



Errata da linha Tormenta RPG



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 jogadores, que, através de e-mail para a editora ou mensagem no fórum, colaboraram com esta errata: André Oliveira, caioviel, douglasnorsk, Eduardo Guimarães, Epinor, Fellipe Ribeiro, gruingas, kyosho, Shamassu, Spartanus, Ted_Maul, TexugoSam e TodoPoderoso. 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 — Edição Revisada

Página 30, coluna da direita, caixa de texto: o lefou não tem mais a penalidade de -4 em Carisma.

Página 63, coluna da direita, tabela do mago: no 20º nível, consta que o mago ganha “linhagem sobrenatural” como habilidade de classe. O correto é “mistérios arcanos”.

Página 65, coluna da esquerda, “Corpo de Diamante”: o monge ganha esta habilidade no 11º nível, não no 9º nível (a tabela está correta).

Página 112, coluna da esquerda, “Domínio do Mal”: incluir “devoto de Kallydranoch” nos pré-requisitos, como consta na descrição do deus no Capítulo 6.

Página 112, coluna da direita, “Domínio da Via-gem”: incluir “devoto de Hynnin” nos pré-requisitos, como consta na descrição do deus no Capítulo 6.

Página 136, coluna da direita, “Bônus Máximo de Destreza”: o bônus máximo de Destreza aplica-se apenas à classe de armadura, não a outras características baseadas em Destreza (como jogadas de ataque à distância, testes de Reflexos e testes de perícia).

Página 223, coluna da direita, “Classe de Armadura”: a CA do exemplo deve ser 14 ($10 + 2$ por meta-de do nível $+2$ por modificador de Destreza), não 13. Com cota de malha (bônus de armadura $+5$) e escudo pesado (bônus de escudo $+2$), a CA aumenta para 21.

Página 228, coluna da esquerda: sprites são espíritos, não humanoides.

Bestiário de Arton

Páginas 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 enjoado (só podendo realizar uma ação) e, se não conseguir escapar, na segunda rodada é destruído.

Página 134, coluna da esquerda, “General Abahddon”: a espada Kazidhaan causa $+2d6$ pontos de dano contra criaturas Caóticas, não Leais.

Guia da Trilogia

Página 22, coluna da direita, ficha de Ellisa Thorn: na seção de ataques, substituir o trecho que diz “ $+8/+8$ ($2d8+14$, $\times 3$) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo” por “ $+10$ ($2d8+14$, $\times 3$) com Tiro Múltiplo”. Tiro Rápido e Tiro Múltiplo *não* podem ser usados em conjunto, uma vez que um exige uma ação completa, e outro, uma ação padrão.

Página 24, coluna da esquerda, “Fúria Guerreira”: o nome correto deste talento é Fúria Divina.

Página 76, coluna da esquerda, ficha de Ellisa Thorn: como acima, substituir “ $+15/+15$ ($2d8+26$, $18-20/\times 3$) com Tiro Rápido e Tiro Múltiplo” por “ $+17$ ($2d8+26$, $18-20/\times 3$) com Tiro Múltiplo”. O ladrão é o Ashlen, mas quem tem a ficha roubada é a Ellisa!

Página 323, coluna da esquerda, ficha de Cette: na seção de ataques, em vez de quatro ataques de $+50$, Cette faz apenas três, pois Ataque Duplo *não* duplica seus ataques; em vez disso, fornece um ataque adicional. Qual o problema com os arqueiros desse livro?

Clarificações sobre Agarrar

A manobra de combate agarrar só pode ser realizada com ataques desarmados. Uma criatura agarrada, além de sofrer -2 nas jogadas de ataque, ficar desprevenida e não poder se mover, só pode atacar com armas corpo-a-corpo leves.

Manual do Arcano

Página 27, coluna da esquerda, “Item de Poder”: o necromante *pode* possuir um item de poder normal, mas também tem a opção de substituí-lo por um ganho negro usando um mistério arcano.

Página 39, coluna da direita, talento “Magia Duradoura”: este talento não pode ser usado com magias que causam dano por rodada (como *calafrio caótico de Nimb* ou *combustão*).

Página 40, coluna da direita, talento “Mente sobre o Corpo”: o talento fornece uma quantidade de PV igual ao seu *bônus* de Carisma (não valor), mais 1 para cada talento metamágico. Ou seja, um feiticeiro com Carisma 25 (mod. +7) e três talentos metamágicos vai ganhar um total de +10 PV.

