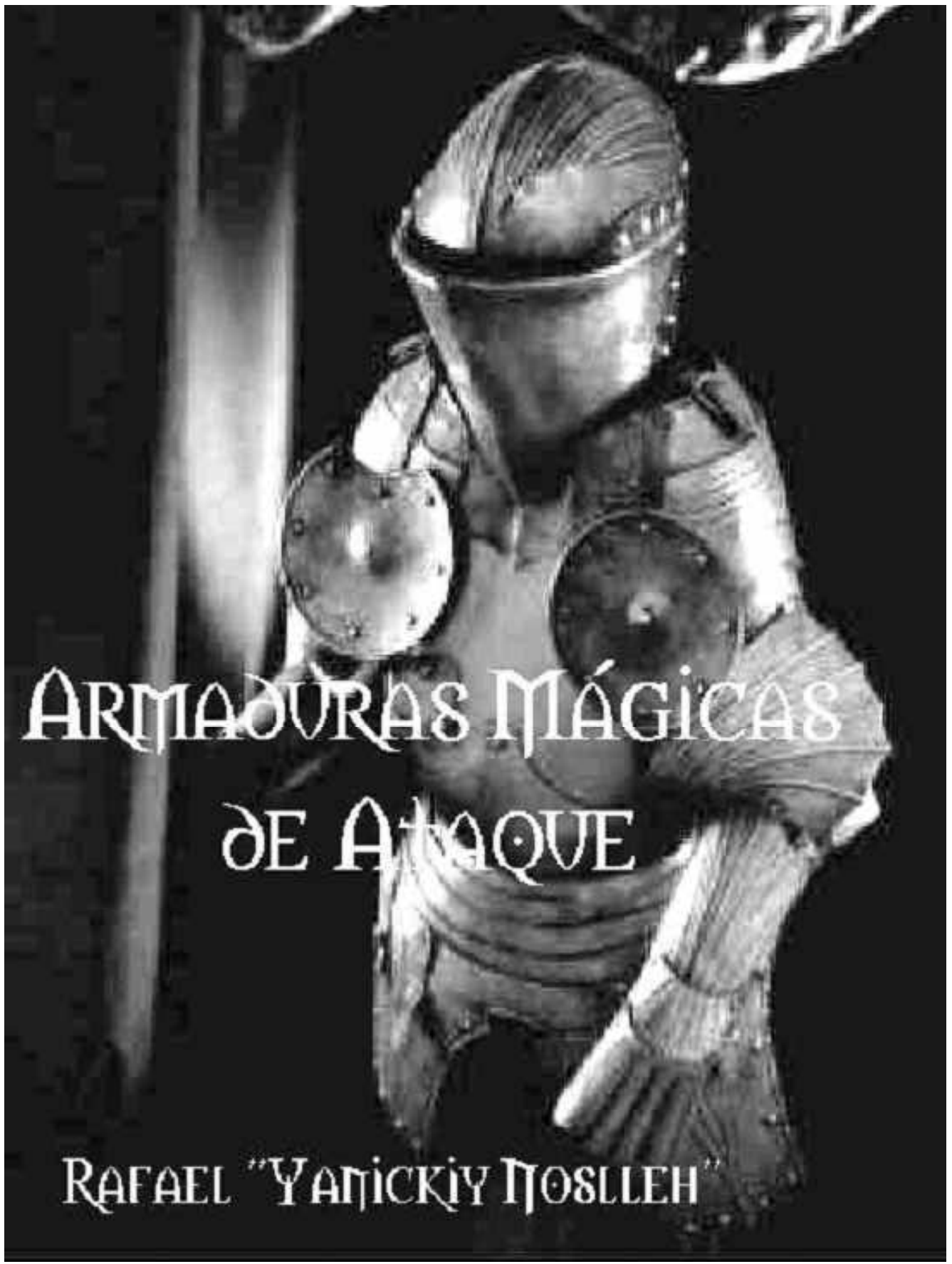




ARMADURAS MÁGICAS DE ATAQUE

RAFAEL "YANICKIY NOSLEH"

Armaduras Mágicas de Ataque

By Rafael “Yanickiy Noslleh”

Ninguém nega que grande parte dos jogadores e mestres de RPG foram fissurados por Seiya e companhia. Então, que tal relembrar os velhos tempos e incluir em seu personagem uma daquelas armaduras poderosas e que trazem consigo uma série de golpes característicos e que seguem uma constelação, uma figura mitológica, ou mesmo um deus?

