

SORTILEGIO 2

LA CITTÀ DEI MISTERI

STEVE JACKSON

Errata di Federico Pantaleoni (Panta)
e Efrem Orizzonte (EGO)
a cura di Mauro Longo (Mornon)

Stampa l'errata, ritagliala e inseriscila fra le ultime pagine
del libro, così sarà consultabile ogni volta che vorrai!

librogame's LAND

www.librogame.net

Generale

Anche se il giocatore conosce a memoria la quartina, si considera regolare la vittoria solo se il personaggio ne recupera davvero i quattro versi durante la partita. Chi ha giocato il primo libro della serie e intende affrontare la collana come una saga, deve conservare i propri punteggi così com'erano al termine della prima avventura.

Traduzione

1: Kharé sorge nell'unico punto in cui si può guardare il fiume Jabaji (e non guardare).

51: la frase giusta è: "All'incrocio non proseguire dritto; in seguito, non svoltare a sinistra...".

226: la traduttrice dimentica che le frecce hanno la punta d'argento (*silver-tipped*), una svista che provoca un problema insanabile quando si incontrerà lo Spettro della Morte al Paragrafo **164** e successivi.

264: il "compasso" incantato (*compass*) è in realtà una bussola.

Rimandi

62: la strada a sinistra porta al **32**, e non al **132**.

367: manca un rimando, alternativo a quello che conduce al Paragrafo **135**. Quando il testo impone di usare l'arma, la destinazione obbligata è il Paragrafo **192**.

Testo

58: non viene specificato che il giocatore potrebbe non aver fumato l'erba. In quest'ultimo caso, applicare le regole dell'"ebbrezza" solo agli attacchi degli Elfi.

352: il testo ci chiede se conosciamo nessuno, uno o due versi della quartina. Sembra comunque che sia impossibile giungere a questo Paragrafo conoscendo più di un solo verso.

399: si guadagnano 2 punti di Fortuna, non di Resistenza.

425: viene detto che non si può utilizzare GOD poi-

ché non possediamo il Gioiello Solare (che invece potremmo avere). In realtà per GOD serve un gioiello d'oro, e quello in effetti non è possibile ancora possederlo.

435: le copie create sono cinque, e non quattro.

502: nel combattimento contro il Fabbriante di Catene, avendo usato SAP, invece di ridurre di 5 la Resistenza dell'avversario dobbiamo ridurne a 5 l'Abilità.

Regole

271: l'interpretazione del passo finale del paragrafo, che rimanda il lettore a “ricominciare il viaggio dall'inizio” (in originale *you will have to start again, this time being careful to follow all the clues which will lead you to the keepers of the spell lines...*) è probabilmente da interpretarsi come: “hai fallito, devi ritentare l'avventura dall'inizio” e non come una possibilità di continuare a giocare con le stesse statistiche e oggetti, riprendendo dall'inizio a percorrere le diverse strade della città.