



L'UNICO ANELLO: EDIZIONE REVISIONATA E CORRETTA
CHIARIMENTI E MODIFICHE



Questo documento elenca le principali correzioni e chiarimenti che sono stati inseriti nell'edizione revisionata e corretta inglese del *Gioco di Ruolo de L'Unico Anello* (per il momento non disponibile in italiano). Le differenze esistenti tra le due edizioni sono segnalate in **rosso**. Nel caso sia stato inserito un paragrafo del tutto nuovo, sarà invece solo il titolo del paragrafo ad essere in **rosso**.

Le modifiche e i chiarimenti che seguono si riferiscono al Libro degli Avventurieri; successivamente troverete quelle riferite al Libro del Maestro del Sapere.

Vantaggio Culturale dei Bardiani - pag. 37

- Quando effettua un **test basato sul Valore**, un personaggio Bardiano può tirare due volte il Dado Azione e tenere per buono il risultato migliore.

Vantaggio Culturale dei Beorniani - pag. 43

Un Beorniano combatte come un animale in trappola: quando il suo sangue viene versato, è travolto da un'ondata di rossa collera.

- Durante un combattimento, un Beorniano ferito ignora gli effetti dell'essere Affaticato (sia che sia stato ferito in quello stesso combattimento o in precedenza).

Equipaggiamento da viaggio - pag. 76

Equipaggiamento autunnale e invernale (nei mesi freddi dell'anno): indumenti caldi e spessi (giacche, mantelli foderati di pelo), coperte, acqua, cibo. L'equipaggiamento invernale da viaggio ha un valore di Ingombro pari a 3.

Equipaggiamento estivo e primaverile (nei mesi caldi dell'anno): indumenti e mantelli leggeri, coperte, acqua, cibo. L'equipaggiamento estivo da viaggio ha un valore di Ingombro pari a 2.

Elementi distintivi - pag. 103

Piccolo

Sei alto circa la metà di un uomo adulto e ti capita spesso di non essere notato.

Spendere la Speranza - pag. 105

Notate che un personaggio che possiede un punteggio di Ombra pari a zero non è considerato Oppresso se la sua Speranza scende a zero.

Focus della Compagnia - pag. 106

Un eroe giocante recupera un punto di Speranza alla fine di una sessione se il suo focus della Compagnia **non** è stato ferito, avvelenato, reso Oppresso, o non è stato danneggiato durante il gioco in una qualsiasi altra forma che il Maestro del Sapere consideri seria (ad esempio è stato catturato dagli Orchi), e si trova nella sua stessa località.

Sviluppo dei Personaggi - pag. 120

Ne *L'Unico Anello*, durante il gioco i personaggi ottengono dei **Punti Avanzamento**, che consentiranno loro di aumentare i punteggi nelle **Abilità Comuni**; guadagnano inoltre **Punti Esperienza alla fine di ogni sessione**, che spenderanno per migliorare le loro capacità o acquisirne di nuove.

Punti Avanzamento - pag. 120

Durante la Fase di Avventura, gli eroi possono compiere gesta straordinarie e vedere la loro prodezza crescere di conseguenza. In termini di gioco, possono essere ricompensati con un numero di **Punti Avanzamento**.

I **Punti Avanzamento** sono utilizzati dai giocatori per aumentare i valori delle loro **Abilità Comuni** durante la Fase della Compagnia.

Le regole che riguardano le ricompense in **Punti Avanzamento** si trovano nel Libro del Maestro del Sapere (pag. 30), **ma i principi generali sono i seguenti:**

- Un giocatore può essere ricompensato con 1 Punto Avanzamento quando ha successo utilizzando un'Abilità Comune.
- Quando ciò accade, il giocatore lo registra sulla scheda del personaggio mettendo un "segno di spunta" su una delle caselle alla destra del gruppo di Abilità a cui appartiene l'Abilità utilizzata.



- Dato che ci sono solo 3 caselle, nel corso di una Fase di Avventura i personaggi giocanti possono ottenere fino a un massimo di 3 punti in ciascun gruppo di abilità.

Quando la Fase di Avventura termina, tutti i punti vengono contati e i segni di spunta sono cancellati dalle schede. Il numero di Punti Avanzamento ricevuti viene annotato nell'apposito riquadro sul retro della scheda del personaggio.

Punti Esperienza - pag. 120

Le regole che riguardano l'acquisizione di Punti Esperienza si trovano nel Libro del Maestro del Sapere (pag. 17), ma i principi generali sono i seguenti:

- I giocatori ottengono Punti Esperienza alla fine di ogni sessione di gioco alla quale partecipano.
- Guadagnano più punti se si considera che abbiano compiuto dei progressi verso l'Obiettivo di Compagnia.
- Alla fine della Fase di Avventura, viene assegnato un bonus corrispondente a un numero variabile di Punti Esperienza.

Grande Forza - pag. 126

Se l'Ingombro complessivo del tuo equipaggiamento è uguale o inferiore a 12, quando impieghi una posizione di combattimento ravvicinato ricevi un bonus di +3 al tuo punteggio di Parata.

Flagello dell'Ombra - pag. 128

Quando combatti in posizione di Avanguardia (vedi pagina 158) contro i servi dell'Ombra, (inclusi Ragni, Orchi, Troll e Uomini Malvagi), aggiungi un dado Successo a tutti i tuoi tiri di attacco (fino a un massimo di 6 dadi).

