

Errata da linha

Livros-Jogos

Opa, falhamos em um teste de HABILIDADE! Que bom que marcamos a última página com o dedo...

A seguir está uma lista de erros dos livros-jogos. Incluímos 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, 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!

A Cidade dos Ladrões

Referência 195, linha 3: onde se lê “vá para 288”, leia-se “vá para 268”.

As Cavernas da Bruxa da Neve

Referência 101, linha 2: onde se lê “um símbolo em forma de círculo”, leia-se “um símbolo em forma de quadrado”.

A Cripta do Feiticeiro

Referência 256, linha 5: onde se lê “número 3”, leia-se “número 5”.

Referência 266, linha 7: onde se lê “cento e sessenta e nove”, leia-se “cento e dezenove”.

Referência 380, linha 2: onde se lê “some 1 ponto de ENERGIA”, leia-se “some 1 ponto de HABILIDADE”.

Criatura Selvagem

Referência 192, parágrafo 3, linha 3: onde se lê “dfdvzba po nvmfrp odfstb arffffrncjb adba”, leia-se “dfdvzba po nvmfrp adba apbgjnba adba”.

Referência 443, linha 7: onde se lê “ou direita (vá para 181)?”, leia-se “ou direita (vá para 81)?”.

Guerreiro das Estradas

Referência 142, última linha: onde se lê “vá para 35”, leia-se “vá para 25”.

Referência 341, última linha: onde se lê “vá para 32”, leia-se “vá para 22”.

O Feiticeiro da Montanha de Fogo

Referência 249, parágrafo 4, linha 4: onde se lê “Se desejar ficar, vá para 204”, leia-se “Se desejar ficar, vá para 304”.

Retorno à Montanha de Fogo

Referências 216 e 364: onde se lê “Vá para 147”, leia-se “Vá para 247”.

Viver ou Morrer

História Viagem Maldita, referência 30: abaixo da mensagem do rascunho deve-se considerar a existência do seguinte desenho.

