i Veleni, ovvero i Filtri alchemici nocivi, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto Veleni.
30	Analizzare Pozioni	I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti.	I personaggi che possiedono questa abilità ricevono una Scheda Conoscenza che permette di analizzare le Pozioni, ovvero i Filtri alchemici benefici, scoprendone gli effetti. Non permette di capire se un personaggio ha assunto Pozioni.
32	Trafiletto RISPARIARE PUNTI	L'unica eccezione sono i personaggi che appartengono a Carriere artigiane, in questo caso è possibile risparmiare fino a 3 punti, ovvero spenderne solo 17 nelle abilità di partenza.	L'unica eccezione sono i personaggi che appartengono a carriere artigiane oppure scout, in questi casi è possibile risparmiare fino a 3 punti, ovvero spenderne solo 17 nelle abilità di partenza.
33	Macchine da Guerra	MACCHINE DA GUERRA – 4 punti Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte... [TUTTO IL PARAGRAFO].	Macchine da Guerra – 3 punti Tutte le [...] utilizzate. Le armi da guerra spesso necessitano di uno o più aiutanti per essere utilizzate; non serve nessuna abilità per fungere da aiutante. Questa abilità permette anche di riparare una Macchina da Guerra in 5 minuti. Per ulteriori dettagli vedi p. XX e p. XX.
33	Letteratura	... ogni testo scritto.	... ogni testo scritto. Questo vale anche per le "missive" IC inviate telematicamente al di fuori degli eventi.
33	Magia 0	Per fare questo è sufficiente toccare il personaggio per 10 secondi, e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente "Sì" o "No".	Per fare questo è sufficiente toccare per 10 secondi il personaggio (che IC non si accorge di nulla) e chiederlo, fuori gioco, al giocatore in questione, che è tenuto a rispondere sinceramente "Sì" o "No".
33	Trattare ferite	Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali).	Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali). È anche in grado di comprendere a che punto è il decorso di una Malattia (p. XX).
33	Fasciare ferite	È in grado di applicare una fasciatura su una locazione Ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento.	È in grado di applicare una fasciatura su una locazione Ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento anche se i danni sono causati da Veleni,
35	Creaz. personaggio	SACERDOZIO 1 – 4 PUNTI SACERDOZIO 2 – 6 PUNTI	SACERDOZIO 1 – 3 PUNTI SACERDOZIO 2 – 5 PUNTI
35	Sacerdozio 0	Per fare questo deve chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che non risponde con una sola parola.	Per fare questo deve chiederlo fuori gioco al giocatore in questione, che IC non si accorge di nulla ed è tenuto a rispondere sinceramente con una sola parola.
35	Valutare Preziosi	[aggiungere alla fine]	Richiede: Contare
36	Carriera	Vedi p. 27 per una descrizione delle Carriere. [AGGIUNGERE SOTTO PRIMA]	Ci sono inoltre due Carriere mercenarie che non sono legate a nessun Principato. È possibile inserire "Mercenario" in una delle 3 Proposte, ma sarà lo Staff in fase di assegnazione a decidere se inviare il personaggio negli Scudi d'Argento o nei Draghi di Ferro.
38R	Quanti doppiogiochisti?	[sostituire l'intero riquadro]	<p>Giocare nello stesso Principato</p> <p>I gruppi troppo numerosi di giocatori che sono amici OOC non possono giocare nello stesso Principato, per le ragioni spiegate nel Manifesto Programmatico (p. XX). I piccoli gruppi (al massimo 3 persone) di nuovi giocatori hanno però la garanzia di giocare i loro primi PG nello stesso Principato, se lo desiderano. Devono semplicemente indicarlo nel campo "Note" della Proposta Personaggio e selezionare gli stessi 3 Principati. I loro personaggi verranno assegnati, tutti insieme, in uno di questi Principati. Nota che coloro che intendono avvalersi di questa possibilità non possono inserire tra le 3 Carriere i Mercenari, né gli Eruditi.</p> <p>Del resto ai fini del gioco la violenza del colpo OOC non implica ferite più gravi IC, quindi toccare con troppa forza è sconveniente per vincere lo scontro.</p> <p>I colpi devono comunque essere sempre portati in modo visibile e toccare nettamente altrimenti non sono validi. Non c'è un "arco minimo" di caricamento, ma è sempre necessario impostare il colpo con l'avambraccio e non solo con il polso. Inoltre non è consentito sferrare con la stessa arma rapidi attacchi ripetuti sullo stesso lato: in questo caso l'avversario considererà sempre un solo colpo a segno. Per incalzare l'avversario con attacchi rapidi è necessario cambiare completamente direzione d'attacco a ogni colpo, considerando che le direzioni da cui può provenire un attacco sono tre: da sinistra, da destra e dall'alto. Se invece si vuole attaccare nuovamente con la stessa arma sullo stesso lato, è necessario lasciar passare circa 1 secondo tra un colpo e l'altro di ogni arma, ritornando in guardia dopo ogni attacco, vibrando colpi plateali o simili.</p> <p>Le opzioni di attacco sono dunque due e possono essere alternate a piacere durante uno scontro: o combattere più lentamente, con colpi studiati; o incalzare l'avversario ma sempre cambiando lato di attacco (es. destra-sinistra-alto-destra e via così).</p> <p>Ogni colpo d'arma e molti Incantesimi infliggono danno a chi li subisce. Il personaggio colpito deve sempre interpretare ogni colpo ricevuto, con un grido di dolore, un grugnito, un passo indietro o simili, sia per rendere più divertente il combattimento, sia per palesare all'avversario che il suo colpo è andato a segno. Tutto questo vale anche per i colpi assorbiti dall'armatura.</p> <p>Se ne ha voglia può fare il PNG, non potrà invece giocare un altro PG per quella giornata (vedi "Cambiare personaggio" a p. XX)</p>
39	Armi, colpi e chiamate	Del resto ai fini del gioco la violenza del colpo OOC non implica ferite più gravi IC, quindi toccare più lievemente e rapidamente possibile è conveniente per vincere lo scontro.	<p>Trascorsi 15 minuti il giocatore deve andare in Taverna o in Regia e comunicare il decesso del proprio PG a un Master.</p> <p>Trascorsi 15 minuti il giocatore deve andare in Taverna e comunicare il decesso del proprio PG all'Oste.</p> <p>Fasciare una ferita non consuma risorse né Carte potere, né permette di recuperare PL o di usare una locazione Inutilizzabile.</p> <p>Fasciare una ferita non consuma risorse né Carte potere, né permette di recuperare PL o di usare una locazione Inutilizzabile. È però necessaria una benda lunga almeno 50 cm, che deve rimanere applicata alla locazione ferita fino alla fine del processo di Trattamento (vedi oltre). Togliere la fasciatura da una ferita richiede "due mani libere", 10 secondi di contatto e fa ricominciare dall'inizio il conteggio per il Sanguinamento.</p> <p>La Taverna e la Regia</p> <p>A quasi tutti gli eventi vengono allestite queste due zone. La Regia è il luogo in cui i Master e i Personaggi non Giocanti (p. XX) si cambiano e preparano gli accadimenti del live. La Taverna è una stanza, una tenda o semplicemente un tavolo in uno spiazzo, riconoscibile grazie a una targa di legno con la scritta "Taverna", dove vengono serviti i pasti IC. Soprattutto, in Taverna si trova sempre l'Oste: un membro dello Staff a disposizione dei giocatori per consultare il Manuale, richiedere chiarimenti, gestire iscrizioni tardive, creazioni Artigiane (p. XX), Avvelenamenti (p. XX), dispute arbitrali, nonché per registrare i PG morti o rapiti (p. XX). Durante tutto l'evento i Personaggi Giocanti non devono mai avvicinarsi alla Regia, che è riservata a Master e PNG: per qualsiasi questione devono sempre rivolgersi all'Oste.</p> <p>Dopo essere usciti dal gioco, per qualunque motivo, è buona norma informare la Taverna o una dei Master dell'accaduto.</p> <p>Dopo essere usciti dal gioco, per qualunque motivo, è necessario informare l'Oste dell'accaduto.</p> <p>Subito dopo essere usciti, il rapitore e il prigioniero devono comunicare a un Master la loro situazione.</p> <p>Subito dopo essere usciti, il rapitore e il prigioniero devono comunicare all'Oste la loro situazione.</p> <p>Ad esempio tutte le Schede di Reagenti ed Elementi grezzi ricadono in questa categoria</p> <p>Ad esempio le Schede dei Reagenti Grezzi e Raffinati ricadono in questa categoria (vedi Schede Reagente a p. XX). Per le Schede Trappola, "inseparabile" si riferisce solo al primo pezzo di corda (vedi Abilità artigiana a p. XX).</p> <p>riceve le Carte corrispondenti in Taverna prima dell'inizio del live o di ogni giornata di gioco.</p> <p>riceve le Carte corrispondenti dallo Staff prima dell'inizio di ogni live.</p>
40	Subire i Danni	Ogni colpo d'arma e molti Incantesimi infliggono danno a chi li subisce.	Ogni colpo d'arma e molti Incantesimi infliggono danno a chi li subisce. Il personaggio colpito deve sempre interpretare ogni colpo ricevuto , con un grido di dolore, un grugnito, un passo indietro o simili, sia per rendere più divertente il combattimento, sia per palesare all'avversario che il suo colpo è andato a segno. Tutto questo vale anche per i colpi assorbiti dall'armatura.