Coraggioso all'occorrenza - pag. 129

Quando spendi un punto di Speranza per invocare un bonus di Attributo, ignori anche tutte le penalità dovute alla condizione di Affaticato per quella azione.

Fibra Robusta - pag. 130

Quando hai la possibilità di concederti un riposo prolungato in un posto sicuro (non "sulla strada"), recuperi la tua salute a una velocità prodigiosa, che tu sia ferito o solo stanco.

Se sei Ferito e le tue lesioni non sono state trattate, recuperi due Punti Resistenza; se sei Ferito e le tue lesioni sono state trattate, recuperi quattro Punti Resistenza; se non hai subito ferite, recuperi tre Punti Resistenza più il tuo punteggio favorito di Cuore.

Mentre sei in viaggio, recuperi la Resistenza normalmente (le regole sul ridotto recupero di Resistenza durante un viaggio - che si trovano a pag. 11 di questo documento - non si applicano per te).

Canto Rafforzante - pag. 132

Alla fine di un combattimento, se sei rimasto Ferito, puoi effettuare un tiro di Canzoni contro una SD di 14.

Scudo Torre - pag. 138

Quando usi uno Scudo Torre, il tuo bonus di Parata riceve un bonus di +3 contro le armi a distanza.

Lancia Sterminagiganti - pag. 138

Quando attacchi creature più grandi della taglia umana, il valore di Danno della Sterminagiganti aumenta di +4

Armatura Nobiliare - pag. 138

Se indossi questa armatura durante un Incontro, ricevi un dado di vantaggio addizionale. In aggiunta, i tuoi punteggi di Valore e Saggezza ricevono un bonus di +3 ai fini di calcolare la Tolleranza per un Incontro.

Ascia di Azanulbizar - pag. 139

Quando attacchi un nemico con un Livello di Attributo pari a 7 o meno usando questa ascia, se ottieni un ♣ sul Dado Azione il tuo avversario è immediatamente reso Affaticato per il resto del combattimento.



Arco delle Brughiere Settentrionali - pag. 139

Quando effettui un attacco a distanza usando un Arco delle Brughiere Settentrionali, **aggiungi ai tuoi tiri un bonus di +3, o il tuo punteggio di Valore (quale che sia il più alto).**

Ascia Barbuta - pag. 140

Se ottieni un grande successo o un successo straordinario in un attacco mentre usi un'Ascia Barbuta, puoi **scegliere di non applicare il tuo valore di Danno** per invece spaccare lo scudo del tuo avversario OPPURE disarmarlo.

Lama del Re - pag. 139

Se ottieni un grande successo o un successo straordinario in un attacco usando una Lama del Re, **puoi spendere un punto di Speranza per infliggere** automaticamente un Colpo penetrante.

Arco del Pastore - pag. 140

Se ottieni un grande successo o un successo straordinario in un attacco usando un Arco del Pastore, infliggi un ammontare di danni aggiuntivi pari al tuo **punteggio base di Cuore.**

Recuperare Resistenza - pag. 145

Le quantità di punti di Resistenza recuperati elencate di seguito si applicano a eroi che possono dormire una notte in un posto sicuro. Mentre stanno viaggiando, i compagni recuperano più lentamente, fino a quando non raggiungono un adeguato rifugio (vedi Recuperare Resistenza durante un viaggio, a pag. 11 di questo documento).

Nuove Opzioni per i Giocatori - pag. 152

Le seguenti regole sui Tiri Preliminari rimpiazzano le regole dei Vantaggi in combattimento e della Pianificazione prima di un viaggio.

Tiri Preliminari

Gli avventurieri imparano in fretta che se vogliono sopravvivere nelle terre selvagge, è meglio siano preparati;

che stiano per iniziare un viaggio, si apprestino a combattere un nemico, o anche nel caso incontrino degli sconosciuti lungo la strada.

All'inizio di ognuna delle tre principali imprese eroiche (viaggio, combattimento e incontro), a tutti i giocatori è consentito un tiro preliminare con SD 14 per determinare il livello di preparazione dei loro personaggi.

Ciascun tipo di impresa eroica richiede una specifica abilità (vedi sotto), ma i risultati dei tiri sono interpretati allo stesso modo: in base alla qualità del risultato, ogni tiro effettuato con successo garantisce all'eroe un certo numero di dadi Successo addizionali (vantaggi) da utilizzare durante l'impresa.

Ogni successo normale garantisce un dado Successo, un grande successo fa guadagnare due dadi, mentre un successo straordinario tre.

Come usare i dadi Successo addizionali

Gli eroi possono utilizzare i propri dadi Successo addizionali per potenziare i tiri durante l'impresa in corso.

Quando un giocatore sta per effettuare un tiro, può aggiungere un dado Successo addizionale al tiro stesso. Per poter aggiungere il dado, deve spendere uno dei propri dadi addizionali, oppure può spenderlo uno degli altri giocatori.

Normalmente, gli eroi utilizzano i propri dadi Successo addizionali per i tiri di Viaggiare nel corso di un viaggio, per i tiri di attacco o Protezione in combattimento, e su abilità pertinenti durante un incontro.

