

Revisão do Monstrum Codex

Esta é uma revisão das regras apresentadas no Monstrum Codex, para adaptá-las à 3ª Edição do Mighty Blade. Algumas regras novas foram acrescentadas no MB3ª, e iremos apresentar aqui um método rápido de como aplica-las nas fichas do Monstrum Codex. Além disso, essa revisão serve também como errata, atualizando algumas Habilidades que não existem mais ou que estão em desacordo com as regras da 3ª edição.

Ao longo dessa errata serão feitas menções ao Guia Básico do Mighty Blade (abreviado como MB) e ao Guia do Herói (abreviado como GdH).

DEFESA

A introdução das três diferentes defesas é bem simples de ser usada. A Determinação se calcula normalmente (MB página 35), somando-se 8 à Vontade da criatura – todas as criaturas do Monstrum Codex usam Vontade para calcular a Determinação. Quanto a Esquiva e Bloqueio assumam que, de um modo geral, as criaturas usam Esquiva. Essa é a defesa mais instintiva - Bloqueio exige treino e um escudo ou uma arma para ser usado. Criaturas que usam Esquiva não precisam ter seu Bloqueio calculado – se alguma situação os impedir de usar Esquiva, eles serão incapazes de se defender propriamente, e usarão apenas sua Defesa básica (geralmente 5) nessas situações. Criaturas que usem Bloqueio que, por algum motivo não possam bloquear (se forem desarmados, por exemplo) ainda poderão se defender usando Esquiva, e portanto o Mestre deve calcular sua Esquiva de antemão ou estar pronto para calcular rapidamente sua Esquiva, estando familiarizado com as regras de Defesa.

Todas as criaturas do **Capítulo 1 - Animais** usam Esquiva.

Criaturas no **Capítulo 2 - Monstros** usam Esquiva, com exceção do Ciclope, Ettin, Gnoll Guerreiro, Líder Gnoll, Brommern o gigante e os Ogros (todos os tipos) que usam Bloqueio.

Das criaturas do **Capítulo 3 - Povos**, os Anões, o Humano Guerreiro, o Humano Guarda Real, os Jubans, os Mahoks, os Minotauros e os Orcs usam Bloqueio, enquanto as outras criaturas usam esquiva.

No **Capítulo 4 - Seres Artificiais**, os golens (de todos os tipos) usam Bloqueio e Elementais (tanto de fogo quanto de gelo) usam Esquiva.

Do **Capítulo 5 – Seres Sobrenaturais**, o Blazekin, o Cavaleiro da Morte e o Vampiro usam Bloqueio, enquanto as outras criaturas usam esquiva.

HABILIDADES

Nos casos das Habilidades, elas estarão divididas em quatro categorias: A primeira se refere à Habilidades que foram revisadas nos livros e não tiveram seus nomes modificados além de receberem um numeral (como Abençoar Aliados, que agora se chama Abençoar Aliados 1). Será indicado em que página de que livro essas Habilidades foram revisadas.

A segunda categoria se refere à Habilidades que foram removidas e substituídas por outras (como Ataque Rasante que foi substituída por Investida Mortal) ou que tiveram seu nome bastante modificado (Aura Divina que se tornou Código da Justiça). Nessa lista, ao lado do nome da Habilidade do Monstrum Codex será indicada a Habilidade que deve ser utilizada como substituta, além da página e livro onde as novas Habilidades estão.

A terceira categoria diz respeito à Habilidades que tiveram seus efeitos modificados de forma significativa dentro do sistema – como no caso de Imunidade, Resistência e Vulnerabilidade à dano – além daquelas que simplesmente não existem mais por terem sido integradas ao sistema – como Força de Combate. Essas Habilidades terão uma indicação de quais regras devem ser verificadas, e onde estão essas regras.

A quarta categoria de Habilidades se refere àquelas Habilidades que sofreram revisões mas não estão em nenhum outro livro. Elas estarão listadas aqui, com as regras revisadas.

