

FANTASTICA GAME 7

ARENA DI MORTE

LIBRO 1

Errata di Raistlin
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

Il doppio volume è opera dei noti Mark Smith e Jamie Thomson ed ambientato nel Mondo di Orb, che fa da sfondo anche alla loro serie Ninja. Seppure famosi nel mondo dei Librogame, non sono certamente gli autori di "Original Dungeons&Dragons" come compare sulla copertina. L'edizione italiana della Giunti Marzocco è considerata "pessima" dai recensori: vi sono numerosi errori nei rimandi tra i vari paragrafi e più di una volta vengono citati erroneamente paragrafi presenti nell'altro volume. Anche le mappe presentano alcune imprecisioni. Nelle copertine si legge che il libro è "*per giocare in due o da soli*". Non è vero: senza un amico da sfidare non è possibile affrontare l'avventura.

Allo stato attuale, manca una verifica dei possibili errori di traduzione e dei difetti di continuità, che sarebbe auspicabile.

Rimandi

749: Andare al 677 invece che al 703.

Testo

97: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine RE."

225: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine LAVA."

229: Sostituire la parola d'ordine 'LANCIA' con 'ASTA' in entrambi i riferimenti ad essa all'interno del paragrafo.

345: Aggiungere in questo paragrafo il disegno raffigurato al paragrafo 346 del secondo volume.

351: La parola d'ordine corretta è 'FALCO' e non 'FALCONE'.

379: Aggiungere in questo paragrafo il disegno raffigurato al paragrafo 380 del secondo volume.

419: Aggiungere in questo paragrafo il disegno raffigurato al paragrafo 420 del secondo volume.

511: Aggiungere in questo paragrafo il disegno raffigurato al paragrafo 512 del secondo volume.

527: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine CORONA."

563: Aggiungere al testo " Se hai distrutto il ponte annota la parola in codice FAZZOLETTO-COLORATO."

587: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine CORONA."

601: Aggiungere al paragrafo "Annota la parola d'ordine FUCILE."

785: Sostituire "Se il tuo avversario ha la parola d'ordine HAIL," con "Se tu o il tuo avversario avete la parola d'ordine GRANDINE,"

LA VOCE DEL POPOLO: Aggiungere al fondo della colonna 'UCCISORE-DEI-TORI' e assegnargli un valore di +2.

Regole

435: in questo paragrafo viene eseguito il solito check utile per capire se un giocatore abbia o meno trovato lo scettro. Così come il paragrafo è scritto, il primo giocatore a trovare lo scettro ne precluderà il ritrovamento all'altro; tuttavia, vista la natura dell'incontro che segue, potrebbe essere possibile per entrambi i giocatori impadronirsi dello scettro dato che appunto è vitale per poter affrontare Vommh. È comunque importante tenere conto di come sia sempre possibile sottrarre l'oggetto all'avversario servendosi del ladro... sapendo come farlo. O comunque potrebbe forse essere possibile terminare l'avventura senza dover necessariamente incontrare Vommh. In ogni caso per permettere ad entrambi i giocatori di accedere allo scettro, sostituire "Se tu o il tuo avversario avete la parola d'ordine SCETTRO..." con "Se hai la parola d'ordine SCETTRO..."

Schede prestampate: Nella scheda prestampata a fondo libro di Vanilor il Cavaliere si consiglia di attuare una riduzione dei valori di protezione dell'armatura come segue: Testa: 4, Braccio destro e sinistro: 4, Torace: 5, Gamba destra e sinistra: 4. Si tratta di una scelta arbitraria dovuta al fatto che Vanilor il

Cavaliere risulta eccessivamente forte - in special modo se potenziato da qualche oggetto nel corso dell'avventura -, soprattutto contro alcuni archetipi di gladiatori avversari.