

REGISTRO DE ATUALIZAÇÕES

Versão 1.2, publicada em maio de 2023. Em relação à versão 1.1, possui correções de digitação e gramática (que melhoram a leitura, mas não influenciam o jogo e não são listadas aqui) e os seguintes ajustes de regras.

Capítulo 1: Criação de Personagens

PÁGINA 15, INTELECTO. Clarificado que um aumento no Intelecto também muda a quantidade de perícias afetadas pela habilidade Grau de Treinamento (recebida nos NEX 35% e 70%).

PÁGINA 30, SOMBRA FUGAZ. Corrigido para “você pode gastar 3 PE para não sofrer a penalidade de ~~-20~~⁻²⁰ no teste” (em vez de -15).

PÁGINA 31, PARAMÉDICO. Clarificado que a habilidade pode ser usada no próprio personagem.

Capítulo 3: Equipamento

PÁGINA 55, ALCANCE. A penalidade por atacar além do alcance foi corrigida para ser ~~-20~~ (em vez de -5).

PÁGINA 60, SILENCIADOR. Corrigido para “reduz em ~~-20~~⁻²⁰ a penalidade em Furtividade para se esconder no mesmo turno em que atacou com a arma de fogo” (em vez de -10).

Capítulo 4: Regras

PÁGINA 85, ATIRANDO EM COMBATE CORPO A CORPO. A penalidade por fazer um ataque à distância contra um alvo em combate corpo a corpo foi corrigida para ser ~~-20~~ (em vez de -5).

PÁGINA 85, AGARRAR. A penalidade que um ser agarrado sofre nos testes de ataque foi corrigida para ser ~~-20~~ (em vez de -2).

PÁGINA 87, MIRAR. Corrigida para “você anula a penalidade de ~~-20~~” (em vez de -5).

Capítulo 5: O Outro Lado

PÁGINA 128, CONTROLE MENTAL. Adicionado que um ser só pode ficar pasmo por passar no teste de resistência uma vez por cena.

PÁGINA 134, INVADIR MENTE. A forma verdadeira requer 4º círculo

Capítulo 7: Ameaças

PÁGINA 199, MULHER AFOGADA. Ataque de garras corrigido para ~~320~~.

PÁGINA 217, ESQUELETO DE LODO. Fortitude corrigida para ~~120~~.

PÁGINA 246, PARASITA DE CULPA. Iniciativa corrigida para ~~220~~.

PÁGINA 265, CIBORGUE. Iniciativa corrigida para ~~320~~.

PÁGINA 273, TEMPESTUOSO. Iniciativa corrigida para ~~520~~+25.

PÁGINA 285, SADISMO. Corrigido para “Se o comandante mercenário causar dano em um inimigo, o próximo ataque dele recebe ~~+20~~ no teste de ataque e, se acertar, causa mais um dado de dano do mesmo tipo”.

PÁGINA 286, CULTISTA INVESTIDO. Ataque de revólver corrigido para ~~220~~.

PÁGINA 288, ENXAME DE RATOS. Iniciativa corrigida para ~~120~~+5.

Condições

PÁGINA 310, CONDIÇÃO ASFIXIADO. Substitua o texto pelo seguinte: “O personagem não pode respirar. Um personagem asfixiado pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao seu Vigor. Depois disso, deve fazer um teste de Fortitude por rodada (DT 5 + 5 por teste anterior). Se falhar, cai inconsciente e perde 1d6 PV por rodada até respirar novamente ou morrer.”

PÁGINA 311, CONDIÇÃO MORRENDO. Substitua o texto pelo seguinte: “Com 0 pontos de vida. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena (não necessariamente consecutivos), você morre. Esta condição só é encerrada com um teste de Medicina (DT 20) ou por efeitos específicos.”

PÁGINA 311, CONDIÇÃO VULNERÁVEL. A penalidade na Defesa foi corrigida para -2 (em vez de -5).