Nel corso dello stesso turno, un giocatore può spendere uno o più dadi della propria riserva (per potenziare i suoi tiri o quelli dei compagni), ma ciascun tiro può essere potenziato da un solo dado Successo addizionale.

Vantaggi nel Viaggio

Quando i compagni hanno deciso la strada che intendono percorrere per raggiungere la loro destinazione, tutti i giocatori possono effettuare un tiro di **Sapienza** per verificare se i loro personaggi sono a conoscenza di qualcosa di utile sulle terre che dovranno attraversare.



Ogni tiro di Sapienza effettuato con successo, fornisce all'eroe un numero di dadi Successo addizionali da utilizzare durante quel viaggio - i compagni sono partiti con un appropriato equipaggiamento, o hanno accuratamente pianificato la strada, oppure hanno dato ascolto a dei buoni consiglieri.

Vantaggi in Combattimento

Prima che inizi un combattimento ravvicinato, tutti i giocatori possono effettuare un tiro di **Battaglia** per determinare se i loro personaggi sfrutteranno le caratteristiche del campo di battaglia a loro vantaggio, guadagnando posizioni favorevoli contro i nemici.

Ogni tiro di Battaglia effettuato con successo, fornisce all'eroe un numero di dadi Successo addizionali da usare durante l'imminente combattimento - i compagni utilizzeranno il campo di battaglia o le condizioni del tempo per guadagnare un vantaggio, ad esempio combattendo dietro un adeguato riparo con le spalle coperte, o magari sferrando un calcio al fuoco dell'accampamento per produrre una pioggia di scintille al momento opportuno.

Vantaggi nell'Incontro

All'inizio di un incontro, tutti i giocatori possono effettuare un tiro di **Perspicacia** per verificare se i loro personaggi sono in grado di intuire come convenga comportarsi.

Ogni tiro di Perspicacia effettuato con successo, fornisce all'eroe un numero di dadi Successo addizionali da utilizzare durante l'imminente incontro - i compagni valutano correttamente le persone che hanno di fronte, e possono ottenere utili informazioni dal loro comportamento e dall'atteggiamento che assumono.

Compagni di Viaggio - pag. 154

Il compito scelto per un personaggio entra in gioco **quando un risultato**  **in un test di Fatica** attiva una sequenza di Pericolo.

Risoluzione del Viaggio - pag. 155

Se almeno un giocatore **ottiene un**  **nel tiro**, si attiva una sequenza di Pericolo **(che il tiro sia fallito o meno)**.

Attrezzatura da Viaggio - pag. 155

Come si vede a pagina 76, il valore di ingombro dell'attrezzatura da viaggio di un eroe dipende dalla stagione in cui il viaggio viene affrontato, ed è pari a **3** punti durante i mesi freddi dell'anno e a **2** punti durante la primavera e l'estate.

Pony e barche - pag. 155

Se la Compagnia viaggia per mezzo di barche oppure è equipaggiata con dei pony, riduce di 1 il punteggio di Fatica generato da ogni prova di Fatica fallita (l'incremento di Fatica è quindi pari a 2 punti in Inverno e Autunno, e a 1 punto in Primavera ed Estate).

Pericoli - pag. 156

Per ciascun  ottenuto dal dado Azione durante le prove di Fatica, si attiva una sequenza di Pericolo (che il tiro che ha generato l'icona sia fallito o meno).

Togliersi l'elmo - pag. 160:

Un personaggio impegnato in combattimento e che indossa un elmo, può **toglierselo quando è il suo turno di agire (è un'azione gratuita)**. Togliere l'elmo permette di abbassare di 3 punti il punteggio di Fatica dell'eroe (e naturalmente causa la perdita del bonus di protezione conferito dall'elmo).

Intimidire il nemico - pag. 162:

Un eroe può tentare di intimidire i nemici con uno sfoggio della propria prodezza e ferocia in battaglia. Quando giunge il suo turno di compiere un'azione, un eroe può rinunciare ad effettuare un tiro di attacco e fare invece un tiro di **Battaglia** o **Intimidire**. La SD per questo tiro è 10 più il Livello di Attributo più alto tra tutti gli avversari. Un eroe che ha ricevuto una Ferita durante il round precedente, non può tentare di intimidire gli avversari.

Se il tiro ha successo, il morale del nemico rimane scosso e gli avversari perdono un certo numero di Punti Odio (vedi la tabella) basato sulla qualità del successo ottenuta nel tiro.



- Successo normale: 2 Punti Odio
- Grande Successo: 3 Punti Odio
- 4 Punti Odio, oppure un numero di punti pari al punteggio di Valore del personaggio che compie l'azione (il più alto tra i due).

Il Maestro del Sapere ripartisce la perdita di Punti Odio tra i nemici come preferisce.

Non viene perso alcun punto Speranza se il tiro fallisce.

Chiamare a raccolta - pag. 162

Un capo coraggioso che si erge tra i suoi amici, è sempre attento a ciò che lo circonda, e può tentare di chiamare a raccolta i suoi compagni quando il loro coraggio comincia ad affievolirsi. Quando giunge il suo turno di compiere un'azione, un eroe può rinunciare alla possibilità di fare un tiro di attacco ed effettuare invece un tiro di **Canzoni** o **Ispirare**.

