

1 - REGRAS GERAIS

“Se você quer paz, se prepare para a guerra!”

- Vegetius.

Dados

Em muitos locais deste livro você verá o termo 1d10, 2d10, 3d10, etc. Esta é a maneira para dizer quantos dados rolar. Rolar 2d6 significa que você terá que rolar dois dados de 10 lados. Os dados de 10 lados são dados comuns como os encontrados na maioria dos jogos de tabuleiro e general. São fáceis de serem encontrados para vender.

Ficha do Personagem

Todo jogador possui uma *Ficha de Personagem* onde constam todos os dados e informações. Entenda um pouco da mecânica do sistema e então crie um personagem. No final deste livro está a *ficha de personagem* para você imprimir e jogar com seus amigos (você pode encontrar a ficha para download no site).

Testes

O Mighty Blade é um sistema baseado em testes. Para fazer qualquer teste, role 2d10 e some o atributo x2 a ser testado. Compare com uma dificuldade pré-es-tabelecida ou escolhida pelo mestre. Esta dificuldade varia normalmente entre 9 e 27 sendo a dificuldade mais comum 18. Se o resultado for igual ou maior que a dificuldade, o teste foi bem sucedido.

Exemplo: Um personagem encontra um muro de pedra no meio de seu caminho e decide que quer escalar. O mestre então avalia a situação e impõe a dificuldade 18. Para poder escalar, o personagem precisa fazer um teste de Força. O personagem tem Força 4, ele rola 2d10 e obtém 12. Somando com sua força x2 resulta no total 20 ($12 + 8 = 20$). Como 20 é maior que 18, o personagem conseguiu escalar sem problemas.

Ataques

Os ataques são simples testes na qual se usa Força para ataques corporais e Agilidade para ataques a

Distância. A dificuldade dos ataques é igual à defesa do oponente. Se acertar, retire da vida do oponente a quantidade de dano que sua arma causa (veja no capítulo 4).

Exemplo: Um personagem está usando uma Espada Longa (Corporal; dano = 10) e decide atacar um Goblin. Como é um ataque corporal, ele rola 2d10 e soma sua Força x2, resultando 18. Como a Defesa do Goblin é 16, ele acerta o Goblin. O Goblin possui 20 pontos de vida, como o golpe do personagem acertou ele retira $10 + \text{Força} \times 2$ pontos de vida ficando com 0. O Goblin foi derrotado!

Magias

Para fazer magias normalmente se faz um teste de Inteligência ou Vontade (a sua escolha). A dificuldade deste teste está escrito na magia. As mãos do conjurador devem estar livres ou carregando itens canalizadores de magia. Algumas magias exigem que você esteja carregando um item específico (Orbe, Cajado ou Varinha).

Exemplo: Um personagem decide fazer a magia *Trovão*. Como descrita na magia a dificuldade é 18. Então o personagem rola 2d10 e soma com sua Inteligência x2 (que é maior) resultando em 19. Como 19 é igual ou maior que 18, a magia funcionou perfeitamente.

Mana

Magias e algumas outras habilidades consomem pontos de mana. Você só pode gastar pontos de mana se tiver a quantidade necessária. Uma magia só gasta pontos de mana se conseguir realizá-la (não perde mana se falhar no teste de magia).

Exemplo: Aproveitando o exemplo anterior, após o personagem realizar a magia *Trovão*, ele retira da sua mana a quantidade usada pela magia (no caso são 20). O personagem tinha 60 pontos de mana, após a magia ele ficou com 40.

Recuperação

Para recuperar pontos de vida e mana, precisa descansar por 1 hora para recuperar 5 pontos de vida e mana. Não se pode fazer nenhum esforço físico durante este descanso. Dormir por pelo menos 6 horas diretas recarrega mais 30 pontos de vida e mana.

Combates

O combate é dividido em rodadas. Em cada rodada cada personagem terá um turno, onde poderá fazer suas ações. Em um turno você pode se movimentar primeiro e então fazer uma ação. Esta ação poderá ser um ataque normal, usar uma magia ou usar uma habilidade de ação (veja adiante).

Exemplo: No turno do personagem guerreiro, ele decide correr em direção do ogro e golpeá-lo com seu machado. Depois de sua ação, é a vez do personagem feiticeiro que está logo atrás. Ele decide ficar parado e usar a magia Trovão. Após isto é a vez do ogro, que fica parado e ataca o personagem guerreiro, pois ele está à distância corporal.

Tempo

O tempo dentro de um combate é diferente do tempo fora de combate. Para fins de regras, um combate dura 1 minuto independente de quantas rodadas acontecerem (o mestre pode estipular mais ou menos se ele achar mais apropriado). Efeitos que duram turnos são considerados segundos fora de batalha.

