

# Savage Worlds - Edizione da Battaglia:

## ERRATA CORRIGE

### Pagina 14 e 15

I casi in cui viene citato “*Combattimento*” si riferiscono in realtà all’abilità **Combattere**.

### Pagina 16

L’archetipo del “*Giocatore d’Azzardo*” è stato ribattezzato “*Truffatore*”.

### Pagina 18

Il Passo conferito dalla capacità “*Acquatico*” degli “*Atlantidei*” è pari alla loro abilità **Nuotare x 2,5 cm**.

### Pagina 21

Nel paragrafo “*Capacità +3*”, la dicitura “*il Vantaggio Navigato*” va sostituito con “**un Vantaggio che richieda il rango di Navigato**”.

Nel paragrafo “*Capacità +2*”, sostituire *Parare* con *Parata* e (AP) con (PA) (Penetrazione Armatura).

Nel paragrafo “*Capacità +2*”, la capacità *Acquatico* conferisce Passo pari a **Nuotare x 2,5 cm** e fa partire il personaggio con **Nuotare d6**.

Nel paragrafo “*Capacità +1*”, la capacità conferita è **Scavatore**, non *Scavare*.

### Pagina 24

Nell’abilità “*Bassifondi*”, l’abilità citata è **Investigare**, non *Investigazione*.

### Pagina 26

Manca il paragrafo relativo all’abilità “*Guarigione*”:

#### GUARIGIONE (INTELLIGENZA)

**La Guarigione è l’arte di tamponare le ferite e di sanare le lesioni riportate. In genere, ogni successo o incremento ottenuto con un tiro di Guarigione elimina una ferita. Il guaritore deve sottrarre dal tiro non solo le sue stesse ferite, come di consueto, ma anche quelle del paziente. Vedi le regole relative alla Guarigione a pagina 91 per ulteriori informazioni.**

### Pagina 32

Nella descrizione dello svantaggio “*Giuramento*”, il termine *Voto* va sostituito con **Giuramento**.

### Pagina 34

Lo Svantaggio “*Una Gamba Sola*” infligge le seguenti penalità quando si nuota: **-2 all’abilità Nuotare e -5 al Passo quando si nuota**.

### Pagina 36

Il Vantaggio “*Pièveloce*” aumenta il passo di **+5 cm**.

### Pagina 38

Il nome corretto del bonus citato nella descrizione del Vantaggio “*Fiorentina*” è “**Tutti Assieme**”.

### Pagina 39

Le descrizioni corrette dei Vantaggi “*Primo Colpo*” e “*Primo Colpo Migliorato*” sono le seguenti:

#### PRIMO COLPO

**Requisiti: Principiante, Agilità d8+**

**Una volta per turno l’eroe (se non è Scosso) ottiene un attacco gratuito di Combattere contro un singolo avversario che giunga in posizione a lui adiacente. Questo interrompe automaticamente l’azione dell’avversario e non costa all’eroe la sua azione se è in Pausa o se non ha ancora agito in questo round.**

#### PRIMO COLPO MIGLIORATO

**Requisiti: Eroico, Primo Colpo**

**Come sopra, ma l’eroe può effettuare un attacco gratuito contro ciascun avversario adiacente.**

### Pagina 42

Il potere citato nella descrizione del Vantaggio “*Adepto*” deve essere **deflettere**, non *deviazione*.

### Pagina 43

Nella descrizione del Vantaggio “*Guerriero Sacro*”, la gittata dell’effetto di scacciare il male deve essere pari allo **Spirito del personaggio x 2,5 cm**.

Nella descrizione del Vantaggio “*Investigatore*”, l’abilità citata è **Investigare**, non *Investigazione*.

## Pagina 49

Nell'elenco puntato infondo alla prima colonna, le diciture esatte devono essere **“aumentare di un tipo di dado”**, e non **“aumentare di un tiro di dado”**.

## Pagina 53

Nel riassunto del Vantaggio “Fiorentina”, la dicitura corretta del bonus a cui si fa riferimento deve essere **“Tutti Assieme”**.

Nel riassunto del Vantaggio “Mano Ferma”, la dicitura corretta della penalità a cui si fa riferimento deve essere **“Piattaforma Instabile”**.

Nel riassunto del Vantaggio “Maestro”, sostituire WC con **Pro** (Protagonista).

## Pagina 57

Le indicazioni relative al calcolo della gittata nel mondo reale possono essere riformulate e semplificate come segue:

**Le gittate indicate per le armi sono pensate per soddisfare le necessità di misurazione al tavolo da gioco e non riflettono le gittate che tali armi avrebbero nel mondo reale. Qualora occorra conoscere la gittata delle armi nel mondo reale, basterà moltiplicare quella indicata per 2 e considerarla espressa in metri. Per esempio, il colpo di cannone di un carro armato, con Lunga gittata di 750, ha nella realtà una gittata di 1500 m.**

## Pagina 59

Nella descrizione del funzionamento delle “Granate”, l'ultima frase deve recitare:

**Un fallimento significa che la granata esplose e che il personaggio subisce un dado aggiuntivo di danni.**

## Pagina 62

Nella tabella delle “Armi da Mischia”, alla voce della “Lancia da Cavaliere”, la PA deve avere un valore di **2**.

