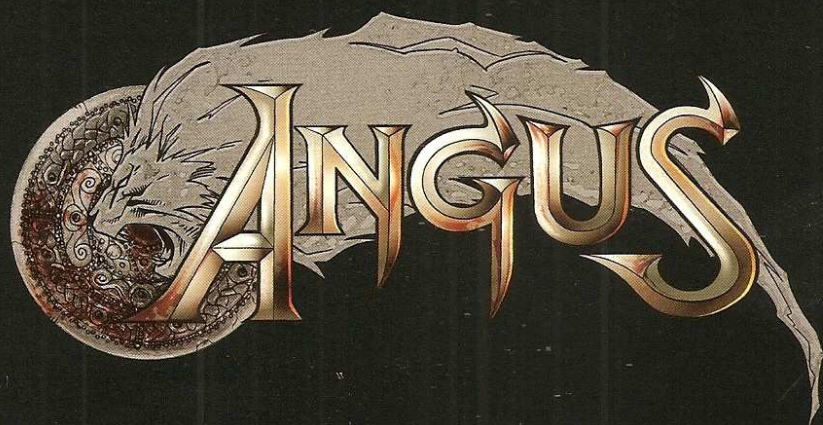


ANGUS RPG





Neste acessório os jogadores têm, como base de apoio ao livro, um mapa e uma Tabela do Mestre que serve como divisória de duas faces, para tornar Angus RPG um jogo ainda mais emocionante.



TABELA DE BÔNUS NO DANO:

A cada ponto de Vigor, a personagem causa um dano adicional, em ataque, a ser somado ao resultado final, de + 1 ponto. Ou seja: Um Nobre com 3 de força causaria +3 de dano, assim como um Combatente com 7, causaria 7 de dano a mais.

Vigor	Bônus no Dano
0	0
1	+1
2	+2
3	+3
4	+4
5	+5
6	+6
7	+7
8	+8

TABELA DE PESO MÁXIMO POR VIGOR:

0 5 kg
1 10 kg
2 20 kg
3 30 kg
4 50 kg
5 70 kg
6 90 kg
7 110 kg
8 130 kg

TABELA DE CONFRONTAÇÃO DE ATRIBUTOS:

Diferença	Valor do Teste (%) -
Diferença 0	20%
Diferença 1	30%
Diferença 2	40%
Diferença 3	50%
Diferença 4	60%
Diferença 5	70%
Diferença 6	80%
Diferença 7	90%
Diferença 8	99%

DANOS ADICIONAIS PARA NÍVEIS DE ESPECIALIZAÇÃO DE PERÍCIAS BÉLICAS:

Nível 0	0 dados adicionais de dano
Nível 1	0 dados adicionais de dano
Nível 2	0 dados adicionais de dano
Nível 3	1 dado adicional de dano
Nível 4	2 dados adicionais de dano
Nível 5	3 dados adicionais de dano
Nível 6	4 dados adicionais de dano
Nível 7	5 dados adicionais de dano
Nível 8	6 dados adicionais de dano

Conforme já explicado, Níveis de Especialização para Perícias Bélicas podem ir muito além do valor limite 8. E assim sendo seus dados adicionais de dano também continuam a aumentar continuamente, sempre seguindo a progressão lógica de 1 dado adicional de dano por Nível. Veja:

Nível 9	7 dados adicionais de dano
Nível 10	8 dados adicionais de dano
Nível 11	9 dados adicionais de dano
Nível 12	10 dados adicionais de dano
Nível 13	11 dados adicionais de dano

... e prossegue assim.

TABELA COM A PORCENTAGEM DOS TESTES DE NÍVEIS DE ESPECIALIZAÇÃO PARA ATRIBUTOS & PERÍCIAS:

Nível 0	20%
Nível 1	30%
Nível 2	40%
Nível 3	50%
Nível 4	60%
Nível 5	70%
Nível 6	80%
Nível 7	90%
Nível 8	99%

Valores monetários:

Moeda de Cobre: vale 1 moeda.
Moeda de Prata: vale 5 moedas.
Moeda de Ouro: vale 10 moedas.