É verdade, agora você pode incluir em seu personagem de Arkanum um Aprimoramento chamado Armaduras Mágicas de Ataque, que lhe permite possuir uma destas armaduras mágicas especiais.

Melhor ainda que ter sua própria armadura é criá-la, assim como suas características e os golpes correspondentes. Desse modo, abra espaço entre seus Aprimoramentos e inclua uma Armaduras Mágicas de Ataque!

Utilidade

As Armaduras Mágicas de Ataque têm muitas utilidades em aventuras. São itens mágicos muito especiais e procurados pôr aventureiros que desejam muito mais do que uma simples armadura que lhe confira proteção. Por serem intimamente ligada com uma figura, seja uma constelação ou um animal, ela acaba oferecendo uma sustentação, uma “coluna” na criação de um personagem, já que a partir dela fica muito mais fácil definir, por exemplo, qual caminho de magia seu personagem irá seguir.

Um personagem que tenha sua AMA vinculada a um pássaro, por exemplo, ficará muito mais “uniforme” caso siga o Caminho do Ar, ou mesmo Animais. Além disso, a AMA pode servir como base para um Background (como o personagem arranhou este artefato, quem deseja tomá-lo, etc). Um personagem pode tê-la recebido de seu tutor, por exemplo, ou ainda recebido-a por vencer um torneio, onde derrotou aquele que será seu inimigo (e o perseguirá para roubá-la).

Mais do que servir para a criação de personagens novos, as Armaduras Mágicas de Ataque têm muita utilidade para o Mestre. NPC's ficam muito completos quando trajam uma delas; elas ainda podem ser toda a sustentação de uma aventura, como o prêmio de um torneio que o mestre cria, ou mesmo o presente final de um rei que pede ajuda aos aventureiros; quem sabe um grupo inteiro formado por aventureiros com Amas ?

Enfim, as aventuras podem ficar muito mais completas e abrem-se muitas possibilidades com este suplemento ARMADURAS MÁGICAS DE ATAQUE.

Criação de uma Armadura

Durante a criação de uma AMA, um processo que envolve muita criatividade e imaginação, devem se observar três fatores importantes: o vínculo, o nome e a aparência.

Como primeiro passo temos a escolha de um *Vínculo*, a coisa com a qual sua armadura se parece ou faz referência, a origem dos golpes que sua AMA defere, enfim, a base de tudo. As opções para o *Vínculo* também são muitas, e vão desde animais normais (urso, borboleta, pantera, etc.), plantas (orquídea, trepadeira, etc), fenômenos e coisas da natureza (sol, mar, chuva, etc.), constelações e signos (Ursa Maior, capricórnio, etc.), figuras mitológicas (minotauro, centauro, hidra, medusa), e até deuses (Afrodite, Kali, etc.). Podem ainda, ser coisas bem específicas, como O rio perto de sua cidade, ou mesmo A sua cidade.

Além de escolher um *Vínculo*, deve-se escolher também um *Nome* para a Armadura Mágica Especial, que, obviamente, deve ter relação direta com o *Vínculo*. Talvez esse seja um detalhe quase insignificante, e pode ser desprezado em AMAs pouco poderosas, mas, imagine um item mágico poderoso sem um nome de efeito para completar. Além disso, um *nome* será importante quando se trata de torneios, já que os participantes devem ter conhecimento do que estão disputando.

Apesar de tantos poderes e aspectos mágicos, uma Armaduras Mágicas de Ataque não deixa de ser uma armadura, e é preciso criar para ela, uma aparência, sua forma física mesmo. Desenhos ajudarão muito nessa parte.

