

Errata do Mighty Blade: Guia Básico



EDITORIA
RUNAS

Errar é humano e, pela Tríade Divina, como somos humanos!

Bem vindos a terceira versão da errata do Mighty Blade Guia Básico. Graças aos nossos incríveis jogadores e a uma comunidade ativa e interativa, recebemos muitas sugestões, reclamações e ideias pra melhorar o sistema do Mighty Blade. Esse arquivo é para ajudar aos nossos fãs que estão usando o livro impresso a se manterem atualizados enquanto uma versão revisada do Guia Básico não é lançada. Se você usa a versão digital do Guia Básico, pode simplesmente baixá-la novamente, a versão atual que está no site já consta com todas as revisões desta errata, além de algumas revisões extras no português e na diagramação que não serão abordadas aqui.

Esperamos que esse material seja útil pra você e que estimule que todos continuem participando do crescimento e desenvolvimento do nosso sistema, no nosso site (www.mightyblade.com.br), você podem encontrar todas nossas redes sociais, somos mais ativos no Telegram e no Whatsapp, mas também respondemos ao Instagram e ao Facebook. Além disso nosso servidor no Discord conta com uma vasta rede de jogadores prontos para ajudá-lo a formar novos grupos.

A Mighty Blade está lá fora esperando por você!

Como Imprimir esse Arquivo

Esse arquivo pode ser impresso em tamanho normal uma pagina em cada lado da folha, mas ele foi formatado para você imprimir duas paginas por cada lado da folha, para fazer isso abra o seu Acrobat clique em imprimir, em “Paginas a serem impressas”, abra a seta “Mais opções” e onde diz Todas as páginas do intervalo, troque para “Somente páginas ímpares”. Depois em “Dimensionamento de páginas & manuseio” clique em Múltiplo e em “Páginas por folha coloque [2]. Confirme se a orientação esta em retrato e imprima, junte as folhas recoloque-a na impressora e impressora e imprima as páginas pares no verso. Certifique-se de como posicionar as folhas para a impressão do verso, cada modelo de impressora tem métodos próprios.

REGRAS

INAPTIDÃO

Quando o personagem faz um teste como se fosse Inapto, ele deve rolar 1d6 em vez de 2d6. No entanto, os bônus numéricos fixos nesses casos (+1 ou +2) que o personagem possuir ainda se aplicam normalmente, mas se o personagem recebe algum dado extra na rolagem, cada +1d6 que ele vier a ter será convertido em um bônus fixo de +2 no teste.

Inaptidão ocorre em diversas situações, como quando o personagem não tem a experiência ou capacidade adequada - tentar forragear em um tipo de terreno que o personagem nunca visitou antes, ou tentar ginetear um Grifo sem nunca ter montado uma criatura alada antes, por exemplo - ou diante de situações particularmente estranhas, aberrantes ou inusitadas – como tentar arrombar a fechadura de uma cripta com milênios de idade, tentar perceber se um Mahok está mentindo sem nunca ter encontrado um membro da raça antes. Essas situações incorrem

na regra de Inaptidão mesmo que o personagem possua Bônus que possam ser usadas para lidar com a situação normalmente.

Além disso, um personagem sem as ferramentas necessárias para realizar uma tarefa – como tentar abrir uma fechadura sem um Kit de Arrombamento ou realizar um teste de Cuidados Médicos sem um Kit de Primeiros socorros – também incorre nas regras de Inaptidão.

Finalmente, existem algumas situações especificamente em combate que recaem na regra de Inaptidão:

Se o personagem estiver usando duas armas e quiser realizar dois ataques num turno, sem possuir a Habilidade **Combater com Duas Armas**, ele realiza o primeiro teste normalmente, mas o segundo ataque será realizado como se o personagem fosse Inapto. Perceba que, mesmo que esteja portando duas armas, se ele atacar apenas com uma delas, ele não é considerado Inapto – isso ocorre apenas se ele quiser usar ambas as armas no mesmo turno. Ele pode até mesmo al-

ternar o uso das armas, atacando com cada uma em turnos diferentes sem ser considerado Inapto (todos os personagens são sempre considerados ambidestros para todos os propósitos).

