

ERRATA OFICIAL



Infelizmente nem tudo é perfeito nesta vida. Apesar dos meses de revisão e das sessões de playtest, a primeira versão do F.U.B.A.R. contém algumas inconsistências que não poderiam deixar de serem corrigidas. Sendo assim, este documento apresenta algumas das falhas encontradas até o momento e as suas devidas correções.

AS PERÍCIAS DO PERSONAGEM

Página 17: Tabela de Perícias Disponíveis; Altere os seguintes registros desta tabela:

Perícia	Habilidade Chave	Sem Treinamento	Sol	Med	Eng	Ofi
Condução	DES	Não	O	O	O	O
Primeiros Socorros	SAB	Sim	X	O	X	X

Página 18: Condução; Adicione a característica “*Somente Treinado*” logo abaixo do título desta perícia. Conduzir um veículo de forma segura é uma tarefa reservada àqueles personagens com pelo menos uma graduação nesta perícia.

Página 19: Demolição; Altere todo o texto das características especiais desta perícia para o seguinte: “**Especial:** Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações na perícia Operação de Sistemas[Informação], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Demolição, ao tentar desarmar explosivos que apresentem componentes computadorizados em seu funcionamento. Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações na perícia Sabotagem, ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Demolição, ao tentar desarmar qualquer tipo de explosivo. Estas bonificações são acumulativas”.

Página 20: Desenvolvendo novos programas; Altere o início da 3ª linha deste parágrafo para: “ser vírus”.

Página 20: Primeiros Socorros; Retire a característica “*Somente Treinado*” logo abaixo do título desta perícia. Prestar socorro a uma pessoa em dificuldades é uma tarefa que pode ser realizada por qualquer personagem, tendo ele alguma graduação nesta perícia ou não.

Página 22: Reparos; Altere todo o texto das características especiais desta perícia para o seguinte: “**Especial:** Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações nas devidas especializações das perícias Ofícios[Especialização] ou Profissão[Especialização], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Reparos ao consertar dispositivos eletrônicos ou mecânicos (dependendo da especialização conhecida). Se o personagem apresentar 5 ou mais graduações na perícia Operação de Sistemas[Informação], ele terá a sua disposição uma bonificação por sinergia equivalente a +2 em seus testes de Reparos ao consertar dispositivos computadorizados”.

OS TALENTOS DO PERSONAGEM

Página 24: Talentos Disponíveis; Altere a frase da 2ª linha para: "A não ser pelos talentos apresentados neste material, todos os outros talentos que se encontram listados na tabela abaixo estão descritos no Livro do Jogador".

Página 25: Base Defensiva; Altere todo o texto de "Benefício" deste talento para: "**Benefício:** Você recebe uma bonificação de +2 em sua Defesa Básica contra todos os seus oponentes em combate corpo-a-corpo".

Página 26: Rapidez de Recarga; Altere todo o texto de "Benefício" e "Normal" deste talento para: "**Benefício:** Você recarrega armas de pente ou de flechas com uma ação livre. Armas de projétil, setas ou granadas são recarregadas para um novo disparo com uma ação equivalente a movimento. Armas de cargas, cintas ou mísseis são recarregadas em uma rodada a menos do seu tempo normal de recarga. Se este tempo for reduzido a menos de uma rodada este talento deve ser desconsiderado.

Normal: Recarregar armas de pente ou de flechas equivale a uma ação equivalente a movimento. Armas de projétil, setas e granadas são recarregadas para um novo disparo com uma ação de rodada completa. Armas de cargas, cintas e mísseis são recarregadas em uma ou mais rodadas, a critério do Mestre de Jogo".

Página 26: Tiro Localizado; Altere os pré-requisitos deste talento para: "Tiro Certeiro e Destreza 13 ou superior".

Página 27: Usar Armaduras[Leves], [Médias] e [Pesadas]; Altere todo o texto de "Benefício" destes talentos para: "**Benefício:** Quando você utiliza um tipo de armadura a qual está familiarizado, as penalidades inerentes a este tipo de equipamento serão aplicadas somente aos seus testes de Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Acrobacia e Punga".

AS REGRAS DE COMBATE

Página 30: Convertendo os Monstros do D&D; Altere a frase inicial do 1º parágrafo para: "A maioria das criaturas apresentadas no Livro dos Monstros podem ser facilmente convertidas para o sistema de Fadiga/Vitalidade".

Página 31: Acertos Críticos; Altere a última frase do parágrafo para: "Desta forma, um acerto crítico continua sendo a maneira mais rápida de finalizar um combate".

Página 31: Ataques de Toque; Altere a frase inicial do 1º parágrafo para: "Alguns tipos de ataques desconsideram qualquer tipo de vantagem defensiva que uma classe provê a um personagem".

Página 32: Armas de Disparo Único; Altere a 2ª frase deste parágrafo para: "Entre as armas deste tipo se encontram todas as armas antigas e algumas armas modernas e exóticas".

Página 35: Recarga de Projéteis; Altere a última frase do 1º parágrafo para: "Estes municionadores são normalmente encaixados em aberturas específicas no corpo da arma ou por dentro do local de empunhadura da mesma".

Altere a 3ª frase do 2º parágrafo para: "Algumas armas requerem uma ação de rodada completa (ou até mesmo mais de uma) para que sejam completamente recarregadas".

Altere a última frase do 3º parágrafo para: "O processo de engatilhar uma arma como esta também equivale a uma ação de movimento, o que torna todo este procedimento de recarga equivalente a uma ação de rodada completa".

A VIDA MILITAR

Página 38: Corte Marcial; Altere a última frase do 1º parágrafo para: "Por este motivo é que a maioria das pequenas infrações cometidas pelos soldados de uma unidade são tratadas com uma punição informal".

