



ERRATA DO LIVRO OPERA RPG

Versão 1.4

Geral

Em muitas tabelas está especificado “*Alcançe*”, enquanto o termo correto é “*Alcance*”.

Alguns erros: Pág. 17 (Ficha de Personagem, lado direito), Página 90, Tabela 53 (5ª Coluna, 1ª Linha), Página 128, Tabela 90 (4ª Coluna, 1ª Linha), Página 129, Tabela 91 (4ª Coluna, 1ª Linha), Página 184, Tabela 167 (2ª Coluna, 1ª Linha) e Página 184, Tabela 167 (2ª Coluna, 1ª Linha).

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter e RojMG)

Geral

Sempre que aparecer “*Carga Mágica*”, o correto é “*Mana*”.

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 17 – Ficha do Personagem Bromir Golan:

Na ficha não consta nem Iniciativa, nem Número de Ações.

Os valores são **Iniciativa** 7 (Destreza 6 e Reflexos Rápidos)... (Indicado por Dr. Hank J. L. no fórum da Spellbrasil)

...e **Número de Ações** 2. (errutado por Tiago Cubas)

Página 17 – Ficha do Personagem Bromir Golan:

A Característica Física Surto de Adrenalina possui custo **8** na ficha, mas na verdade o custo só é válido se ele tiver a Desvantagem Psíquica Fúria, coisa que ele não tem. O custo real é **10**, o que aumenta o custo das Características para **7**.

(Indicado por Daniel Paes Cuter)

Página 18 - Tabela 1 - Coluna Esquerda:

Números Aleatórios

1 à 2 (**D2**)

1 à 3 (**D3**)

1 à 4 (**D4**)

1 à 4 (**D5**) o certo é 1 à 5 (**D5**)

1 à 4 (**D6**) o certo é 1 à 6 (**D6**)

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 18 – Texto Sobre Tabela 3 – Coluna Direita – Observação:

O Físico tornou-se menos importante, mas não diminuiu (O valor manteve-se em 6).
(Indicado por RojMG)

Página 18 – Coluna Esquerda – Texto sobre Carga:

Onde se lê: *Se o atacante em **carga** ganhar a iniciativa de seu alvo e atingir seu primeiro ataque, ele causará o dobro dos danos que causaria normalmente.*

O correto é que *causará dano de +1.*

(Indicado por satabras no fórum SpellBrasil e RojMG)

E contra-carga também causa dano de +1

(Completado por Tiago Cubas)

Página 28 – Coluna Direita – Utilizando Destreza e Inteligência Ampliada em Combate (Exemplo)

Aonde está escrito ele pode “gastar” 3 ações para atacar uma vez com bônus de **+4** contra o *mesmo atacante*, além de atacar normalmente mais uma vez e defender outra”.

No exemplo, falta uma ação física para o personagem, já que temos 6 ações e falta mais uma ação de ataque ou defesa.

(Indicado por ted_ruivao no fórum da SpellBrasil)

Página 30 – Tabela 8 – Coluna Esquerda

Na 4ª linha aonde aparece *0,06 à 0,012 (mão humana)*, na verdade é *0,06 à 0,12 (mão humana)*

(Indicado por Felipe Oliveira)

Página 36 – Coluna Direita – Exemplo do Jovem Samurai

Aonde está escrito: “(...) e quando estiver usando uma katana receberá **+2** para Aparo e **+2** para Golpe”

O valor real é **+3** para golpear e **+3** para aparar, segundo o escrito na página 82.

(Indicado por ted_ruivao no fórum da SpellBrasil)

Página 36 – Coluna Direita – Explicação sobre Caudas

Aonde está escrito: “Ele adquire a Habilidade *Caudas (0)* assim que adquire essa *Característica*, a *Habilidade* lhe confere os bônus **+1** para golpear e **+1** para aparar)

O valor real é **+1** para golpear e **+0** para aparar.

(Indicado por ted_ruivao no fórum da SpellBrasil)

Página 38 – Coluna Direita - Sensualidade

Ignore a Característica (Física) Sensualidade dessa página, ela está realmente representada na página 45 como Psíquica. A Sensualidade Física, na verdade tornou-se Atraente (pág. 37).

(Indicado por Felipe Oliveira)

Página 39 – Coluna Direita – Característica Doença Crônica

Aonde está escrito: “(...) para **cinco** por **10** e para **6** multiplique por **10**”

A frase certa é “(...) para **cinco** por **8** e para **6** multiplique por **10**”

(Indicado por ted_ruivao no fórum da SpellBrasil)

Página 44 – Tabela 20 – Recursos

No **Nível 7/Custo 15**, o **Total** correto é **\$ 10 milhões**, em vez de **\$ 40**.

