

A seguir está uma lista de erros dos livros da linha *Tormenta RPG*. Aparentemente, Nimb quis que algumas coisas não saíssem como o esperado...

Incluimos apenas erros que possam prejudicar a compreensão do texto ou das regras do jogo; pequenos erros tipográficos não foram incluídos.

Agradecemos aos seguintes usuários do fórum da Jambô, que colaboraram com esta errata: caioviel, douglasnorsk, Epinor, gruingas, kyosho, Shamassu, Spartanus, Ted_Maul e TexugoSam. Caso você encontre um erro que não esteja listado aqui, avise-nos através do formulário de contato do site ou do fórum.

Pedimos desculpas por qualquer inconveniente, e desejamos uma boa leitura e um bom jogo!

Tormenta RPG

Acumulando efeitos de magias: magias que fornecem bônus para características não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *força do touro* e *força dos justos* recebe apenas +4 na Força, não +8. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *escudo arcano* e *sexto sentido* recebe apenas +8 na CA (o maior entre os dois), não +12.

Golpe de misericórdia: um personagem pode gastar uma ação completa para desferir um golpe de misericórdia em um oponente que esteja adjacente e indefeso. Um golpe de misericórdia é um acerto crítico automático. Mesmo que a vítima sobreviva ao dano, deve ser bem-sucedida num teste de Fortitude (CD 10 + dano sofrido) ou morrerá.

Página 51, coluna da esquerda, “Características da Classe”, “Perícias de Classe”: a habilidade-chave de Ofício é Int, não Sab.

Página 53 coluna da esquerda, “Características da Classe”, “Talentos Adicionais”: o druida deve ter Fortitude Maior como um talento adicional.

Página 54, coluna da direita, “Forma Selvagem Aprimorada”, “Brutalidade”: a habilidade fornece Força +8, não Força +4.

Página 54, quadro “Companheiro Animal”: há dois erros no companheiro animal. Primeiro, o bônus de Percepção dele é +5, não +6. Segundo, o bônus base de ataque dele evolui como o do clérigo, não como o do guerreiro.

Página 71, coluna da esquerda, “Caminho da Floresta”: o ranger ganha esta habilidade no 7º nível, não no 2º nível (em outras palavras, a tabela está correta).

Página 73, coluna da esquerda, “Espadas Ancestrais”: a habilidade funciona da seguinte maneira. No 1º nível, o samurai recebe uma katana e uma waki-zashi sem custo. Além disso, recebe um bônus mágico de +1 que pode colocar em uma das armas à sua escolha. A cada dois níveis, recebe outro bônus mágico de +1 (em outras palavras, a tabela está correta).

Página 75, coluna da esquerda, “Autoconfiança”: a habilidade deveria estar marcada com o asterisco que determina que ela não funciona se o personagem estiver imobilizado ou usando qualquer tipo de armadura ou escudo.

Página 75, coluna da esquerda, “Estilo de Combate Aprimorado”: os talentos estão trocados com os talentos de domínio do estilo de combate. Assim, em estilo de combate aprimorado, o personagem recebe Aparar ou Rapidez de Recarga, e em domínio do estilo de combate, Ataque Preciso ou Mira Mortal.

Página 79, coluna da esquerda, “Usando as Perícias”, “Graduações”: o valor para perícias não treinadas é igual à metade do nível do personagem, não metade do nível +1,5, como diz o texto.

Página 84, coluna da direita, “Cura”: há um uso faltando na perícia.

Cuidados prolongados (CD 15): você pode tratar uma pessoa ferida para que ela se recupere mais rapidamente. Se você for bem-sucedido no teste, ela recupera o dobro dos pontos de vida por cura natural (veja na página 218) neste dia. Este uso leva uma hora, e o número máximo de pessoas que você pode tratar por dia é igual à sua graduação nesta perícia.

Um personagem pode usar a perícia Cura em si mesmo, mas sofre uma penalidade de -5 no teste.

Página 87, coluna da esquerda, “Ladinagem”, “Prestidigitação”: o teste de Percepção da vítima é oposto ao seu teste de Ladinagem, não a um teste de Furtividade, como diz o texto.

