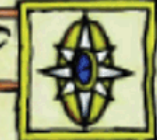




- DOMANDE & RISPOSTE -





CARRIERE

In Cavalieri del Graal la Virtù della Purezza permette di utilizzare uno dei Doni della Dama senza pregare, mentre la Virtù del Graal della Purezza afferma che è possibile utilizzare uno dei Doni automaticamente. Vi è quindi una differenza tra questi due talenti, oltre all'uso del Punto Fortuna?

Pagina 39 di Cavalieri del Graal indica i prerequisiti per utilizzare un Dono della Dama:

- 12 round di preghiera.
- Un Punto Fortuna per attivare la benedizione (sia utilizzato dal personaggio sia, talvolta, dalla volontà della Dama).

La Virtù della Purezza rimuove il prerequisito dei 12 round di preghiera.

La Virtù del Graal della Purezza rimuove sia il prerequisito dei 12 round di preghiera e rende non più necessario l'uso del Punto Fortuna.

Per quanto le carriere con la Sfera Divina non presentino proibizioni perché gli Elfi le possano intraprendere, altre sezioni del Manuale Base affermano il contrario, sostenendo che gli Elfi non hanno una religione strutturata come gli Umani e vedono la magia tradizionale in termini mistici.

Quindi, è impossibile per un Elfo divenire seguace di Verena, Sigmar o un'altra divinità seguendo un avanzamento di carriera "divino", ovvero essere un Prete?

Tali argomentazioni blasfeme saranno affrontate in futuri supplementi. In ogni modo, nel rispetto dell'ambientazione, gli Elfi non arriverebbero mai a prostrarsi di fronte agli Dei degli Uomini.

EQUIPAGGIAMENTO

Sfogliando il Manuale Base non ho trovato delle regole esaustive per sfondare le porte. Come mi comporto?

Sfondare una porta richiede una Prova di Forza, con una difficoltà variabile a seconda della qualità della porta. Sfondare una porta di solida quercia con cardini di ferro richiede una Prova Difficile (-20), mentre per una porta di legno marcio è sufficiente una Prova Facile (+20). Consigliamo anche di tener conto delle dimensioni di una creatura. Se è pur vero che non vi è nulla di scritto, un Gigante/Ogre/Gorilla Colossale (riferimento cinematografico puramente voluto) non dovrebbe alcuna difficoltà a fare a pezzi oggetti che richiedono invece una Prova di Forza per un Mezzuomo.

Se i PG hanno invece intenzione di abbattere una porta a colpi d'ascia o con qualcosa di simile, assegno un Bonus di Resi-

stenza alla porta che va da 0 a 4 e un numero di Ferite che vanno da 6 a 20 o più, tenendo come riferimento la qualità della porta e il materiale con cui è costruita.

Per quanti giorni rimane efficace un veleno applicato su un'arma? Per esempio 1d10 di giorni e può essere utilizzato illimitatamente in questo periodo o si "lava via" dopo il primo uso?

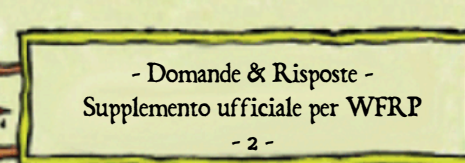
Credo che sia compito dell'AdG decidere su questi dettagli. Credo in ogni caso che un 1D10 di giorni sia un periodo ragionevole prima che il veleno perda la sua efficacia, si secchi o evapori. Una volta applicato su un'arma è compito del giocatore aver cura che non si lavi via o si diluisca e all'AdG spetta utilizzare un po' di senso pratico per stabilire quali elementi o eventi possono aver rimosso la tossina velenosa.

Se applico una dose di veleno sulla mia arma, quanto tempo impiego ad impregnarla a sufficienza perché abbia effetto?

Una Mezza Azione.

Quante volte posso utilizzare un'arma avvelenata prima di dovere riapplicare di nuovo il veleno?

Una volta per applicazione.





COMBATTIMENTO

Come funziona il combattimento a cavallo in WFRP?

WFRP tace sulle regole del combattimento a cavallo e la soluzione più semplice a disposizione dell'AdG, per rappresentare i vantaggi del combattere stando a cavallo (o su altri animali simili), è quella di concedere un bonus del +10% alle Prove di AC contro i nemici a piedi.

Certamente questa soluzione da sola non può bastare per coloro a cui piace un po' più di realismo, e così propongo le seguenti regole.

Prima di procedere oltre, alcune considerazioni generali.

Mentre sei su una cavalcatura, tu e il tuo cavallo siete considerati come una creatura unica. Quindi se siete colpiti, per determinare quale locazione è stata colpita, usa la tabella AP-5 contenuta a pagina 125 del "Bestiario del Vecchio mondo".

Ci sono 2 tipi di cavalcature: quelle "comuni" e quelle "da guerra".

Le cavalcature "comuni" includono ogni tipo di animale che le persone cavalcano a fini "civili" (cioè sono tutti quegli animali "non addestrati al combattimento" quali ad esempio i pony o i palafreni). Queste creature guadagnano il nuovo talento Ombroso

Ombroso: Quando la creatura subisce dei danni, deve effettuare immediatamente una Prova di Volontà. Se la Prova viene fallita, la creatura immediatamente fugge dalla fonte del danno alla velocità permessa dalla sua caratteristica di Movimento. All'inizio di ogni suo nuovo turno, l'animale ha diritto ad effettuare una Prova di Volontà per riuscire a calmarci. Se la Prova viene fallita, l'animale deve usare la sua azione per continuare a fuggire.

Le cavalcature "da guerra" includono i destrieri e gli altri animali simili che sono usati specificamente per il combattimento.

Lancia: le qualità dell'arma descritte sul Manuale Base (e in Armi & Armature) presuppongono che tu stia usando l'arma a dorso di cavallo. Quando la usi a piedi, la lancia perde tutte le sue qualità.

Bonus/Penalità cavalcatura: Mentre sei su una cavalcatura guadagni un bonus del +10% su tutte le Prove di AC effettuate contro nemici a piedi. Al tempo stesso però subisci anche una penalità del -20% a tutte le Prove di AB se usi un'arma da tiro che richiede 2 mani per essere brandita (ad esempio un arco o una balestra).



-Nuove azioni -

Calma cavalcatura (Azione Intera): Quando monti una cavalcatura con il talento Ombroso puoi effettuare una prova di Cavalcare al posto di una prova sulla Volontà della creatura.

Dirigi cavalcatura (Mezza Azione): Fai muovere la tua cavalcatura di una distanza in metri massima uguale al doppio della sua caratteristica Movimento.