Um asterisco (*) significa que a Habilidade foi revisada em uma errata. Nesse caso, verifique a errata do livro em questão, ou baixe a versão mais recente do livro na área de download do site da Coisinha Verde (www.coisinhaverde.com/mightyblade/downloads). Sempre que produzimos uma errata, todas as regras revisadas são adicionadas aos arquivos digitais correspondentes.

Qualquer Habilidade que não esteja nessa Revisão deve ser usada como estão no Monstrum Codex, não sendo necessária qualquer alteração.

HABILIDADES REVISADAS QUE CONSTAM NOS OUTROS LIVROS

Abençoar Aliados 1, MB página 130
Abençoar Aliados, MB página 130
Asas Pesadas, MB página 67
Ataque Giratório, MB página 103
Barganha, página 63
Bola de Fogo, MB página 96
Camuflagem, MB página 110
Chifres Poderosos, GdH página 13
Combate com Duas Armas 1, MB página 92*
Combate com Duas Armas 2, MB página 93*
Combate Tático, MB página 92
Contato Com Espíritos, MB página 69
Corpo Equino, GdH página 13
Corpo Pesado, MB página 64
Curar Ferimentos 1, MB página 132
Falhas na Armadura, MB página 92
Faro, MB página 75
Flechas Rápidas, MB página 120
Golpe Devastador 1, MB página 104*
Golpe Devastador 2, MB página 105*
Golpes Rápidos, MB página 92*
Grito de Guerra 1, MB página 79

Grito de Guerra 2, MB página 81
Investida Mortal, MB página 93
Justiça Final 1, MB página 115
Sentidos Apurados, MB página 17
Tamanho Pequeno, GdH página 17

HABILIDADES SUBSTITUÍDAS

Ataque em Grupo – Combate em Grupo, MB página 103
Ataque Rasante – Investida Mortal, MB página 93
Aura Divina – Código da Justiça, MB página 114
Canção Dançante – Melodia Dançante, MB página 80
Canção do Triunfo – Canção Exultante, MB página 79
Canção Sonífera – Melodia Sonífera, MB página 80
Canto da Sereia – Canção da Sereia, MB página 81
Combate com Duas Armas 3 - Combate com Duas Armas 2, MB página 93*
Cura Natural – Fruto Revigorante, MB página 86
Despertar Árvores – Despertar a Flora, MB página 88
Elemental do Fogo 2 – Invocar Elemental 2, MB página 98
Flecha Aleijadora – Ataque Aleijador, MB página 91
Furtividade – Furtivo, MB página 79
Lâmina das Chamas – Arma Incandescente, MB página 124
Lança do Destino – Invocar Lança do Destino, MB página 131
Raízes Agarradoras – Entrelaçar, MB página 85
Resistência Selvagem – Bravura Selvagem 1, MB página 45
Teleporte 3 – Teleporte 2, MB página 101
Tiro de Energia – Rajada Elemental, MB página 99

Trovão – Relâmpago 1, MB página 99
Vigor da Montanha – Coração da Montanha, MB página 46

CASOS ESPECIAIS

Agilidade em Combate agora é parte integral do sistema, não sendo necessária uma Habilidade específica para utiliza-la.

Imortalidade possui regras incongruentes e redundantes com Corpo Amórfico (que os Vampiros também possuem). Yagas, as únicas outras criaturas que possuem Imortalidade, devem ter essa Habilidade substituída por Corpo Amórfico.

Imunidade à Fogo – Veja Imunidade à [Dano] MB página 172

Imunidade à Frio – Veja Imunidade à [Dano], MB página 172

Força de Combate 1 e 2 agora são parte integral do sistema, não sendo necessárias Habilidades específicas para utiliza-las.