42	Morte e Cadaveri	Se ne ha voglia può fare il PNG, non potrà invece giocare un altro PG per quella giornata	Se ne ha voglia può fare il PNG, non potrà invece giocare un altro PG per quella giornata (vedi "Cambiare personaggio" a p. XX)
42	Morte e cadaveri	Trascorsi 15 minuti il giocatore deve andare in Taverna o in Regia e comunicare il decesso del proprio PG a un Master.	Trascorsi 15 minuti il giocatore deve andare in Taverna e comunicare il decesso del proprio PG all'Oste.
43	Guarigione	Fasciare una ferita non consuma risorse né Carte potere, né permette di recuperare PL o di usare una locazione Inutilizzabile.	Fasciare una ferita non consuma risorse né Carte potere, né permette di recuperare PL o di usare una locazione Inutilizzabile. È però necessaria una benda lunga almeno 50 cm , che deve rimanere applicata alla locazione ferita fino alla fine del processo di Trattamento (vedi oltre). Togliere la fasciatura da una ferita richiede "due mani libere", 10 secondi di contatto e fa ricominciare dall'inizio il conteggio per il Sanguinamento.
44	L'Area di Gioco	[nuovo paragrafo prima di "Andare OOC"]	La Taverna e la Regia A quasi tutti gli eventi vengono allestite queste due zone. La Regia è il luogo in cui i Master e i Personaggi non Giocanti (p. XX) si cambiano e preparano gli accadimenti del live. La Taverna è una stanza, una tenda o semplicemente un tavolo in uno spiazzo, riconoscibile grazie a una targa di legno con la scritta "Taverna", dove vengono serviti i pasti IC. Soprattutto, in Taverna si trova sempre l'Oste: un membro dello Staff a disposizione dei giocatori per consultare il Manuale, richiedere chiarimenti, gestire iscrizioni tardive, creazioni Artigiane (p. XX), Avvelenamenti (p. XX), dispute arbitrali, nonché per registrare i PG morti o rapiti (p. XX). Durante tutto l'evento i Personaggi Giocanti non devono mai avvicinarsi alla Regia, che è riservata a Master e PNG: per qualsiasi questione devono sempre rivolgersi all'Oste .
45	Uscire dall'area di gioco	Dopo essere usciti dal gioco, per qualunque motivo, è buona norma informare la Taverna o una dei Master dell'accaduto.	Dopo essere usciti dal gioco, per qualunque motivo, è necessario informare l'Oste dell'accaduto.
45	Prendere Prigionieri	Subito dopo essere usciti, il rapitore e il prigioniero devono comunicare a un Master la loro situazione.	Subito dopo essere usciti, il rapitore e il prigioniero devono comunicare all'Oste la loro situazione.
46	La rappresentazione fisica	Ad esempio tutte le Schede di Reagenti ed Elementi grezzi ricadono in questa categoria	Ad esempio le Schede dei Reagenti Grezzi e Raffinati ricadono in questa categoria (vedi Schede Reagente a p. XX). Per le Schede Trappola, "inseparabile" si riferisce solo al primo pezzo di corda (vedi Abilità artigiana a p. XX).
46	Magia o Sacerdozio	riceve le Carte corrispondenti in Taverna prima dell'inizio del live o di ogni giornata di gioco.	riceve le Carte corrispondenti dallo Staff prima dell'inizio di ogni live.
48	Schede Reagente	Queste Schede sono inoltre sempre inseparabili dalla rappresentazione fisica fornita dall'associazione e perdono ogni valore se la rappresentazione viene smarrita. È comunque possibile ottenere una nuova	Queste Schede sono inoltre sempre inseparabili dalla rappresentazione fisica fornita dall'associazione e perdono ogni valore se la rappresentazione viene smarrita. Però, esclusivamente per quanto riguarda i Reagenti Raffinati e quei Reagenti Grezzi che rappresentano fiore e piante , ogni rappresentazione fisica può avere fino a tre Schede di uno stesso Reagente collegate. Le

p.	Paragrafo	Prima edizione	Seconda edizione
		rappresentazione fisica in Taverna pagando una penale di 2 euro.	Schede Reagente sono fissate con un elastico e possono quindi essere spostate da una rappresentazione fisica a un'altra, purché per ogni rappresentazione ci sia almeno una Scheda, e non più di tre Schede.
52	Avvelenamenti	... e consegna la Scheda Veleno strappata a un Master (spesso interpreta il ruolo dell'Oste)	... e consegna la Scheda Veleno strappata all'Oste (che è sempre interpretato da un Master)
53	Rischi e pericoli	[NUOVO PARAGRAFO, inserire dopo Trappole]	Il contatto o la vicinanza con untori, animali morti o cadaveri infetti può causare diverse Malattie, i cui effetti di gioco per semplicità sono sempre molto simili. Nel giorno di gioco in cui ha subito il contagio, un personaggio ammalato deve solo interpretare lievi sintomi , seguendo eventuali indicazioni di un Master (ad es. tosse, giramenti di testa, pallore o bubboni da rappresentare con il trucco). Nel giorno successivo in cui il personaggio è presente, i sintomi si aggravano causando un effetto WEAKNESS che perdura finché la malattia non viene curata. Il terzo giorno l'appetito sta sempre peggio e se non viene curato alla fine muore : subisce HOLY MORTAL mezz'ora prima del TIME OUT della giornata. Nota che, per semplicità, i personaggi ammalati non sono contagiosi, a meno che un Master dia disposizioni contrarie. Alcune Malattie sono Incurabili, nel qual caso possono essere guarite solo attraverso la Cerimonia Purificazione Totale; oppure con il Rimedio Trattamento miracoloso dei Malanni e l'abilità Trattare le malattie.