Combatti con la cavalcatura (Azione Intera): Quando monti una cavalcatura da guerra, puoi combinare il tuo attacco con quello della tua cavalcatura. Effettua una Prova sull'AC come di consueto. Se colpisci, il tuo attacco infligge un danno addizionale pari al BF della tua cavalcatura.

Attacco in carica su cavalcatura (Azione Intera): Funziona come l'azione Attacco in Carica descritta a pagina 126 del Manuale Base, eccetto che per il fatto che il bonus del +10% all'AC contro gli avversari a piedi si somma al bonus +10% dovuto alla carica (in pratica ottieni un bonus totale all'AC pari a +20%).

Travolgere (Azione Intera): Quando monti una cavalcatura da guerra, puoi travolgere al suolo i tuoi nemici. La tua cavalcatura può muoversi per una distanza massima in metri pari al doppio della sua caratteristica Movimento, e può anche passare attraverso creature nemiche. Per ogni creatura nemica che





"attraversi", devi effettuare una Prova di Cavalcare. Se la Prova riesce il nemico subisce un danno pari a $1d10 + \text{il BF della tua cavalcatura}$. Ogni nemico che attraversi dopo il primo, comporta una penalità cumulativa del -10% alla relativa Prova di Cavalcare per attraversarlo. Se fallisci la Prova del 30% o più, cadi dalla tua cavalcatura. I nemici che "attraversi" possono provare a schivare questo attacco, ma non possono pararlo.

- Morte della cavalcatura -

La morte della cavalcatura mentre la stai cavalcando è davvero un bel guaio. Se ciò accade devi effettuare immediatamente una Prova Impegnativa (-10%) di Cavalcare (se la tua ultima azione è stata "Attacco in Carica su Cavalcatura" o "Correre", la penalità della prova aumenta da -10% a -20%). Il risultato della prova determina quello che ti succede, come è descritto qui sotto:

2 o più gradi di successo: ti lasci cadere agilmente dalla cavalcatura e atterri al suolo illeso

un grado di successo: cadi dalla cavalcatura subendo un danno di un $d5$ (l'armatura non offre protezione)

successo: cadi dalla cavalcatura subendo un danno di un $d10$ (l'armatura non offre protezione)

fallimento: cadi malamente e subisci un danno pari ad un $d10 + \text{il BF della tua cavalcatura}$ (l'armatura non offre protezione)

fallimento del 10% o più: rimani intrappolato sotto la tua cavalcatura e non riesci a liberarti finché non superi una Prova Difficile (-20%) di Forza. I tuoi compagni possono aiutarti e ciascuno di loro (fino al terzo) ti fornisce un bonus del +10% alla Prova di Forza. Subisci per la caduta un danno pari ad un $d10 + \text{BF della tua cavalcatura}$ (l'armatura non offre protezione) e inoltre, per ogni round in cui resti intrappolato sotto la cavalcatura, subisci un ulteriore danno pari al BF della tua cavalcatura (anche in questo caso l'armatura non offre protezione).

Creature con i talenti Spaventoso e Terrificante hanno effetto anche sulle cavalcature, che devono fare una Prova di Volontà come se si trattasse di normale PNG. Il cavaliere può utilizzare una Azione Intera per compiere una Prova di Cavalcare al posto della Prova di Volontà della cavalcatura per calmare la bestia.

Può un mago Schivare o Parare (o entrambi) in un round durante il quale lancia un incantesimo (o sta lanciando un incantesimo)?

Ho cercato nelle regole, ma non mi pare di aver trovato nulla che contraddica questa mia interpretazione.

Un mago può senz'altro parare nello stesso round in cui lancia un incantesimo "veloce", ma deve comunque Prepararsi a

Parare o combattere con due armi (vedi pagina 129-130 del Manuale Base). Entrambe queste opzioni limitano, in qualche modo, le azioni che un mago può intraprendere in un round. Nel primo caso il mago non può che parare e lanciare un incantesimo nel round; non può muoversi per esempio. Nel secondo caso ha entrambe le mani impegnate, quindi potrebbe non essere in grado di prendere gli ingredienti (a meno che non abbia il talento Estrazione Rapida).

Il mago può anche Schivare. E' chiaro che per schivare il mago deve avere questo talento, che comunque non è disponibile nelle carriere da mago. Quindi il mago deve avere un passato da guerriero o deve aver abbandonato gli studi da mago per intraprendere un qualche tipo di carriera "da combattimento", scelta intrapresa da pochi maghi.

Se comunque hai tutti i requisiti, la risposta è in ogni caso sì: in un singolo round puoi lanciare un incantesimo, parare, schivare (e anche effettuare un attacco, nel caso tu stia impugnando due armi).

Ho notato che vi è un modificatore all'Abilità di Combattimento quando ci si avvale della superiorità numerica. Questo modificatore si applica anche alle parate oltre che agli attacchi?

Il bonus per "attaccare avvalendosi della maggioranza numerica" si applica solo agli attacchi. Il solo modificatore indicato nella Tabella 6-2 che si applica alle parate è il -30% per parare la clava del gigante.

(Almeno che il vostro AdG non stabilisca diversamente, questa è la regola! Tenete presente che Tabella 6-2 serve soprattutto a fornire degli esempi: in WFRP l'assegnazione dei modificatori per le prove viene lasciata principalmente al giudizio dell'AdG).

Quando un personaggio usa un Punto Fato, il suo numero di Punti Fortuna giornalieri decresce?

Esempio: Jan l'Acchiappatopi ha 3 Punti Fato (quindi 3 Punti Fortuna). Usa uno dei suoi Punti Fato per sfuggire ad una morte orribile. A questo punto ha ora Jan solo 2 Punti Fortuna per questo giorno, o ha ancora i 3 iniziali?

La regola dice che "i Punti Fortuna di un personaggio sono calcolati all'inizio di ciascun giorno". Quindi ogni giorno tu puoi spendere un numero di Punti Fortuna uguali o minori al numero di Punti Fato con cui hai cominciato in quel giorno.

Quindi, essenzialmente, sì, la quantità giornaliera decresce. Ma dalla mattina successiva! Per com'è scritta la regola, la perdita di un Punto Fato non ha un impatto sul numero dei





Punti Fortuna che tu puoi spendere per il resto di quel giorno).

In altre parole, per quanto Jan l'Acchiappatopi è ridotto a 2 Punti Fortuna al giorno, conserva sempre 3 Punti Fortuna per il resto del giorno in cui ha perso il Punto Fato - cosa che potrebbe servirgli per salvarsi ancora la vita! Se Jan non ne usa almeno uno, questo sarà effettivamente perso la mattina del giorno successivo.

