

# RPG QUEST

## ERRATA 1.0

### PG. 23 - MÁQUINA DE COMBATE

O correto para recuperação de PVs é um teste a cada hora, com dif. 10 e conserta 1d2 PVs. Até 3 Artífices podem trabalhar em um mesmo construto ao mesmo tempo.

### PG. 82 E 83 - PONTOS DE PSI

1 Ponto de PSI é equivalente a 1 Ponto de Ativação de 1 Poder do 1º Círculo. Assim sendo, 3 Pontos de Psi podem ser usados para ativar 3 vezes um poder do 1º Círculo ou 1 vez um poder do 3º Círculo e assim por diante.

### PG 185. COMPRA DE PONTOS DE VIDA ATRAVÉS DE XP

1 PV custa 100XP e pode ser comprado através de Investimentos, como qualquer outra habilidade, como estava nos suplementos.

### ARMADURAS A VAPOR

Armaduras a Vapor começam como base as Armaduras completas de Batalha (5000gp) e podem ser acrescentadas de mecanismos à vapor para modificar Atributos Físicos, Pontos de Vida, Defesas, Ataques e Dano, de acordo com a tabela de Engenhoqueiro (pag. 65). Siga as mesmas regras de construto, mas CADA Graduação na Armadura a Vapor possui um custo de 200gp.

### SABRE DE LUZ

Sabres de Luz causam dano extra por Luz de acordo com a Graduação na Habilidade "Força" (+1 para [Normal], +1d3 para [Bom], +1d3+1 para [Ótimo], +2d3 para [Incrível], +2d3+1 para [Superior] e +3d3 para [Heróico]).

O mesmo princípio pode ser usado se o mestre quiser criar personagens que manipulem o fogo, gelo, eletricidade e afins.

### PG. 109. DANO DE ARMAS DE FOGO

O dano de armas de fogo é dado pelo calibre da arma:

#### PISTOLAS

Calibre	Dano
.22	1d6
6.35mm / 25 ACP	1d6
7,62mm	1d6
7,63 Mauser	1d6
7.65mm / 32 ACP	1d6
.38 SPL (Special)	2d3
.357 Magnum	2d3
.380 / 9mm curto	2d3
9mm Makarov	1d6+1
9mm Parabellum	1d6+1
.40	2d3+1
10mm	2d3+1
.44 Magnum	3d3
.45	3d3
.50	2d6

#### RIFLES E METRALHADORAS

5,56x45mm	1d6+1
4,7x33mm (G11)	3d3
.223 / 5,56mm	3d3
5,7x28mm	3d3
.30 Carabine	2d6
7,62x39mm	2d6
7,62x51mm	2d6+1
7,62x54mm	2d6+1
.303	2d6+1
7,92x57mm	2d6+1
30-06	2d6+1
12,7x107mm	3d6
14,5x114mm	3d6+2
.50 Browning / 12,7x99mm	3d6+4
.20	3d6+6

#### ESCOPEIAS

26 gauge	1d6
18 gauge	1d6
16 gauge	2d3
12 gauge	2d6
10 gauge	3d6