

ERRATA DE O UM ANEL

— Mas eles também podem cometer erros — até os de cima podem.

Esta errata inclui correções para a primeira impressão das regras básicas de O Um Anel.

Por todo o livro deixamos mais clara a diferença entre Ferimento e Lesão (*Wound and Injury* em inglês).

PÁGINA 36: Substitua a descrição de Perícia Élfica com a seguinte:

Se não estiver Arrasado, você pode gastar 1 ponto de Esperança para conseguir um sucesso Mágico em uma jogada com uma Perícia na qual possua pelo menos um nível.

PÁGINA 48,100: Na *Tabela de Armas*, adicione “2 mãos” Notas de Arco e Arco Grande. Adicione a Nota seguinte à Adaga “Pode Perfurar como se fosse uma Espada (pág. 99).”

PÁGINA 80: As *Virtudes Comuns* agora só podem ser adquiridas uma vez cada.

PÁGINA 80: Substitua a descrição de *Solidez* pela seguinte.

- ◆ Aumente seu valor máximo de Resistência em 2 pontos, ou pelo seu valor de **SABEDORIA**, o que for maior.

PÁGINA 81: Substitua a descrição de *Duro Como Pedra* pela seguinte.

- ◆ Aumente seu valor máximo de Resistência em 1. Todas as suas jogadas de Proteção são *Favorecidas*, desde que você não esteja Arrasado.

PÁGINA 81: Substitua a descrição de *Feitiços Quebrados* pela seguinte.

- ◆ Escolha três Perícias nas quais você tenham pelo menos um nível e marque-as com um ponto (ou runa!) em sua ficha de personagem. Sempre que usar qualquer uma das três Perícias marcadas, você pode gastar 1 de Esperança para alcançar um sucesso Mágico.

PÁGINA 82: Substitua a descrição de *Amigo dos Anões* (primeiro ponto) pela seguinte.

- ◆ Se seu Foco da Sociedade for um Anão, qualquer um de vocês que estiver lutando em postura Defensiva pode tentar realizar a Tarefa de Combate Proteger Companheiro para beneficiar o outro como uma ação secundária.

PÁGINA 83: Substitua a descrição de *Grande Destino* pela seguinte.

- ◆ Aumente seu valor máximo de Resistência em 1. Na primeira vez que receber um Ferimento que normalmente o mataria — um ferimento letal — você é salvo por alguma circunstância milagrosa que o deixa Ferido, mas vivo, e imediatamente aumenta seu valor máximo de Esperança em 1 ponto. Então, seu destino está completo (você só pode fazer isso uma vez).

PÁGINA 85: Substitua a descrição de *Memória dos Tempos Antigos* pela seguinte.

- ◆ Quando você for alvo de um Evento de Jornada enquanto estiver em uma Terra Erma, a jogada na Tabela de Eventos de Jornada é feita como se você estivesse em uma terra de fronteira ou, se estiver em uma Terra Sombria, como se você estivesse em uma Terra Erma. Além disso, além do seu papel escolhido, você sempre pode cumprir o papel de Batedor.

PÁGINA 85: Substitua a descrição de *Arte de Desaparecer* pela seguinte.

- ◆ Se um local ou uma situação oferecer até mesmo a menor oportunidade de se esconder ou se esgueirar silenciosamente, faça uma jogada de **FURTIVIDADE**: se obtiver sucesso, você simplesmente desaparecer.

PÁGINA 88: Substitua a descrição de *Estranho Como Notícias de Bree* pela seguinte.

- ◆ Durante cada Fase de Sociedade, você recebe um rumor do Historiador. Além disso, se você estiver na terra de Bree, você *ganha (1d)* em todas as jogadas de **DISCERNIMENTO** e **ENIGMA**.

PÁGINA 88: Substitua a descrição de *Resiliência* pela seguinte.

- ◆ Aumente seu valor máximo de Resistência em 1. No final de cada cena de Combate, se você não estiver Ferido ou Arrasado, você recupera um número de pontos de Resistência igual ao seu valor de **CORAÇÃO** ou **SABEDORIA**.

PÁGINA 88: Substitua a descrição de *Herdeiro de Arnor* pela seguinte.

- ◆ Com a ajuda do Historiador, use as regras na pág. 161 para criar um Artefato Magnífico ou uma Arma Famosa com uma única Recompensa Encantada e até duas Recompensas comuns.

PÁGINA 89: Substitua a descrição de *Resistência do Patrulheiro* pela seguinte.

- ◆ Aumente seu valor máximo de Resistência em 1. Se você usar uma armadura de couro (sem elmo) ou nenhuma armadura, e não levar um escudo, você nunca ganha Fadiga durante uma jornada.

PÁGINA 95: Inimigos surpreendidos não podem mais realizar ações na primeira Rodada de Enfrentamento. Em vez disso, agora eles *perdem* (1d) em todos os testes de combate na primeira Rodada de Enfrentamento.

PÁGINA 95: A Companhia agora pode superar a oposição em número por apenas dois aventureiros para cada inimigo combatente de tamanho humano (ou quatro aventureiros para cada oponente maior que um humano), permitindo que mais Heróis-jogadores assumam uma postura defensiva do que seria de outra normalmente possível.

PÁGINA 97: Remova o seguinte parágrafo:

Os combatentes engajados permanecem como tal até que toda a oposição seja derrotada ou até que deixem o combate.

Isso significa que os Heróis-jogadores agora podem ignorar o engajamento (mas não outras limitações) ao selecionar sua postura de combate (incluindo Retaguarda) no início de cada rodada.

PÁGINA 99: Quando você gasta um ou mais ícones de Sucesso ☞ para ativar Perfurar, você pode modificar o resultado numérico do Dado de Façanha do seu ataque até um máximo de 10.