Quando s'incontra un gruppo di avversari con il talento Spaventoso (o Terrificante), come mi comporto per la Prova di Volontà? Va effettuata una Prova di Paura per ogni avversario o va effettuata un'unica prova?

La regola dice che quando un personaggio si trova davanti una creatura o una scena che causa Paura, è necessario effettuare una Prova di Volontà. Per il tiro di dado, raccomanderei di incrementare la difficoltà della prova del 10% per ogni 2 o 3 creature Spaventose presenti.



Quando un personaggio sta parando o tirando per vedere se scatena la Furia di Ulric, tira considerando il suo valore di AC base o considera anche i modificatori indicati nella tabella di combattimento?

Esempio: *Torgeem il Nano sta combattendo un Orco che è stato buttato a terra dal suo compagno, Poyntlas l'Elfo e decide di compiere un Attacco Poderoso. Egli ottiene un bonus del 55% alla sua AC (+5% per Odio Atavico, +20% per l'avversario a terra, +10% per la superiorità numerica, +20% per l'Attacco Poderoso). Colpisce ed ottiene un 10 per il danno. A questo punto deve fare una prova sull'AC per la Furia di Ulric. Va considerata la sua AC base o anche il +55%?*

Direi che i modificatori si applicano anche alla parata. Mi sembra che si devono applicare più che negli attacchi, come dimostra il riferimento a Schivare nella Tabella 6-2.

Per logicità mi pare che quando si effettui una parata applicare i modificatori per la superiorità numerica abbiano meno senso che applicare quelli per la cattiva visibilità. Vedi a proposito le domande precedenti. In ogni modo l'interpretazione finale è sempre lasciata all'AdG.

Per quanto riguarda invece la Furia di Ulric, devi sempre utilizzare gli stessi modificatori del tiro originario, non importa se sia una Prova sull'AC, sull'AB o su Volontà.

Può un mago lanciare un incantesimo ed attaccare nello stesso turno?

Sì.

Un incantesimo a contatto deve essere effettuato con una mano libera o può essere effettuato anche con un'arma in mano? Se deve essere effettuato con la mano libera è possibile utilizzare la mano sinistra, e in questo caso si applica il -20% se il personaggio non ha il Talento Ambidestro?

Arma in mano: Le regole non coprono esattamente questa situazione, quindi la questione è rimandata all'AdG. Se bisogna interpretare la regola alla lettera, non vi è niente con lo proibisca espressamente.

Tuttavia, l'AdG può applicare i modificatori indicati a pagina 89 del Manuale Base, nel paragrafo Il Ruolo delle Circostanze. Consiglierei, per esempio, di permettere ad un mago di utilizzare un incantesimo a tocco impugnando un'arma, ma di considerare l'azione Difficile (-20%), quindi negando il talento Manolesta, mentre la prova di Schivare o Parare dell'avversario va considerata Normale, senza la normale penalità del -20% che si applica con gli incantesimi a contatto. Lascio in ogni modo ai singoli AdG l'interpretazione del Ruolo delle Circostanze..

Penalità al Tocco: No. Questo perchè l'azione di lanciare un incantesimo utilizzando un incantesimo a contatto non è espressamente un'azione d'attacco con un'arma secondaria, e solo a quest'ultima si applica tale penalità. Tuttavia niente può impedire all'AdG di applicare diversamente Il Ruolo delle Circostanze se lo ritiene opportuno.

Il Manuale Base specifica che un personaggio può compiere UNA azione d'attacco per turno, e anche UNA azione di lanciare incantesimo per turno.

Mi sembra quindi di capire che un mago può Lanciare un incantesimo (esempio Sonno - Mezza Azione) e fare un attacco a tocco (Mezza Azione).





Potrebbe però un mago attaccare con una spada (Mezza Azione) e lanciare Dardo Magico (Mezza Azione) nello stesso round? O il Dardo Magico è considerato un attacco?

Un mago può lanciare un incantesimo per turno, e fare un attacco per turno. Incantesimi che infliggono danni contano come incantesimi, non come attacchi. Quindi, analizzando le opzioni che hai presentato:

Sonno (incantesimo) più Dardo (incantesimo che infligge ferite ad un avversario) – ILLEGALE.

Sonno (incantesimo) più attacco con un'arma ad una mano - LEGALE.

Dardo (incantesimo che infligge ferite ad un avversario) più attacco con un'arma ad una mano - LEGALE.

Per essere chiari poi se un incantesimo richiede un attacco a tocco (come Sonno, per esempio), l'"attacco" è compiuto durante il lancio dell'incantesimo - non richiede un'azione a parte. Ecco perché le regole specificano che tu possa compiere un'azione definita come "lanciare un incantesimo" e un'azione di "attacco".

Quindi potresti usare un'azione per lanciare un incantesimo (Sonno - Mezza Azione) e poi un'azione di Attacco Standard (Mezza Azione). In pratica utilizzi la tua azione di "lanciare un incantesimo" per turno, che include anche l'attacco a tocco come parte della Mezza Azione, poi effettui un Attacco Standard (con la spada o con quello che ti pare) con la tua restante Mezza Azione.

Un lanciatore d'incantesimi deve avere una mano libera per lanciare gli incantesimi? Il Manuale Base dice solo che il personaggio deve essere in grado di parlare. Ad esempio a Mago che impugna una spada nella mano principale e un pugnale nella secondaria potrebbe lanciare Dardo Magico? Inoltre potrebbe utilizzare gli ingredienti?

Per lanciare un incantesimo, un mago non deve avere necessariamente una mano libera. Quindi se armato di spada e pugnale, può ancora lanciare il Dardo Magico. Se tuttavia vuole usare gli ingredienti, avrà presumibilmente bisogno di una mano libera per impugnarli.

Questo dipende dall'interpretazione dell'AdG e dalle circostanze.

Può un lanciatore d'incantesimi impugnare un pugnale nella mano secondaria e:

- 1) Ottenere una parata gratuita per l'arma nella mano secondaria
- 2) Utilizzare la mano principale per lanciare gli incantesimi?

Per beneficiare della parata "gratuita", il lanciatore deve avere anche un'arma appropriata nella mano principale. Come detto sopra questo non impedisce però di lanciare incantesimi.

Avere un'arma appropriata (vedi pagina 130 del Manuale Base) nella mano secondaria permette di parare come azione gratuita una volta a round?

Si.