Utilizar uma arma cuja FN seja maior do que a Força do personagem também faz com que o personagem ataque como se fosse Inapto

Finalmente, usar uma Armadura com FN maior do que a Força do personagem significa que ele realiza TODOS os seus testes como se fosse Inapto enquanto estiver usando a armadura.

Importante: Se duas ou mais condições fizerem o personagem realizar um teste como se

fosse Inapto - estar utilizando uma arma com FN maior que sua Força e estar Distraído, por exemplo - aquela ação não tem chances de resultar em um sucesso e o personagem simplesmente falha automaticamente se tentar o teste.

ALVO ESPECÍFICO

Na página 35, na regra de Alvo Específico, o exemplo diz que os multiplicadores se acumulam. Na verdade eles devem se somar. Além disso, cita uma Habilidade que não existe (Ataque Poderoso). A Habilidade correta seria Golpe Devastador.

HABILIDADES

Ao longo desses 6 anos de existência do Mighty Blade 3ª Edição, acumulamos uma série de revisões nas habilidades do Guia Básico.

Aqui você as encontrará listadas em ordem alfabética, sempre que selecionar uma habilidade nova para seu personagem, verifique se ela não conta nesta lista e use a versão descrita aqui.

Essa lista contém algumas habilidades raciais e várias habilidades de classe, contemplando apenas as habilidades do Guia Básico. Algumas Habilidades tiveram o texto corrigido e alterado, outras foram substituídas por novas Habilidades.

ARCO VOLTAICO, foi alterado para que seus efeitos só possam ser desencadeados uma única vez antes que a Runa se dissipe, assim exigindo que, a cada uso, ela precise ser conjurada novamente:

Arco Voltaico

Habilidade (Magia) – Reação

Requisito: Relâmpago 1, Teleporte 1

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Você aprendeu a usar sua capacidade de teleporte na velocidade de um raios! Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você sempre pode ativá-la se for alvo de um ata-

que ou magia que cause dano (mas não perda de vida ou outros efeitos que não causem dano). Quando fizer isso, você se teleporta para algum lugar que você possa ver e que esteja a um número de metros igual à sua Inteligência de onde você está, evitando a ação completamente.

Essa Runa Arcana dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade, mas se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

ASAS PESADAS, Habilidade automática dos Levent, foi trocada pela habilidade abaixo:

Asas Ancestrais

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você é imune a efeitos de envelhecimento e possui grandes asas e pode voar, precisando de um espaço igual à sua envergadura para pegar impulso antes de alçar voo (sua envergadura é duas vezes a sua altura). Quando estiver voando, você não pode parar no ar (mas pode planar) e seu deslocamento em voo é o dobro de seu deslocamento normal.

Especial: O dano de qualquer manobra de Encontrão usada em voo é duplicado (mas o dano da arma que você usar no Encontrão não é alterado, nem quaisquer outros possíveis efeitos do Encontrão).

ATAQUE ALEIJADOR indicava dano ao efeito de sangramento, quando deveria ser perda de vida. Além disso, o texto deixava a impressão que este é um ataque contra alvo específico, o que não é o caso.

Ataque Aleijador

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Faça um ataque corpo-a-corpo ou à distância contra uma criatura viva. Além de receber o dano normal pelo ataque, o alvo fica com seu Deslocamento reduzido em 1 e sempre que se deslocar ou fizer um teste que envolva movimentação ou equilíbrio (como se equilibrar, saltar, nadar ou mover-se em silêncio) ele perde 10 Pontos de Vida.

Esse é um efeito de Sangramento.

ATAQUE DO BÚFALO aparece com dois textos diferentes. A versão correta é a que aparece na lista do Xamã:

Ataque do Búfalo

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça uma manobra de encontro. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontro, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação mais a FN da arma que estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados.

BESTIALIZAR, A Descrição de Bestializar não deixava claro se era possível ou não utilizar a Magia sobre si próprio. A descrição a seguir substitui a que se encontra no Guia Básico:

Bestializar

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Mgia: 11

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva do tipo Besta, Humanóide ou Troglodita, ele recebe +2 de Força e Agilidade e desenvolve garras e dentes afiados (dano igual à Força +2/Corte) pela duração do efeito.

Esse Selo Místico dura 1 minuto.

