

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 incorretas no livro, e a seguir estão todas as correções para essas regras.

HABILIDADES

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

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 raio! Desenhando uma Runa Arcana sobre si mesmo, você sempre pode ativá-la se for alvo de um ataque ou magia que cause dano (mas não perda de vida ou outros efeitos que não causem dano), se teleportando para algum lugar a um número de metros igual à sua Inteligência de onde você está, evitando o ataque completamente.

Essa Runa Arcana se dissipa apenas quando você dormir (ou perder a consciência de alguma forma) e não quando é ativada – mas consome seu custo em Mana sempre que seu efeito for desencadeado.

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.

BRIGÃO Brigão aparece com dois textos diferentes. A versão correta é a que aparece na lista do Xamã:

Brigão

Habilidade (Característica) – Suporte

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

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 um ataque para cada arma que estiver segurando, desde que pelo menos uma delas 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.

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, o alvo morrerá imediatamente.

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

Forma Animal 1

Habilidade (Característica) – Ação

Requisito: Bênção 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 transfor-

mação, 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 RÁPIDOS indica que é possível fazer ataques extras com cada arma que estiver empunhando, ao invés de apenas uma.

Golpes Rápidos

Habilidade (Técnica) – Ação

Mana: 20

Descrição: Você pode fazer dois ataques corporais com uma arma que estiver empunhando, desde que esteja empunhando a arma com apenas 1 mão.

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 Resistência (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.

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 conside-

rado Desprevenido para todos os seus aliados – mas não para você.

Este é um efeito mental.

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.

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.

ITENS

Não há uma tabela de instrumentos musicais no Guia Básico, 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

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.

Além disso, na explicação sobre FN, o valor de dano extra para usar armas com duas mãos (+3) está incorreto.

E a ilustração do Martelo de Guerra mostra uma Marreta, e não um Martelo de Guerra.

Regras adequadas para essas armas são apresentadas a seguir:



MARTELO DE GUERRA

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.

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