(Indicado por guzaum no fórum SpellBrasil)

Página 47 – Coluna Esquerda - Característica Reputação Má

Onde está escrito “*Como uma regra geral para calcular o valor desta Característica some os bônus sociais e o fator de popularidade; assim um bônus 2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma **cidade (2)** custará **4 pontos**, um bônus de 3 em testes sociais com o personagem sendo conhecido em **escala nacional** e/ou **mundial (3)** valerá **6 PC**.*”

O correto é “*Como uma regra geral para calcular o valor desta Característica some os bônus sociais e o fator de popularidade; assim um bônus 2 em seus testes sociais com o personagem conhecido por toda uma **cidade (2)** custará **-4 pontos**, um bônus de 3 em testes sociais com o personagem sendo conhecido em **escala nacional** e/ou **mundial (3)** valerá **-6 PC**.*”

(Indicado por Felipe Oliveira)

Página 47 – Coluna Direita – Característica Responsabilidade de Líder

Aonde está escrito: “Um personagem muitas vezes é obrigado a abandonar uma luta por não poder se arriscar, seus seguidores sofreriam com a sua *morte/captura* (trate com a Característica *Covardia*, inclusive os custos).”

Na realidade, a característica *Covardia* não está no livro.

Indicado por ted_ruivao no fórum da SpellBrasil)

Página 61 – Ficha do Personagem Tomás de Oliveira:

Na ficha não consta nem Iniciativa, nem Número de Ações.

Os valores são **Iniciativa 6** (Destreza 6) e **Número de Ações 2** (Físico 5).

(Indicado por Dr. Hank J. L. no fórum da Spellbrasil)

Página 84 – Coluna Direita – Arcos

Exemplo da Flecha Carniceira

Onde está escrito: *e causará **2 danos**.*

O correto é que: *e causará **D2+1 danos**.*

(Indicado por RojMG)

Página 88 – Coluna Direita – Regulando os danos da cadência

Exemplo da Flecha Carniceira

Onde está escrito: *um tiro ou outro acertam o alvo.*

O correto é que: *um tiro ou outro acerta o alvo.*

(Indicado por RojMG)

Página 92 – Armaduras – Coluna Direita

Onde está escrito: A **penalidade** é um número que compreende a inflexibilidade e peso de determinado material, o que diminui o atributo **Destreza** do personagem, respeitando um limite mínimo igual à metade do Físico Original arredondado para cima.

O correto é A **penalidade** é um número que compreende a inflexibilidade e peso de determinado material, o que diminui o atributo **Destreza** do personagem, respeitando um limite mínimo igual à metade do Físico Original arredondado para baixo.

(Indicado por satabras no fórum SpellBrasil)

Página 94 – Diagrama – Coluna Esquerda

O Sub-Tronco é na verdade a área **D** e não **C**

(Indicado por RojMG no fórum SpellBrasil)

Páginas 94 e 95 – Exemplos

Onde estiver indicado **D1, D2, D3, D4, D5, D6**, na verdade é **C1, C2, C3, C4, C5, C6**

(Indicado por satabras no fórum SpellBrasil)

Página 114 - Tabela 87 - Característica Psíquica

Custo correto:

Escudo Mental* - 4 PC

Fortitude Mental* - 4 PC

Percepção Extra-Sensorial – PES - 2 PC

Psicociência - PK – 2 PC

(Indicados por Marcelo Telles)

Página 115 - Coluna Esquerda:

Errado: **Meditação (Habilidade Psíquica)**

Correto: **Meditação (Inteligência)**

(Indicado por Marcelo Telles)

Página 126 – Ação Arremessar – Primeiro parágrafo:

Onde está escrito "Os objetivos são iguais aos da mágica *levantar*, só que os efeitos são imediatos."

O correto é "Os objetivos são iguais ao da ação *Levitar*, só que os efeitos são imediatos."

(Indicado por satabras no fórum SpellBrasil)

Página 127 – Produzir {Destruir}:

Onde está escrito: *Esta ação quando é utilizada como **Destruir** não pode visar seres vivos...*

Na verdade a ação **Destruir** pode visar seres vivos sim, conforme explicada no 3º parágrafo da descrição da ação.

(Indicado por RojMG)

Página 147 - Controle

Onde está escrito, no 1º parágrafo: *Mais detalhes no tópico deste capítulo: **Super Universo**.*

Na verdade, trata de *Mais detalhes no tópico deste capítulo: **Super Poderes Mágicos ou Psíquicos**.* (Página 145)

(Indicado por Felipe Ferreira de Oliveira e RojMG)

Página 148 – Poder Enegizar Cineticamente

O Poder está escrito errado, o correto é **Cineticamente**.