53	Avvelenamenti	[inserire alla fine del paragrafo]	Nota che esistono diverse Cerimonie, Pozioni e Rimedi in grado di guarire dai Veleni: Curare i Veleni, Purificazione totale, Antidoto universale, Preparato Purificante e Preparato Purificante Miracoloso. Invece un Esorcismo appropriato (p. XX) non può mai guarire completamente un Veleno, ma si limita a sospenderne l'Effetto per la durata di una Cerimonia (di solito, 30 minuti).
53	Avvelenamenti	Alcuni alchimisti sanno creare Unguenti velenosi, ovvero Veleni che vengono spalmati su un'arma	Alcuni alchimisti sanno creare Unguenti velenosi, ovvero Veleni che vengono spalmati su un'Arma da taglio
53	Rischi e pericoli => Trappole	Trappole [rimuovere l'intero paragrafo + tutta la lista delle trappole]	Reti, lacci, buche nascoste, tagliole... tutte le Trappole vengono rappresentate con una corda (spessa almeno 4 mm e lunga al massimo 15 metri) disposta a terra a cerchio o in qualsiasi altra forma. Quando è "innescata" non può in nessun caso essere spostata; per piazzare o disinnescare una Trappola è necessaria l'abilità ominima (p. XX). Chiunque passi all'interno del cerchio di corda rischia di cadere in trappola, rimanendo trafitto, bloccato o entrambi! Difatti il personaggio che l'ha piazzata può in qualsiasi momento farla scattare semplicemente toccando la corda e dichiarando gli effetti riportati sulla Scheda Trappola legata alla stessa. Se la vittima si trova all'interno del cerchio subisce gli effetti della Trappola: se all'interno ci sono due o più personaggi, la Trappola non scatta. Le Trappole di secondo livello sono invece rappresentate con un pezzo di corda più lungo, fino a 25 metri, e causano effetti di massa (la Chiamata comincia con MASS). Quando una di queste Trappole scatta, tutti coloro che si trovano all'interno del cerchio di corda, alleati o nemici, ne subiscono gli effetti. In ogni caso quando una Trappola viene attivata è importante ascoltarne gli effetti, che solitamente immobilizzano o abbattono in un solo colpo chi si trova all'interno. Una volta scattata, la Trappola non potrà più avere alcun effetto finché non viene raccolta e piazzata di nuovo. Vedi il capitolo Abilità Artigiane a p. XX per i diversi tipi di Trappole e i loro effetti.
53	Trappole di secondo livello	Pioggia di massi MASS DOUBLE alla testa nel raggio di 3 metri – un sacco di pietre si svuota del suo contenuto colpendo tutti i presenti nel raggio di 3 metri.	Pioggia di massi MASS DOUBLE alla testa nel raggio della corda – un sacco di pietre si svuota del suo contenuto colpendo tutti i presenti all'interno della corda. Piazzare questa trappola richiede 5 minuti e la presenza di alberi o edifici entro 3 metri di distanza dalla corda. [sostituire tutte le occorrenze di "nel raggio di 3 metri" con "nel raggio della corda".]
54	Chiamate	[aggiungere prima di "Le Chiamate si suddividono in quattro categorie"]	Nel caso di lunghe Chiamate associate a colpi d'arma, è vietato iniziare un nuovo attacco prima di aver terminato di pronunciare in modo chiaro tutte le Chiamate. Un personaggio che viene nuovamente colpito prima che l'avversario abbia finito di dichiarare il colpo precedente ha il diritto di ignorare sia il secondo colpo, sia le Chiamate speciali del primo.
54	Rischi e pericoli	(aggiungere alla fine)	Macchine da Guerra Tutte le macchine balistiche o da assedio di grandi dimensioni, ad esempio Arieti, Catapulte , Baliste , scudi mobili su ruote e simili, richiedono l'abilità Macchine da Guerra (p. XX) per essere utilizzate. Genieri e guastatori le schierano in battaglia oppure le usano per dare la caccia a mostri particolarmente feroci. Tutte le Macchine da Guerra sono troppo grandi per essere distrutte con pochi colpi d'arma o con Chiamate SHATTER o CRASH, cui sono immuni . Tuttavia un qualsiasi personaggio armato, mimando il sabotaggio per 3 minuti con "due mani libere" può distruggere una qualsiasi arma balistica o da assedio. Una Macchina da Guerra così distrutta non può essere utilizzata, ma può essere riparata in 5 minuti da un personaggio con Maniscalco oppure Macchine da Guerra e "due mani libere". Nei rari casi in cui ha importanza, porte e portoni chiusi a chiave seguono le stesse regole delle armi da assedio per essere distrutte o riparate. Una porta "distrutta" deve essere lasciata spalancata finché non viene riparata. Seguono alcuni esempi di Macchine da Guerra e dei loro effetti, per i requisiti di costruzione vedi p. XX. Ariete : Dimensioni minime 200x10 cm. Deve avere 4 maniglie o lacci. Pesante come 2 uomini, richiede 3 aiutanti. Distrugge una porta o portone in 4 colpi. Ogni colpo richiede 10 metri di rincorsa. Balista : Dimensioni minime 100x80 cm. Richiede una forcella o supporto su cui appoggiarla. Non può essere spostata né sollevata mentre si ricarica o tira. Servono 30 secondi per ricaricare. Danno SLAM FIVE Balista Grande : Dimensioni minime 150x100 cm. Deve essere fissata su un affusto o carrello. Non può essere spostata né sollevata mentre si ricarica o tira. Servono 30 secondi e 1 aiutante per ricaricare. Pesante come un uomo Danno SLAM FATAL Catapulta : Dimensioni minime 200x100 cm. Rientrano in questa categoria anche trabucchi, onagri e armi del genere. Non può essere spostata mentre si ricarica o tira. Può tirare solo a parabola (minimo 45° di elevazione). Servono 30 secondi e 2 aiutanti per ricaricarla. Si può muovere solo su ruote e risulta pesante come 4 uomini. Macigno: danno MASS TRIPLE nel raggio di 3 metri Proiettili: (massimo 30 per colpo) ciascuno infligge danno SLAM DOUBLE In entrambi i casi, 1 dose di Fuoco Crepitante per ogni colpo aggiunge +1 al danno e la Natura FLAME. Cavallo di Frisia : Dimensioni minime 200x10 cm. Si tratta di un palo appoggiato su bassi cavalletti e ricoperto di spunzoni in gommapiuma lunghi circa 50 cm. Pesante come 4 uomini. Il cavallo di Frisia non può essere scavalcato e infligge 1 Danno a tutti coloro che inavvertitamente lo toccano, a meno che lo stiano spostando sotto la supervisione di un personaggio con Macchine da Guerra Mantelietto : scudo mobile su ruote, dimensioni minime 150 x 150 cm. Pesante come un uomo. Può avere una feritoia centrale. Chi si trova all'interno del Mantelietto è protetto anche dagli attacchi SLAM e dagli Incantesimi di Danno, anche ad area.
56	CALLING	CALLING: Il bersaglio viene attirato verso il lanciatore da una forza irresistibile: non può attaccare anziché aggirarsi non arriva, correndo, entro un metro dal lanciatore.	CALLING: Il bersaglio viene attirato verso il lanciatore da un richiamo irresistibile: non può attaccare (come per CONFUSE) finché non arriva, correndo, entro un metro dal lanciatore.
56	CONFUSE	...non può utilizzare Incantesimi, Cerimonie o altri Effetti.	... non può utilizzare Incantesimi, Cerimonie o altri Effetti, tranne Schivata e Forza di Volontà.
56	FUMBLE	Dopo che l'oggetto tocca il suolo, o penzola per almeno 1 secondo se fissato al braccio, è possibile riprenderlo.	Dopo che l'oggetto tocca il suolo, o penzola per almeno un paio di secondi se fissato al braccio, è possibile riprenderlo.
