

O Flagelo está sobre nós! As tropas do Arquidemônio atacaram a editora, e causaram alguns erros nos livros... Mas graças aos Guardiões Cinzentos Allan Cristian de A. Felix, r1ck, Rafael Beoulve e cesarsorriso, conseguimos elaborar esta errata.

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

Caso você encontre um erro que não esteja listado aqui, por favor avise-nos através do formulário de contato do site.

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

Dragon Age RPG — Livro Básico

Página 35: na lista de poderes de classe do ladino, faça os acréscimos/alterações a seguir. *Nível 1:* em Talento Inicial, substitua “Reconhecimento” por “Batedor”. *Nível 7:* além do benefício listado, o ladino ganha um novo talento (“Você se torna novato em um novo talento, ou ganha uma graduação num talento que já possui.”). *Nível 8:* o ladino ganha um novo talento de especialização (“Você ganha a graduação experiente no talento de especialização que adquiriu no nível 6.”).

Página 57: no talento Estilo de Arma de Duas Mãos, na graduação experiente, substitua a façanha Ataque Pujante por Golpe Poderoso.

Página 58: no talento Estilo de Arma de Haste, na graduação mestre, substitua “espada” por “glaive”.

Página 62: no talento Reflexos Rápidos, na graduação novato, substitua a ação “sacar” pela ação “preparar”.

Página 109: na descrição do feitiço *campo de força*, o custo para manter o feitiço deve ser pago a cada rodada, e não a cada minuto.

Página 111: no pré-requisito do feitiço *escudo arcano* substitua “raio arcano” por “rajada arcana”.

Dragon Age RPG — Kit do Mestre

Página 9: bloco de estatísticas dos guerreiros; o valor de Armadura correto é 5 e, em equipamento, adicione escudo médio.

Sangue em Ferelden

Página 9: bloco de estatísticas da Velha Stoyanka; os valores de ataque e dano de sua lança arcana são, respectivamente, +8 e 1d6+6.

Página 11: bloco de estatísticas de Ser Vilem Richta; o valor de Defesa correto é 15.

Dragon Age RPG — Conjunto Um

Guia do Jogador

Página 28: na descrição dos poderes de classe do ladino substitua o talento inicial Reconhecimento por Batedor.

Página 36: no talento Estilo de Arma de Duas Mãos, na graduação experiente, substitua a façanha ataque pujante por golpe poderoso.

Página 46: bloco de estatísticas do cavalo de montaria; cavalos de montaria não possuem o foco Destreza (Mordida).

Página 46: bloco de estatísticas da mula; o ataque da mula com coice é +0.

Dragon Age RPG — Conjunto Dois

Guia do Jogador

Página 40: no talento Estilo de Arma de Duas Mãos, na graduação experiente, substitua a façanha ataque pujante por golpe poderoso.

Página 43: no talento Reflexos Rápidos, na graduação novato, substitua a ação sacar pela ação preparar.

Página 44: substitua todas as referências à graduação aprendiz pela graduação novato.

Página 65: descrição do feitiço Campo de Força; o custo para manter o feitiço deve ser pago a cada rodada, e não a cada minuto.

Página 66: no pré-requisito do feitiço Escudo Arcano substitua raio arcano por rajada arcana.

Guia do Mestre

Página 25: estatísticas do genlock alfa. O dano com machado de arremesso é 1d6+6.