Avere uno scudo pronto e impugnato permette di parare come azione gratuita a:

- a) -10% (+10% perchè difensivo, -20% per la mano secondaria)
- b) +10% (+10% perchè difensiva e la penalità per l'arma secondaria non si applica allo scudo)

Risposta b

Attendere è indicato come Mezza Azione, e la descrizione dice "Quando si sceglie quest'azione, il personaggio passa immediatamente il turno, ma conserva una mezza azione utilizzabile in qualsiasi momento prima del suo prossimo turno".

Questo significa che Attendere sono, in realtà, due Mezze Azioni collegate, la prima che prepara "l'attesa" per la seconda (in tal caso un'azione di Attendere equivale ad un'Azione Intera)? O è possibile compiere prima una Mezza Azione e poi Attendere (ad esempio Estrarre un'arma e Attendere, Muovere per fare un'imboscata e Attendere)?

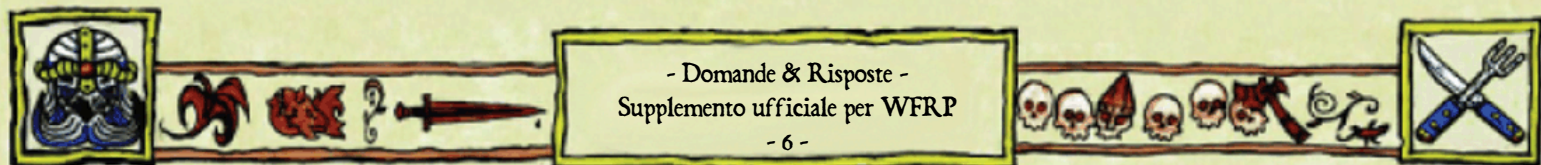
Essenzialmente, le regole cercano semplicemente di tenere le cose strutturate, dicendo "paga ora ma agisci dopo".

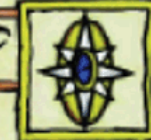
L'azione Attendere costa una Mezza Azione in totale. Questa Mezza Azione sarà compiuta più avanti nel round senza costi, in termini di azioni, aggiuntivi.

Quindi entrambi gli esempi citati sono validi.

La descrizione della Qualità Avviluppante è differente nel Manuale Base rispetto ad Armi & Armature. Quale delle due versioni è corretta?

In realtà sono identiche, anche se la frase riportata è leggermente diversa. Il problema è che, in un punto delle regole sul Manuale Base, appare una versione della condizione Inerme che fa riferimento ad una precedente versione delle regole. Ad ogni modo quello che c'importa ricordare è che I NEMI-





CI OTTENGONO UN BONUS DI +20% ALL'AC O ALL'AB PER GLI ATTACCHI SFERRATI CONTRO UN BERSAGLIO INERME.

Se un personaggio non ha il talento Schivare, può usare un Punto Fortuna per ottenere una Schivata?

Sì, questa è l'interpretazione delle regole a pagina 135 del Manuale Base.

Con un'arma con Qualità Impatto, tiro due dadi da d10 e scelgo il più alto. Diciamo che si ottiene un 10, e che scatenò la Furia di Ulric passando un a prova di Abilità di Combattimento. Per determinare i danni aggiuntivi tiro uno o due d10 e scelgo il più alto?

La Qualità Impatto si applica anche ai Danni aggiuntivi scatenati dalla Furia di Ulric?

Il nostro designer Rob Schwalb ammette: Tiri due d10 per i Danni e scegli il più alto, anche per i Danni che derivano dalla Furia di Ulric.

Un Cavaliere di Bretonnia prega la Dama, ricevendo la Potenza della Purezza, che gli permette di lanciare due dadi quando infligge danni e sceglie il risultato migliore. Impugna un'Arma Grande con la Qualità Impatto. A questo punto quanti dadi tira? Tre, e sceglie il migliore? Cosa succede poi se scatena la Furia di Ulric?

Il nostro Cavaliere tira tre dadi e sceglie il migliore. Vedi pure la risposta precedente. In caso di Furia di Ulric tira anche qui tre dadi e sceglie il migliore.

ABILITA' & TALENTI

Tutti gli Umani iniziano con il talento Pettegolezzo. Se la carriera iniziale ha il talento Pettegolezzo elencato, gli Umani guadagnano un +10%? O questo accade solo quando i personaggi entrano nella seconda carriera e comprano il talento per la seconda volta?

Come Umano, tu hai il talento Pettegolezzo (almeno che tu non stia usando le varianti descritte in Eredi di Sigmar e Cavalieri del Graal). Quindi se la tua prima carriera presenta nuovamente Pettegolezzo, lo ottieni al +10%. Come regola generale questo si applica tutte le volte che un'Abilità è presente sia nelle peculiarità razziali che nella carriera iniziale.

Che differenza c'è tra Cercare e Percepire, dato che a pri-

ma vista potrebbero essere intese come la stessa abilità?

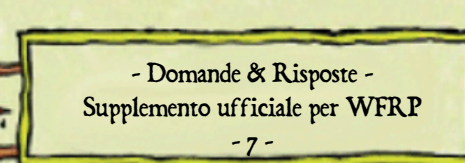
Io tendo ad interpretare Percezione come qualcosa che ti permette di notare qualcosa quando tu non la stai esplicitamente cercando (ad esempio: vedere una foglio di carta abbandonato per terra mentre ti stai dirigendo alla taverna; vedere uno Skaven nascosto nella riva del fiume mentre stai facendo un viaggio in barca da Nuln a Kemperbad) mentre Cercare ti serve quando speri o sospetti di trovare qualcosa e la stai effettivamente cercando (ad esempio trovare il mattone rimosso nella parte di una cella o il classico ago nel pagliaio).



INCANTESIMI

E' necessaria una Mezza Azione per estrarre gli ingredienti di un incantesimo dalle tasche?

Una azione di Estrarre è necessaria per poter utilizzare gli ingredienti in combattimento, a meno che non li avesse già in mano. Ad ogni modo l'AdG può rendere quest'azione più o meno complicate; nel caso che gli ingredienti siano facilmen-





te raggiungibili (una piuma appesa al capello, per esempio) potrebbe bastare un'Azione Gratuita, mentre potrebbe essere più complesso estrarre dei componenti che sono finiti in fondo allo zaino, coperti da altro equipaggiamento.

L'incantesimo Vuoto di Memoria rimuove dalla memoria del bersaglio le tue parole e azioni, o la vittima si ricorda che qualcuno (ma non è in gradi di ricordarsi chi) ha detto o fatto qualcosa?