Se il tiro ha successo, tutti i compagni che hanno subito una perdita di Resistenza durante il combattimento in corso (incluso l'eroe che chiama a raccolta) recuperano un certo numero di Punti Resistenza basato sulla qualità del successo ottenuta nel tiro:

- Successo normale: 2 Punti Resistenza
- Grande Successo: 3 Punti Resistenza
- Successo straordinario: 4 Punti Resistenza, oppure un numero di punti pari al punteggio di Cuore del personaggio che compie l'azione (il più alto tra i due).

Non viene perso alcun punto Speranza se il tiro fallisce.

Proteggere un compagno - pag. 163

Un personaggio che combatte in posizione difensiva può decidere di proteggere un altro eroe che usa una posizione aperta o di avanguardia. Deve dichiarare il nome del personaggio che vuole proteggere subito dopo avere scelto la sua posizione (difensiva) per il turno che sta iniziando.

Quando l'eroe protetto subisce un attacco, chi lo protegge può scegliere di spendere un punto di Speranza e diventare il bersaglio dell'attacco al suo posto. L'attacco **viene risolto considerando la posizione (difensiva) del personaggio che**

protegge per calcolare la sua SD. L'eroe che sceglie questa azione può comunque attaccare normalmente quando arriva il suo turno.

Disimpegnarsi - pag. 163

Un eroe che ha speso il suo round precedente in una posizione di retroguardia, può fuggire dalla zona del combattimento all'inizio di un round (**non è richiesto alcun tiro**).

Un compagno impegnato in una posizione di combattimento ravvicinato, può invece tentare di scappare quando arriva il suo turno di agire. Alla fine del suo round di combattimento, ~~trascorso in una posizione di combattimento ravvicinato, l'eroe può tentare di disimpegnarsi e fuggire dal campo di battaglia effettuando~~ **effettua** un tiro di **Atletica**. La SD per questo tiro è pari a 10 più il livello di Attributo più alto tra gli avversari che sta affrontando.

Se il tiro ha successo, il compagno riesce a scappare senza conseguenze. Nel caso l'eroe sia ingaggiato da più di un avversario, per scappare è necessario un successo grande o straordinario. Se il tentativo di disimpegnarsi fallisce, l'eroe rimane impegnato nel combattimento e non potrà attaccare nel suo prossimo turno.

Assegnare i vantaggi nell'incontro - pag. 164

Prima che inizi la Presentazione, tutti i giocatori possono effettuare un tiro di **Perspiciacia** per ottenere dei dadi Successo addizionali (vedi Tiri Preliminari).

Abilità utili - pag. 164

Se si può ragionevolmente ritenere che gli eroi giocanti abbiano imparato qualcosa sulle usanze e tradizioni dell'altro gruppo prima dell'incontro o hanno avuto a disposizione abbastanza tempo per osservarlo, possono tentare un tiro di **Perspiciacia o Sapienza** per indovinare la linea di azione più appropriata.

Interazione - pag. 165

Costituisce il fulcro della maggior parte delle sfide sociali, da una festa di compleanno a un consiglio formale. Di solito



solo i personaggi che si sono presentati appropriatamente nella fase precedente possono proporre ulteriori azioni. I personaggi che non si sono presentati possono svolgere comunque un ruolo più passivo, proponendo ad esempio azioni che utilizzano **Perspicacia** e **Indovinelli**.

Acquisire un grado di Valore o Saggezza - pag. 170

Nel corso della stessa Fase della Compagnia un eroe può acquisire un solo grado in Saggezza o in Valore (non in entrambi). Quando un eroe giocante progredisce in uno di questi punteggi, deve accertarsi di aggiornare tutte le caratteristiche collegate.

Spendere Punti Avanzamento - pag. 171

Un giocatore può spendere Punti Avanzamento per incrementare il livello delle sue Abilità Comuni, al costo indicato nella tabella sottostante. Non è obbligatorio spendere tutti i Punti posseduti in una volta, ma è possibile conservarli per acquisire potenziamenti più costosi in una Fase della Compagnia successiva. È anche possibile acquistare più livelli nella stessa Abilità Comune, a patto di pagare il costo di ciascun singolo livello separatamente. I Punti Avanzamento non spesi vanno annotati nello spazio apposito sul retro della scheda del personaggio.

La tabella dei Costi in Punti Avanzamento specifica il costo per aumentare una qualsiasi Abilità Comune. Se l'abilità da aumentare è un'Abilità Favorita, il costo è inferiore, ed è quello riportato sulla colonna di destra.

Costi in Punti Avanzamento:

NUOVO LIVELLO DA RAGGIUNGERE	COSTO	COSTO ABILITÀ FAVORITA
♦	4	3
♦♦	8	6
♦♦♦	12	9
♦♦♦♦	16	12
♦♦♦♦♦	20	15
♦♦♦♦♦♦	24	18

Costi in Punti Esperienza - pag. 171

Livello di Valore e Saggezza 6/Livello di Abilità nelle Armi 6/Costo per acquisire il nuovo grado o livello 26.

Attività della Fase della Compagnia - pag. 171

Quando un giocatore ha finito di aggiornare le capacità del suo personaggio, può scegliere di dedicarsi a una attività che occupi il resto della Fase della Compagnia.

