

A seguir está uma lista de erros dos livros da linha *Mutantes & Malfeitores* publicados no Brasil até o momento. Considere que você ganhou um ponto heróico por isso!

Incluimos apenas erros que possam prejudicar a compreensão do texto ou das regras do jogo; pequenos erros tipográficos não foram incluídos.

Caso você encontre um erro que não esteja listado aqui, avise-nos através do formulário de contato do site ou do fórum.

Pedimos desculpas por qualquer inconveniente, e desejamos uma boa leitura e um bom jogo!

Mutantes & Malfeitores

Página 12, coluna da direita, “Termos importantes”, “bônus de esquiva”, linha 1: onde se lê “arredondado para cima”, leia-se “arredondado para baixo”.

Página 16, tabela “A matemática dos arquétipos”, linha do místico: onde se lê “Poderes 65 + Combate 32 + Salvamentos 17 – Desvantagens 3”, leia-se “Poderes 64 + Combate 32 + Salvamentos 17 – Desvantagens 2”.

Página 17, coluna da esquerda, “Mímico”, linha 4: onde se lê “Veja a descrição do poder Mimetismo, na página 92”, leia-se “Veja a descrição do poder Imitação de (Característica), na página 91”.

Página 23, ficha do titânico, linha das habilidades: onde se lê “Des 12” leia-se “Des 10”.

Página 26, coluna da direita, parágrafo 4, linha 8: onde se lê “para comprar Golpe Surpresa”, leia-se “para comprar Ataque Furtivo”.

Página 32, coluna da esquerda, “Valores de habilidades inexistentes”, “Carisma”, linha 2: onde se lê “criaturas sem Carisma são imunes a efeitos mentais e perícias de interação”, leia-se “criaturas sem Carisma são imunes a perícias de interação”.

Página 59, coluna da direita, “Ataque atordoante”, linha 4: onde se lê “Uma falha significa que o alvo está tonto por uma rodada, e uma falha por 10 ou mais significa que o alvo está inconsciente”, leia-se “Uma falha significa que o alvo está tonto por uma rodada, uma falha por 5 ou mais significa que o alvo está atordoado por uma rodada e uma falha por 10 ou mais significa que o alvo está inconsciente”.

Página 61, coluna da esquerda, “Capangas”, parágrafo 1, linha 7: onde se lê “página 163”, leia-se “página 161”.

Página 65, coluna da direita, “Estilos de luta”, “Judô”, linha 3: onde se lê “Prender Aprimorado”, leia-se “Imobilizar Aprimorado”.

Página 65, coluna da direita, “Estilos de luta”, “Luta-livre”, linha 2: onde se lê “Prender Aprimorado”, leia-se “Imobilizar Aprimorado”.

Página 75, coluna da esquerda, “Armadilha”, parágrafo 2, linha 6: onde se lê “página 160”, leia-se “página 161”.

Página 94, coluna da direita, “Feitos de poder”, “Sacrifício”, linha 7: onde se lê “um ponto de poder”, leia-se “um ponto heróico”.

Página 145, coluna da esquerda, tabela “Custo de características de quartéis-generais”, linha 1: onde se lê “1 ponto por +5 de Força”, leia-se “1 ponto por +5 de Resistência”.

Página 227, coluna da direita, ficha do mordomo, linha de combate: onde se lê “Ataque +, Dano –1 (desarmado), Defesa 1, Iniciativa +0”, leia-se “Ataque +0, Dano –1 (desarmado), Defesa 10, Iniciativa +0”.

Página 227, coluna da direita, ficha do ninja, linha de perícias: onde se lê “Acrobacia +6”, leia-se “Acrobacia +8”.

Página 228, coluna da direita, ficha do político, linha de perícias: onde se lê “Profissão (político) +6”, leia-se “Profissão (político) +5”.

Páginas 230 a 235: diversas fichas de criaturas estão com a pontuação errada, devido a um erro de cálculo relacionado aos poderes Crescimento e Encolhimento. A última página desta errata traz uma tabela com a pontuação corrigida de todas as criaturas. Incluimos todas as criaturas na tabela, mesmo as que estavam com a pontuação certa no livro, para que você precise consultar apenas alguma fonte.

Página 230, coluna da direita, ficha da coruja, linha de Salvamentos: onde se lê “Von +1”, leia-se “Von +2”.