Inaptidão

Sempre que o jogador tentar fazer um teste na qual ele não está apto, ele deve rolar 1d10 em vez de 2d10 no teste. Isto pode ocorrer quando tentar fazer alguma coisa sem as ferramentas necessárias ou se quiser tentar algo que nunca fez. O mestre pode sem-pre usar esta regra para resolver situações inéditas.

Exemplos de Inaptidão:

Se quiser usar uma arma que sua classe não possui a proficiência (Exemplo: Feiticeiros não sabem usar armas complexas, então rolarão 1d10 para atacar com um machado de batalha). Se quiser atacar com duas armas na mesma rodada e não tiver habilidade para isto (Exemplo: um bárbaro pode atacar usando um martelo leve em cada mão, mas terá que rolar 1d6 para cada ataque).

Se quiser abrir uma fechadura usando um Kit de Arrombamento, mas sem ter a habilidade *Arrombamento*.

Se quiser fazer uma magia segurando um objeto que não é canalizador (uma espada longa, por exemplo). Anatomia da Ficha

Pontos de Vida

Os pontos de vida (também conhecidos como PV ou HP) definem quantos pontos de dano o personagem pode aguentar até morrer. Estes pontos podem ser recuperados de três maneiras: por magia, bebendo poções, ou descansando. Quando seus pontos de vida chegar à zero ou menos, seu personagem está morto.

Personagens de nível 1 começam com 60 pontos de vida.

Pontos de Mana

Os pontos de mana (também conhecidos como PM, MP ou SP) nada mais são que a energia interna e espiritual do personagem. Ao decorrer do jogo, você poderá gastá-la para acionar magias ou habilidades. Estes pontos podem ser recuperados de duas maneiras: bebendo poções, ou descansando. Personagens de nível 1 começam com 60 pontos de mana.

Motivação

A motivação do personagem pode ser qualquer coisa que o jogador quiser para seu personagem. É o objetivo do herói ao entrar na vida de aventureiro. Não há regras e o jogador pode escrever o que quiser. Alguns exemplos de motivação: “Proteger a sua cidade natal”,

“Derrotar o Lorde Tirano”, “Encontrar seu irmão desaparecido”, etc.

Atributos

Todo personagem é construído com atributos e habilidades. Os atributos definem o que seu personagem é. Eles podem indicar se seu personagem é forte, ágil, inteligente ou determinado. Existem 4 atributos no Mighty Blade: Força, Agilidade, Inteligência e Vontade.

Força: É o vigor e resistência física do personagem. Usada para resistir à fadiga, ataques corporais, correr, saltar, escalar, erguer pesos, entre outras coisas.

Agilidade: É a destreza e precisão do personagem. Usada para fazer acrobacias, malabarismo, se equilibrar, mover se em silêncio, ataques a distância, entre outras coisas.

Inteligência: É o raciocínio e capacidade mental do personagem. Usado para testar seus conhecimentos em diversas áreas, percepção, raciocínio. Também pode ser usada para magia.

Vontade: É a força de vontade e resistência mental do personagem. Usado para testar sua concentração, coragem, entre outras coisas. Também pode ser usada para magia.

Habilidades

As habilidades possuem características diferentes e devem ser lidas individualmente para sua compreensão. Leia mais sobre cada habilidade no capítulo 3. Elas são basicamente divididas em três tipos:

Ação: Requer uma ação para acionar.

Reação: Acionada automaticamente a partir de um acontecimento.

Suporte: Está sempre acionada.

Criando uma Ficha

Para jogar Mighty Blade você precisa de um personagem. Os quatro próximos capítulos deste livro possuem esta principal função. Aqui abaixo está a descrição passo a passo para construir seu personagem.

Passo 1 - Raça: Escolha uma das raças descritas no capítulo 2: *Humano, Anão, Elfo, Halfling ou Orc*.

Passo 2 - Classe: Escolha uma das classes descritas no capítulo 3: *Espadachim, Guerreiro,*

Bárbaro, Paladino, Ranger, Ladrão, Feiticeiro ou Sacerdote.

Passo 3 - Habilidades: Escolha 3 habilidades. Elas estão escritas no capítulo 3 junto com a classe escolhida.

Passo 4 - Equipamento: Escolha seu equipamento. Você começa com 400 moedas e pode comprar qualquer coisa que esteja no capítulo 4.

Passo 5 - Toques Finais: Preencha os detalhes restantes da ficha. O capítulo 5 explica detalhadamente como fazer isto.

Iniciativa

Em algumas situações, quando não é possível saber quem começa o combate, todos os personagens envolvidos devem fazer um teste de iniciativa. Role 2d10 e some a Agilidade ou Inteligência (a que for maior). Os que obterem os maiores resultados começam a rodada.