Il bersaglio di Vuoto di Memoria si dimentica che tu sia esistito e cancella dalla memoria qualsiasi interazione precedente con il lanciatore d'incantesimi, comprese le conversazioni. Si presume che la mente della vittima copra ogni vuoto creatosi, eliminando ogni apparente vuoto di memoria. Per esempio, una persona coinvolta in una conversazione con un Mago Grigio e un Conestabile contemporaneamente, e che è colpita dall'incantesimo, si dimenticherà la faccia e la presenza del Mago Grigio e cancellerà dalla memoria tutto quello che il Mago Grigio ha detto. Se ciò rende il ricordo della conversazione privo di senso, la memoria della vittima può arrivare ad inventare frasi attribuite da lei al Conestabile oppure a crearsi un ricordo confuso di questa conversazione.

Se un personaggio effettua una Prova di Incanalare per aumentare le sue probabilità di lanciare un incantesimo ma fallisce la Prova, può scegliere di non lanciare l'incantesimo?

Il Manuale Base recita "Se usi in questo modo l'abilità Incanalare, lanciare un incantesimo deve essere la tua azione successiva" (pagina 141 del Manuale Base) che implica che il lanciatore d'incantesimi DEVE lanciare.

Ma un incantesimo può essere interrotto da un fattore esterno che scompigli la concentrazione del lanciatore (pagina 141 del Manuale Base, generalmente essere ferito). Quindi se un incantesimo può essere interrotto da un fattore esterno, mi sembrerebbe logico che il mago o il prete lo possa anche interrompere di propria volontà.

Quindi penso che il passaggio a pagina 141 debba essere letto "Se usi Incanalare, la tua prossima azione deve essere lanciare un incantesimo per ricevere il bonus di Incanalare". Questo significa che maghi e preti non sono costretti a lanciare un incantesimo se non sono soddisfatti dalla Prova di Incanalare e succede qualcosa che li spinge ad intraprendere un'altra azione.

Le alternative che mi vengono in mente (in caso di risposta contraria) è che l'incantatore sia comunque costretto a lanciare ma possa dopo "cancellare" l'incantesimo (perdendo un'altra Mezza Azione), oppure (ma non si capisce dalle regole)

che il lanciatore d'incantesimi non conosca se l'azione d'Incanalare ha avuto successo finché non effettua la prova per lanciare un incantesimo.

Penso che possiamo tutti essere d'accordo con la soluzione più semplice: il mago o il prete deve lanciare un incantesimo dopo una Prova di Incanalare.

In breve, indipendentemente da come uno gestisca la propria campagna, uno potrebbe semplificarci la vita aggiungendo sempre la Mezza Azione di Incanalare al tempo di lancio dell'incantesimo.

Per esempio, un incantesimo come Sguardo Sfavillante che richiede normalmente un'Azione Intera, diventerebbe un incantesimo da una Azione Intera più una Mezza Azione se usato insieme ad Incanalare.

Nell'incantesimo Velo di Corruzione (pagina 160 del Manuale Base) si menziona che dopo aver subito 1 o più Ferite, tu devi fare una Prova di Resistenza per la mutazione. Dato che Velo di Corruzione continua ad infliggere una Ferita finché tu non superi con successo una Prova di Volontà, significa che tu devi continuare a fare una Prova di Resistenza finché subisci Ferite dall'incantesimo o la Prova di Resistenza deve essere fatta una sola volta quando il personaggio non subisce più Ferite?

Il personaggio deve fare solo una Prova di Resistenza per evitare di essere mutato.

Nel mio gruppo di gioco sono sorte alcune domande sull'incantesimo Fluttuare (pagina 149 del Manuale Base). Molte cose sono vaghe nella descrizione dell'incantesimo quindi ho pensato di chiedere a voi. Va detto che l'Errata 1.0 mi ha risolto un problema della durata dell'incantesimo, ma alcuni dubbi mi rimangono:

1. Durante l'incantesimo quanto uno è libero nei movimenti? L'incantesimo dice che ci si può muovere sino all'altezza di 6 metri, che è un valore considerevole. Ma deve correre verso l'alto per raggiungere tale altezza, o funziona piuttosto come un ascensore?

L'esatta descrizione di come l'incantesimo funziona è lasciata all'interpretazione del singolo AdG. Generalmente consento al lanciatore d'incantesimi di camminare (o correre) letteralmente nell'aria, che sia in alto, in basso, a destra o a sinistra. Tuttavia potresti interpretarlo come una forma di levitazione o un altro tipo d'effetto, basato su un colore della magia. Tuttavia cambia poco, visto che è l'effetto ultimo che c'interessa e questo è chiaro: il tuo prete o mago può muovere di 3 volte la sua caratteristica di Movimento in qualsiasi direzione laterale, e fino a 6 metri in alto, in base ai suoi desideri, come





parte dell'azione Intera che il lancio dell'incantesimo richiede.

2. E' possibile prolungare la durata dell'incantesimo? Dato che un personaggio si trova a 6 metri dal suo, il personaggio "scende" in qualche modo alla fine dell'incantesimo o è possibile prolungare la sua permanenza in aria? Ed infine – il tempo di lancio è una "Azione Intera".

No. Alla fine dell'Azione Intera l'incantatore dovrà essere a terra o cadrà, dato che l'incantesimo non è più in effetto. Se desideri lanciare nuovamente l'incantesimo, devi intraprendere una nuova Azione di Lanciare Incantesimi, e compiere un nuovo "balzo nel vuoto". Se l'incantesimo potesse essere "prolungato" con una nuova Azione di Lanciare Incantesimi (permettendo in pratica al mago o prete di volare), sarebbe indicato nella descrizione dell'Incantesimo.

Naturalmente, se preferisci diversamente, sentiti libero di creare le tue "Home Rule".

3. Quindi se uno volesse utilizzare l'incantesimo per sfruttare la maggiore velocità che si ottiene da esso, uno deve starsene fermo per un round, senza Mezze Azioni e Azioni di Muovere rimaste, prima di poter beneficiare dell'incantesimo?



Il Tempo di Lancio è un'Azione Intera, che significa che tu normalmente sei in grado di farlo in un round di Combattimento. Vi sono naturalmente metodi per cercare di ottenere maggiore flessibilità in quel round: per esempio, potresti spendere un Punto Fortuna per ottenere una Mezza Azione aggiuntiva, potendo così compiere anche un'azione di Muovere.

L'incantesimo Artigli della Furia dice che le unghie si trasformano in artigli e vanno considerati come un'Arma ad una Mano (non Armi Naturali). Quindi il personaggio potrebbe parare con questi artigli, giacché entrambe le mani sono state trasformate, è può sia attaccare che parare perché sta "impugnando" due armi.

E' questo il senso della regola? O dovremmo considerare Artigli della Furia come un'Arma Naturale?

L'incantesimo Artigli della Furia è corretto così come scritto.