DADOS ABSORVIDOS PARA NÍVEIS DE ESPECIALIZAÇÃO DE ARMADURAS:

Nível 0	0 dados a menos de dano
Nível 1	0 dados a menos de dano
Nível 2	1 dado a menos de dano
Nível 3	1 dado a menos de dano
Nível 4	2 dados a menos de dano
Nível 5	3 dados a menos de dano
Nível 6	4 dados a menos de dano
Nível 7	5 dados a menos de dano
Nível 8	6 dados a menos de dano

NÍVEL DE ARMADURA E A SUA PENALIDADE:

Nível 4	-1 em Habilidade
Nível 5	-2 em Habilidade
Nível 6	-3 em Habilidade
Nível 7	-4 em Habilidade
Nível 8	-5 em Habilidade

ARMAS (DANO & DESGASTES)

Descrição	Dano	Desgaste
Punhal	1 d6	50
Adaga	1 d6	100
Arco	*	20
Flechas (alcance: ver abaixo)	1 d6	2
Arpão	2 d8	15
Cajado	1 d8	20
Clava ou Tacape	1 d8	20
Espada Bastarda	3 d8	100
Espada de Duas Mãos	5 d10	200
Espada Curta	2 d8	100
Espada Claymore	3 d10	200
Espada Longa	2 d10	100
Faca ou Facão	1 d6	20
Mangual	3 d8	100
Foice	4 d6	50
Lança	2 d8	25
Maça	3 d8	200
Machadinha de Arremesso	2 d8	50
Machado de Batalha	3 d10	200
Martelo de Guerra	4 d8	1.000

O alcance de uma flecha atirada por um arco é igual ao Vigor do personagem x 25 metros.

ARMADURAS, ESCUDOS & PROTEÇÃO EM GERAL (ARMADURA & DESGASTE)

Descrição	Armadura	Desgaste
Bracelete Médio	+1	500
Bracelete Grande	+2	1.000
Elmo Simples	+1	1.500
Elmo Completo	+2	3.000
Escudo Pequeno de Madeira	+1	200
Escudo Pequeno de Metal	+2	1.500
Escudo Médio de Madeira	+2	200
Escudo Médio de Metal	+3	2.000
Escudo Grande de Madeira	+3	200
Escudo Grande de Metal	+4	3.000
Armadura de Couro	+2	100
Cota de Malha	+3	1.500
Armadura de placas	+4	3.000
Armadura de Batalha Completa	+5	5.000

A lista a seguir fornece um parâmetro para o Mestre calcular o dano de armas improvisadas ou então de situações não-convencionais.

Asfixia	1 d10 (por Rodada sem conseguir respirar)
Dano por queda	1 d10 a cada três metros
Ferro em Brasa	1 d8 + 2 d6
Fogo	De 1 d6 até 10 d6 (por Rodada de contato)
Móveis Leves	1 d8
Móveis Médios	3 d8
Móveis Pesados	3 d10
Óleo Fervente	De 2 d10 até 10 d10 (por Rodada de contato)
Pedraço de Pau	1 d6
Pedras	1 d6
Vidro Quebrado	1 d6 ou 1 d8 (Dependendo do tamanho)

PENALIDADES EM LOCAIS FORA DO COMUM:

Situação	Penalidade
Cavalgando *	- 20%
Carregando peso	- 20%
Carregando muito peso	- 40%
Embragado	- 20%
Escurecimento Total **	- 50%
Escurecimento Noturno **	- 30%
Crepúsculo **	- 10%
Fumaça/Neblina **	- 20%
Fumaça espessa /Neblina densa **	- 30%
Chuva Torrencial	- 20%
Tempestade	- 40%
Com água, neve ou lama até os joelhos	- 20%
Com água, neve ou lama até a cintura	- 40%
Com água, neve ou lama até o pescoço	- 50%
Local muito pequeno ou estreito	- 20%
Lutando em Degraus	- 20%
Degraus estreitos ou em espiral	- 30%
Locais muito frios	- 10%
Locais muito quentes	- 10%
Muito Ferido ou Cansado (com 5 ou menos de Energia)	- 30%

** Personagens com a Perícia Cavalgar não sofrem essa penalidade, tendo apenas que, a cada novo ataque (ou Rodada) passar em um teste com a mesma.

** Personagens com a Perícia Lutar Sem Ver não sofrem essas penalidades, contanto que passem em um teste bem sucedido da mesma a cada nova Rodada (ou ataque, depende da situação).