Página 95, tabela dos talentos: os seguintes talentos estão no grupo errado na tabela. Aparência Inofensiva (aparece como um talento de destino mas é um talento de combate) e Negociador (aparece como um talento de destino mas é um talento de perícia).

Página 95, “Talentos de Destino”, “Atraente”: a descrição do talento não aparece no texto.

Atraente (Destino)

Olhos bonitos, traços delicados, voz melodiosa... Algo em sua aparência chama à atenção.

Benefício: você recebe um bônus de +4 nos testes de Diplomacia e Enganação contra qualquer um que possa se sentir fisicamente atraído por você.

Página 110, coluna da direita, “Poderes Concedidos”: há algumas discrepâncias entre os pré-requisitos dos talentos desta seção e a descrição dos deuses do Capítulo 6. A tabela nesta página traz a lista oficial de Poderes Concedidos por deus.

Página 112, coluna da direita, “Domínio da Viagem”: o benefício do talento está errado. Use o benefício a seguir. Uma vez por dia, você pode se tornar imune a qualquer efeito que restrinja seu movimento (como a magia *movimentação livre*). Esta habilidade dura um número de rodadas igual ao seu nível.

Página 132, tabela de armas exóticas: o sai pode ser arremessado, com distância 3m.

Página 132, tabela de armas exóticas: o machado anão possui crítico 20/x3.

Página 135, coluna da direita, “Tai-tai”: recarregar um tai-tai é uma ação de movimento.

Página 138, coluna da esquerda, “Itens e Serviços”: a descrição dos kits diz que sem o kit o personagem sofre uma penalidade de -4 no teste da perícia respectiva, mas o correto é -5.

Página 158, coluna do centro, “Carvalho Vivo”: *carvalho vivo* é uma magia divina 6, não “druida 6” (o que não existe).

Página 197, coluna da direita, “Refúgio Seguro”: *refúgio seguro* é uma magia arcana 4, não divina 4.

Página 202, coluna do centro, “Sementes de Fogo”: o tempo de execução é ação padrão.

Página 270, coluna da esquerda, “Elemental do Fogo Pequeno”: o elemental do fogo Pequeno tem imunidade a fogo e vulnerabilidade (50% a mais de dano) a frio. O mesmo vale para o elemental do fogo Enorme.

Página 271, coluna da esquerda, “Elemental da Água Enorme”: o elemental da água Enorme tem 16 níveis, não 4. O mesmo vale para o elemental da terra Enorme.

Página 276, coluna da esquerda, “Habilidades”: o bugbear tem Força 17, não Força 13.

Deus	Poderes Concedidos
Allihanna	Animais, Bem, Cura, Plantas
Azgher	Bem, Fogo, Sol, Viagem
Hyninn	Caos, Enganação, Sorte, Viagens
Kallyadranoch	Conhecimento, Destruição, Magia, Mal
Keenn	Destruição, Força, Guerra, Mal
Khalmyr	Bem, Guerra, Ordem, Proteção, Terra
Lena	Bem, Cura, Plantas, Proteção
Lin-Wu	Guerra, Ordem, Proteção, Sol
Marah	Bem, Cura, Proteção, Sorte
Megalokk	Animais, Destruição, Mal, Plantas
Nimb	Caos, Sorte e quaisquer outros três
Oceano	Água, Ar, Animais, Plantas
Ragnar	Destruição, Guerra, Mal, Morte
Sszzaas	Conhecimento, Enganação, Mal, Morte
Tanna-Toh	Conhecimento, Ordem, Proteção, Viagem
Tauron	Fogo, Força, Guerra, Ordem, Proteção
Tenebra	Mal, Morte, Proteção, Terra
Thyatis	Conhecimento, Cura, Fogo, Viagem
Wynna	Água, Ar, Fogo, Magia, Sorte, Terra
Valkaria	Bem, Guerra, Sorte, Viagem

Bestiário de Arton

Página 120 e 121: adicione a habilidade “Vulnerabilidade à Luz Solar” ao modelo vampiro e aos dois vampiros de exemplo (humano e lobo-das-cavernas).

Vulnerabilidade à Luz Solar: como os filhos favoritos de Tenebra, vampiros são especialmente suscetíveis à luz do sol. Um vampiro exposto à luz solar fica enjogado (só podendo realizar uma ação) e, se não conseguir escapar, na segunda rodada é destruído.