

DIMENSIONE AVVENTURA 5

IL COVO DEI PIRATI

ANDREW CHAPMAN

Errata di Apologeta
a cura di Mauro Longo (Mornon)

*Un ringraziamento a EGO per gli errata segnalati
nella sua recensione.*

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

Traduzione

Il Covo dei Pirati corrisponde al numero 16 di Fighting Fantasy “Seas of Blood” (“Mari di Sangue”). Fin dal titolo si può notare che il libro è stato fortemente “edulcorato” in fase di traduzione italiana. La nemesi del protagonista, “Abdul il Temerario” sarebbe in realtà Abdul il Macellaio e in molti punti del libro pare che le efferate imprese dei personaggi siano state rese meno cruento.

Un'altra nota dolente della traduzione è “la LOG” ovvero quello che si sarebbe potuto perfettamente tradurre in “Diario di Bordo” o semplicemente come “Diario”. Oltre a queste principali infedeltà, molte altre sono state notate dai lettori più attenti.

Citiamo infine il nome originale del gigante che ricorre in alcuni paragrafi, che è Ogmog e non Osmog.

45: i “tagliatori di teste” sono in realtà i tuoi “tagliagole”.

80: la “bestiaccia” è un “Sith Orb”, mostro che non appare in nessun'altra avventura e non ha altre traduzioni ufficiali.

125: non sono “le sue cose” (inglese “stuff”), ma il suo “scettro” (inglese “staff”) di ebano.

227: il Basilisk, “rivoltante mostriciattolo” è niente più e niente meno che il Basilisco della mitologia.

247: anche qui “Basilisk” poteva tradursi facilmente come “Basilisco”.

261: L'originale “missile from a ballista” è tradotto con “palla di ferro da una balestra”.

278: anche qui “Basilisk” poteva tradursi facilmente come “Basilisco”.

Rimandi

126: andare al 322 anziché al 332.

138: la seconda opzione della prova dovrebbe essere “se è uguale o maggiore vai al 17”.

203: andare al 322 anziché al 332.

398: andare al 344 anziché al 334.

Testo

88: il testo dell'incontro con la trappola della statua non è molto chiaro ma è espresso correttamente: i segni sono a sinistra della statua e l'eroe, che si trova di fronte, deve quindi farla scorrere verso destra (la propria destra). Se fosse espresso troppo chiaramente, comunque, il trabocchetto logico non avrebbe avuto senso.

154: il tesoro dei pirati è di 112 e non 12 Pezzi d'Oro. Errore da correggere assolutamente, data l'estrema difficoltà di ottenere abbastanza PO per vincere la sfida con Abdul!!

232: il testo originale dice che sott'acqua il corno sarà utile il doppio, non che “non sarà di grande aiuto”.

242: “rischiando addirittura la vita” è un eufemismo, visto che chi precipita muore.

Regole

Una nota generale va fatta sul concetto di Forza dell'Equipaggio. Questa, nonostante alcune interpretazioni, non sembra collegata direttamente al numero di membri della ciurma, ma piuttosto ad una sorta di loro “stato di salute complessivo”. Assoldare nuovi membri o regalare alla ciurma un barile di sostanze alcoliche sono entrambe azioni che fanno salire il punteggio.

258: il risultato del lancio va sottratto alla Resistenza e non all'Abilità.

264: guadagni 4 Punti di Resistenza, non di Abilità.

273: il risultato del lancio va sottratto alla Resistenza e non all'Abilità.

285: il punteggio di “Resistenza” dei sacerdoti è in realtà il loro punteggio di Forza.

293: Il risultato del lancio dei dadi è in realtà il valore da aggiungere alla Forza dell'Equipaggio.