66 R	Autorità e titoli	Mercenari Tra gli Scudi d'Argento e tra le Frece Nere non esiste Autorità e tutti i personaggi sono chiamati semplicemente Mercenari, Scudi o Frece.	Mercenari ed Eruditi Tra gli Scudi d'Argento e tra i Draghi di Ferro non esiste Autorità e tutti i personaggi sono chiamati semplicemente Mercenari, Scudi o Draghi. Lo stesso vale per gli Eruditi.
77	Nomi	Nomi in Quenya	Modificato l'elenco dei Nomi in Quenya
91	Traffiggere	a un singolo colpo portato con un Pugnale.	a un singolo colpo portato con un Pugnale (non da lancio).
92	Incantesimi generici 3° cerchio	INSERIRE NUOVO INCANTESIMO	Confusione maggiore Per il Potere Arcano, confondo la tua mente! CONFUSE per 1 minuto! Il bersaglio si sente molto disorientato e per 1 minuto subisce CONFUSE.
93	Corpo di Pietra	E' possibile interrompere l'Incantesimo solo lanciando Dispersione 4, oppure colpendo il mago con danni HOLY fino a farlo cadere in Gama.	E' possibile interrompere l'Incantesimo solo lanciando Dispersione 4, oppure colpendo il mago con danni HOLY fino ad abatterlo.
111R	Esorcismo	In questo caso, da cui l'Esorcismo prende il nome, la Cerimonia richiede 10 secondi di contatto fisico anziché un rituale di 4 minuti per essere effettuata:	In questo caso, da cui l'Esorcismo prende il nome, la Cerimonia ha effetto immediato anziché un rituale di 4 minuti. E' necessario toccare il bersaglio con entrambe le mani libere e dichiarare "Esorcismo – chiamata", ad esempio " Esorcismo FEAR "
111	Officiare una cerimonia	I seguaci degli Spiriti del Vecchio Culto utilizzano invece la frase Invoco gli antichi spiriti di tutte le cose.	Invece i seguaci del Vecchio Culto utilizzano invocazioni diverse. Gli Sciamani di Altabrina iniziano le loro Cerimonie pronunciando Invoco gli antichi spiriti di tutte le cose , mentre i Druidi di Neenuvar usano la frase Invoco la Dea di cui ogni cosa è parte .
112	Velocizzare l'officiatura di una Cerimonia	6) Il sacerdote accende 4 o più candele e le dispone in cerchio intorno al bersaglio	6) Il sacerdote accende almeno 3 candele o bastoncini d'incenso e li dispone in cerchio intorno al bersaglio
113	Arma di ghiaccio	Arma di ghiaccio [cambiare il nome in...]	Tocco di ghiaccio
113	Concentrazione del fedele	CONCENTRAZIONE DEL FEDELE Il bersaglio guadagna l'abilità Concentrazione; se già la possiede, ottiene Concentrazione 2.	[SPOSTARE SOTTO CERIMONIE GENERICHE DI PRIMO CERCHIO]
113	Cerimonie rare di primo cerchio	GUARIGIONE DEL FEDELE Il bersaglio ottiene l'abilità Guarigione Rapida	[ELIMINARE IL PARAGRAFO]
113	Cerimonie rare di primo cerchio	PROTEZIONE DAI PUGNALI Il bersaglio diventa immune alle Armi da Lancio (non da Tiro) e alle Armi Piccole.	[SPOSTARE SOTTO CERIMONIE GENERICHE DI PRIMO CERCHIO e aggiungere alla fine: "tranne quelli FLAME, ICE, SILVER oppure GHOST"]
113	Cerimonie rare di primo cerchio	RESISTENZA DEL FEDELE Il bersaglio ottiene l'abilità Resistenza.	[SPOSTARE SOTTO CERIMONIE GENERICHE DI PRIMO CERCHIO]
114	Cerimonie generiche di secondo cerchio	[nuovo paragrafo]	Esorcismo – PARALYZE [da aggiungere in testa alla pagina, prima della cerimonia DISARMARE]
114	Cerimonie rare di secondo cerchio	[nuovo paragrafo]	Padronanza del Fedele Il bersaglio guadagna l'abilità Padronanza: se già la possiede, ottiene Padronanza 2.
114	Cerimonie generiche di terzo cerchio	ESORCISMO – PARALYZE, CONFUSE E MINDLESS	Esorcismo – BLINDNESS, CONFUSE e MINDLESS
114	Protezione dal gelo	Protezione dal gelo Il bersaglio diventa immune all'ICE	[SPOSTARE SOTTO CERIMONIE RARE DI PRIMO CERCHIO]
114	Ritardare l'ultima ora	Il bersaglio ottiene l'abilità Duro a Morire.	Il bersaglio ottiene le abilità Sopportare le Ferite e Duro a Morire. [SPOSTARE SOTTO CERIMONIE GENERICHE DI SECONDO]
115	Corazza dell'Eroe	Può quindi ignorare completamente i normali colpi, subire solo 1 danno da armi o Incantesimi DOUBLE, solo 2 da attacchi TRIPLE e così via.	Può quindi ignorare completamente i normali colpi (senza bisogno di dichiarare NO EFFECT), subire solo 1 danno da armi o Incantesimi DOUBLE, solo 2 da attacchi TRIPLE e così via. Nota che colpi THROUGH oltrepassano l'armatura rendendo vana questa Cerimonia.
115	Intervento benevolo	Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Potere dell'abilità Schivata.	Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio come se fosse una Carta Potere dell'abilità Schivata, anche se indossa Armature Pesanti.

p.	Paragrafo	Prima edizione	Seconda edizione
115	Tempra Invincibile	Il bersaglio raddoppia i PL che normalmente possiede su tutte le locazioni. La Cerimonia non raddoppia eventuali PL bonus forniti dai Pozioni, altre Cerimonie e simili, ma solo i PL naturalmente forniti al bersaglio da Sviluppo fisico.	Il bersaglio ottiene +3 PL su tutte le locazioni.
115	Protezione dai Dardi	PROTEZIONE DAI DARDI Il bersaglio diventa immune a tutte le Armi da tiro e da Lancio.	[SPOSTARE SOTTO CERIMONIE GENERICHE DI SECONDO CERCHIO e aggiungere alla fine: "tranne quelli FLAME, ICE, SILVER oppure GHOST"]
115	Protezione dai Veleni	Il bersaglio diventa immune ai Veleni, tranne quelli Incurabili.	Il bersaglio diventa immune ai normali Veleni ed è parzialmente protetto anche dai Veleni Incurabili: potrà guarirli come se non fossero Incurabili.
115	Volontà imperscrutabile	Il bersaglio può mentire o, a sua discrezione, rispondere NO EFFECT quando viene sottoposto all'Incantesimo Leggere la Mente. Se sceglie di mentire deve informare appena possibile lo Staff di quanto è avvenuto.	Per tutta la giornata in corso, il bersaglio può utilizzare la Carta Sacerdozio per vanificare un singolo tentativo di estorcere informazioni attraverso l'Incantesimo Leggere la Mente o la Chiamata DOMINATION. Strappando la carta, può mentire o, a sua discrezione, rispondere NO EFFECT quando viene sottoposto a Leggere la Mente; può mentire o rifiutarsi di rispondere anche quando gli viene ordinato di rispondere sinceramente attraverso DOMINATION. Se sceglie di mentire deve informare appena possibile lo Staff di quanto è avvenuto.
118	Fuoco Crepitante	Conferisce ad un'arma la Natura FLAME.	Conferisce ad un'Arma (non da tiro) oppure a un Dardo la Natura FLAME.
118	Nevi Perenni	Conferisce ad un'arma la Natura ICE.	Conferisce ad un'Arma (non da tiro) oppure a un Dardo la Natura ICE.