Nella Sfera del Fuoco l'incantesimo "Rovina e Distruzione" a pagina 148 di Regni della Stregoneria potrebbe essere usato proficuamente per distruggere degli oggetti degli avversari (sia impugnati che indossati). A parte il fatto di essere un incantesimo a tocco, ci dovrebbe essere un tiro salvezza per impedire che la spada dell'avversario sia distrutta?

No, non vi è tiro salvezza - in altri sistemi di gioco (D&D per esempio) sono generalmente disponibili dei tiri salvezza per molti incantesimi. In Warhammer, tuttavia, solo pochi incantesimi concedono un qualche tipo di resistenza al bersaglio (generalmente Prove di Volontà, e generalmente per incantesimi che influenzano la mente e simili). Gli incantesimi che permettono al bersaglio una Prova di Volontà per resistere agli effetti lo menzionano specificatamente.

Domanda sull'incantesimo Pallio di Tenebra (pagina 157 del Manuale Base): Se lascio l'area d'effetto dall'incantesimo, deve fare in ogni modo una Prova di Volontà per agire normalmente, o gli effetti terminano automaticamente?

Devi fare una Prova di Volontà se sei sotto i "suoi effetti", ad esempio nell'area di effetto dell'incantesimo. Se superi la Prova di Volontà e poi lasci l'area d'effetto, allora non devi fare altre Prove di Volontà per resistere al Pallio di Tenebra, a meno, naturalmente, che non venga nuovamente lanciato contro su di te.

Domanda sull'incantesimo Evoca Demone Minore (pagina 160 del Manuale Base): desumo che l'idea dei designer fosse che i Demoni Minori fossero governati dall'Instabili-





tà (vedi Bestiario del Vecchi Mondo) così come gli altri demoni. Quindi i demoni evocati sono anche loro soggetti all'Instabilità o, una volta evocati, restano comunque sul Vecchio Mondo per 1d10 minuti?

Inoltre, le Demonette di Slaanesh (per esempio) richiedono uno speciale incantesimo di evocazione, o visto che sono considerate "demoni minori", possono essere evocate con quest'incantesimo??

Evoca Demone Minore evoca, specificatamente, il Demone Minore come descritto nel Bestiario del Manuale Base a pagina 228. Non può essere utilizzato per evocare un demone di un Dio del Caos (ad esempio Demonette, Sanguinari ecc.). Quindi dovresti mantenerti alla descrizione riportata nel Manuale Base: in sintesi il Demone Minore non è soggetto ad instabilità.

Domanda sull'incantesimo Viaggio Benedetto (pagina 163 del Manuale Base): non vi è limite alla durata del "viaggio"?

L'unico limite è che deve trattarsi di un singolo viaggio: dal punto in cui il prete è adesso a quello in cui vuole andare. Per il viaggio di ritorno l'incantesimo va nuovamente lanciato.

Domanda sull'incantesimo Segno del Corvo (pagina 163 del Manuale Base): Quanto dura?

Un numero di round pare alla tua caratteristica di Magia. Fonte: l'inedito Tome of Salvation (Tomo della Salvezza).

Domanda sull'incantesimo Ceppi di Verena (pagina 167 del Manuale Base): Vi è una durata massima o non vi è alternativa a spezzare ceppi?

Inoltre uno può essere sotto l'effetto di più di un incantesimo di Ceppi di Verena? L'incantesimo non dice che "il bersaglio può essere penalizzato da un solo Ceppi di Verena" o qualcosa di simile.

L'incantesimo dura 1 minuto (6 round). Fonte: l'inedito Tome of Salvation (Tomo della Salvezza). Direi poi che c'è un limite fisiologico a quanti Ceppi un povero disgraziato può essere incatenato; mi pare che essere imprigionato da un Cep- pi di Verena sia più che sufficiente.

Che cosa cura e cosa non cura esattamente l'incantesimo Doni di Hysh (Regni dalla Stregoneria)?

Potete completare, correggere e/o confermare questa lista che vi propongo?

Ferite - SI



Malattie - SI

Veleni nel sistema circolatorio - SI

Effetti di veleni oramai assorbiti dal sistema circolatorio - NO

Punti Follia - NO

Pazzia - NO

Mutazioni - "eh no!" ASSOLUTAMENTE NO

La condizione Stordito - NO

La condizione Inerme - NO

Psicologia (per usare un termine della 1° Edizione) esempio

Paura, Terrore, e simili - NO

Maledizione di Tzeentch - NO

Effetti Critici Permanenti (mani perse, occhi, etc.) - NO

Compulsioni Magiche (come l'inc. Confondere) - NO

Perdita di Coscienza (a causa di soffocamento ecc.) - NO

Regni della Stregoneria dice a pagina 191 che con il Tocco del Padrone il famiglio agisce come un'estensione del tocco del padrone per lanciare incantesimi a tocco, permette al padrone di vedere bersagli visibili dalla posizione del famiglio e lanciare incantesimi che hanno effetto sulla locazione del lanciatore d'incantesimi. E' su questa ultima parte che vorrei porre una domanda: a logica potrebbe un mago lanciare un incantesimo che ha efficacia solo su di lui (chiamiamolo un incantesimo "personale") sul suo fa-





miglio? Ad esempio "Armatura Aethyrica".

Si.

Vorrei sapere quante cure può ricevere un personaggio. Molti incantesimi di cura sono semplici da lanciare e richiedono solo un dado. Quindi non potrebbe il prete o mago prendersi un'ora di tempo e lanciare nuovamente l'incantesimo senza alcuna penalità? Oppure non si può curare magicamente un personaggio più di una volta? Inoltre, sono cumulabili le cure magiche? Possono un mago e un prete curare la stessa persona? E poi possibile compiere una Prova di Guarire sullo stesso personaggio?

