Errata do Mighty Blade: Guia Básico

Errar é humano e, pela Tríade Divina, como somos humanos! Desde o lançamento da 3ª edição do Mighty Blade foram encontradas algumas regras icorretas no livro, e a seguir estão todas as correções para essas regras.

Essa é segunda versão da errata, onde a comunidade do MB já nos repassou varios erros novos e alguns ajustes de mecânicas. Se você já tinha a errata anterior, esta contem todas aquelas correções acrecidas das novas.

REGRAS

Inaptidão: Na página 30, na regra sobre Inaptidão, entre as situações especiais há um erro no exemplo de atacar com mais de uma arma. Se o personagem quiser realizar dois ataques em seu turno - seja com duas armas que esteja segurando, com dois ataques desarmados ou com uma combinação de ambos - e não possuir a Habilidade de Combater com Duas Armas, ele realiza o primeiro ataque normalmente e o segundo ataque como se fosse Inapto.

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

Arco Voltaico, o requisito correto é Relâmpago 1, não Rajada Elétrica (que não é uma Habilidade do Guia Básico).

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 encontrão. Se acertar o ataque, além de causar o dano normal pelo encontrão, 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 sí 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 produz 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 exige que o uso de uma arma maior e outra menor, o que é uma incongruência. A versão a seguir permite o uso de duas armas leves.

Combate com Duas Armas 1

Habilidade (Técnica) – Suporte

Descrição: Você treinou para usar duas armas em combate de forma eficiente. Você pode fazer até dois ataques corporais, cada ele com uma arma diferente (incuindo ataques desarmados) desde que pelo menos uma das armas tenha uma FN igual à metade (ou menos) do que a Força do personagem.

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.

Coração da Montanha 2 faz mensão 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, e seus efeitos foram revisados.

Decapitar

Habilidade (Técnica) – Reação

Requisito: Nível 5, Retalhar

Descrição: Quando fizer ataques contra alvos específicos (veja o Guia Básico página 35) visando áreas vitais, todo dano de Corte que você causar será o triplo do normal, ao invés do dobro. Se você tiver um sucesso crítico nesse ataque contra uma criatura viva, o alvo morrer mediatamente.

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 Encontrão 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 ou característica (como a cauda dos Draganos) que ofereçam algum tipo de ataque extra, pode realizar estes ataques como parte deo encontrão.

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 com até 1,5 metros de tamanho. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Pontos de Mana.

Não é possível lançar magias, 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.

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 3 metros de tamanho. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, pontos de vida e pontos de Mana.

Não é possível lançar magias, 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 modificadores 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.

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

Hábilidade (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, inclui o texto:

"Essa magia dura 1 minuto ou até o animal espectral ser destruído."

No entanto, essa Habilidade é uma Técnica, não uma magia, e o texto correto seria:

"Espíritos Animais invocados por esta Habilidade se dissipam após um minuto ou assim que forem destruídos.

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

Língua Afiada

Habilidade (Técnica) – Ação

Requisito: Eloquente

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.

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.

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.

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 forma 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 não existe. O Requisito correto seria Asceta.

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.

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 personagem 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.

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

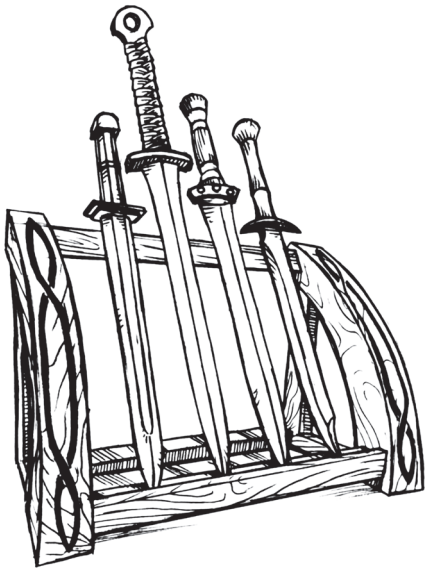
MARTELO DE GUERRA

ARMAS CORPORAIS

Arma	Custo	Dano	Tipo	FN	Peso	Distância	Observações
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.



Não há uma tabela de instrumentos musicais no Guia Básico, ela é apresentada a seguir:

INSTRUMENTOS MUSICAIS

Apesar de não influenciarem nos efeitos de suas Musicas, instrumentos musicais são essenciais que um Bardo execute suas Canções. Mesmo que seja especializado em Gritos e Melodias, a maioria dos Bardos possui pelo menos um instrumento musical, que geralmente reflete seu estilo pessoal.

INSTRUMENTOS MUSICAIS

Item	Custo	FN	Peso	Descrição
Alaúde	50	1	0,5	instrumento de corda que pode ter 15 à 24 cordas
Berrante*	30	3	2	instrumento de sopro produzido a partir de um grande chifre, cuja variação de som é feita pelo modo de soprar do músico
Bohdran	30	1	0,5	instrumento de percussão percutido com uma baqueta de ponta dupla
Bongô	40	1	1,5	instrumento de percussão constituído de dois pequenos tambores unidos lado a lado que são percutidos com as mãos
Chifre*	20	1	0,5	instrumento de sopro produzido a partir de um pequeno chifre ou feito em metal, cuja variação de som é feita pelo modo de soprar do músico
Flauta Doce	20	1	0,2	instrumento de sopro geralmente de madeira ou osso constituído de um tubo com orifícios que devem ser tampados para gerar notas
Flauta de Pã	15	1	0,2	instrumento de sopro de madeira constituído de vários tubos que, quando soprados, produzem notas específicas
Gaita de Fole	100	2	5	composto de um reservatório de ar ao qual estão ligados um tubo melódico (no qual se digitam as notas), um bocal (por onde se enche o fole de ar) e uma ou mais válvulas melódicas que emitem uma nota constante em harmonia com o tubo melódico
Hurdi Gurdi	100	1	1,5	instrumento de corda com uma manivela que gira as cordas, enquanto o músico aperta teclas que comprimem as cordas gerando notas
Jorvik *	10	1	0,1	instrumento de sopro constituído de um pequeno bloco de madeira com orifícios escavados que, quando soprados, produzem notas específicas
Lira	50	1	1	instrumento de corda em formato de meia-lua, com 40 à 60 cordas
Pandeiro	20	1	0,2	instrumento de percussão constituído de um couro esticado em uma moldura, percutido com a mão
Tamboril	30	1	1	instrumento de percussão constituído de um tubo de madeira encimado por um couro esticado, percutido com uma baqueta
Rabeca	100	1	0,5	Instrumento de corda que é tocado esfregando-se fibras montadas em um arco sobre as cordas

** Esses instrumentos só ocupam uma mão*