BRAÇOS EXTRAS 2 causavam uma série de problemas de equilíbrio ao sistema, e devido à isso,

foi removida. Assim, os Mahoks agora só terão uma Habilidade de Braços Extras, que une as características de Braços Extras 1 e 2, mas sem permitir ataques extras - mas permite que o personagem utilize duas armas de duas mãos ao mesmo tempo.

Para que os Mahoks não fiquem com menos Habilidades Extras do que outras Raças, eles passam à ter acesso à Habilidade Raça Subterrânea (descrita na página 48 do Guia Básico) como uma Habilidade Racial Extra.

Braços Extras

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de braços a mais. Estes braços podem ser utilizados para segurar itens - incluindo escudos e armas, permitindo que você utilize duas armas com a característica Duas Mãos ao mesmo tempo - e auxiliam em tentativas de segurar e agarrar com firmeza, oferecendo um bônus de +1 em seus testes de agarrar, apertar e escalar. Além disso, quando apertar um alvo você causa 2 pontos de dano adicionais. Esses bônus se acumulam com os bônus de Abraço de Pedra.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

BRIGÃO Brigão aparecia com dois textos diferentes no Guia Básico, e além de unificar as regras, recebeu uma revisão para permitir múltiplos ataques desarmados.

Brigão

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado à combater desarmado. Você rola +1 em seus ataques desarmados e adiciona +2 nos danos desses ataques.

Especial: Quando estiver realizando apenas ataques desarmados, você pode realizar 2 ataques sem incorrer nas regras de Inaptidão.

CHAMAS INTERNAS 1 recebeu uma pequena ampliação, adicionando Enregelamento aos efeitos que ele pode remover.

Chamas Internas 1

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: A vontade de Hou incendeia seu coração e fortalece seu espírito. Você pro-

duz um enorme calor no interior do seu corpo que queima instantaneamente qualquer tipo de substância estranha (como venenos, álcool e infecções), removendo imediatamente efeitos de Enregelamento e cauteriza feridas abertas, cessando imediatamente efeitos de sangramento.

COMBATE COM DUAS ARMAS 1 foi revisada novamente para ficar mais adequada com as regras atualizadas do sistema.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Quando estiver pelo menos uma arma cuja FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem (incluindo ataques desarmados), você pode realizar 2 ataques sem incorrer nas regras de Inapetência.

Especial: Se você utilizar uma Habilidade de Ação, seus efeitos se aplicam a apenas um dos seus ataques – mas você ainda pode fazer um ataque normal com a outra arma no mesmo turno, antes ou depois de utilizar a Habilidade de Ação.

COMUNHÃO COM ESPÍRITOS incluía um custo em mana, que deveria estar listado apenas em sua descrição.

Comunhão com Espíritos

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Contato com Espíritos

Descrição: Enquanto estiver utilizando Contato com Espíritos, você pode tocar outro personagem que será capaz de ouvir e ver qualquer espírito num raio de 20 metros por 10 minutos. Um personagem sob esse efeito pode gastar 10 Pontos de Mana para ser capaz de tocar espíritos por 1 minuto.

CORAÇÃO DA MONTANHA 2 faz menção à Habilidade *Vigor da Montanha*, que não existe - na verdade, é Coração da Montanha 1).

CURA ESPIRITUAL está classificada como uma Habilidade do tipo Magia, mas Xamãs não são Conjuradores. O tipo correto da Habilidade é Técnica.

Cura Espiritual

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Com seu toque você pode recuperar as energias de um espírito. Você pode curar até 40 Pontos de Vida de uma criatura com Corpo Intangível, além de remover quaisquer efeitos Mentais, de medo, Selos Místicos e Runas Arcanas que a estiverem afetando.

DANÇARINO DO AR está descrito como uma Característica, mas na verdade ele é uma Habilidade do tipo Técnica.

DECAPITAR tinha chances muito pequenas de funcionar, foi trocada pela habilidade Fintar, descrita a seguir:

Fintar

Habilidade (Técnica) - Ação

Requisito(s): Nível 5, Língua Afiada

Mana: 25

Descrição: Você é muito bom em ludibriar seus oponentes, abrindo sua guarda. Como uma Ação de Movimento, faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você vencer o confronto, seus ataques corporais contra o alvo são realizados com +1d6 neste turno.

DESATIVAR ITEM indicava itens mágicos com “aura”, mas as regras de “auras mágicas” foi removida da terceira edição.