Normalmente, durante una Fase della Compagnia a un giocatore è permesso scegliere una sola attività per il suo personaggio. Una Fase della Compagnia prolungata, come ad esempio una Fase di Fine anno, potrebbe invece permettere due attività; quindi, se il Maestro del Sapere è d'accordo, nel caso di una pausa più lunga un giocatore può scegliere di intraprendere fino a due attività (non può però scegliere due volte la stessa attività).

Ottenere un nuovo Elemento Distintivo o Specialità - pag 172

Un giocatore che ha interpretato il suo avventuriero per molto tempo potrebbe eventualmente stancarsi dell'assortimento di elementi distintivi del suo eroe e sentire il bisogno di cambiarli. Durante una Fase della Compagnia, un giocatore può sostituire un vecchio Elemento Distintivo o una Specialità con uno nuovo.

I giocatori che desiderano un cambiamento dovrebbero comunque affidarsi al buonsenso quando scelgono il nuovo tratto e quello da sostituire, per evitare di reinventare completamente i loro personaggi. Sostituire una Specialità non significa che il personaggio ha dimenticato il precedente talento, ma semplicemente che per lui non rappresenta più una qualità peculiare come un tempo, ed è magari stato messo da parte a favore di altri interessi.

Il nuovo Tratto può essere scelto da qualsiasi lista di Elementi Distintivi o Specialità, o addirittura inventato dal giocatore stesso (che in questo caso dovrà ottenere l'approvazione del Maestro del Sapere).



Nuova Attività, Ricevere un Titolo - pag. 173

I viaggi di un avventuriero possono condurlo molto lontano da casa, a compiere imprese a favore di genti che non sono la sua. Ma un eroe viene sempre riconosciuto come tale, anche in terre straniere. Un personaggio che ha compiuto gesta eroiche durante una Fase di Avventura nel reame di un'altra Cultura, può scegliere (se il Maestro del Sapere lo consente) l'attività Ricevere un Titolo. In termini di gioco, Ricevere un Titolo ha due effetti:

- Il valore di Reputazione dell'avventuriero ora misura anche il suo prestigio presso un altro popolo. L'eroe può influenzare la narrazione di una fase della Compagnia di Fine Anno come se appartenesse a quella Cultura. Inoltre, quando un compagno spende una Fase della Compagnia in un insediamento di quel popolo, il suo punteggio di reputazione non si riduce, come se tornasse a casa propria (vedi Difendere la propria Reputazione a pag. 169).
- All'eroe viene assegnato un terreno o una casa dove possa abitare. La grandezza e le caratteristiche del terreno o della casa sono proporzionate al Livello di Vita del personaggio.

Le modifiche e i chiarimenti che seguono si riferiscono al Libro del Maestro del Sapere:

Modificatori - pag. 28

Quando il maestro del Sapere ha finito di annunciare il test, i giocatori possono impiegare una capacità speciale o invocare un tratto pertinente, **o scegliere di spendere Speranza per ottenere un bonus di Attributo.**

Paura - pag. 29

Se il giocatore supera il test con successo, il suo personaggio resiste alla paura e non batte ciglio. Se il tiro fallisce, il personaggio è scoraggiato **e non può spendere punti Speranza** fino a quando rimane sotto l'effetto della fonte di paura.

Assegnare Punti Avanzamento - pag. 30

Rimpiazza la sezione Punti Avanzamento di pag. 30 con la seguente:

Gli eroi guadagnano Punti Avanzamento durante la Fase di Avventura grazie all'utilizzo delle loro Abilità. Quando un eroe compie con successo un'azione usando un'Abilità

CULTURA	TITOLO	INSEDIAMENTO	CASA O TERRENO
Bardiani	Thegn	Valle	Un appezzamento di terra nelle Terre di Valle Settentrionali o nelle Marche Superiori o Inferiori.
Beorniani	Thane	Vecchio Guado	Una fattoria, ovunque all'inteno delle terre dei Beorniani.
Nani della Montagna Solitaria	I Nani, molto riservati per tutto ciò che riguarda le loro antiche usanze, non offrono titoli a chi non appartiene alla loro cultura. Di conseguenza, un personaggio non può scegliere Ricevere un Titolo con il popolo dei Nani.		
Elfi di Bosco Atrò	Amico degli Elfi	'Amico degli Elfi' non è propriamente un titolo, ma più una benedizione, conferita a un eroe che si è guadagnato la fiducia dei priminati. Comunque, un Amico degli Elfi sarà indubbiamente ben accolto dal Re degli Elfi, e ospitato in una stanza confortevole del Palazzo di Thranduil.	
Hobbit della Contea	Gli Hobbit non gradiscono granchè gli avventurieri, e non li accolgono benvolentieri. Dovranno essere forzati dalle circostanze per riconoscere apertamente il valore di un compagno non appartenente al popolo degli hobbiti, e assegnarli il titolo onorario di 'Confiniere', e magari permettere che dimori a Brea, o almeno a est del fiume, in una casa di legno, di mattoni o pietra.		
Uomini del Lago	Cittadino	Pontelagolungo	Una casa di proprietà del consiglio cittadino.
Uomini dei Boschi	Eroe degli Uomini dei Boschi	Tra gli Uomini dei Boschi	Una casa per gli ospiti a Borgo dei Boscaioli, una casetta a Rhosgobel o una casa sugli alberi a Palazzo della Foresta.