Le regole sono un po' avare di dettagli per quanto riguarda i limiti delle guarigioni magiche. Se il tuo gruppo ha il beneficio di avere qualche forma di "magia di guarigione", è giusta la tua osservazione che il lanciatore d'incantesimi può lanciare più e più volte lo stesso incantesimo, con il solito limite d'incorrere nell'Ira Divina o nella Maledizione di Tzeentch. Naturalmente, come AdG, sei libero di scegliere quali limiti vuoi nel tuo gioco (tipo un solo incantesimo di guarigione per ferita/battaglia, come ad esempio faccio io). Tome of Salvation presenta altre regole opzionali per limitare l'uso della "magia di guarigione" a pagina 231. E sì, è meglio che il prete o mago lanci il suo incantesimo prima che un altro personaggio tenti una Prova di Guarire. Infatti, nella descrizione di questa abilità, vi è scritto che un personaggio ferito può beneficiare di questo trattamento solo una volta dopo o durante ciascun incontro; tale limite si applica chiaramente anche nei confronti di più personaggi con l'abilità di Guarire. *Ad esempio, i Giocatori A, B, e C hanno tutti l'abilità Guarire. Il Personaggio del Giocatore D è ferito gravemente. Il Giocatore A effettua una Prova di Guarire e fallisce. Il Giocatore B effettua una Prova di Guarire ed ha invece successo, guarendo 1 Ferita. Il Giocatore C non può effettuare una Prova di Guarire visto che il "paziente" è già stato curato dal Giocatore B.*

Per piacere potete chiarirmi quale era lo scopo di conferire il talento Lanciare Incantesimi in Armatura agli Stregoni del Clan (vedi l'ancora inedito Children of the Horned Rat). Ho letto anche l'Errata 1.0 e ho visto la nuova formulazione del talento in questione; questo significa che la Sfera Oscura è ufficialmente considerata Divina? O mi sfugge qualcosa?

I benefici del talento Lanciare Incantesimi in Armatura si estende agli incantesimi della Sfera Oscura lanciati da uno Stregone del Clan Eshin, così come tutti gli altri "maghi" che utilizzano questa Sfera (vedi l'Errata in questione). E' pur vero che WFRP indica la Sfera Oscura come Arcana, ma tale descrizione è stata in parte sorpassata da quando abbiamo stabilito che i Norsmanni vedono i Poteri della Rovina come Dei e come tali li adorano. Allo stesso tempo un Monaco del-

la Peste adora il Ratto Cornuto allo stesso modo di come un Popolano adora una qualsiasi divinità ufficiale - con qualche differenza di metodo naturalmente.

Sono cumulabili gli effetti magici? Ovvero è possibile sommare il bonus dei loro effetti?

Ho notato che alcuni specifici incantesimi riportano la seguente frase "puoi beneficiare degli effetti dell'incantesimo solo per una volta per lancio dell'incantesimo" (o qualcosa di simile...). Quindi pensavo che aver inserito questa frase voleva indicare che negli altri casi gli effetti erano cumulabili. Ho capito bene?

Per esempio:

1. Lanciare due volte Cuori Ardenti conferisce un bonus di +40%?
2. Lanciare tre volte Blessing of the Master (ancora inedito in italiano) conferisce effettivamente un bonus di +30% ad una caratteristica?
3. Indossare quattro differenti talismani, ognuno con una Runa della Fortuna, conferisce davvero quattro Punti Fortuna al giorno?
4. E' possibile, lanciando cinque Armour of Darkness (ancora inedito in italiano), ottenere un bonus del +100% a tutte le Prove di Nascondersi e 5 PA in tutte le locazioni?

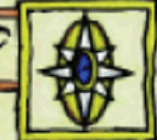
Come regola generale, a meno che un incantesimo non indichi diversamente, lanciare consecutivamente lo stesso incantesimo che ha già effetto su un bersaglio non permette di sommarne gli effetti. Ad esempio, potresti lanciare Fiamme di U'Zhul due volte allo stesso bersaglio, dato che gli effetti dell'incantesimo sono immediatamente risolti al momento del lancio. Al contrario invece non ricevi alcun beneficio da lanciare una seconda volta Scudo di Aqshy quando sei già sotto gli effetti di quest'incantesimo. Quindi la risposta è NO a tutte le domande.

Bene, ora che avete creato un incantesimo di Climb ("Arrampicarsi" ancora inedito in italiano e presente su TdC) la classica domanda è: l'incantesimo funziona senza che il lanciatore si debba levare prima le scarpe? O meglio, l'incantesimo rende appiccicosi i piedi o le calzature indossate?

L'incantesimo indica chiaramente che rende mani e piedi appiccicosi, quindi qualsiasi tipo di calzatura va rimosso.

Una breve domanda a proposito dell'incantesimo Spada Fiammeggiante di Rhuin e il talento Colpire con Forza. La spada fiammeggiante è considerata un'arma magica, con la Qualità Impatto e Danno 4; quindi il Danno della spada rimpiazza il BF di chi la impugna, giusto? Ma è cumulabile il +1 al danno del talento Colpire con Forza con





il Danno della Spada? Ad esempio, un Mago dell'Ordine Splendete/Mercenario con il talento Colpire con Forza lancia Spada Fiammeggiante: nelle sue mani l'arma dovrebbe infliggere 1d10 (Impatto) + Danno 5 (Danno dell'incantesimo + 1 per Colpire con Forza) danni, corretto?

Si. Dato che il testo indica che la Spada Fiammeggiante va considerata un'arma magica, devi sommare il danno aggiuntivo di Colpire con Forza all'attacco.

ARMI & ARMATURE

Vorrei sapere quanto tempo s'impiega per indossare o liberarsi da tutti i tipi d'armatura, poiché il mio gruppo ha la strana propensione ad essere attaccato di notte nelle terre selvagge. Inoltre vi sono regole per dormire in armatura e se si cosa può essere indossato. Vi sono qualche tipo di penalità per dormire, ad esempio, in armatura completa di piastre visto che non mi sembra l'indumento più comodo per riposare.

Non ci sono regole specifiche al momento, e tali situazioni sono lasciate al giudizio dell'AdG.

Chiaramente levarsi un corpetto di cuoio richiederà giusto 1 round o 2, mentre indossare una corazza di piastre completa richiede molto più tempo e richiede anche l'aiuto di un compagno, rendendo impossibile praticare quest'operazione in una situazione.

Quindi direi che per corazze di cuoio, scaglie e maglia richiede più o meno lo stesso tempo che indossare una capo d'abbigliamento che copre la stessa area, probabilmente un po' di più perché si cercherà di evitare di far urtare l'armatura o di danneggiarla o di ferire il proprietario.

In termine di gioco dovresti permettere ad un PG di indossare armature di questo tipo in qualche round, ammettendo che il PG sia già vestito propriamente per armarsi.

L'armatura di piastre, come dicevo, è tutt'altra cosa, dato che richiede di solito l'aiuto di un'altra persona per esser certi che le singole parti siano agganciate correttamente le une alle altre. E' possibile stimare un periodo compreso tra i 5 e i 10 minuti per indossare un'armatura completa di piastre, considerando come fattori la padronanza che ha il possessore ad indossare l'armatura, quanto ben fatta è l'armatura stessa e su quanti assistenti può contare.