Il “Mazzafrusto” è da intendersi appartenente alla categoria **Asce e Mazze** anziché alle **Lame**.

## Pagine 64, 65 e 66

Nella tabella della “Armi a Distanza”, tutti i valori del peso vanno dimezzati rispetto a quelli riportati.

## Pagina 78

Il titolo esatto della tabella deve essere **Modificatori di Gittata**.

## Pagina 80

La prima frase della voce “Penalità per le Ferite”: dovrebbe recitare:

**“Ogni ferita subita da un Protagonista infligge un -2,5 cm cumulativo al suo Passo (fino a un minimo di 2,5 cm) e -1 a tutte le successive prove sui Trattati, fino a un massimo di 3 ferite per l'eroe.**

## Pagine 82 e 83

La Gittata dell'Arma Grande Improvvisata deve essere **2,5/5/10**.

## Pagina 85

Alla voce “Arma Predisposta”, la portata richiesta per un'arma predisposta deve essere di **2,5 cm** e **ogni 2,5 cm di portata forniscono un bonus di +1 al tiro di Agilità**.

Nell'esempio relativo ai “Danni Non Letali”, il personaggio non riceve una ferita temporanea.

## Pagina 87

Il paragrafo che inizia con “Molte armi automatiche moderne”... è superfluo e va rimosso.

## Pagina 90

Nella tabella “Robustezza dell'Oggetto”, i tipi di danno associati alla “Corda” sono **Tagliente** e **Perforante**, e quelli associati alla “Serratura” sono **Contundente** e **Tagliente**.

La prima frase della voce “Urtare” deve recitare: **L'attaccante spinge il bersaglio di 2,5 cm con un successo e di 5 cm in caso di incremento al tiro di Forza.**

## Pagina 105

Alle voci “Ostacolo Maggiore” e “Ostacolo Minore” della “Tabella della Gittata di Attacco...”, sostituire **“il danno appropriato a metà”** con **“il danno appropriato a un quinto”**.



## Pagina 122

Nel paragrafo “Viaggi via terra a Piedi e a Cavallo”, la “Velocità Base” di una creatura o di un personaggio è pari **a tre decimi del suo Passo**, non a tre quarti.

## Pagina 130

L’aspetto “Oscurità” è stato rinominato “**Tenebra**” per non confonderlo con altri usi del termine Oscurità.

## Pagina 131

In “Gittata”, sotto “Poteri”, il paragrafo che inizia alla penultima riga della colonna di sinistra deve recitare:

**Quando la Gittata è determinata dall’Intelligenza, va calcolata di solito con una moltiplicazione: se un potere riporta una gittata di “Intelligenza x 100 metri”, per un personaggio con intelligenza d6 la Gittata sarà 600 metri; se un potere indica una gittata pari a “Intelligenza x 2,5, per un personaggio con Intelligenza d6 la Gittata sarà 15 cm. Se non è indicata un’unità di misura particolare, la Gittata è sempre da intendersi in centimetri.**

## Pagina 133

Nel potere “Avviluppare”, un personaggio parzialmente intrappolato subisce una **penalità di -5 al Passo e di -2 alle abilità connesse.**

## Pagina 135

In “Crescita/Rimpicciolimento” un personaggio “Mastodontico” occupa **un quadrato di 10 cm di lato.**

## Pagina 142

Alla seconda riga, “una manovra per Ingannare” va sostituito con “**una manovra Trucco**”.

## Pagina 144

Nel potere “Scurovisione”, sostituire “vedere al buio” con “**scurovisione**”.

## Pagina 145

Nel paragrafo “Lasciar Cadere le Cose” sostituire il testo dopo “ecc.” con:

**Una creatura sottoposta a questo potere può essere spostata di una distanza in centimetri pari all’Intelligenza dell’incantatore x 2,5 per turno in ogni direzione. Le creature lasciate cadere subiscono i normali danni da caduta.**

## Pagina 147

Uno “Zombi” ha la capacità **Punto Debole** anziché **Debolezza**.

## Pagina 171

Un “Mulo” possiede la capacità **Pièveloce**, non **Corridore**.

## Pagina 173

La capacità “Arrampicamuri” conferisce al “Ragno Gigante” passo **20**.

## Pagina 186

I membri dell’equipaggio della Kaine hanno passo **15**.

## Pagine 189 e 190

I valori di “Acc/Vel Max” dei mezzi elencati vanno sostituiti con:

Motocicletta: **50/100**

SUV: **37,5/87,5**

Furgone: **12,5/67,5**

Motociclette Vecchi Modelli: **37,5/87,5**

Auto Medie **50/100**

Auto della Polizia **50/100**.

## Pagina 192

Le misure dei “Modelli di Esplosione” vanno sostituite con:

Grande: **15 cm**

Media: **10 cm**

Piccola: **5 cm**.