A AMA é formada, geralmente, por partes, como uma joelheira, uma cotovelleira, uma ombreira, um capacete ou elmo, etc... E tudo fica em função da criatividade, mas o mestre pode vetar alguns exageros, por exemplo, uma armadura formada só por duas partes conferir IP 10 (ver mais sobre IP mais abaixo), por exemplo.

Outro fator que interfere na aparência da AMA é o *Vínculo*. Ele desempenha papel primordial na criação de uma armadura, em sua, cor, em sua forma, nos desenhos nela feitos. Uma AMA com *Vínculo* com o Mar, por exemplo, tende a ter formas onduladas, ser do tom azul ou verde, enquanto uma armadura com *Vínculo* com Pantera, tende a ser preta, com formas que lembram o felino.

As aparências podem ser imensamente variadas, variando desde as mais simples de ferro às douradas ornamentadas com peles ou mantos, passando por runas entalhadas na superfície, manoplas com lâminas acopladas e até mesmo garras ou chifres decorativos. Vale a criatividade de cada jogador.

A Caixa

As Armaduras Mágicas de Ataque, assim como no seriado Cavaleiros do Zodíaco, podem ser guardadas em uma caixa especial, para facilitar os aventureiros que não querem usá-la todo o tempo. A caixa geralmente tem alças como as de uma mochila e traz no lado de fora desenhos que lembram o *Vínculo*, de modo que é fácil distinguir as diferentes caixas de armaduras, que além de tudo trazem a cor da AMA e as runas dos que a carregam. Portanto, mesmo duas AMAs de mesmos *Vínculos* podem ser separadas facilmente.

Apesar de não apresentar fechadura ou algo assim, é fácil para o aventureiro abrir a caixa e vestir a armadura, sendo isso feito somente ao pronunciar as palavras mágicas, o que dura uma rodada. A caixa oferece proteção para a AMA, e só pode ser aberta por outros (não o dono) com magia, ou seja, o mais forte dos Golens não pode abri-la com uma pancada.

Caso alguém tente abrir com magia, esta pessoa deve fazer um teste contra 7D (ou mais, dependendo da armadura – veja mais abaixo), e caso consiga abrir e usar a armadura, poderá aí desfrutar de todos os poderes, mas, caso isso tenha sido feito sem o consentimento do dono, ele sentirá a sensação de que estão lhe roubando a armadura e provavelmente sairá para procurá-la.

Considerações Importantes

· O *Vínculo* não passa de uma simbologia de poder para sua Armadura Mágica de Ataque. Não pense que só por que você possui uma AMA com *Vínculo* Mar você tem controle sobre a maré. O mestre pode definir, na hora, qual a reação de um gato, por exemplo, quando vê um cavaleiro com AMA de *Vínculo* Gato, que pode inclusive ser ruim.

· As AMAs não podem ser destruídas. A não ser por rituais poderosos de magos mais poderosos ainda, fique tranquilo que uma espada não pode transformar em pó sua armadura amiga. Mas, como dizem, se não pode vencer o inimigo, junte-se a ele... então, possuir uma AMA poderosa pode significar muitas perseguições...

· A Distribuição de AMA Points (ver abaixo) também tem que seguir o bom senso. Imagine uma AMA com *Vínculo* Mosca que confira IP 12! O *Vínculo* influí muito nos poderes, e o Mestre tem de estar atento a incoerências.

AMA Points

Ao decidir-se utilizar em seu personagem uma AMA, deve-se pagar Aprimoramentos. Dependendo do número de Aprimoramentos que você pague, terá acesso a um número de **AMA Points** e deverá distribuí-los entre os poderes que preferir. Veja a seguir a tabela de AMA Points para Aprimoramentos:

Aprimoramento	AMA Points
2	4
3	7
4	10
5	14
6	20

OBS: Pagando-se 7 pontos de aprimoramento, tem-se 30 AMA Points, 8 tem-se 40, e assim sucessivamente.