Desativar Item

Habilidade (Magia) - Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 11

Descrição: Você pode desativar temporariamente um item mágico desenhando uma Runa Arcana sobre ele, fazendo com que todos os efeitos mágicos fornecidos pelo item (incluindo sua resistência, que será definida pelo material original do item ao invés de ser calculada como se ele fosse feito de Drakonite) deixem de funcionar. Além disso, todas as Runas Arcanas e Selos Místicos sobre o item são dissipadas imediatamente.

Itens abençoados (Guia do Herói, página 70) não são afetados por essa Habilidade.

Essa Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o item mágico permanece desativado por 10 minutos por ponto de Inteligência que você tiver.

DOGMA DA NATUREZA, A Arma dos Deuses do Dogma da Natureza indica um Arco Élfico Urticante, mas não há arcos élficos no livro. O tipo correto de arco é Arco Recurvo.

DURO COMO PEDRA além de adicionar Pontos de Vida totais, oferecia um bônus de Armadura, o que era pouco útil para Anões, já que bônus de armaduras não se acumulam. A Habilidade agora oferece uma redução de dano - como a Característica das Armaduras Pesadas.

Duro como Pedra

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sua pele é mais grossa e resistente que a da maioria dos outros Anões. Você tem +10 Pontos de Vida e todos os danos que o personagem sofre são reduzidos em 1.

Especial: Você só pode selecionar essa Habilidade durante a criação do personagem.

ESTRAÇALHAR tinha como Requisito a Habilidade Combater com Duas Armas 1, que não está mais na lista do Xamã graças à revisão das regras de ataques múltiplos, e portanto o requisito foi alterado para refletir as novas regras.

Estraçalhar

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Brigão

Mana: 35

Descrição: Você salta sobre um alvo atacando com tudo o que tem! Faça um Encontro realizando todos os seus possíveis ataques corporais (em geral dois socos/garradas/ataques com armas, dois chutes/ataques com cascos e uma cabeçada/mordida/marrada). Se você possuir Habilidades do tipo Característica que permitam

mais ataques (como Reflexos Dracônicos) você pode realizar todos estes ataques.

FORMA ANIMAL 1 E 2 indicam erroneamente que há uma dificuldade para que seus efeitos funcionem.

Forma Animal 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Benção de Ellenis

Mana: 20

Descrição: Você pode se transformar em qualquer Besta dos tipos Mamífero, Réptil, Ave ou Peixe de uma categoria de tamanho igual à sua ou até uma categoria de tamanho menor do que a sua – use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Mana e Habilidades do tipo Técnica.

Não é possível utilizar Habilidades do tipo Magia ou Músicas, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação e nenhum deles oferecerá nenhum modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural à qualquer momento como uma ação livre sem qualquer custo em Mana.

Especial: Se você ficar sem Pontos de Vida enquanto estiver em uma Forma Animal, você imediatamente retorna a sua forma natural e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade.

Forma Animal 2

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Nível 5, Forma Animal 1

Mana: 30

Descrição: Sua capacidade de assumir a forma de um animal permite que você se transforme em qualquer Besta dos tipos Mamífero,

Ave, Réptil ou Peixe com até uma categoria de tamanho maior do que a sua – use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Mana e Habilidades do tipo Técnica.

Não é possível utilizar Habilidades do tipo Magia ou Músicas, usar armas ou falar com criaturas que não sejam da espécie em que você se transformou enquanto este efeito estiver ativo. Todo o equipamento que você estiver carregando é absorvido e desaparece na transformação, nenhum deles oferecerá qualquer modificador enquanto você permanecer na forma animal (incluindo itens mágicos).

Você pode permanecer nesta forma por até 1 hora, mas pode retomar sua forma natural a qualquer momento como uma ação livre sem qualquer custo em Mana.

Especial: Se você ficar sem Pontos de Vida enquanto estiver em uma Forma Animal, você imediatamente retorna a sua forma natural e recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à sua Vontade.

GOLPE DEVASTADOR 1 E 2 indicam um confronto de Resistência, uma regra que não existe na 3ª edição. O correto é um confronto de Força.

Golpe Devastador 1

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nocautear

Mana: 30

Descrição: Você pode fazer um ataque corporal que causa o dobro de dano, e se acertar, o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado (veja Condições na página 169) por um turno.