118	Mani della Bestia Selvaggia	[ELIMINARE LA POZIONE]	[ELIMINARE LA POZIONE]
120	I Veleni	Tutti i Veleni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune.	Tutti i Veleni, al di là dello specifico effetto, hanno alcune caratteristiche in comune (vedi anche Avvelenamenti a p. XX).
120	Volontà di Ferro	Essenza del Vampiro	Eredità del Vampiro
121	I Veleni	Nel caso degli Unguenti velenosi, è bene ricordare che, se vengono spalmati su un'arma	Nel caso degli Unguenti velenosi, è bene ricordare che, se vengono spalmati su un'Arma da taglio
122	Piccola Corrosione	[ELIMINARE LA POZIONE]	[ELIMINARE TUTTO IL VELENO RARO]
122	Tremore incontrollabile	Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Agilità, Equilibrio, Arrampicarsi, Contorsionismo, Nascondersi e tutte le abilità che le richiedono.	Effetti: Il bersaglio perde temporaneamente Agilità, Equilibrio, Contorsionismo, Nascondersi e tutte le abilità che le richiedono.
123	Mente Suggestioneabile	Effetti: Il bersaglio considera tutti i BEFFIEND o BELOVE che subisce come se fossero DOMINATION. Se si disperde o ne è immune, subisce comunque l'effetto originario (BEFFIEND oppure BELOVE).	Effetti: Il bersaglio subisce gli Effetti BEFFIEND o BELOVE anche se ne è immune o se ha disperso gli Incantesimi relativi. Se invece non li disperde e non ne è immune, considera tutti i BEFFIEND o BELOVE che subisce come se fossero DOMINATION.
124	Pietrificazione	Effetti: Incurabile. Il bersaglio subisce gli effetti dell'Incantesimo Corpo di pietra, ma non può interromperli: è pietrificato e nulla può salvarlo tranne l'Antidoto universale.	Effetti: Incurabile. Il bersaglio si tramuta in una statua di pietra immune a tutti gli Effetti e tutti i Danni tranne HOLY. Non può muoversi, parlare né utilizzare effetti o abilità ed è pesante come 6 uomini. Non soffre gli effetti del Sanguinamento, del Coma, né di Veleni o Malattie: per lui il tempo non trascorre. Solo l'Antidoto universale può salvarlo.
129	Arma Argentea	Questa arma aggiunge SILVER al normale danno.	Questa Arma (non da tiro) aggiunge SILVER al normale danno.
129	Armi rare di livello 1	[nuovo paragrafo]	Dardo d'Argento Reagenti necessari: due parti di Argento delle Nevi, una parte di Sguardo delle Stelle Effetti: Questo dardo per Armi da tiro aggiunge SILVER al normale danno. Questa Scheda va tenuta sull'arco o balestra, non sul dardo, ma il dardo deve essere contrassegnato rispetto agli altri tramite un colore o un nastro.
129	Armatura affidabile	Effetti: Questa armatura fornisce a chi la indossa Riparare armature.	Effetti: Ciascuna locazione di questa armatura può essere riparata nella metà del tempo usuale.
130R	Serrature e Lucchetti	... è però necessario richiedere in anticipo la preparazione della Scheda.	è però necessario richiedere in anticipo la preparazione della Scheda. Nota che tutti i Lucchetti sono Indistruttibili e non è possibile aprirli né a colpi d'arma, né con Incantesimi o Veleni che infliggono SHATTER.
130	Arma Infuocata	Questa arma aggiunge FLAME al normale danno.	Questa Arma (non da tiro) aggiunge FLAME al normale danno.
130	Arma porosa	Questa arma assorbe gli Unguenti velenosi e li rilascia gradualmente.	Questa Ascia, Spada, Alabarda, Lancia, Spadone, Dardo o Arma da lancio (non da tiro) assorbe gli Unguenti velenosi e li rilascia gradualmente.
130	Arma Spettrale	Questa arma aggiunge GHOST al normale danno.	Questa Arma (non da tiro) aggiunge GHOST al normale danno.
132	Arma Sacra	Questa arma aggiunge HOLY al normale danno.	Questa Arma (non da tiro) aggiunge HOLY al normale danno.
132	Stiletto penetrante	Se chi lo utilizza possiede Maestro del Pugnale questo pugnale può dichiarare THROUGH anziché DOUBLE.	Se chi lo utilizza possiede Maestro del Pugnale (oppure Maestro delle Armi da lancio) questo Pugnale (o Pugnale da lancio) può dichiarare THROUGH anziché DOUBLE.
132	Corazza confortevole	Questa armatura pesante, contrariamente alla norma, non impedisce di utilizzare le seguenti abilità: Agilità, Arrampicarsi, Contorsionismo.	Questa armatura pesante, contrariamente alla norma, non impedisce di utilizzare le seguenti abilità: Agilità, Contorsionismo,
133	Tra Forgia e Raffinazione	[nuovo paragrafo]	Il funzionamento delle Trappole viene descritto sotto Rischi e Pericoli, a p. XX e nella Lista delle Abilità a p. XX Un personaggio che possiede l'abilità Trappole è in grado di crearne una per ogni evento cui partecipa (a prescindere dalla durata dell'evento). Le Trappole di primo livello costano 6 scudi mentre quelle di secondo livello costano 15 scudi. Per semplicità le Trappole non si consumano, ma possono essere rimosse e rimpiazzate a qualsiasi numero di volte da chi possiede l'abilità; tuttavia una Scheda Trappola circa sei mesi dopo l'acquisto scade e deve essere ricomparsa. Ogni Scheda Trappola deve essere sempre legata a un pezzo di corda lungo 1 metro (che viene fornito dallo Staff e funge da rappresentazione fisica della Trappola). Ogni giocatore può portare tutte le corde che desidera per allungare le Trappole che il suo personaggio possiede, fino al massimo consentito di 15 metri (25 metri per quelle di secondo livello). Queste corde (di spessore minimo 4 mm) rimangono di proprietà del giocatore, per cui chi ruba IC una Trappola deve sempre prendere solo la Scheda e il pezzo di corda fornito dallo Staff cui è fissata.
133	Trappole	Pietra in testa Una grossa pietra ti cade addosso dall'alto; subisci sette danni alla testa. Caduta massi Due pietre ti cadono addosso dall'alto: ognuna ti infligge danno triplice alla testa. Si tratta di due attacchi separati (ad es. vedi una Carta Schivata per ciascuno)	[eliminare Pietra in testa e Caduta Massi, aggiungere:] Spunzoni acuminati FIVE STRIKE DOWN alle gambe – un palo di legno irto di spunzoni scatta dal lato, infliggendo cinque danni alle gambe e scagliandoti a terra.
134	Raffinazione	[nuovo paragrafo dopo Vapori]	Reagenti Grezzi poco comuni La Ginestra delle Nebbie è un fiore che ha le stesse identiche proprietà del Tulipano Selvatico. La Ginestra a petalo rosa invece è del tutto simile al Liriodendro delle Nevi. Entrambe le Ginestre vengono utilizzati dai Raffinatori in sostituzione di quei Reagenti Grezzi.
135	Tre per Uno	[nuovo paragrafo prima di Limiti alle abilità artigiane]	Tre per Uno Questa regola prevede che se un personaggio è privo di alcuni o tutti i Reagenti Raffinati (o Grezzi) necessari per creare un oggetto (o un Raffinato), all'atto della creazione in Taverna possa utilizzare in sostituzione un maggior numero di Reagenti qualsiasi. In particolare: ciascuno specifico Reagente Grezzo può essere rimpiazzato da 3 Reagenti Grezzi qualsiasi. Ciascuno specifico Reagente Raffinato può essere rimpiazzato da 3 Reagenti Raffinati qualsiasi. E' quindi possibile, benché molto costoso, creare qualunque oggetto anche se non si possiede nessuno degli specifici reagenti necessari.