Poderes das AMAs

A vasta gama poderes que as AMAs podem proporcionar é a principal razão pela qual jogadores ambicionam possuí-la. Por isso, esta se torna a parte mais importante do suplemento.

Os Poderes das AMAs estão dispostos no seguinte padrão:

Nome do Poder

Descrição

Nível – descrição do nível

IP

Apesar de todos os poderes, as AMAs não deixam de serem armaduras, com o velho dever de proteger seus donos de ataques feitos com armas brancas, por isso podem conferir IP.

Nível 1 – Confere IP 2

Nível 2 – Confere IP 5

Nível 3 – Confere IP 8

Nível 4 – Confere IP 12

OBS: Pode-se também “comprar” IPs, adicionando-se penalidade ou à AGI ou à DEX. –1 em algum dos dois atributos é igual a IP + 1

Regeneração

Em posse de AMAs, alguns cavaleiros perceberam que se recuperavam mais rápido dos ferimentos.

Nível 1 – Regenera 1 PV a cada 12h

Nível 2 – Regenera 1 PV a cada 6h

Resistência à Magia

Algumas AMAs podem apresentar uma proteção contra ataques feitos com Magia.

Nível 1 – 1D de Resistência

Nível 2 – 2D de Resistência

Aumento de Atributo

Algumas armaduras ajudam na melhoria das características do cavaleiro enquanto ele a está usando. Tem muito haver com o Vínculo, o Mestre não deve permitir, por exemplo, que uma AMA com Vínculo Trepadeira aumente sua FOR, e sim, CAR ou algo assim.

Nível 1 – +2 em algum atributo

Nível 2 – +3 em algum atributo

Nível 3 – +4 em algum atributo

OBS: Note que não é cumulativo, ou seja, não adianta colocar 2 de nível 1, é preciso colocar o nível 2.

Armazenamento de PMs

Algumas armaduras podem conter em si Pontos de Magia, o que pode auxiliar os magos que pretendam usar as AMAs. Esses PMs podem ser usados normalmente, como os naturais do mago, e recuperam-se da mesma maneira, ou seja, a cada 30 minutos, aproximadamente. Porém, recuperam-se primeiro os PMs do mago, para depois serem restituídos os da armadura.

Nível 2 – 1 PM

Nível 3 – 2 PMs

Nível 4 – 3 PMs

Nível 5 – 4 PMs

Bônus de Ataque

Algumas armaduras têm uma reação mais do que positiva quando em contato com seu Vínculo. Um exemplo é o bônus de ataque. É um poder que o Mestre deve ter muito cuidado para evitar abusos. Nada de uma AMA com Vínculo Ar e que toda vez que ataca no ar ganha o bônus. Exemplos de bônus bem cedido são os para AMAs Mar para ataques na praia ou mesmo em alto mar, AMAs com vínculos animais para ataques contra as presas dos mesmos (exemplo: bônus para ataque de uma AMA Gato contra um rato, ou homem-rato, ou mesmo um roedor maior).

Nível 2 – Dobra-se o dano

Nível 2 – Sucesso automático na perícia de ataque

Vinculum Vitae

Quem não se lembra da armadura de ouro de Sagitário aparecendo reluzente, na forma da representação física deste signo, e salvando Seiya e seus amigos nas horas de mais perigo? É, esse é um dos poderes possíveis para as AMAs com Vínculo com coisas que tenham uma representação física. Vínculos animais são os preferidos para esse poder. A armadura pode, em grandes batalhas, soltar-se do corpo do aventureiro para que suas peças formem a figura de seu Vínculo. O personagem perde então todas as vantagens por estar vestindo-a no momento (IP, os ataques, PMs, etc.). A AMA passa, então, a atacar o adversário, ou seja, o inimigo será atacado tanto pelo personagem (com outros tipos de ataque, como magia ou uma espada, por exemplo) quanto por sua armadura (com os ataques que confere quando vestida).