PÁGINA 101: Substitua os dois últimos parágrafos em *Complicações e Vantagens* pelos seguintes:

De forma similar, os combatentes podem se encontrar desfrutando de alguma vantagem — como estar em um terreno elevado ou em uma posição que lhes permita bombardear o inimigo com flechas ou lutar com seus flancos protegidos por barreiras naturais.

Usando os exemplos fornecidos pelas tabelas a seguir, o Historiador pode definir um nível de complicação ou vantagem, impondo um bônus ou uma penalidade às jogadas de ataque realizadas por um combatente envolvido no combate (seja um Herói-jogador ou um adversário).

PÁGINA 101, 102: Substitua o último parágrafo da página 101 e o primeiro da página 102 pelos seguintes.

Se o Historiador julgar apropriado, um Herói-jogador pode realizar uma jogada de BATALHA como sua ação principal da rodada para impor ou remover uma complicação ou para ganhar uma vantagem, de acordo com a descrição do campo de batalha e das escolhas táticas dos combatentes.

Em caso de sucesso, o jogador do turno pode ganhar uma vantagem em sua próxima jogada de ataque, pode remover uma complicação, ou pode impor uma complicação na próxima jogada de ataque realizada contra ele (consulte a tabela abaixo para ver alguns exemplos). O modificador pode beneficiar um Herói-jogador adicional para cada ícone de ☞ que ele obtiver.

PÁGINA 102: Inimigos Exaustos por *Intimidar Inimigo* agora ficam Exaustos em todas as jogadas de combate durante toda a rodada, em vez de apenas no próximo ataque.

PÁGINA 103: *Proteger Companheiro* agora requer uma jogada de ATLETISMO em vez de BATALHA.

PÁGINA 106: Substitua os primeiros pontos do parágrafo *Introdução* pelo seguinte:

- ◆ Em caso de fracasso, o limite de tempo é de 3.
- ◆ Em caso de sucesso, o limite de tempo é de 4, mais 1 para cada ícone ☞ obtido.

PÁGINA 132: No parágrafo *Definir Limite de Tempo* em *Sequência de Desafio de Perícia*, substitua os pontos pelos seguintes:

- ◆ Se a Companhia não tiver tempo suficiente para completar uma tarefa, o limite de tempo é definido como 3;
- ◆ Se a Companhia tiver pouco tempo, o limite de tempo é definido como 4;
- ◆ Se a Companhia tiver tempo suficiente, o limite de tempo é definido como 5;
- ◆ Se houver bastante tempo, o limite de tempo é definido como 6.

PÁGINA 143: A cada rodada de combate, um adversário agora pode gastar um máximo de Ódio/Determinação igual ao seu Poder.

PÁGINA 149: As estatísticas do Machado Orc na caixa do Grande Orc Guarda-Costas devem ser (5/18, Quebrar Escudo).

PÁGINAS 149, 151, 157, 232: Substitua a descrição de Resistência Hedionda pela seguinte:

Resistência Hedionda. A criatura não é afetada por ataques desarmados. Além disso, quando um ataque causar dano à criatura que reduza sua Resistência a zero, em vez disso, ele causa um Golpe Perfurante. Então, se a criatura ainda estiver viva, sua Resistência volta ao valor total.

PÁGINA 150: Substitua o texto da habilidade *Medroso* do Orc Soldado pela seguinte:

Medroso. Quando afetado pela Tarefa de Combate Intimidar Inimigo, a criatura também perde 1 de Ódio.

PÁGINA 154: Substitua a habilidade *Causar Medo* dos Mortos-Vivos pela seguinte:

- ♦ **CRIATURA DE TERROR.** No começo da primeira rodada de batalha, todos os Heróis-jogadores na linha de visão de uma ou mais criaturas com esta habilidade ganham 3 pontos de Sombra (Pavor). Aqueles que fracassarem em seu teste de Sombra ficam assustados e não podem gastar Esperança pelo resto da luta.

PÁGINA 170: Para fins do cálculo da Vigilância do Olho inicial de uma Companhia, some 1 para cada Arma e Armadura Famosa carregada pelos membros da Companhia (em vez de 2).

PÁGINA 170: Substitua a tabela *A Companhia Inclui* por:

A COMPANHIA INCLUI:

HERÓIS-JOGADORES	VIGILÂNCIA DO OLHO
Apenas Hobbits ou Homens	0
Um ou mais Anões	1
Um ou mais Dúnedain ou Elfos	2
Um ou mais Altos Elfos	3

PÁGINA 188: Altere a linha correspondente na caixa *Arcos de Caça de Archet* com o seguinte:

Depois de fazer isso, o herói pode gastar qualquer Fase de Sociedade em Archet para ganhar um Arco de Caça de Archet como sua próxima Recompensa ou para substituir uma de suas Recompensas por um Arco de Caça de Archet.

PÁGINA 199: Substitua o texto da habilidade *Veneno de Orc* de Búrgul por:

Veneno de Orc. Se um ataque resultar em um Ferimento, o alvo também fica envenenado (ver pág. 134).

PÁGINA 199: Substitua o texto da habilidade *Medo de Fogo* de Cinzas por:

Medo de Fogo. A criatura perde 1 de Ódio no início de cada rodada em que estiver engajada em combate corpo a corpo com um adversário empunhando uma tocha ou outro tipo de item em chamas.

PÁGINA 219: O Bônus de Sociedade de Gilraen é 0 (não +1).

PÁGINA 229: A Senhora Elwen possui todas as *Habilidades Decadentes* dos Espectro Decadente (pág. 155), incluindo as habilidades padrão dos Mortos-Vivos: *Imortal*, *Desumano* e *Criatura de Terror*.