(Indicado por rbonelli no fórum SpellBrasil)

Página 151 - Controle

Onde está escrito, no 1º parágrafo: *Mais detalhes no tópico deste capítulo: **Super Universo**.*

Na verdade, trata de *Mais detalhes no tópico deste capítulo: **Super Poderes Mágicos ou Psíquicos**.* (Página 145)

(Indicado por rbonelli no fórum SpellBrasil)

Página 153 – Coluna Esquerda – Exemplo sobre Névoa – Caixa cinza

Onde se lê *Se o super quiser aumentar a penalidade para **–4**, ele aumenta a densidade da névoa para 2m3.*

Na verdade é *Se o super quiser aumentar a penalidade para **–4**, ele diminui o volume da névoa para 2m3.*

(Indicado por RojMG)

Página 154 – Coluna Direita – Super Velocidade

Onde se lê *Cada nível desse poder faz com que o personagem **dobre** a sua velocidade correndo ou voando.*

Na verdade é *Cada nível desse poder faz com que o personagem **aumente** a sua velocidade correndo ou voando.*

(Indicado por RojMG)

Página 155 – Coluna Direita – Vôo

Vôo não leva asterisco (*) pois não é acumulativo.

(Indicado por RojMG)

Página 156 - Auto Sustentação* (5 PC)

Onde se lê “O nível inicial duplica as necessidades básicas de um ser humano, o segundo as quadruplica e assim sucessivamente”.

O correto é “O nível inicial duplica o tempo das necessidades básicas de um ser humano, o segundo as quadruplica e assim sucessivamente”.

(Indicado por Osnildo Gesser Müller Junior e RojMG)

Página 165 - Raça Centauros

Onde se lê Percepção: 6 (10 PC), na verdade é Percepção: 6 (nenhum custo).

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 166 - Diagrama de Resistência Quatro Braços

No Diagrama, aonde se lê **G1** e **G2**, entende-se por **E3** e **E4** como especificado no Escudo do Mestre

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 166 – Quadrúpedes

Onde está escrito “As regras para as três áreas especiais (**A**, **B** e **C**)” entende-se “As regras para as três áreas especiais (**A**, **B** e **D**)”. Seguem outras correções a seguir:

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 167 - Diagrama de Resistência do Cachorro/Cavalo

No cavalo, **C** é **D** e **D** é **C**. O valor de **C** é 4, 6, 7, 8, 10. O valor de **D** é 2. Tal qual colocado no Escudo do Mestre.

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 167 - Diagrama de Resistência do Centauro

Na centaura, **C** é **D** e **D** é **C**. O valor de **C** é 5, 6, 8, 9. O valor de **D** é 2. Tal qual colocado no Escudo do Mestre. Ignore o **D** colocado logo em baixo do **B** no Centauro.

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 167 - Diagrama de Resistência da Hidra

Onde se lê **D6** é na verdade **D4**, **D7** é na verdade **D6**, **D8** é na verdade **D7** e **D4** é na verdade **D3**. A cabeça ao lado do **D1** está sem nome, entende-se como **D3**. Confira a versão correta no Escudo do Mestre.

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)

Página 168 – Coluna Direita – Dever Reprogramável

Continuando a descrição:

A penalidade é -12 por nível de Dever, conforme algumas obrigações são desconsideradas, a penalidade pode cair, baixando até para -4. O Observador deverá interpretar essa penalidade de acordo com o conjunto de ordens que devem ser seguidas. (Indicado por RojMG)

Página 178 – Coluna Esquerda – Exemplo: Manobra Arriscada

Onde está: “Mas, a curva está entre **31°** e **135°**, dobrando a *penalidade por velocidade*”.

Na verdade, a frase é “Mas, a curva está entre **81°** e **100°**, dobrando a *penalidade por velocidade*”. (A curva está a 100°, então está certo, se tivesse mais 1° a penalidade seria x3 e não x2).

(Indicado por Dr. Hank J. L. no fórum da Spellbrasil)

Página 178 – Coluna Direita – Exemplo: Manobra Arriscada

Onde está: “porisso mesmo, mas a *falha* foi por **5 pontos;**”.

Na verdade, a frase é “por isso mesmo, mas a *falha* foi por **5 pontos;**”.

(Indicado por Dr. Hank J. L. no fórum da Spellbrasil)

Página 178 – Coluna Direita – Exemplo: Manobra Arriscada

Onde está: “(...) constatamos que o carro ta sem motor (o **1** saiu 2 vezes no dado), com gasolina vazando (**6** no dado) e sem (...)”.

Na verdade, a frase é “(...) constatamos que o carro ta sem motor (o **1** saiu 2 vezes no dado), com gasolina vazando (**4** no dado) e sem (...)”.

(Indicado por Dr. Hank J. L. no fórum da Spellbrasil)

Página 189 – Coluna Direita - Observação

Onde está escrito: *Todos os computadores possuem automaticamente o equivalente à características: **Exata Noção do Tempo** e **Mente Matemática**.*

O correto é *Todos os computadores possuem automaticamente o equivalente às características: **Noção Exata do Tempo** e **Mente Matemática**.*

(Indicado por Daniel “Talude” Paes Cuter)