Página 39: Vida no Campo de Combate; Altere a 2ª frase do 1º parágrafo para: "Sempre que uma unidade de infantaria prepara algum local para o acampamento, a primeira ordem do dia é cavar trincheiras em pontos estratégicos".

Página 39: Organização Militar; Altere a 4ª e a 5ª frase do 2º parágrafo da descrição do esquadrão para: "O resto dos componentes do esquadrão carrega fuzis de assalto e granadas. O líder de esquadrão pode ainda carregar um lançador de granadas como acessório em seu fuzil de assalto".

Página 42: Tabela de Postos e Patentes; Inverta a posição apenas dos nomes das patentes de 3º Sargento e 1º Sargento (a ordem correta entre estas patentes é Cabo, 3º Sargento, 2º Sargento, 1º Sargento e Sub-Tenente). Apenas estes nomes estão incorretamente posicionados, todos os demais campos desta tabela estão em sua ordem correta.

OS EQUIPAMENTOS DO PERSONAGEM

Página 46: Equipamentos Pessoais; Apesar de ter sido citada no tópico sobre "A Recuperação através de Equipamentos", no capítulo sobre "As Regras de Combate", a unidade de tratamento intensivo (UTI) acabou sendo retirada do capítulo sobre "Os Equipamentos do Personagem" por uma questão de escopo do mesmo. Para aqueles Mestres de Jogo que necessitem deste tipo de equipamento em suas aventuras, aqui seguem as suas características: "Uma unidade de tratamento intensivo (UTI) representa um conjunto de aparelhos médicos, integrados e bastante precisos, utilizados para a manutenção das funções vitais básicas em pacientes que se encontrem em estado terminal. Uma aparelhagem complexa como esta só é encontrada em hospitais modernos e geralmente com uma equipe de profissionais dedicada à sua manutenção e funcionamento. Em termos de jogo, uma UTI promove a recuperação dos pontos habituais de Fadiga e Vitalidade de seus pacientes a cada período de 12 horas. Estes pacientes devem permanecer internados e monitorados por todo o dia de recuperação. Caso o paciente esteja sendo devidamente assistido por um

médico especializado, os pontos de Vitalidade recuperados a cada período deverão ser duplicados, como é comum em uma recuperação assistida”.

Página 47: Armaduras; Altere todo o texto de descrição da característica “Penalidade” para o seguinte: **“Penalidade:** A penalidade devido ao peso que deverá ser aplicada a todos os testes de Equilíbrio, Escalar, Furtividade, Arte da Fuga, Esconder-se, Saltar, Acrobacia e Punga quando o personagem estiver utilizando este tipo de armadura. A perícia Natação ainda sofre uma penalidade semelhante devido ao peso e quantidade de equipamentos que o personagem esteja carregando”.

Página 48: Armas de Combate Corpo-a-Corpo; Altere todo o texto de descrição da característica “Crítico” para o seguinte: **“Crítico:** A margem de valores que representam um acerto crítico em uma jogada de acerto em combate. As regras sobre acertos críticos normalmente não se aplicam a ataques desarmados. Por este motivo, este item na tabela não apresenta um valor para esta característica”.

Página 48: Armas de Combate a Distância; Altere todo o texto de descrição da característica “Crítico” para o seguinte: **“Crítico:** A margem de valores que representam um acerto crítico em uma jogada de acerto em combate. As regras sobre acertos críticos não se aplicam a granadas, minas e cargas explosivas. Por este motivo, estas armas não apresentam um valor para esta característica”.

Página 48: Armas de Combate a Distância; Altere a última frase do texto de descrição da característica “Cadência de Disparos” para a seguinte: “Consulte o capítulo sobre as regras de combate para conhecer melhor estas opções de disparo”.

Página 48: Armas de Combate a Distância; Altere todo o texto de descrição da característica “Capacidade de Disparos” para o seguinte: **“Capacidade de Disparos:** A quantidade de disparos que poderão ser efetuados antes que a arma precise ser recarregada. Para as armas antigas este número representa a quantidade de flechas, ou setas, geralmente encontrada em uma aljava comum. A forma de recarga de cada arma se encontra listada entre parênteses. Armas de pente e de flechas necessitam de uma ação equivalente a movimento para serem completamente recarregadas. Armas de projétil, setas e granadas necessitam de uma ação de rodada completa para serem municiadas para um novo disparo. Armas de cargas, cintas e mísseis necessitam de uma ou mais rodadas, a critério do Mestre de Jogo, para serem completamente recarregadas”.

Página 49: Tabela de Armas de Combate a Distância; Insira o seguinte item nesta tabela:

Arma	Dano	Crítico	Alcance	Cadência de Disparos	Capacidade de Disparos	Tipo de Dano	Tamanho	Custo	Peso	Grupo
Revólver Médio (cal.38)	3D4	20	9 metros	Múltiplos	6(Projéteis)	Perfurante	Médio	\$ 250,00	1 kg	Modernas

Página 49: Cargas Explosivas; Altere a frase inicial do 1º parágrafo para: “Algumas vezes, uma missão requer o uso de explosivos um pouco mais fortes do que uma granada”.

Página 51: Tabela de Acessórios; Altere a descrição dos seguintes itens desta tabela:

Acessório	Custo	Descrição
Lança-Granadas	\$ 250,00	Instalado apenas em Fuzis de Assalto e algumas Sub-Metralhadoras.
Municiador Estendido	\$ 40,00	Pentes de 30, 45, 60 e 100 tiros. Apenas para Sub-Metralhadoras e Fuzis de Assalto.

Página 51: Baioneta; Altere a 3ª frase deste parágrafo para: “Elas são geralmente utilizadas em fuzis de assalto, mas podem ser adaptadas para outros tipos de armas”.