Resistência à Corte – Veja Resistência à [Dano], MB página 173

Resistência à Fogo – Veja Resistência à [Dano], MB página 173

Resistência à Frio – Veja Resistência à [Dano], MB página 173

Resistência à Perfuração – Veja Resistência à [Dano], MB página 173

Vulnerabilidade à Contusão – Veja Vulnerabilidade à [Dano], MB página 173

Vulnerabilidade à Eletricidade – Veja Vulnerabilidade à [Dano], MB página 173

Vulnerabilidade à Fogo – Veja Vulnerabilidade à [Dano], MB página 173

Vulnerabilidade à Frio – Veja Vulnerabilidade à [Dano], MB página 173

HABILIDADES REVISADAS QUE CONSTAM APENAS NO MONSTRUM CODEX

Absorver

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Como uma ação de rodada completa, você pode agarrar automaticamente um alvo adjacente e, imediatamente, realizar um teste de Apertar (veja Ações e Testes, MB página 24). A vítima pode, no início do seu próximo turno, tentar se soltar com um confronto de Força. Se falhar, o alvo é completamente absorvido, ficando paralisado e perdendo 4 Pontos de Vida por rodada. Você pode apertar a vítima todos os turnos, como uma ação livre, e, além disso, toda vez que você sofrer dano, a vítima sofre metade daquele dano. É impossível tirar uma vítima absorvida de dentro de você, a menos que você não tenha nenhum Ponto de Vida. Você recebe +4 em seus testes para apertar e em seus confrontos para evitar que uma vítima evite ser absorvida.

Agarrar

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você faz um ataque de agarrar (veja Ações e Testes, MB página 23) contra o alvo e, se acertar, você pode, imediatamente, fazer um teste para apertar ou derrubar o alvo. Você recebe um bônus de +1 nesses testes para cada 100 kg de peso que tiver (arredondado para cima).

Asas Leves

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um par de asas velozes que lhe permitem voar. Você pode voar em qualquer direção (com o dobro da sua movimentação normal) e pode parar no ar. No entanto, suas asas precisam bater continua e velozmente, e você não pode planar nem permanecer no ar por mais do que uma hora antes de ter que descansá-las por pelo menos meia hora.

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 de Encontrão).

Ataque Espectral

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sempre que acertar um ataque corporal em uma criatura viva, faça um Confronto de Vontade contra o alvo. Se você tiver um resultado mais alto, o alvo fica Paralisado por 1 turno.

Beber Sangue

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Sempre que acertar **um** ataque de agarrar ou apertar (veja Ações e Testes, MB página 23 e 24) contra uma criatura, você pode, imediatamente, fazer um ataque de mordida contra o alvo. Esse ataque acerta automaticamente e, se o alvo for uma criatura viva sem Corpo Amórfico, além de causar o dano normal por mordida, você recupera 5 Pontos de Mana e 5 Pontos de Vida.

Cavar

Habilidade (Característica) – Ação

Descrição: Você pode mover-se sob o solo, à metade da sua velocidade normal, cavando e deixando um túnel atrás de si, se quiser. Se usar essa Habilidade em terrenos instáveis (areia, pedregulhos ou outros tipos de solo soltos) você não pode produzir tuneis. Seus túneis terão sempre as dimensões do seu corpo - apesar de você poder cavar tuneis adjacentes uns aos outros, para criar galerias maiores.

Cavar é considerado uma ação de rodada completa, e enquanto estiver cavando, você não pode bloquear nem esquivar.

Especial: Se você cavar seus túneis sob uma construção (casa, muro ou castelo, por exemplo) existe uma chance (11 ou 12 em 2d6) que aquela parte sob a qual você cavou entre em colapso, destruindo o seu túnel e desmoronando no processo.

Combate Gigante

Habilidade (Característica) - Suporte

Descrição: Sempre que acertar um ataque corporal contra uma criatura com, no máximo, metade do seu peso, o alvo precisa vencer um confronto de Força (adicione a FN da arma que estiver usando no seu teste) contra você ou será derrubado.

Corpo Amórfico

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não possui órgãos internos funcionais ou discerníveis, e é imune à efeitos de envelhecimento, doenças (naturais e mágicas), venenos (naturais ou mágicos), efeitos de sangramento, morte instantânea, dano extra por acertos críticos ou golpes contra áreas vitais ou quaisquer efeito que envolvam afetar órgãos ou áreas vitais do corpo. Além disso, você não precisa dormir (e é imune à efeitos que o façam dormir).