135	Limiti alle abilità artigiane	Per creare durante il gioco, è sufficiente rivolgersi in Regia in un qualunque momento	Per creare durante il gioco, è possibile rivolgersi in Taverna, all'Oste, in un qualunque momento
135	La sessione di creazione	dopo l'inizio del gioco richiede che il personaggio vada in Regia	dopo l'inizio del gioco richiede che il personaggio vada in Taverna
151	nobili castelbruma	[righa da inserire alla fine delle rispettive famiglie]	Portalupo: A loro vassallata è da tempo la famiglia Cozzaferrò. Alanera: Hanno al loro servizio i Tagliavia, una famiglia di Cavalieri. D'Urso: I Cavalieri di Sangue dei D'Urso sono i fieri Portarovo. Gotardo: I Cavalieri del Gotardo sono da lungo tempo gli Anselmi. Manfred: A loro vassallati ci sono i Cavalieri Valforte. Orsieri: I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono i Nerabruma.
177	nobili corona	[righa da inserire alla fine delle rispettive famiglie]	Vermigliani: Hanno reso omaggio ai Vermigliani i cavalieri Sartori. Clementi: I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono i Calvacanti. I loro Cavalieri di Sangue sono i fieri Roncaglia.; Malachei La famiglia Vizzamano è da tempo al seguito dei Malachei.; Aloisi I Cavalieri Cacciaguida li servono come loro vassalli.; Della Torre A loro vassallata è da tempo la famiglia Capobrando.; De Portici I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono i Laurenti.
188	nobili neenuvar	[righa da inserire alla fine delle rispettive famiglie]	Elenisil: I Cavalieri degli Elenisil sono da lungo tempo i Malatesta. Mullemir: I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono gli Earendur. Lotenen: La famiglia Almarion è da tempo al servizio dei Lotenen.
200	venalia	[righa da inserire alla fine delle rispettive famiglie]	Galatei: A loro vassallata è da tempo la famiglia Di Minio. Zenaldi: Hanno al loro seguito i Celeri, una famiglia di Cavalieri. Alcestidi: A loro vassallati ci sono i Cavalieri Fontedoro ed i Marziali. Cipridi: I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono gli Onorati. Pelagi: A loro vassallati ci sono i Cavalieri Da Porto.
211	meridia	[righa da inserire alla fine delle rispettive famiglie]	Alessandrini: I Cavalieri al loro seguito sono i Leonidi. Sebastidi: I Laertidi, Cavalieri di Sangue, servono i Sebastidi. Crisostomi: La famiglia Basalti è da tempo al servizio dei Crisostomi. Agoni: Hanno reso omaggio agli Agoni i Cavalieri Andremede. Thermelioni: I Cavalieri di Sangue al loro servizio sono i Lestrigone. Iveri: A loro vassallata è da tempo la famiglia Logoteci. Strategi: Hanno reso omaggio agli Strategisti i Cavalieri Itrace. Ecnedi: I Cavalieri Ariele li servono come loro vassalli.
222	I Mercenari	Nelle Terre Spezzate esistono due Compagnie Mercenarie: gli Scudi d'Argento e le Frece Nere. [...] Le Frece Nere hanno adottato il medesimo sistema di Contratti degli Scudi d'Argento. [...] chi appartiene agli Scudi d'Argento, o alle Frece Nere, vi appartiene per sempre.	Nelle Terre Spezzate esistono due Compagnie Mercenarie: gli Scudi d'Argento ed i Draghi di Ferro. [...] I Draghi di Ferro hanno adottato il medesimo sistema di Contratti degli Scudi d'Argento. [...] chi appartiene agli Scudi d'Argento, o ai Draghi di Ferro, vi appartiene per sempre.
223 R	Assoldare i mercenari	Scudi d'Argento e Frece Nere non si sopportano	Scudi d'Argento e Draghi di Ferro non si sopportano
224 R		Bandi Reali [Udite, udite, Corvi banchettano nei campi assolati... [TUTTO IL RIQUADRO]	Bandi Reali [Udite, udite, sia reso noto al Regno tutto ed alle Delegazioni dei Sette Principati che è Volontà Reale che una nuova compagnia di onorevoli mercenari sia fatta nascere. Essi si chiameranno Draghi di Ferro ed il loro comando sarà dato a Bartolomeo da Capo d'Alba per i suoi meriti e le sue capacità. Essi saranno liberi combattenti e liberamente serviranno i padroni che si sceglieranno, per soldo od altro, secondo la loro volontà. Così sia, in nome di Sua Maestà, Re Aureliano dei Gastaldi"
225	Compagnia delle Frece Nere	[eliminare tutto il paragrafo sulle Frece Nere]	Compagnia dei Draghi di Ferro Di certo nessuna altra armata di mercenaria può vantare la tradizione e la fama degli Scudi d'Argento... ma non ditelo a un Drago di Ferro! I membri di questa giovane compagnia, nata proprio per iniziativa di un ex-Scudo d'Argento, sono ansiosi di affermarsi e molto orgogliosi e non la prenderebbero bene. Bartolomeo da Capo d'Alba detto "Il Drago" è un veterano di mille battaglie, un tempo molto rispettato e popolare tra gli Scudi in virtù delle sue doti belliche e strategiche. Come tutti i mercenari è stato impegnato nella Guerra dei Tre Re, a cavallo tra il 1258 e il 1259 (vedi Appendice – Cronache, p. XX) e dopo quell'esperienza ha deciso di formare una propria Compagnia. Il Drago, fiero e testardo, non ha mandato giù il fatto che in quella guerra gli Scudi d'Argento abbiano riportato due infamanti sconfitte, perdendo sotto Re Aureliano e quindi perdendo nuovamente quando si sono battuti per Re Aristarco. La doppia disfatta è stata indegna degli antichi e gloriosi Scudi d'Argento! Così per lunghi mesi Bartolomeo ha abbandonato i campi di battaglia, organizzando i suoi uomini più fedeli e radunandone di nuovi. Ora il Drago è ritornato con un manipolo di seguaci e la benedizione della Corona per formare una nuova compagnia mercenaria: i Draghi di Ferro. Non sono stati pochi i giovani Scudi che hanno scelto di seguire Drago, e considerano la nuova Compagnia l'unico e autentico erede degli Scudi d'Argento, che ai loro occhi

p.	Paragrafo	Prima edizione	Seconda edizione
			sono stati disonorati sul campo. Non sorprende quindi che i Draghi abbiano conservato il sistema di Contratti e Gran Contratti e l'assenza di gerarchie tipici degli Scudi: non vi sono Veterani né Capitani tra di loro, con l'eccezione di Bartolomeo da Capo d'Alba, fondatore e ispiratore della compagnia. Il Drago si è anche scelto uno stemma (di nero, al drago d'argento bordato di rosso) e un motto per i suoi uomini: "Ubi victoria, ibi patria". Ora i Draghi di Ferro sono ansiosi di dimostrare il loro valore a tutte le Terre Spezzate, ma per farlo dovranno trovare un padrone che li assoldi, un Principato cui offrire i loro servizi in cambio di argento e protezioni!