Golpe Devastador 2

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Nível 5, Golpe Devastador 1

Mana: 60

Descrição: Faça um ataque corporal contra o alvo. Se acertar, o ataque causa o triplo do dano

normal e o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou ficará Paralisado (veja Condições na página 169) por um turno.

GOLPES DO VENTO A Habilidade apresenta uma Dificuldade, como se fosse uma Magia, o que não faz sentido. Simplesmente ignore a linha de Dificuldade da Habilidade.

GOLPES RÁPIDOS apresenta dois custos diferentes de Mana, além de indicar erroneamente que pode ser utilizada com múltiplas armas. O texto correto da Habilidade é o seguinte:

Golpes Rápidos

Habilidade (Técnica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer 2 ataques corporais com uma arma que esteja empunhando com apenas 1 mão ou com um de seus ataques desarmados.

GUERREIRO DE AÇO 1 recebeu um bônus adicional na redução de dano de armaduras pesadas, além de diminuir a FN das armaduras.

Guerreiro de Aço 1

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você está acostumado a usar armaduras pesadas. Você considera a FN de qualquer armadura com a Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, quando estiver utilizando uma armadura pesada, a redução de dano oferecida pela armadura é dobrada.

Especial: Esse bônus de redução de dano não se aplica à característica Rígida.

GUERREIRO DE AÇO 2 recebeu um benefício para resistir à efeitos que ignorem bônus de armadura.

Guerreiro de Aço 2

Habilidade (Característica) – Suporte

Requisito: Nível 5, Guerreiro de Aço 1

Descrição: Você está extremamente acostumado a usar armaduras pesadas e se sente confortável quando verga uma. Você considera a FN de Qualquer armadura com a

Característica Pesada como tendo FN-1 para todos os propósitos. Além disso, se alguma Habilidade ou situação anularem seu bônus de Defesa de Armadura, você ainda recebe metade do seu bônus normal (arredondado para cima) enquanto estiver utilizando uma armadura com a característica pesada (este efeito também se aplica à redução de dano oferecida pela armadura).

A redução de FN se acumula com a redução fornecida por Guerreiro de Aço 1.

INTEGRIDADE, da forma como o requisito está, exige que o personagem siga padrões muito restritos de ação.

Requisitos: Dois Códigos quaisquer

INVESTIDA FORTE indica um teste de Resistência, uma regra que não existe na 3ª edição. O correto é um teste de Força.

Investida Forte

Habilidade – Suporte

Requisito: Nível 5, Golpe com Escudo

Descrição: Sempre que acertar uma manobra de encontrão usando um escudo, o alvo precisa vencer um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação + a FN do escudo que você estiver usando) ou será derrubado. Alvos com o dobro do seu peso não são afetados. Um ataque com um escudo causa dano igual à Força + FN do escudo/Contusão.

INVOCAR ESPÍRITO ANIMAL, apresentava um tipo de dano que não existe no sistema e precisava de algumas explicações sobre habilidades dos espíritos animais adequadas:

Invocar Espírito Animal

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Espírito Animal, Contato com Espíritos

Mana: 20

Descrição: Você invoca um espírito animal espectral para protegê-lo. Esse espectro tem a forma do seu Espírito Animal, mas os Atributos dele serão todos iguais à sua Vontade. Além das Habilidades normais do animal, todos os Espíritos Animais terão Mente Bloqueada e Corpo Intangível. Seus ataques causam dano igual à Força +2 por Contusão, Corte ou Perfuração – o que for mais apropriado de acordo com os ataques

do animal – e recebem os bônus referentes ao seu Espírito Animal. Espíritos Animais têm 30 Pontos de Vida e 30 Pontos de Mana.

LÍNGUA AFIADA aparece com dois textos diferentes. A versão correta é a que aparece na lista do Bardo:

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquentes

Mana: 10

Descrição: Você possui uma língua ferina e um talento especial para insultar seus adversários. Escolha um inimigo do tipo Humanoide ou Esfinge. Você faz uma série de comentários jocosos ou degradantes sobre ele. Faça um confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado igual ou maior do que o alvo e se ele for capaz de entendê-lo, ele ataca você em detrimento de qualquer outro alvo, e é considerado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

MANTO CREPITANTE foi alterado, removendo o efeito de ofuscação que ela causava, mantendo apenas seus efeitos de dano elétrico - cujo efeito foi definido mais explicitamente.:

Manto Crepitante

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Eletricidade Estática

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 9

Descrição: Você desenha uma Runa Arcana sobre uma criatura, envolvendo-a numa aura elétrica. A aura ilumina uma área de 20 metros ao seu redor, tornando-a clara como se fosse dia. A aura elétrica causa dano igual a 10/Eletricidade em qualquer um que tocar em você - o que inclui todos os ataques corporais feitos contra ou por você.