Defesa Total

Antes de o oponente rolar um ataque contra você, você pode declarar que está fazendo uma Defesa Total. Assim você ganha defesa +8 até o final desta rodada, mas perderá seu próximo turno.

Ataque Surpresa

Se o oponente estiver despreparado e não souber que será atacado, você pode rolar 3d10 para apenas este primeiro ataque. Isto inclui quando o oponente está dormindo ou imobilizado. Um personagem preparado e atento não poderá ser vítima de um Ataque Surpresa.

Caído

Um personagem caído no chão sempre recebe Defesa +4 contra ataques a distância e defesa -4 em ataques corporais. Se o personagem se levantar ele poderá agir, mas não poderá se movimentar neste turno.

Acerto Crítico

Quando os dados caírem juntos com o lado 10 (totalizando 20), se chama acerto crítico. Um acerto crítico é um acerto automático. Acerto crítico em uma rolagem de ataque causa o dobro de dano (Exceto se a vítima for imune a acertos críticos). Algumas criaturas são vulneráveis a acertos críticos, podendo matá-las na hora se conseguirem. Também é considerado acerto crítico quando ao rolar 3d10 dois dados (quaisquer) caírem seis. Rolagens de 1d10 nunca podem ter acertos críticos.

Alvo Específico

Às vezes em uma batalha, o jogador quer atacar algum alvo específico no inimigo (exemplo: *mirar no amuleto que o inimigo está carregando*). Nestes casos será aplicada esta regra.

O jogador deve rolar o ataque normalmente, mas a defesa do oponente terá um acréscimo de +8. Caso acerte, o mestre poderá decidir o que irá acontecer. Se o jogador escolheu atacar um ponto vital da vítima (exemplo: *Mirar no pescoço*), o dano será duplicado. Se o ataque for um acerto crítico, o dano será quadruplicado (ou causando morte instantânea se o mestre achar lógico).

Morte Instantânea

Se um personagem estiver totalmente inconsciente ou totalmente paralisado (sem nenhuma chance de revidar) um oponente pode matá-lo instantaneamente com uma arma corporal. Lembre-se que se o personagem estiver dormindo deverá ser um *Ataque Surpresa* (veja acima). O mestre poderá sempre interpor quando necessário.

Por um Fio

Um personagem que perdeu todos os pontos de vida em uma batalha ainda tem uma chance. Logo após o final da batalha, se um aliado vencer um teste de Inteligência (Dificuldade 18 ou 12 se tiver um kit de Primeiros Socorros), ele poderá estabelecer o personagem moribundo. Após 1 hora de descanso, o personagem deverá fazer um teste de Vontade (Dificuldade 12). Se falhar estará morto, se vencer ficará com 1 ponto de vida e recuperará a consciência após 6 horas.

Erro Crítico

Sempre que todos os dados caírem no número 1, você cometeu um erro crítico. Além de falhar automaticamente, você falhou de maneira desastrosa. O mestre poderá inventar qualquer coisa que possa ter acontecido. Se foi em um ataque, talvez a arma caiu de sua mão, ou você tropeçou, ou seu ataque acertou um aliado adjacente.

Linguagens

Todo personagem sabe falar a língua da sua raça e a Língua dos Burgos. A língua dos burgos é uma língua comum usada por quase todos os mercadores, viajantes e aventureiros. Personagens

com Inteligência 5 ou mais sabem uma língua extra (e mais uma a cada 2 pontos).

Último Golpe

O personagem que der o último golpe do combate, pode narrar como quiser a morte das criaturas. Esta narrativa pode ser o mais heroico e até romper as regras do jogo. Exemplo: “Jordek pulou gritando sobre o Troll e o cortou em pedaços usando sua sabre. O horrendo monstro cai no chão e após se contorcer um pouco ele morre”.

Rituais

Qualquer um que tenha a proficiência para *Ler Escritas Mágicas* pode fazer rituais. Um ritual, basicamente, serve para reduzir a dificuldade de uma magia através da concentração. Qualquer magia poder ser feita através de um ritual.

Um ritual simples deve durar uma hora e diminui a dificuldade em 5 pontos. Se for usado um símbolo sagrado ou círculo arcano (pode ser desenhado com giz no chão) a dificuldade será reduzida em 10 pontos. Mas se o ritual foi feito dentro de um templo ou sala de rituais arcanos de uma academia arcana, a dificuldade será reduzida em 15 pontos.

Grimórios e Tomos de Magia

Qualquer um que tenha a proficiência para *Ler Escritas Mágicas* pode fazer magias nelas contidas sem ter a habilidade para isto. Você deve estudar o livro por pelo menos 5 horas para entender a magia.