Corpo Intangível

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não tem peso, pode voar ao seu Deslocamento normal em qualquer direção e atravessar objetos sólidos. Você pode materializar partes do seu corpo, permitindo que você ataque ou conjure magias, e a menos que escolha o contrário, você é Imune à Corte, Perfuração e Contusão. Magias que causem danos desses tipos, no entanto, afetam você normalmente. Além disso, você pode ver, ouvir e tocar espíritos ou criaturas com a Habilidade Corpo Intangível enquanto estiver sob efeito dessa Habilidade.

Despertar dos Mortos 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 15

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um cadáver de uma criatura dos tipos Ave, Mamífero, Peixe ou Réptil com até 3 metros de tamanho máximo, você o transforma em um morto-vivo do tipo apropriado: ossadas vão se

transformar em Esqueletos enquanto cadáveres com quantidades consideráveis de carne vão se transformar em Zumbis.

Um morto-vivo criado dessa forma aceita apenas comandos simples (Me proteja, ataque meus inimigos, defenda esse local, carregue esses itens, etc.) e vai realizar apenas essa ação ou seguir o seu criador sempre que não estiver realizando a tarefa para qual foi criado.

Esse Selo dura uma quantidade de horas igual à sua Vontade.

Energia Sombria 1

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 10

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo místico no ar entre você e um alvo dentro da sua linha de visão, você projeta uma rajada de energia espectral que faz com que o alvo perca 10 Pontos de Vida. O alvo também perde uma quantidade de Pontos de Mana igual aos Pontos de Vida que perder dessa forma. Essa magia não tem efeito em criaturas com Corpo Vazio ou objetos inanimados.

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

Este é um efeito de dreno de energia.

Energia Sombria 2

Habilidade (Magia) – Ação

Requisito: Nível 5, Energia Sombria 1

Mana: 20

Dificuldade da Magia: 12

Descrição: Desenhando um Selo místico no ar entre você e um alvo dentro da sua linha de visão, você projeta uma rajada de energia espectral que faz com que o alvo perca 20 Pontos de Vida. O alvo também perde uma quantidade de Pontos de Mana igual aos Pontos de Vida que perder dessa forma. Essa magia não tem efeito em criaturas com Corpo Vazio ou objetos inanimados.

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

Este é um efeito de dreno de energia.

Enfurecer Goblin

Habilidade – Ação

Mana: 20

Descrição: Com seu toque, você pode deixar um Goblin em uma fúria sobrenatural. Um Goblin enfurecido recebe Força +4 e pode realizar um ataque de mordida como uma ação livre por turno, causando dano igual à Força/Corte. Esse efeito dura uma quantidade de turnos igual à sua Vontade, e depois disso, o Goblin afetado desmaia, ficando Indefeso por 1 minuto para cada turno que permaneceu enfurecido.

Você não pode usar este efeito sobre si mesmo.

Engolir

Habilidade – Ação

Descrição: Você faz um ataque de agarrar (veja Ações e Testes, MB página 23) contra um alvo com, no máximo, um quinto do seu tamanho. Se acertar, o alvo estará na sua boca.

Se você tiver um alvo em sua boca, você pode fazer um teste de apertar (veja Ações e Testes, MB página 23) que, ao invés de causar dano, envia o alvo para seu estômago.

Uma criatura dentro do seu estômago fica paralisada e perde 1 Ponto de Vida por turno.

Explosão Etérea

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Quando seu corpo perde coesão, toda a energia etérea dentro dele é expelida na forma de uma explosão espiritual. Quando você ficar sem Pontos de Vida, seu corpo explode, fazendo com que todas as criaturas vivas à até 10 metros de você percam 10 Pontos de Vida e 20 Pontos de Mana. Objetos inanimados não são afetados por esse efeito. Criaturas dos tipos Mor-

to-Vivo ou Espíritos dentro da área da explosão recuperam 10 Pontos de Vida e 10 Pontos de Mana ao invés de sofrerem dano.

Forma Alternativa [Criatura]

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode assumir a forma de outra criatura. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Pontos de Mana.

Apesar de continuar entendendo qualquer linguagem que conheça, enquanto estiver na forma alternativa você consegue se comunicar apenas com animais do tipo em que se transformou e você não pode usar Habilidades dos tipos Magia e Música, ativar itens mágicos, usar armas ou qualquer item que requeira mãos. 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 de movimento, sem qualquer custo.

