

ERRATA MONAD SYSTEM 1.6

DANNEGGIARE UN VEICOLO O UNA CAVALCATURA

Cambiano le regole per calcolare il *Danno* a veicoli e cavalcature:

“Veicoli e cavalcature subiscono *Danno* allo stesso modo dei personaggi, ma invece di registrare *Lesioni Superficiali / Aggravate / Mortali*, riportano *Danno Lieve / Aggravato / Distruttivo*; il valore di *SoRe* è arbitrario e tarato sulla stazza del veicolo o sulla naturale resistenza della cavalcatura. Se un *Danno Lieve* può rappresentare una ferita di striscio o un parafango che si stacca, un *Danno Aggravato* compromette la conduzione del veicolo/cavalcatura, mentre uno *Distruttivo* ha un effetto più esteso, per esempio una coltre di fiamme, i cui effetti si trasferiscono anche sui personaggi che montano la creatura o presenti all’interno del mezzo, sotto forma di una *Lesione Aggravata*. È possibile installare *Protezioni* (bardature, piastre metalliche, barriere) su veicoli e cavalcature: come tutte le armature sono dotate di un punteggio di *Struttura*. Per ulteriori informazioni consultate il *paragrafo 7.2*.

Una volta subito l’ultimo *Danno Distruttivo*, un veicolo può, a discrezione del GM, diventare *Instabile*, lasciando ai personaggi trasportati il tempo di una manciata di *Test* prima che le cose si mettano davvero male (esplosioni, inabissamenti, ecc.).”

RPG

La *Classe di Danno* dell’RPG passa da 12 a 15.

RAZZE E ARCHETIPI

Integrati gli *Archetipi*, introdotti in *Ophion* e *Dead Air*, al *paragrafo 4.2*. La frase ora recita: "Alcune ambientazioni, ad esempio, potrebbero prevedere un'unica Razza interpretabile, altre una decina o più. In altri supplementi dedicati al MONAD System, come ad esempio *Dead Air: I Giorni della Piaga*, introduciamo il concetto di *Archetipo*, che può sostituire o aggiungersi a quello di Razza. Per ulteriori informazioni fate riferimento al sito <http://www.theworldanvil.com>."

BOX CLASSE D'ARMA

Espanso il box a pagina 163 sulla *Classe d'Arma*, che ora recita: "**Nota per il GM:** la *Classe d'Arma* rappresenta il vantaggio che un'arma da mischia garantisce in difesa e nel calcolo dell'Iniziativa, e modifica la *Somma Marziale*. Le armi a distanza non possono essere generalmente utilizzate in difesa, a meno che il personaggio non possieda una *Maestria* apposita o un addestramento militare adeguato. In quel caso può utilizzare il valore di *Armi a Distanza* come *Somma Marziale*. In tutti gli altri casi, la *Somma Marziale* di un personaggio che ha in mano un'arma a distanza equivale al suo punteggio di *Rissa* o *Arti Marziali*."

RENDERE IL GIOCO MENO MORTALE

Gli *Stunt* sono ora facoltativi con le armi a distanza.

AMBIENTAZIONI PERSONALIZZATE

Aggiunto un nuovo paragrafo che recita: "Definite *Doni* e *Limiti* delle Razze presenti nella vostra ambientazione in accordo con quanto dettagliato al *paragrafo 4.3*." L'informazione era presente solo sulla scheda dell'Ambientazione Personalizzata, e non esplicitata nel manuale.

MODIFICHE ALLA TABELLA 30

La *Tabella 30, Veicoli e cavalcature*, è stata revisionata in accordo con le nuove regole sui **Danni**.

Nome	Descrizione	Dimensione	SoRe	Bonus	Danno
Automobili da corsa	Automobile modificata per raggiungere velocità superiori alla norma. Può avere dei problemi su strade non adatte all'alta velocità. Favolosa in accelerazione, un'auto del genere in condizioni ideali può raggiungere punte di 250-300 km/h.	7	8	+3	4L / 3A / 2D
Automobile media	Un'auto di fascia intermedia: può viaggiare ad una velocità media di 110 km/h, e raggiungere punte di 190 km/h.	8	8	+2	6L / 3A / 2D
Camion	Lento e pachidermico, un camion è adatto al trasporto di merci... o per sfondare le vetrine dei negozi.	20	12	+1	8L / 6A / 3D
Cavallo normale	Cavallo senza infamia e senza lode. Se lasciato riposare e sfamato regolarmente, può raggiungere una velocità di galoppo di circa 40 km/h.	6	6	+1	4L / 2A / 1D
Diligenza	Mezzo trainato da cavalli o altri animali adibito al trasporto di merci e persone.	8	6 (cavalli)	-	4L / 2A / 1D (cavalli)
Furgone	Mezzo motorizzato di media dimensione generalmente utilizzato per il trasporto di merci.	13	10	+2	6L / 4A / 2D
Hoverbike	Scattante e adatta a seminare gli inseguitori, l'hoverbike è un classico della fantascienza. Che funzioni a levitazione magnetica o a propulsione, l'hoverbike vi permetterà di schizzare rapidi nel traffico. Il rovescio della medaglia è che generalmente non sono particolarmente resistenti agli urti o al fuoco nemico.	6	7	+3	4L / 2A / 1D
Moto	Mezzo motorizzato su due ruote: più manovrabile (e spesso più veloce) di un'auto, ma meno resistente agli urti.	6	6	+3	4L / 2A / 1D