Essa Runa dura 1 minuto, mas pode ser dissipada a qualquer momento pela criatura sobre a qual foi desenhada.

MESTRE DE ARMAS indica que apenas danos usando armas causam dano extra, quando na verdade o bônus de dano se aplica à danos desarmados também.

Errata

Mestre de Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você é particularmente eficiente no uso de armas brancas. Sempre que realizar um ataque corporal bem sucedido, adicione 3 ao dano do ataque.

MESTRE DE ARMAS 2 Remover esta Habilidade da lista do Rúnico. No lugar desta Habilidade, o Rúnico recebe a seguinte nova Habilidade: **Arma Elemental**

Habilidade (Técnica) - Reação

Requisito: Nível 5

Mana: 5

Descrição: Quando sacar uma arma que tenha sua Runa Pessoal desenhada sobre ela, você pode fazer com que a arma irrompa em energia elemental, causando uma quantidade de dano extra igual à sua Inteligência - este dano deve ser por Eletricidade, Fogo ou Frio.

A escolha do tipo de energia é feito quando você saca a arma, e o efeito só se dissipa quando você soltar (ou embainhar) a arma.

MORDIDA PODEROSA na verdade é uma habilidade de Suporte, não de ação.

NOCAUTEAR tinha regras muito restritivas, e seus efeitos foram revisados.

Nocautear

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Faça um ataque corporal que cause dano por Contusão. Se acertar, além de sofrer o dano normal do ataque, o alvo fica Paralisado (veja Condições na página 169) por 1 turno.

PAREDE DE GELO o início da descrição da magia mudou para o texto abaixo.

Parede de Gelo

Habilidade(Magia) - Ação

Requisito(s): Congelar

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 10

Custo de Registro: 250 moedas

Descrição: Desenhando uma Runa Arcana no ar, você congela a umidade do ambiente na for-

ma de uma grossa parede de gelo. A parede tem 3 metros de altura por 3 metros de largura e 1 metro de espessura, e deve ser conjurada diretamente sobre uma superfície firme, mas pode ser criada em qualquer ângulo ou formato desde que respeite seu volume e fique firmemente presa na posição onde foi conjurada. A parede tem 60 Pontos de Vida, Defesa 10, é Vulnerável ao Fogo e sempre que receber dano por Frio recupera Pontos de Vida ao invés de sofrer dano. Ela pode suportar até 500 quilos de peso sobre ela antes de quebrar.

A Runa Arcana se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados, mas o gelo criado é permanente e descongela em velocidade normal.

PRESENÇA REAL apresenta um custo de Mana que a Habilidade não deveria ter, além de indicar dois tipos de criaturas que não existem mais. O texto correto da Habilidade seria o seguinte:

Presença Real

Habilidade (característica) – Suporte

Descrição: Você é capaz de uma comunicação rudimentar – dentro das capacidades do animal – com qualquer Besta do tipo Artrópode, e é capaz de dar comandos simples que serão obedecidos prontamente, dentro das capacidades da criatura.

Você também é automaticamente bem sucedido em testes de Força para resistir quando for afetado por qualquer Habilidade do tipo Característica de todas as criaturas do tipo Artrópode. Além disso, todas as suas Habilidades que envolvam criaturas do tipo Besta (Companheiro Animal, Convocar animais, Forma Animal e guardião da Natureza) passam a incluir criaturas dos tipos Artrópode.

PRIMAZ, a Habilidade Primaz do Sacerdote tem como requisito a habilidade Clérigo que não existe. O Requisito correto seria Asceta.

PROTEÇÃO MÍSTICA tinha bônus muito abrangentes contra efeitos muito numerosos, e foi consideravelmente modificada.