225	[dopo le Frece Nere]	[inserire nuovo paragrafo sugli Eruditi]	In ogni epoca nascono individui dotati di genio, intrepidezza, sete di conoscenza, spirito libero. Uomini e donne che votano la propria esistenza alle arti, alla scienza, alla storia o più semplicemente ad indagare ogni ambito dello scibile. Alcuni di questi eccezionali studiosi furono lasciati in ombra dalla storia ed i loro scritti andarono perduti; altri, come il celebre Teofilo il Saggio, trovarono munifici mecenate che diffusero le loro opere di ricerca ed insegnamento e sono ancora oggi ricordati quali grandi Eruditi. Questi sapienti, pur scrivendo una propria patria, rifiutano di votarsi ad un solo signore e preferiscono invece restare liberi, vagare di Principato in Principato per studiare, conoscere, indagare e vivere trattati, cronache, libelli, poesie e canzoni, o veri e propri tomi. Studiosi solitari e sempre in viaggio, imparano in fretta a cavarsela in ogni situazione e a rimanere saggiamente neutrali nei giochi di potere che coinvolgono nobili, cortigiani ed armati. E' invece assai comune che tra eruditi ci sia una forte competizione nei distinguersi come grandi maestri del proprio tempo e, naturalmente, nel trovare mecenate che finanzino o diffondano le proprie opere. Gli Eruditi possono essere cronisti, inventori, filosofi, sapienti, poeti, artisti, mercanti, cantastorie, dotti cerusici, menti fuori dall'ordinario e dotate di grande volontà che non hanno né maestri né padroni, ma dominano ogni ambito della conoscenza tanto che i più colti e versatili tra loro riescono addirittura a studiare i rudimenti di alcune o tutte le abilità Artigiane.
241	Armature durature	Il costo in Reagenti è sei volte il normale	Il costo in Reagenti è cinque volte il normale.
242	Dopo armi durature prima di autorità	[nuovo paragrafo]	Attacco furtivo (2x3) Ogni acquisto di questa abilità aggiunge 1 danno al primo colpo di Pugnale (non da lancio) sferrato nelle imboscate. Il personaggio deve essere Nascosto un attimo prima di attaccare e il danno speciale si applica solo al primo colpo, che sia a segno o meno. Chi acquista questa abilità tre volte può, ad ogni imboscata, scegliere se aggiungere 3 al danno, oppure dichiarare THROUGH in sostituzione al normale danno. Questa abilità non può essere utilizzata se il personaggio indossa Armature pesanti. Richiede: Guerriero Nascosto x2, Maestro del Pugnale.
242	Armi durature	Il costo in Reagenti è sei volte il normale	Il costo in Reagenti è cinque volte il normale.
242	Arrampicarsi	[ELIMINARE L'ABILITA']	[ELIMINARE L'ABILITA']
243	Campione Sacro	Le Cerimonie lanciate in questo modo dimezzano il tempo di officiazione (dopo aver calcolato eventuali accorgimenti), ma i loro effetti durano per la metà del tempo usuale.	Le Cerimonie lanciate in questo modo dimezzano il tempo di officiazione (dopo aver calcolato eventuali accorgimenti), ma i loro effetti durano per la metà del tempo usuale (15 minuti, oppure 22 o 30 se il personaggio possiede Cerimonie Durature).
243	Cerimonia rara	CERIMONIA RARA (1) Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Cerimonia rara di primo o secondo cerchio. Da quel momento conoscerà la Cerimonia e potrà lanciarla normalmente utilizzando le Carte Sacerdozio del cerchio appropriato. [ELIMINARE PARAGRAFO CERIMONIA RARA AVANZATA]	CERIMONIA RARA (1) Ogni volta che acquista questa abilità, il personaggio sceglie una specifica Cerimonia rara, di qualsiasi cerchio. Da quel momento conoscerà la Cerimonia e potrà lanciarla normalmente utilizzando le Carte Sacerdozio del cerchio appropriato.
243	Cerimonie durature	CERIMONIE DURATURE (3x2)	CERIMONIE DURATURE (2x2)
243	Benedire le masse	BENEDIRE LE MASSE (5)	BENEDIRE LE MASSE (4)
243	Bastone Arcano	L'abilità evita di essere costretti a toccare il bersaglio per utilizzare Magia 0, Sacerdozio 0, Cerimonie ed Incantesimi, che richiedono il contatto.	L'abilità evita di essere costretti a toccare il bersaglio per utilizzare Analizzare ferite, Magia 0, Sacerdozio 0, Cerimonie ed Incantesimi, che richiedono il contatto.
244	Concentrazione	Nel caso delle Cerimonie, il sacerdote può cadere in Coma, essere Bloccato o allontanato dal suo bersaglio, ma non appena verrà guarito, liberato o rinvincinato al bersaglio, potrà ricominciare la Cerimonia e il conteggio dei 4 minuti necessari riprenderà dal punto in cui era stato interrotto.	Nel caso delle Cerimonie, il sacerdote può cadere in Coma, essere Bloccato o allontanato dal suo bersaglio, o anche sospendere volontariamente l'officiatura, ma non appena sarà di nuovo in grado di agire potrà ricominciare la Cerimonia e il conteggio dei 4 minuti necessari riprenderà dal punto in cui era interrotto.
244	Disarmare (Arco)	Permette di dichiarare FUMBLE	Permette, con tutte le Armi da Tiro, di dichiarare FUMBLE
245	Fasciare ferite	E' in grado di applicare una fasciatura su una localizzazione Ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento.	E' in grado di applicare una fasciatura su una localizzazione Ferita o Inutilizzabile, arrestando il Sanguinamento anche se i danni sono causati da Veleni,
245	Falsificare	Questi ultimi costano al personaggio un decimo del loro valore apparente; le repliche costano sempre almeno 5 Scudi.	Questi ultimi costano al personaggio un ventesimo del loro valore apparente; le repliche costano sempre almeno 2 Scudi.
246	Forza 3	conferisce l'immunità alle Chiamate REPEL, CALLING e STRIKE DOWN	conferisce l'immunità alle Chiamate REPEL e STRIKE DOWN
246	Guarigione rapida	Guarigione rapida (4)	Guarigione rapida (3)
248	Maestro di forgia	L'abilità permette di combinare più effetti su una stessa Arma o Armatura duratura. Richiede Armi durature oppure Armature durature	L'abilità permette di combinare gli effetti di due o più Armi o Armature di Forgia su un solo manufatto; ad esempio permette di forgiare un'Ascia Argentea e Dirompente che dichiara SILVER CRASH; oppure una Corazza Confortevole e Robusta. Ogni effetto oltre al primo costa 1 Reagent aggiuntivo (scelto tra quelli necessari per la forgione Armi/Armature). Se un fabbro combina due Armature di Forgia che forniscono bonus ai PA, i due bonus non sono cumulativi ma si applica solo il migliore. Richiede Forgiare x2 e almeno tre Armi o Armature Rare
248	MAESTRO DI TIPO ARMA A UNA MANO (6x4)	Le versioni disponibili sono Spada, Ascia e Mazza.	Le versioni disponibili sono Spada, Ascia e Mazza. Quest'ultima costa solo 5 punti ad acquisto.
248	MAESTRO DELLE DUE ARMI	MAESTRO DELLE DUE ARMI (9x4) Questa versione dell'abilità Maestro d'Arma permette di aumentare il danno inflitto quando si combatte con due armi, una per mano. Per semplicità l'abilità ha effetto con qualunque tipo di Arma a una mano o Pugnale, purché entrambe le mani impugnano armi. Per quanto riguarda i colpi portati con Pugnali, acquistare l'abilità più di due volte non fornisce ulteriori benefici.	MAESTRO DELLE DUE ARMI (9x4) Questa versione dell'abilità Maestro d'Arma permette di aumentare il danno inflitto quando si combatte con una o due armi. Per semplicità l'abilità ha effetto con qualunque tipo di Spada, Ascia, Mazza o Pugnale. Per quanto riguarda i colpi portati con Pugnali, acquistare l'abilità più di due volte non fornisce ulteriori benefici.