Você poderá usar esta magia normalmente, mas a dificuldade da magia sobe +8 e precisará ler as palavras mágicas diretamente do livro.

Pontos de Experiência alternativos

Use esta regra opcional apenas se o seu grupo joga seguidamente e pretendem jogar por muito mais tempo. Para avançar de um certo nível você precisa conseguir pontos de experiência (XP) iguais a 10 vezes o seu nível atual. Por exemplo: Se você está no nível 3, você precisa conseguir 30 XP para avançar para o próximo nível.

Pontos de Vida e Mana

Todo personagem começa com 60 pontos de vida e 60 pontos de mana. Algumas habilidades lhe garantem mais pontos de vida ou mana. Quando os

pontos de vida chegarem a zero, o personagem morre.

Defesa

Um personagem possui três tipos de Defesa, duas físicas e uma mental. As defesas físicas (Bloqueio e Esquiva) são as medidas de dificuldade que o personagem oferece quando alguém tenta atingi-lo com um golpe, e cada personagem usa sua Defesa mais alta contra ataques físicos a menos que alguma situação o impeça de usar aquela Defesa específica. A defesa mental (Determinação) é a dificuldade que o personagem oferece contra efeitos mágicos que afetem sua mente.

Bloqueio: O Bloqueio é calculado somando-se $10 + \text{Força} \times 2 + \text{Bônus de Armadura} + \text{Bônus de Bloqueio}$. O personagem usando Bloqueio literalmente coloca alguma coisa entre si e o ataque (seu escudo, sua arma ou uma parte de sua armadura). Um personagem que não possua bônus de armadura nem esteja portando uma arma ou escudo não pode bloquear – colocar o braço na frente de um ataque significa, basicamente, sofrer o dano do ataque no braço. A única exceção é se o atacante estiver atacando desarmado. Nesse caso é possível usar bloqueio sem ter uma armadura, escudo ou arma.

Esquiva: A Esquiva é calculada somando-se $10 + \text{Agilidade} \times 2 + \text{Bônus de Armadura} + \text{Bônus de Esquiva}$. Um personagem usando Esquiva está tentando tirar seu corpo da frente de um ataque iminente, às vezes contando com uma ajuda de sua armadura ou de um obstáculo entre ele e o atacante. Um personagem quase sempre pode usar sua esquiva contra qualquer ataque, a menos que esteja amarrado, preso ou de alguma outra forma tenha seus movimentos restringidos. Se o personagem tiver qualquer redutor de Deslocamento ou Agilidade, ele não pode esquivar.

Bônus do mesmo tipo fornecidos por itens não se acumulam e apenas o bônus mais alto é aplicado. Assim, um personagem que estiver usando um manto pesado (Bônus de Armadura +1) sobre uma armadura simples (Bônus de Armadura +3) tem um bônus de Armadura de +3 (fornecido pela armadura simples, que é mais alto que o bônus do manto pesado). Da mesma forma, usar mais de um escudo ao mesmo tempo adiciona apenas o bônus mais alto ao Bloqueio. Habilidades que fornecem bônus para a Esquiva ou Bloqueio não seguem essas restrições. Eles se acumulam com bônus fornecidos por itens e com outros bônus fornecidos por outras Habilidades.

Todos os personagens são considerados aptos a usarem uma armadura, seja ela qual for. A única limitação para o uso de armaduras, como acontece com as armas, é a FN da armadura. Se a FN da armadura que o personagem estiver usando for maior do que a sua Força, o personagem é considerado Inapto quando realiza todo e qualquer teste de Agilidade e Força – incluindo ataques.

Determinação: A Determinação é calculada somando-se $12 + \text{Vontade ou Inteligência}$ (o que for mais alto) + Bônus de Determinação. A Determinação é usada para definir o quanto o personagem é difícil de afetar com a maioria dos efeitos mentais. Alguns itens mágicos e Habilidades podem fornecer bônus na Determinação, mas não existem itens mundanos que melhorem essa Defesa, como armaduras e escudos fazem com o Bloqueio e a Esquiva.

ENTÃO RESUMIDAMENTE

Esquiva = $10 + 2x \text{ Agilidade} + \text{Armadura} + \text{Bônus de Esquiva}$.

Bloqueio = $10 + 2x \text{ Força} + \text{Armadura} + \text{Bônus de Bloqueio}$.

Determinação = $15 + 2x \text{ Vontade ou Inteligência} + \text{Bônus de Determinação}$.

DIFICULDADES NOS TESTES

Dif.	Nível
10	Corriqueiro
13	Fácil
16	Moderado
19	Desafiador
22	Difícil
26	Muito Difícil
30	Lendário