Comune, può essere premiato dal Maestro del Sapere con 1 Punto Avanzamento. È compito del Maestro del Sapere decidere se a un personaggio spetta o meno un Punto Avanzamento per il suo successo (i giocatori sono comunque liberi di chiederlo!). Il Maestro del Sapere basa la sua decisione sul numero di caselle che il giocatore ha già barrato nello stesso gruppo di Abilità del quale fa parte l'Abilità utilizzata:

Se non è stata ancora barrata alcuna casella, il Maestro del Sapere dovrebbe sentirsi libero di assegnare il Punto Avanzamento per un qualsiasi tiro riuscito.

Se è già stata barrata una casella, il Maestro del Sapere dovrebbe assegnare il Punto Avanzamento solo se l'azione riuscita dà un risultato fuori dal comune: il giocatore ottiene un successo grande o straordinario, OPPURE il giocatore potenzia il suo tiro con l'invocazione di un Tratto pertinente (il Tratto deve essere ritenuto significativo per l'azione).

Se sono già state barrate due caselle, allora il Maestro del Sapere dovrebbe assegnare un Punto Avanzamento solo se è accaduto qualcosa di veramente straordinario: il giocatore ha ottenuto un successo grande o straordinario E il giocatore potenzia il suo tiro con l'invocazione di un Tratto pertinente.

Va ricordato che le tre caselle riportate dopo ciascun gruppo di Abilità sulla Scheda del personaggio indicano anche che ogni gruppo può ricevere un massimo di 3 Punti Avanzamento. Quindi non possono più essere assegnati Punti Avanzamento alle Abilità di quel gruppo fino al termine della successiva Fase della Compagnia.

Punti Esperienza - pag. 30

Aggiungi la seguente nuova sezione:

Tutti gli eroi ricevono Punti Esperienza alla fine di ogni sessione di gioco.

- Tutti i giocatori ricevono 1 Punto Esperienza al termine di ogni sessione di gioco alla quale sono presenti.
- Se il Maestro del Sapere considera che il gruppo abbia compiuto dei sostanziali progressi verso il completamento dell'Obiettivo di Compagnia, ogni personaggio riceve 1 Punto Esperienza aggiuntivo.
- Infine, il Maestro del Sapere assegna dei Punti Esperienza aggiuntivi alla fine della Fase di Avventura. In generale, questo bonus non dovrebbe superare il valore di 1 Punto Esperienza per ogni due sessioni di gioco svolte durante la Fase di Avventura (per esempio, un'avventura di quattro sessioni dovrebbe concedere una ricompensa finale di 2 punti supplementari).

Come assegnare i Punti Avanzamento

Il Maestro del Sapere dovrebbe considerare che i costi in punti per aumentare le Abilità Comuni sono calcolati valutando che un compagno guadagni una media di 4 Punti Avanzamento in ogni sessione (forse di più nella prima sessione: è più facile ottenere i punti quando nessuna casella è stata ancora barrata).

Se i giocatori mantengono costantemente una media più bassa di punti guadagnati, il Maestro del Sapere dovrebbe incoraggiarli a fare un utilizzo più redditizio dei loro Trattati, ad esempio stilando una lista di quelli posseduti dal gruppo e suggerendo quando utilizzarli durante il gioco.

Come assegnare i Punti Esperienza

L'ammontare di Punti Esperienza che ricevono i giocatori è calcolato considerando una media di 3 sessioni di gioco per ogni Fase di Avventura. Mantenendo questo ritmo, ogni giocatore dovrebbe ricevere una media di 6 Punti Esperienza, ai quali aggiungere 1 o 2 punti alla fine di ciascuna storia.

Se le partite del vostro gruppo tendono a svolgersi con sessioni molto lunghe (4 ore o più), riducendo il numero complessivo di sessioni circa di metà rispetto alla media da noi calcolata, allora sarebbe il caso di riequilibrare l'ammontare dei punti dando un maggior numero di punti bonus al termine della storia. Se al contrario le vostre sessioni tendono a essere particolarmente brevi, il bonus conclusivo di punti va ridotto.



Il bonus finale è concepito per premiare il gruppo per la sua dedizione al gioco, specialmente se ha raggiunto un risultato degno di nota. I giocatori che hanno risolto una situazione difficile in modo astuto e inaspettato, hanno interpretato con convinzione i loro personaggi o hanno sempre mostrato rispetto per le fonti letterarie, meritano certamente il bonus di esperienza.

Pericoli - pag. 35

I pericoli rappresentano ostacoli imprevisti e difficoltà in cui possono imbattersi i viaggiatori o incidenti da essi provocati forse a causa della stanchezza o della disattenzione.

Per ogni icona  ottenuta dal dado Azione durante i tiri per test di Fatica, si attiva un episodio di Pericolo (che il tiro che ha prodotto l'icona sia stato un fallimento oppure no).

Quando ciò avviene, il Maestro del Sapere utilizza la tabella sotto riportata per determinare la natura di ciascun Pericolo e le sue conseguenze, una volta per ogni icona  ottenuta.