Para utilizar este poder o jogador deve pagar AMA Points de acordo com a tabela:

	Frequência de uso*	PVs**
Nível 0	-	5
Nível 1	2 vezes por semana	10
Nível 2	1 vez por dia	17
Nível 3	2 vezes por dia	25
Nível 4	4 vezes por dia	35
Nível 5	Uso indiscriminado	50

* A frequência com que você pode invocar este poder.

ATENÇÃO: assim que acaba a batalha, a armadura volta a ser armadura e volta sozinha para o corpo do aventureiro.

** O Número de PVs da armadura(somente durante a batalha) , que também pode ser atacada, mas conserva o IP que confere ao aventureiro. Caso o número de PVs da AMA chegue a 0, as partes se soltam e voltam para a caixa. Este poder não poderá ser invocado mais nesse dia. Os PVs se restauram totalmente com o nascer do sol.

Ataques

O principal dos poderes, os famosos ataques que as AMAs proporcionam, é aqui onde a maioria dos AMA Points são gastos. A tabela abaixo te dará muitas opções e traz uma diversidade impressionante de tipos de ataques para escolher.

As AMAs contêm 2 tipos de ataques comuns(não especiais), ambos do mesmo nível. Esses dois tornam-se perícias de ataque que podem ser aumentadas. **As porcentagens de ataques especiais não podem ser modificadas.**

Cada ataque, incluindo o(s) especial(is) tem seu nome, a expressão que o aventureiro grita ao deferir o golpe. Quem não se lembra do “Meteoro de Pégasus”?

Para utilizar este poder o jogador deve pagar AMA Points de acordo com o nível de ataque, número e porcentagem de acerto dos ataques especiais e com a porcentagem inicial dos ataques comuns.



Nível dos Ataques*

Número e Porcentagem dos Ataques Especiais**

Porcentagem Inicial dos Ataques Comuns***

Nível 0	E	1 (25%)	20%
Nível 1	D	1 (50%)	35%
Nível 2	C	1 (80%) ou 2 (35%)	50%
Nível 3	B	2 (75%) ou 3 (45%)	70%
Nível 4	A	3 (80%) ou 4 (50%)	90%
Nível 5	S	4 (85%) ou 5 (60%)	-

*Os dois ataques da armadura devem ter o mesmo nível, porém, com o dano diferente. Abaixo, vem as várias possibilidades de dano de cada nível. A esses danos pode-se ou não acrescentar bônus de Força.

	Ataques Nível A	Ataques Nível B
01-50	1d6;	2d4;
51-80	1d4+1	1d6+1;
81-00	1d8-1	1d8

	Ataques Nível C	Ataques Nível D
01-50	3d4+2	5d4
51-80	2d6+2	3d6+2
81-00	1d10	2d10+1

	Ataques Nível E	Ataques Nível F:
01-50	7d4	7d6
51-75	5d6	3d20
76-95	3d12	1d10+23
96-00	2d20	4d8+12

· $1d4+1d6+1d8+1d10+1d12$ ** Ataques Especiais são aqueles nos quais o efeito não é um simples dano. Esta é uma parte que fica totalmente a cargo do jogador e do mestre, tanto para a decisão de qual será o efeito, quanto para a probabilidade de acerto. O efeito pode não ser sobre o adversário, e sim, sobre o próprio aventureiro. Pode-se ainda definir um poder muito especial, pagando-se, só nele, 3AMA Points, etc...

Algumas idéias::

- Envolver o adversário em uma ilusão complexa ou simples (como o Golpe Fantasma de Fênix, em Cavaleiros do Zodíaco);
- Deixar o adversário inconsciente;
- Aumentar algum atributo somente durante a luta;
- Congelar o adversário, etc...

*** Não é o ideal para novos personagens, pois eles podem usar as próprias perícias, e não AMA Points para aumentar essa porcentagem, mas é muito útil para aqueles personagens já prontos, que não têm perícias disponíveis, e só poderiam, então, atacar quando evoluíssem de nível e ganhassem +10% para gastar.

OBS.: Note que mesmo sem pagar AMA Points uma armadura terá sempre 2 ataques, mesmo que fracos (Nível E).