Proteção Mística

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Toque Místico

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre uma criatura viva, você a deixa imune a todos os efeitos de Dreno de Energia. Além disso, a criatura afetada recebe +2 em todos os seus testes ou Confrontos para resistir à efeitos mentais ou efeitos de medo - e aumenta em 2 a dificuldade de qualquer Efeito Mental ou Efeito de Medo que vise a criatura afetada por este Selo e que não permita um teste ou Confronto para ser resistido.

Este Selo Místico dura 1 hora.

RAJADA DE ESPINHOS tinha um custo que não condizia com seu dano, e seus efeitos foram revisados.

Rajada de Espinhos

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Sabedoria Selvagem

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico em um item de madeira você faz com que ele desenvolva espinhos longos e afiados que se projetam atingindo um número de alvos igual à sua Vontade que estiverem à uma distância de até 10 metros à sua frente, causando dano igual à 12/Perfuração.

O Selo Místico se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

CONDIÇÕES

Agarrado foi adicionado à lista de Condições para facilitar sua consulta - essas não são regras novas ou revisadas, apenas uma versão compilada das regras descritas no Capítulo I para consulta rápida.

AGARRADO

Um personagem segurando outro ou sendo segurado por outro é considerado Agarrado. Para agarrar um alvo, o personagem precisa usar pelo menos uma de suas mãos, e portanto não pode utilizar essa mão para realizar ações de qualquer tipo - se fizer isso, ele imediatamente deixa de estar agarrando o alvo.

Uma criatura sendo agarrada pode, no seu turno, tentar se libertar, realizando um Confron-

to de Agilidade ou Força (o que for mais alto) contra a Força ou Agilidade (o que for mais alto) do personagem que o estiver agarrando, como uma ação de movimento. Se vencer o Confronto, ambos os alvos deixam de ser considerados Agarrados imediatamente.

Um personagem segurando um alvo pode, no seu turno, soltá-lo (com uma ação livre) ou tentar apertar ou derrubar o alvo - veja as ações Apertar (Página 24) e Derrubar (Página 26).

Um personagem Agarrado é incapaz de se mover, e não podem se esquivar de ataques - mas ainda pode bloquear normalmente.

EQUIPAMENTO

ARMAS CORPORAIS

A FN da Claymore e o Machado Pesado indicam erroneamente que essas armas podem ser usadas com uma ou com duas mãos

e a Marreta apresenta FN errada (Ver pág. ao lado).

Além disso, na explicação sobre FN, o valor de dano extra para usar armas com duas mãos

(+3) está incorreto.

Regras adequadas para essas armas são apresentadas a seguir:

FN: Abreviação de Força Necessária. Um personagem usando uma arma cuja FN é maior do que sua Força ataca como se fosse Inapto. Quando existem dois números, o primeiro é a força necessária para usar a arma com apenas uma mão. O número entre parentes é a força para usar a arma com as duas mãos. Se o per-

sonagem tiver força para usar a arma com apenas uma mão, mas ainda assim usar com as duas, some +2 ao dano.

A ilustração do Martelo de Guerra mostra uma Marreta, e não um Martelo de Guerra. A ilustração correta segue abaixo.

Além disso a Claymore, o Machado Pesado e a Marreta tiveram ajustes em suas estatísticas, conforme tabela a seguir.



ARMAS CORPORAIS

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observações
Alabarda	275	For+11	Corte e Perf	6	6	Haste	Duas Mãos
Claymore	250	Força +11	Corte e Perf	5	3	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Machado Pesado	175	Força +11	Corte	5	4	Corpo-a-corpo	Duas Mãos
Marreta	175	Força +11	Contusão	5	5	Corpo-a-corpo	Duas Mãos

DINHEIRO INICIAL: O valor de moedas iniciais dado aos personagens não permite adquirir equipamentos de combate e itens de viagem de forma adequada. Assim, ao invés do valor descrito no Guia Básico, o dinheiro inicial de um personagem de nível 1 é de 500 moedas.

PROVISÕES PARA VIAGEM: O valor desse item está extremamente elevado e não faz sentido com a economia geral do sistema. Considere que o valor das Rações de Viagem é entre 1 e 5, ao invés do valor descrito.

ARCO ÉLFICO: Por um descuido na Arma dos Deuses do Dogma da Natureza é feita referência a um Arco Élfico, o correto é Arco Recurvo.



