



Pag. 99

#### **ABILITA' NON PRESENTI SULLA SCHEDA**

Da aggiungere alla fine: ABILITA' SULLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO

Le Abilità che invece non sono presenti sulla Scheda possono essere testate come se avessero Grado 0, con la differenza che, in caso di un fallimento di un check, non si segna il Counter Fallimenti. La questa regola sono escluse le Abilità che richiedono propedeuticità: tali Abilità, se non presenti sulla Scheda, non possono essere testate.

Pag.134

#### **IL MATTO**

Il Matto: in questo caso il Giocatore che ha effettuato l'attacco (o il Cartomante nel caso l'attacco sia stato portato da un PNG) può decidere la zona su cui si abatterà il colpo, scegliendo tra le zone presenti nella tabella 8.2 e potrà decidere il danno del colpo (da 0 a 3 per Speciale o da 0 a 6 per tutti gli altri tipi di danno).

Pag.139

#### **MIRARE AD UNA ZONA**

Se si desidera colpire una precisa zona di un bersaglio, senza quindi pescare l'A.M. per stabilirlo casualmente, sarà possibile "mirare a una zona". Per far questo è necessario sottrarre 5 al check per colpire e scegliere la zona che si vuole colpire.

È possibile mirare a una zona solo con armi che non rientrino in "Armi ad area". Mirare a una zona e mirare a un bersaglio possono essere cumulati se il tipo di arma consente entrambe le azioni. Se il check per colpire col Malus appena descritto ha successo, non si dovrà estrarre alcun A.M. per la zona, ma sarà il Giocatore a decidere a proprio piacimento la zona colpita tra quelle della tabella 8.2 e, di conseguenza, si applicherà il danno relativo.

Pag.148

#### **ARMI AD AREA**

Sostituire l'ultima parte con: Alcune armi ad area, come gli shotgun e le armi che sparano a raffica possono quindi colpire, con un unico colpo o raffica, più zone di uno o più bersagli. Il numero massimo di zone colpibili sono indicate tra parentesi accanto al danno dell'arma; tali zone non vanno intese per ogni bersaglio presente nell'area, ma vanno divise tra tutti i bersagli presenti nell'area stessa. Altre armi ad area come il lanciarianne, alcuni pezzi di artiglieria e le bombe a mano colpiscono ogni bersaglio che si trovi nel raggio dell'esplosione, inrliggendo ad ognuno di essi il danno dell'arma; per queste armi, nel caso in cui il valore del danno sia seguito da un numero tra parentesi, esso indica il numero di zone colpite per ogni bersaglio. Vedere la descrizione di ogni singola arma per maggiori chiarimenti.

Pag.151

#### **SHOTGUN**

La aggiungere: Se il bersaglio è entro 5 metri il danno inrlitto è P+3, se invece è tra 5 e 20 metri il danno inrlitto è P+1.