Determinare le Conseguenze di un Fallimento

Il Maestro del Sapere dovrà determinare quali sono le conseguenze di un episodio di Pericolo, nel caso un compagno fallisca la sfida posta da esso. Per fare ciò, tira il dado Azione e consulta la tabella dei Pericoli riportata di seguito.

Pericoli:

DADO AZIONE	EFFETTO	CONSEGUENZE PER L'EROE CHE FALLISCE
1	Tira di nuovo	-
1-2	Affaticamento	Temporaneamente Affaticato per la durata del viaggio
3	Oppressione	Temporaneamente Oppresso per la durata del viaggio
4-5	Fatica	Incrementa ancora la Fatica (del doppio nel caso di un )
6	Danno	Perdi Resistenza pari a un dado Successo, o ricevi una Ferita nel caso di un 
7	Corruzione	Ricevi 1 punto Ombra, 2 punti nel caso di un 
8	Sforzo	Perdi Resistenza pari a un dado Successo
9	Disperazione	Perdi 1 punto Speranza, 2 punti nel caso di un 
10	Scelte Sbagliate	Aumenta di un livello la SD dei prossimi test di Fatica
	Incontro Pericoloso	Il Maestro del Sapere improvvisa un combattimento

Descrivere il Pericolo

Dopo aver selezionato il compagno (o i compagni) che sarà bersaglio dell'episodio di Pericolo e dopo aver determinato le conseguenze di un eventuale fallimento, il Maestro del Sapere improvvisa una breve narrazione. Come sempre, lo scopo del Maestro del Sapere è aiutare i giocatori a visualizzare la scena e la sfida da superare.

Effettuare il Tiro

Controlla se almeno un personaggio è stato assegnato al ruolo selezionato per il Pericolo prima che il viaggio iniziasse. Se nessun eroe ha assunto questo compito, o se altri compagni desiderano partecipare alla risoluzione dell'episodio, un eroe può spendere un punto Speranza per poter effettuare il tiro (la scelta va fatta prima che alcun giocatore abbia tirato i dadi). Se nessuno si fa avanti, il test di Pericolo si considera automaticamente fallito.

Se più di un personaggio è assegnato al ruolo oggetto del Pericolo, possono tutti effettuare il test, ma sarà sufficiente un solo tiro riuscito per superare la sfida. La difficoltà per tutti i tiri è pari a 14. Se il Maestro del Sapere preferisce riflettere le caratteristiche della regione attraversata, può riferirsi alla Tabella delle regioni a pag. 34.

Se il giocatore che tira ha successo nel test, il personaggio supera la sfida, e il viaggio può continuare. Se l'eroe invece fallisce, deve affrontarne le conseguenze.

Esempi di episodi di Pericolo

Gli esempi di pericoli che seguono indicano al Maestro del Sapere come presentare un episodio di questo tipo. Ogni



titolo di episodio include tra parentesi il ruolo preso di mira e le conseguenze del fallimento, come determinato dalla tabella dei Pericoli. Quasi tutte le descrizioni degli episodi sono molto generalizzate: il Maestro del Sapere dovrebbe adattare ciascun pericolo agli eventi e alle circostanze dell'avventura in corso.

Perdita dell'orientamento (Guida - Affaticamento)

La guida ha smarrito la strada che doveva seguire, e deve affidarsi alle sue capacità per procedere nella giusta direzione mentre attraversa una zona priva di sentieri.

Alloggi scomodi (Tutti i compagni - Scelte Sbagliate)

Gli eroi operano ripetutamente delle pessime scelte riguardo dove accamparsi e trovare riparo per la notte. Come conseguenza di un fallimento, tutti i compagni dormono male e affronteranno poco riposati i test di fatica.

Tempo pessimo (Esploratore - Sforzo)

La Compagnia viene sorpresa dal maltempo e colta allo scoperto dalla pioggia o dalla neve. Come conseguenza di un fallimento, l'Esploratore perde Resistenza a causa delle continue e vana ricerca di un riparo adeguato.

Mostri in agguato (Vedetta - Incontro Pericoloso)

La Compagnia si avvicina troppo alla tana di un mostro pericoloso o a una colonna di creature malvagie. Come conseguenza di un fallimento, i mostri sono consapevoli della presenza della Compagnia prima che un qualsiasi personaggio si renda conto della minaccia, e attaccano.

Da Cacciatore a Preda (Cacciatore - Danno)

Un pericoloso predatore ha seguito le tracce o l'odore di un eroe impegnato in una battuta di caccia. Come conseguenza di un fallimento, il Cacciatore subisce un attacco da una creatura insolitamente pericolosa.

Scarsità di viveri (Tutti i compagni - Oppresso)

Le riserve di cibo si sono avariate o si dimostrano troppo scarse. Come conseguenza di un fallimento, i compagni sono demoralizzati e di cattivo umore per l'intera giornata.

Impossibile procedere (Esploratore - Fatica)

La Compagnia si trova di fronte a un ostacolo imprevisto, e l'Esploratore deve lasciare il sentiero per trovare una pista migliore da seguire.

Con dolore e fatica (Tutti i compagni - Corruzione)

La Compagnia attraversa una regione contaminata dal tocco corrotto dell'Ombra. Tutti i compagni devono effettuare un test di Corruzione.

