

Escudos: Manual de Instruções

A perícia escudo é tratada como a de qualquer outra arma (ataque/defesa).

A vantagem é que armado com o escudo o personagem pode defender sem abdicar do seu ataque, ou seja por ele está posicionado à frente do corpo, o personagem pode, com a mão oposta à que segura o escudo executar um ataque, mesmo defendendo o ataque adversário.

Ex: Just possui Escudo 0/50 e Espada Longa 45/0 ele é atacado por Wislow que possui Machado 50/20. Wislow ganha na iniciativa e parte para o ataque deferindo um golpe frontal em Just. Porém com sua perícia em escudo 0/50 ele defende o golpe utilizando um escudo de madeira em sua mão esquerda, e com a mão direita defere um golpe com sua espada no coração de Wislow, matando-o. Mas Just sofre as consequências, seu escudo foi quase destruído pelo ataque de Wislow.

Outras vantagens do Escudo

Por que usar escudo e não uma arma para se defender? Simples. O escudo pode fazer algo que nenhuma arma comum pode: bloquear pedras, flechas e até mesmo tiros.

Nesse caso, você pode fazer um teste de Escudo para bloquear o dano desse tipo de ataque, coisa que seria impossível apenas com uma espada...

Se for suficientemente grande, um escudo pode proteger o personagem de armadilhas com setas envenenadas, baforadas de ácido, jatos de fogo e outras coisas “arremessadas” contra ele.

Todo o dano que passar do IP do escudo causa dano na PRA do escudo.

O que vem a ser PRA?

PRA (Pontos de Resistência da Arma) é uma espesse de PV's das armas, escudos ou armaduras. O PRA vai diminuído de acordo com dano excedente ao IP do escudo, até que a PRA seja igual à 0, e então o escudo tem a diminuição de 1 de IP no escudo.

Ex.1: Wislow com seu machado deu um total de 6 de dano em seu ataque que foi defendido por Just com seu escudo de madeira IP 2 (6 PRA's), o escudo absorve 2 pontos de dano do ataque e sofre 4 de dano no seu PRA que é 4, ou seja o escudo foi quase destruído tendo agora IP 1 (6 PRA's) já que a PRA do IP 2 foi zerada.

Ex.2: Melder, O Mercador, é atacado por Luidg, um saqueador. No ataque, com uma Espada Longa, o saqueador causa 8 pontos de dano que são defendidos pelo escudo de Melder que possui IP 2 (6 PRA's), o escudo absorve 2 pontos de dano do ataque e sofre 6 de dano no seu PRA que é 6, ou seja o escudo foi destruído e Melder saqueado.

Porém se o dano causado por Luidg fosse 8, o escudo seria destruído e o mercador tomaria os 2 pontos exedentes no braço em que portava o escudo.

Utilizando a tabela

IP	PRA
1	2
2	6
3	12
4	20
5	30
6	42
7	56
8	72
9	90
10	110

A tabela é útil da seguinte maneira pegue o dano e diminua do IP, e o que exceder é diminuído dos PRA's. Sabendo o valor final das PRA's consulte a tabela para saber como está o IP do escudo.

Ex: Na batalha travada entre dois feudos da Inglaterra, John e Fidgan, Comandantes dos lados oposto travam uma luta. John porta uma Espada Bastarda e um escudo enquanto Fidgan porta uma Montante. John ataca primeiro mais não acerta seu oponente, Fidgan por outro lado defere um golpe com sua Montante que é defendido pelo escudo de John. O escudo é de metal e concede IP 5 (30 PRA's) o dano causado pela espada foi de 15. Resultado: pega-se o dano e diminui do IP (15 - 5 = 10), 10 é o que o escudo vai tomar em sua PRA (30 - 10 = 20) consultando o tabela veremos que o escudo não possui mais IP 5 e sim 4.

Valores de Ataque no Escudo

Normalmente, os escudos são dados pela fórmula 0/X, mas não é impossível comprar valores de Ataque em escudo, para isso, assume-se que o personagem treinou manobras de ataque com o escudo também (usá-lo para bloquear um oponente, bater com ele na cara do adversário, etc...)

O dano causado pelo impacto de um escudo é de 1d3 (madeira) ou 1d3+1 (metal), mas o Personagem pode acrescentar espinhos/lâminas que podem elevar o dano desses ataques para 1d3+1d6 (espinhos pequenos) ou até mesmo 1d10 (lâmina afiada nas bordas). O dano segue a tabela abaixo:

Pancada com o Escudo (madeira) 1d3 + bônus
Pancada com o Escudo (metal) 1d3+1 + bônus
Espinhas (1 a 4, pequenos) +1d3
Espinhas (5 a 10, pequenos) +1d6
Espinho (grande, central) +1d6
Lâminas nas bordas 1d10

Manobras de Combate

Arremesso (20)

Seu Personagem pode arremessar o escudo à distância (até FR metros) com um teste de Ataque do escudo (mas ele NÃO vai ricochetear e voltar pra sua mão, a menos que você utilize o Poder de Fé: Arremesso de Arma que se encontra no Net-Book - Novos Poderes de Fé). O dano causado é de 1d6+bônus escudos comuns e 2d6+bônus os com lâminas nas bordas.

Prensar (15)

O personagem consegue prensar e imobilizar um oponente contra a parede. Caso o Personagem tenha vencido a iniciativa, o oponente perde o direito a um ataque.

A vítima precisa fazer na rodada seguinte um teste de FR vs FR do dono do escudo para se libertar.

Agradecimentos:

Ao meu Pai e a minha Mãe que me botaram no mundo.
Aos meus amigos do grupo de RPG (Fernando, Jeffersson, Jonathan, Thadeu, Gabriel, Gabriel e ao meu irmão Jainor)
Ao Gizmo que escreveu a 1ª versão desse suplemento.
Ao Del Debbio que desenvolveu o Sistema Daemon.

Junior_Jr

junior_jr_rj@hotmail.com