Página 68, coluna da direita, “Armadura Arcana Maior” e “Armadura Arcana Suprema”: o descritor dessas magias é abjuração, não transmutação.

Páginas 101 e 102: há um erro na disciplina Prática Aventuresca. Prática Aventuresca IV (em Furtividade) deve ser Prática Aventuresca III. Prática Aventuresca V (em Iniciativa) deve ser IV e Prática Aventuresca VI (em Percepção) deve ser V.

Manual do Combate

Página 16, coluna da direita, “Fúria Primitiva”: bárbaros da tribo do machado de pedra podem usar fúria mais de uma vez por combate, mas não mais de uma vez ao mesmo tempo.

Página 50, coluna da direita, “Resoluto”: o texto da habilidade não diz quando seus efeitos terminam. Isso ocorre no fim do combate.

Página 50, coluna da esquerda, “Mestre do Vulcão”: o texto da habilidade não diz quantas vezes ela pode ser usada por dia. Ela pode ser usada um número de vezes por dia igual a 1 + o modificador de Sabedoria do samurai do vulcão.

Página 67, coluna da esquerda, “Escudo de Corpo”: um escudo de corpo pode ser usado para atacar, causando 1d6 pontos de dano de esmagamento (crítico x2). Mas, por ser pesado e desajeitado, impõe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque realizadas com ele.

Manual do Devoto

Página 21, coluna da direita, “Características de Classe”: samaritanos não possuem Usar Armas Marciais.

Página 22, coluna da direita, “Cura Gentil”: em vez de receber esta habilidade, o samaritano recebe o

talento de mesmo nome. O benefício é o mesmo, mas desta forma o samaritano não pode escolher o talento para acumular os dois benefícios.

Página 53, coluna da esquerda, primeiro parágrafo: paladinos de Marah *podem* causar dano em combate, mas apenas dano não letal.

Página 68, caixa “Pré-requisitos”: na linha de Talentos, ignore o talento Dedicado. O único pré-requisito é Vitalidade. Além disso, a estrela que indica os pontos de vida deveria dizer 6 PV por nível, não 5.

O Mundo de Arton

Livro O Panteão, página 4, coluna da direita, “Devotos de Marah”: paladinos de Marah *podem* causar dano em combate, mas apenas dano não letal.

Livro O Panteão, página 13, coluna da direita, talento Magia Poderosa: o benefício do talento afeta apenas pontos de magia e magias conhecidas, não CD para resistir.

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”, “Perícias de Classe”: o druida deve ter Cura como uma perícia de classe.

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 três erros no companheiro animal. Seu bônus de ataque com mordida é +2, não +3; seu bônus de Percepção

ção é +5, não +6, e seu bônus base de ataque evolui como o do clérigo, não como o do guerreiro.

Página 63, coluna da esquerda, “Item de Poder”: o item de poder tem redução de dano 10, não dureza 10.

Página 63, coluna da direita, “Familiar”: o talento que o rato fornece é Fortitude Maior, não Grande Fortitude.

Página 65, coluna da esquerda, “Corpo de Diamante”: o monge ganha esta habilidade no 11º nível, não no 9º nível (a tabela está correta).

Página 71, coluna da esquerda, “Caminho da Floresta”: o ranger ganha esta habilidade no 7º nível, não no 2º nível (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 wakizashi 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.

Deus	Poderes Concedidos
Allihanna	Animais, Bem, Cura, Plantas
Azgher	Bem, Fogo, Sol, Viagem
Hyninn	Caos, Enganação, Sorte, Viagem
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

Página 93, tabela dos talentos: o talento Empunhadura Poderosa não aparece na tabela.

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 +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 136, coluna da direita, "Bônus Máximo de Destreza": o bônus máximo de Destreza aplica-se apenas à classe de armadura, não a outras características baseadas em Destreza (como jogadas de ataque à distância, testes de Reflexos e testes de perícia).

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 151, coluna da direita, "Analisar Encantamento": a magia detecta quantos pontos de magia o item possui, não quantas cargas (um termo antigo que não é mais usado).

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 223, coluna da direita, "Classe de Armadura": a CA do exemplo deve ser 14 (10 +2 por meta-de do nível +2 por modificador de Destreza), não 13. Com cota de malha (bônus de armadura +5) e escudo pesado (bônus de escudo +2), a CA aumenta para 21.

Página 243, coluna da direita, "Energia Brilhante": em vez de ignorar bônus na CA fornecidos por armaduras, armas de energia brilhante fazem ataques de toque.

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.