Recuperare Resistenza durante un viaggio - pag. 37

Un compagno potrebbe essere obbligato dalle circostanze a iniziare un viaggio mentre sta ancora recuperando dalla stanchezza e dalle ferite. Inoltre, un evento inaspettato potrebbe causare una perdita di Resistenza nel corso del viaggio stesso - come conseguenza di un episodio di Pericolo, ad esempio. In linea generale, proprio a causa delle scomodità dovute al viaggio, per un personaggio ferito sarà molto più difficile riposare e recuperare.

Gli eroi che sono in viaggio recuperano un numero inferiore di punti Resistenza quando godono di un riposo prolungato. Come al solito, il numero di punti dipende dall'attuale salute del personaggio:

- Un eroe Ferito con una lesione non curata, non recupera alcun punto Resistenza mentre è in viaggio.
- Un eroe Ferito con una lesione curata, recupera 1 punto Resistenza.
- Un eroe incolume recupera 2 punti Resistenza.

I compagni tornano ai normali livelli di recupero quando raggiungono la fine del viaggio e possono finalmente riposare in un posto sicuro.

Assegnare i Vantaggi in Combattimento - pag. 41

Prima che inizi un combattimento ravvicinato, tutti i giocatori possono effettuare un tiro di Battaglia per determinare se i loro personaggi sfrutteranno le caratteristiche del luogo a loro vantaggio, guadagnando posizioni favorevoli contro i nemici e ottenendo così dei dadi Successo addizionali (vedi Tiri Preliminari).

Valutare il risultato di un Incontro (Nuova Regola Opzionale) - pag 53

In aggiunta alle normali regole sulla Tolleranza, il Maestro del Sapere può considerare il numero complessivo di tiri riusciti ottenuti dagli eroi durante gli stadi di Presentazione e Interazione. Al termine di ogni incontro, il numero totale di successi ottenuti con i tiri può infatti determinare più precisamente l'esito dell'incontro stesso.



- Ogni successo normale conta come uno, mentre un grande successo vale due successi e un successo straordinario come tre successi. Poi, paragona il numero di successi complessivo della compagnia con la tabella seguente:

NUMERO TOTALE DI SUCCESSI	GRADO DI SUCCESSO	DESCRIZIONE (IN BASE ALLA SITUAZIONE)
1	Successo di misura	Non tutto è andato come sperato: gli eroi raggiungono il loro obiettivo ma al prezzo di qualche complicazione.
2-4	Successo	Gli eroi raggiungono l'obiettivo che si erano prefissati, ma nulla di più.
5-6	Grande Successo	Gli eroi raggiungono un successo al di là delle loro aspettative, e ottengono dei risultati positivi aggiuntivi al loro obiettivo.
7+	Successo Straordinario	Gli eroi ottengono un successo sbalorditivo, e l'incontro si rivela sorprendentemente positivo.

Alla fine dell'incontro, conta il numero di successi ottenuti nei tiri (un grande successo conta come 2 successi e un successo straordinario come 3).

Tesori Corrotti - pag. 58

Aggiungi la seguente nuova sezione:

...e nessuno ardì mai di tuffarsi nell'acqua gelida per recuperare le pietre preziose che si erano staccate dalla sua carcassa putrefatta...

Potrà non appannarsi come l'argento o arrugginirsi come il ferro, ma l'oro corrompe lo spirito più velocemente di entrambi, tale è il malsano desiderio di trovarlo e possederlo. Il tesoro recuperato dalla tana di una qualche creatura o sepolto in tombe inviolate da secoli può essere corrotto, e capace di condurre gli uomini alla pazzia, colmando i loro cuori di avidità.

Quando trovano un tesoro corrotto, gli eroi devono riuscire in un un test di Corruzione o ricevere un certo numero di punti Ombra, basato sulla provenienza del tesoro stesso (consultate la tabella seguente).

Tesoro Corrotto:

PROVENIENZA DEL TESORO (ESEMPI)	SD	INCREMENTO OMBRA
Dal bottino di un Troll	14	1 punto
Dal bottino di un Drago	16	1 punto
Sottratto da un antico tumulo	14	2 punti
Da una fortezza dell'Oscuro Signore	16	1 punto automatico. Altri 3 punti se il test fallisce.

Livello di Attributo - pag. 64

Questo valore sostituisce i tre Attributi utilizzati per descrivere gli eroi giocanti. Si somma come bonus ogni volta che una creatura effettua un tiro usando una caratteristica favorita (senza bisogno di spendere alcun punto per invocare il bonus) e come Bonus al Danno da applicare quando la creatura colpisce un avversario in combattimento ottenendo **un grande successo, o da applicare due volte nel caso di un successo straordinario.**

Afferrare vittima - pag. 66

Un eroe può liberarsi rinunciando al suo attacco e riuscendo in un tiro di Atletica contro una SD di 10 più il livello di Attributo della creatura che l'ha afferrato.

Possente - pag. 68

La creatura è talmente coriacea e resistente che non viene messa fuori combattimento o uccisa quando scende a zero Resistenza o resta ferita una volta. **Invece, la creatura diventa Affaticata** e continua a combattere anche quando è a zero Resistenza o quando è ferita una volta. **La creatura è messa fuori combattimento solo se viene ferita una seconda volta o è ridotta a zero Resistenza ED è ferita.**