In conclusione la varietà di modelli e di disegno delle armature, le situazioni in cui si è costrette ad indossarle rendono difficile stabilire dei tempi accurati per indossare le armature, quindi ti consigliamo di utilizzare il buon senso per stabilire il tempo impiegato, e le possibili penalità, per indossare un'armatura di fretta.

Dormire in armatura – suppongo che sia fattibile, ma difficilmente aiuta un buon sonno. Se i tuoi PG insistono in questa pratica passerei ad assegnarli una qualche penalità, diciamo un 5% a tutti i valori percentuali, oppure una ferita o due, finché non trascorrono una notte di normale sonno.

Inoltre tieni presente che le armature di metallo che non sono smontate e pulite regolarmente tendono ad arrugginirsi, le parti mobili s'irrigidiscono o si spezzano.

In breve, non vi sono ancora delle regole su quest'aspetto del gioco, ma non dovresti permettere ai PG di dormire in armatura senza contro effetti.

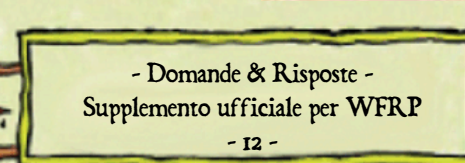
Le seguenti domande si riferiscono alla qualità degli oggetti e agli oggetti magici:

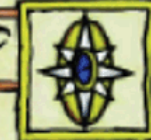
1. Se adopero le regole opzionali per la qualità delle armi presenti su Armi & Armature, le nuove regole sulle armi migliorano ulteriormente o rimpiazzano i benefici di avere un'arma di qualità Eccellente?

No, non sono cumulative.

2. Questa è un po' più difficile - è cumulabile il materiale di fabbricazione delle armi (gromril/ithilmar) o la qualità (buona, eccellente) con i bonus magici degli oggetti o delle rune?

Se la risposta è sì, un'arma fatta di gromril dovrebbe con-





ferire un +1 danno addizionale e un bonus del 5%, cosa che mi sembra bilanciata per arma di gromril nanica.

Sì, l'interpretazione è corretta.

3. Queste significa che le Zanne Runiche, gli Artigli del Grifone e le Spade della Battaglia dovrebbero avere le qualità del gromril - visto che sono fatte di gromril, giusto?

Il motivo di questo è che se i bonus NON sono cumulativi, allora le armi costruite con questi materiali sono più appetibili di quelle magiche o con le rune (o almeno di molte di queste), cosa priva di logica.. perché vorresti avere un'arma runica quando la puoi avere di gromril (ok, la prima è magica ma la seconda può conferire bonus migliori).

Un'arma Eccellente di gromril finisce per esser superiore ad un'arma runica, e questo non dovrebbe essere.... Quindi credo sia meglio risolvere il problema permettendo di cumulare i bonus.

Sì, l'interpretazione è corretta.

Qual è il Massimo numero di PA ottenibili per una corazza completa di ithilmar/gromril (+1 PA) su cui è iscritta una delle seguenti rune: Runa Maggiore del Gromril (+2 PA) o Runa di Pietra (+1 PA)? E' possibile arrivare sino a 8 PA in questo modo (5 per la corazza completa di piastre, +1 per il materiale, +2 la Runa Maggiore)?

Sì. E' possibile.

Avrei una domanda a proposito del Trombone. Non dovendo effettuare nessuna prova di AB per colpire, se il tiro per infliggere il danno è 10, il bersaglio deve effettuare un'altra prova di Ag? In questo caso una seconda prova fallita di Ag va considerata come un tiro riuscito sull'AB per confermare la Furia di Ulric?

La Furia di Ulric non si applica ai danni inflitti dal Trombone, poiché non si possono confermare i danni addizionali. Come regola variante, se il Tiro per il Danno è 10, il bersaglio deve effettuare un'altra Prova di Agilità o subire d10 di Danni.

Armi & Armature introduce un nuovo tipo di arma: "Esplosivi". Però non vi è una carriera che ha il talento Arma da Specialista (Esplosivi)?

Il talento Arma da Specialista (Esplosivi) può essere scelto seguendo la regola dell'addestramento speciale (pagina 212) o tramite qualsiasi carriera che abbia tra i talenti Arma da Specialista (qualsiasi).

Su Armi & Armature per qualche ragione l'armatura di piastre è più economica e più debole di una di scaglie. Difatti, su questo supplemento, qualsiasi parte di armatura di piastre ha lo stesso valore di una di maglie! Questo non ha senso, dato che l'armatura di piastre dovrebbe essere quella più resistente (con l'eccezione di quelle costruite in Ithimar o Gromril) e quindi deve esserci un errore da parte degli sviluppatori. Qui di seguito segnalo le modifiche che andrebbero apportate.

L'armatura di Scaglie dovrebbe costare quanto l'attuale prezzo dell'armatura di Piatre (anche se l'armatura completa dovrebbe rimanere a 360 CO). Dovrebbe avere 3 PA in ogni locazione, o 4 per la versione completa.

L'armatura di Piatre dovrebbe costare quanto l'attuale prezzo dell'armatura di Scaglie (anche se l'armatura completa dovrebbe rimanere a 400 CO). Dovrebbe avere 4 PA in ogni locazione, o 5 per la versione completa.

Facendo così si crea una vera progressione logica per le armature. Cuoio è 1, Maglia è 2(3), Scaglie è 3(4), Piatre è 4(5). Alla fine l'armatura di Piatre costa di più e fornisce una migliore protezione di quella di Maglia. Penso che sia stato fatto un GROSSO ERRORE in Armi & Armature, ed andrebbe corretto in un futuro errata. Nel frattempo adoperò questa mia versione delle regole nelle mie future partite.

Se i valori sono corretti come da me suggerito, l'armatura di Piatre indossata sopra quelle di Maglia e Cuoio, conferisce 7 PA su tutte le locazioni, che è molto di più di quello che accade attualmente!

Così come sono le regole, l'armatura di Cuoio ha 1 PA, la Maglia ha 2 PA e la Piatre 2 AP. Indossandole tutte insieme si ottiene 5 PA, che il Massimo possibile (senza usare Gromril/Magia eccetera).

L'armatura di Scaglie vale sì 3 PA, ma non è cumulabile con l'armatura di Piatre. Il valore di una corazza completa include le versioni complete delle armature "inferiori" che sono indossabili.

Quindi una corazza completa di Maglia ne comprende una completa di Cuoio. Una corazza completa di Scaglie ne comprende una completa di Cuoio. Una corazza completa di Piatre include una corazza completa di Maglia e una corazza completa di Cuoio.

Spero ora sia chiaro, non si tratta certamente di un errore!

La Regola dell'Orgoglio dice: non fabbricare due volte lo stesso oggetto runico.