Forma Animal Vampírica

Habilidade (Característica) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode assumir a forma de um lobo, rato ou morcego comuns. Use as estatísticas do animal em que se transformou, mantendo apenas sua Inteligência, Vontade, Pontos de Vida e Pontos de Mana e as Habilidade Vulnerabilidade à Luz Solar.

Apesar de continuar entendendo qualquer linguagem que conheça, enquanto estiver na forma alternativa você consegue se comunicar apenas com animais do tipo em que se transformou e você não pode usar Habilidades dos tipos Magia e Música, ativar itens mágicos, usar armas ou qualquer item que requeira mãos. 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 de movimento, sem qualquer custo.

Invocar Espectro 1

Habilidade (Magia) - Ação

Requisito: Contato com Espíritos

Mana: 25

Dificuldade da Magia: 10

Descrição: Desenhando um Selo Místico sobre um espírito desencarnado, você o transforma permanentemente em um Espectro Soldado sob seu controle.

Este Selo Místico dura indefinidamente (mas pode ser dissipada a qualquer momento pelo conjurador) se dissipando imediatamente se o Espectro for destruído. Enquanto este Selo estiver ativo, os Pontos de Mana usados para conjurar Invocar Espectro 1 não podem ser recuperados.

Se o Selo Místico for dissipado ou o conjurador for morto, o Espectro se transforma em um Espectro Perdido. Depois de 1 ano, um Espectro afetado por este Selo absorve a energia da magia (e o conjurador pode recuperar os Pontos de Mana gastos para conjurar Invocar Espectros 1), se tornando um Espectro Guardião sob controle completo do conjurador.

Lamento da Harpia

Habilidade (Música) - Ação

Mana: 20

Descrição: Você canta uma música melancólica capaz de deixar aqueles que a escutam enfeitiçados. Todos que estiverem a até 10 metros de você e puderem ouvir a canção rolam um confronto de Vontade contra você a cada turno enquanto você continuar cantando. Alvos que

tenham um resultado menor do que o seu ficarão Paralisados até o final dos seus turnos. Esse efeito é cancelado e o alvo fica imune aos seus efeitos até o fim do combate se a vítima sofrer algum dano enquanto estiver sob efeito dessa Música.

Este é um efeito mental.

Licantropia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Uma criatura viva do tipo Humanóide ou Troglodita cujo sangue seja exposto à sua saliva ou seu sangue adquire essa Habilidade depois de 20 dias.

Animais domésticos ou adestrados ficam nervosos na sua presença e fogem se for possível, e lobos – selvagens ou domesticados – passam a tratá-lo como um alfa.

Além disso, quando for exposto à luz da lua cheia, você assume uma forma com características lupinas grotescas, com uma vez e meia sua altura e o dobro do seu peso normal. Nessa forma você recebe Força +4, Agilidade +2, +20 Pontos de Vida e as Habilidades Chamar Lobos, Combater com Duas Armas 1 (MB página 92*), Forma Alternativa (Lobo), Garras (MB página 66), Mordida Poderosa (MB página 66), Regeneração Instantânea e Visão Noturna. Enquanto estiver transformado, você não tem controle sobre suas ações, não é capaz de se comunicar com qualquer criatura além de lobos (de quaisquer espécies) e outras criaturas com Licantropia, não pode usar Habilidades que exijam concentração, Magias ou Músicas, e atacará qualquer criatura que encontre, exceto lobos e outras criaturas com a Habilidade Licantropia, e sempre lutará até a morte.

Mente Bloqueada

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você possui um poderoso bloqueio de natureza sobrenatural que protege sua mente e seu espírito. Você é imune à efeitos mentais, efeitos de Medo e dreno de energia.