Página 231, coluna da direita, ficha do lobo, linha de Salvamentos: onde se lê “Fort +4, Ref +1, Von +0”, leia-se “Fort +5, Ref +5, Von +1”.

Página 239, coluna da direita, ficha da Delí-
rio, linha de salvamentos: onde se lê "Resistência
+12/+1*", leia-se "Resistência +8/+1*".

M&M: Escudo do Mestre

Nenhum erro.

Manual do Malfeitor

Nenhum erro.

Agentes da Liberdade

Nenhum erro.

O Livro da Magia

Nenhum erro.

Pontuação das criaturas de *Mutantes & Malfeitores*

Criatura	Hab.	Per.	Fei.	Pod.	Com.	Sal.	Des.	Total							
<i>Animais</i>															
Baleia	-3	+	5	+	1	+	45	+	30	+	19	-	8	=	89
Cão	5	+	2	+	0	+	3	+	12	+	6	-	8	=	20
Cavalo	-9	+	1	+	0	+	17	+	16	+	8	-	8	=	25
Cobra constritora	2	+	8	+	1	+	6	+	20	+	7	-	8	=	36
Coruja	1	+	3	+	0	+	12	+	20	+	3	-	8	=	31
Crocodilo	-11	+	2	+	1	+	30	+	28	+	12	-	8	=	54
Elefante	-1	+	2	+	1	+	32	+	20	+	17	-	8	=	63
Falcão	3	+	1	+	0	+	15	+	20	+	4	-	8	=	35
Gado	-11	+	1	+	0	+	14	+	14	+	9	-	8	=	19
Gato	-3	+	4	+	1	+	10	+	8	+	4	-	8	=	16
Golfinho	1	+	4	+	0	+	10	+	16	+	6	-	8	=	29
Leão	1	+	3	+	0	+	19	+	26	+	9	-	8	=	50
Lobo	3	+	1	+	1	+	3	+	14	+	6	-	8	=	20
Lula gigante	-13	+	5	+	2	+	46	+	24	+	19	-	8	=	75
Macaco	-4	+	6	+	1	+	10	+	12	+	4	-	4	=	25
Morcego	-2	+	2	+	0	+	19	+	4	+	4	-	8	=	19
Rato	-9	+	4	+	1	+	11	+	12	+	-1	-	8	=	10
Serpente	-3	+	8	+	1	+	21	+	20	+	4	-	8	=	43
Símio	-1	+	4	+	0	+	18	+	16	+	9	-	4	=	42
Tubarão	-4	+	4	+	0	+	9	+	18	+	7	-	8	=	26
Urso	7	+	4	+	0	+	17	+	20	+	12	-	8	=	52
<i>Monstros</i>															
Aranha monstruosa	-22	+	1	+	0	+	68	+	32	+	10	-	0	=	89
Árvore animada	-8	+	0	+	0	+	16	+	10	+	1	-	0	=	19
Demônio guerreiro	24	+	2	+	0	+	27	+	20	+	8	-	0	=	81
Diabrete	16	+	2	+	0	+	35	+	22	+	8	-	2	=	81
Dragão	1	+	2	+	0	+	95	+	52	+	11	-	2	=	159
Esqueleto	-28	+	0	+	1	+	43	+	4	+	0	-	0	=	20
Gárgula	11	+	2	+	0	+	15	+	12	+	9	-	1	=	48
Golem de barro	-23	+	0	+	0	+	69	+	24	+	3	-	0	=	73
Golem de carne	-27	+	0	+	0	+	59	+	20	+	3	-	0	=	55
Gosma gigante	-37	+	0	+	2	+	67	+	16	+	2	-	0	=	50
Inseto monstruoso	-4	+	2	+	0	+	19	+	14	+	3	-	0	=	34
Lobisomem	15	+	2	+	2	+	6	+	10	+	10	-	4	=	41
Monstro marinho	1	+	6	+	5	+	67	+	56	+	33	-	0	=	168
Planta carnívora	-16	+	1	+	1	+	33	+	28	+	0	-	5	=	42
Robô colossal	-29	+	0	+	0	+	103	+	20	+	2	-	0	=	96
Robo médio	-20	+	0	+	0	+	40	+	10	+	3	-	0	=	33
Tiranossauro	4	+	3	+	1	+	39	+	44	+	28	-	0	=	119
Zumbi	-29	+	0	+	0	+	32	+	2	+	0	-	0	=	5