249	Nascondersi	NASCONDERSI (2x2) Per farlo deve stare sdraiato con entrambe le mani libere nel luogo in cui intende nascondersi per 5 minuti, trascorsi i quali è Nascosto. Finché resta a terra in silenzio, senza muoversi e con gli occhi chiusi come per una Chiamata BLINDNESS, il giocatore usa la chiamata "Nascosto" a significare che gli altri giocatori devono ignorarlo.	NASCONDERSI (3x2) Per farlo deve stare sdraiato con entrambe le mani libere nel luogo in cui intende nascondersi per 3 minuti, trascorsi i quali è Nascosto. Finché resta a terra in silenzio e senza muoversi, il giocatore usa la chiamata "Nascosto" a significare che gli altri giocatori devono ignorarlo.
252		SACERDOZIO 1 (4X) - SACERDOZIO 2 (6X) - SACERDOZIO 3 (10X) - SACERDOZIO 4 (6X)	SACERDOZIO 1 (3X) - SACERDOZIO 2 (5X) - SACERDOZIO 3 (8X) - SACERDOZIO 4 (4X)
252	Scassinare	SCASSINARE (4x)	SCASSINARE (2x)
253	Schivata	Il personaggio è dotato di riflessi prodigiosi, che in alcuni casi gli permettono di evitare all'ultimo momento un colpo d'arma, un Incantesimo di danno o una Trappola. Ogni acquisto dell'abilità fornisce 1 Carta Potere al giorno; strappando la Carta il personaggio può dichiarare "Schivata - NO EFFECT" e non subire gli effetti di un singolo colpo d'arma, un Incantesimo di danno o Trappola subito dopo essere stato colpito.	Il personaggio è dotato di riflessi prodigiosi, che in alcuni casi gli permettono di evitare all'ultimo momento un Incantesimo di danno, una Trappola o un assalto con le armi. Ogni acquisto dell'abilità fornisce 1 Carta Potere al giorno; strappando la Carta il personaggio può dichiarare "Schivata - NO EFFECT" subito dopo essere stato colpito e non subire gli effetti di un singolo Incantesimo di danno o Trappola o assalto con le armi (fino a 3 colpi d'arma vibrati uno dopo l'altro dallo stesso avversario).
254	Sentinella nascosta	Vedi nascondersi	ABOLIRE ABILITA'
254	Trappole (5x2)	[tutta l'abilità Trappole]	L'abilità permette di piazzare, attivare e disinnescare semplici Trappole quali reti, tagliole e buche nascoste; il loro funzionamento è descritto a p. XX (vedi a p. XX quali effetti hanno le diverse Trappole e come crearle). Per piazzare una Trappola il personaggio deve avere entrambe le mani libere, 1 minuto di tempo e disporre a terra, in cerchio o in altra forma, la corda con allegata la Scheda Trappola. Chi desidera attivarla a distanza può sistemare la corda a mo' di cappio, con un capo libero, e decidere se privilegiare l'ampiezza dell'area della Trappola o la distanza del punto di attivazione regolando la lunghezza dell'estremità libera della corda. Difatti chi ha piazzato la Trappola può attivarla semplicemente toccando la corda in un qualsiasi punto e di chiarando gli effetti riportati sulla Scheda Trappola. Può anche attivarla rimanendo Nascosto, o toccarla con un piede. Per disinnescare una Trappola sono richieste due mani libere e 1 minuto di tempo, a prescindere da chi l'ha piazzata. Per semplicità le Trappole non si consumano con l'uso, ma possono essere rimosse e ripiazzate un qualsiasi numero di volte da chi possiede questa abilità.
255	Unguenti Velenosi	su qualunque arma da taglio	su qualunque Arma da taglio (Ascia, Spada, Alabarda, Lancia, Spadone, Dardo o Arma da lancio, ma non da tiro)
255	Trascendere armature	Trascendere le armature (4x2)	Trascendere le armature (3x2)
255	Vista Acuta	Chi possiede questa abilità è in grado di vedere e attaccare liberamente anche i personaggi Nascosti. Può inoltre svelare la presenza anche a tutti gli altri, rendendoli immediatamente visibili; per farlo, però, deve toccare o attaccare con armi o Incantesimi il personaggio Nascosto e dichiarare "Vista Acuta".	Chi possiede questa abilità è in grado di vedere anche i personaggi Nascosti. Può inoltre attaccarli con armi o Incantesimi, bloccarli o semplicemente toccarli, dichiarando "Vista Acuta". Una qualunque di queste azioni svela la presenza del personaggio Nascosto anche a tutti gli altri, rendendolo immediatamente visibile.
255	Trattare ferite	Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali).	Il personaggio è un cerusico esperto, in grado di curare tutte le ferite tranne le più gravi (Fatali). E' anche in grado di comprendere a che punto e il decorso di una Malattia (p. XX)
256	Cambiare personaggio	[nuovo paragrafo]	Cambiare personaggio Quando un personaggio raggiunge i 70 punti, muore oppure viene ritirato dal giocatore che lo interpreta, è il momento di creare un nuovo PG! Alcuni giocatori amano esplorare tipi di personaggio molto diversi, altri preferiscono interpretare sempre un mago, un nobile o un guerriero. In ogni caso è bene ricordare che ogni nuovo PG non ha nulla a che fare con i precedenti e non potrà avvantaggiarsi in alcun modo della loro eredità, né portare avanti la loro "vendetta". Quando si cambia personaggio è necessario anche cambiare fazione ; è sempre necessario che siano passati almeno 6 mesi prima di poter giocare nuovamente nello stesso Principato. Il nuovo personaggio non può essere parente, né amico, né allievo del personaggio precedente, anzi la cosa migliore è che non abbia mai sentito parlare di lui. Ogni giocatore deve sempre firmare di non conoscere le informazioni di gioco apprese prima dell'approvazione del suo PG e deve attentamente evitare di approfittare delle sue conoscenze o alleanze precedenti. Deve inoltre riconsegnare tutte le monete , i reagenti, le Schede oggetto, i testi di gioco e oggetti di scena allo Staff oppure al Principato in cui il suo vecchio personaggio militava. Il nuovo PG potrà conservare al massimo 10 scudi e nessun oggetto di gioco. Lo Staff controlla severamente l'applicazione di questa regola, ma è comunque opportuno che siano gli altri PG del Principato a chiedere OOC al giocatore la consegna delle monete e degli oggetti.
263	capitolo Armi, Armature e Scudi	[aggiungere alla fine]	Macchine da Guerra Richiedono sempre l'approvazione preventiva dello Staff che valuterà caso per caso sulla base di resa estetica e sicurezza. Come regola generale, devono essere costruite con materiali appropriati e riprodurre abbastanza fedelmente le armi che rappresentano. Non possono avere parti taglianti o appuntite e le parti mobili o colpendi devono essere imbottite. Inoltre, ogni Macchina da Guerra ha una dimensione minima in cm: Ariete 200x10, Balista 100x80, Balista Grande 150x100, Catapulta 200x100, Mantelletto 150x150, Cavalli di Frisia 200x10. I Macigni e i Proiettili per Catapulta devono essere costruiti utilizzando rispettivamente palloni e palline da tennis in gommapiuma. Le frecce per Balista devono rispettare i consueti canoni di sicurezza.
264	Noleggio del costume	...da una tunica/camicia, una spada e una cintura, o altro assortimento equivalente, per 10 euro. In ogni caso, chi gioca per la prima volta ha diritto al prestito gratuito di questo materiale.	...da una tunica/camicia, una spada e una cintura, o altro assortimento equivalente, per 10 euro al giorno In ogni caso i nuovi giocatori hanno diritto al prestito gratuito per il primo evento a cui partecipano.