Mente Vazia

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não é capaz de pensamentos independentes ou qualquer forma de comunicação. Você segue instruções ou instintos básicos, sendo capaz de desenvolver apenas estratégias simples. Você sempre vence confrontos e testes de Vontade, realiza todos os testes de Inteligência como se fosse Inapto e é imune à efeitos mentais e efeitos de Medo. Devido à sua natureza artificial, você também é imune à efeitos de envelhecimento e dreno de energia mas não recupera Pontos de Vida ou Pontos de Mana por descanso

Metamorfose

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Com uma ação de rodada completa, você pode se transformar em qualquer criatura do tipo Humanóide que tenha entre 1 e 3 metros de altura, incluindo suas vestimentas. Essa mudança é apenas cosmética (você não recebe nenhuma Habilidade, Pontos de Atributo ou qualquer outro modificador) e você se transforma em um membro genérico da raça. Para se transformar em uma criatura específica, você precisa estar vendo e tocando o alvo. Caso interaja com alguma pessoa próxima do alvo, veja Mentir/Perceber Mentiras (Guia Básico, página 27).

Este efeito dura 12 horas, mas pode ser cancelado à qualquer momento. O efeito também é cancelado imediatamente se você dormir ou ficar inconsciente.

Montaria

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não sofre penalidades por carregar peso dentro de seu limite de Carga Pesada. Os efeitos de Carga Máxima, no entanto, se aplicam normalmente.

Montaria

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Você não sofre penalidades por carregar peso dentro de seu limite de Carga Pesada. Os efeitos de Carga Máxima, no entanto, se aplicam normalmente.

Regeneração

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: No início do seu turno, recupere todo o dano que tiver sofrido durante a última rodada. Essa Habilidade não tem efeito em rodadas em que você tenha sofrido dano por fogo ou em turnos em que uma Habilidade ou situação façam você perder Pontos de Vida (ao invés de sofrer dano).

Regeneração Instantânea

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Sempre que você sofre dano, recupere aquela quantidade de Pontos de Vida. Essa Habilidade não tem efeito se o dano tiver sido feito por um objeto de prata, se for um dano elemental (fogo, frio ou eletricidade) ou se você estiver sem Pontos de Mana ou sem Pontos de Vida.

Regeneração Vampírica

Habilidade (Característica) – Reação

Descrição: Sempre que sofre dano, você pode recuperar todos os Pontos de Vida perdidos gastando uma quantidade equivalente de Pontos de Mana. Se você não tiver a quantidade necessária de Pontos de Mana para recuperar todo o dano sofrido, você pode gastar todos os seus Pontos de Mana para recuperar uma quantidade equivalente de Pontos de Vida. Você não pode usar esta Habilidade quando sofre dano por Fogo.

Sede de Sangue

Habilidade – Ação

Descrição: Como uma ação de rodada completa, você pode beber o sangue de uma criatura viva que esteja Indefesa – geralmente, inimigos

derrotados em combate. O alvo sofre morte instantânea, e você recebe Força +2 durante 1 minuto. Esse bônus é cumulativo, mas você só receber o benefício de uma criatura específica uma única vez.

Sono

Habilidade (Magia) – Ação

Mana: 20

Dificuldade da Magia: Determinação do alvo.

Descrição: Desenhando uma Runa Mística no ar entre você e uma criatura dentro do seu campo de visão, você faz com que o alvo caia em um sono profundo que dura 1 hora.

A Runa Mística se dissipa imediatamente depois que seus efeitos são desencadeados.

Este é um efeito mental.

Teia

Habilidade (Característica) – Ação

Mana: 10

Descrição: Você dispara uma substância pegajosa contra um alvo, grudando-o ao chão, paredes e objetos próximos. O alvo fica com Deslocamento 0 e sua Agilidade é reduzida em -2 enquanto estiver preso dessa forma. Para se soltar, ele (ou outro personagem) deve passar uma quantidade de turnos igual à sua Força cortando a teia (com uma arma que faça dano por corte), ou passar em um teste de Força (Dificuldade igual à sua Determinação).

Venenosa

Habilidade (Característica) – Suporte

Descrição: Sempre que causar dano com seus ataques naturais, o alvo precisa realizar um teste de Força (dificuldade 10). Se falhar, o alvo perde 2 pontos de vida por turno, por um minuto. Se passar no teste, o personagem perde apenas 2 Pontos de Vida imediatamente, e o veneno não surte mais efeitos.

Esse veneno é considerado natural.

Errata