

Justas

“Conhecidos pelo nome de justas, esses torneios eram combates travados com armas especialmente modificadas para minimizar ferimentos. O cavaleiro tinha que derrubar o oponente com um golpe de lança numa arena sem cair do seu cavalo. Realizadas em momentos de paz, as justas ajudavam a manter o treinamento do cavaleiro e lhe permitiam manifestar sua bravura fora da guerra...”

Torneios Medievais, Super Interessante ed 187— abril de 2003

Autor: Rafael Beltrame

Revisão: Alessandro Jean Loro

Diagramação: Antonio Sá Neto

Ilustrações: Stock Art

 **creative commons**

[www. OldDragon .com.br](http://www.OldDragon.com.br)



Apronte seu cavalo e aponte sua lança...

A justa é um tipo de “esporte” medieval em que cavaleiros vestindo armaduras completas se enfrentam cavalgando em alta velocidade, um contra o outro. Portando uma lança desportiva (com a ponta redonda ou simplesmente achatada) e tendo apenas um escudo para se defender, os cavaleiros tinham como objetivo provar quem era o mais habilidoso.

Muito dinheiro poderia ser ganho nestas competições, mas existia o risco de ferir-se gravemente ou até mesmo morrer.

Em termos históricos, é pouco provável que a prática da justa fosse permitida a qualquer um; entretanto, em nome da diversão, você como mestre não deve exigir títulos de nobreza de seus jogadores, afinal queremos diversão! Permita que um Guerreiro (ou até mesmo outra classe, caso seja possível) participar mesmo sem ser nobre. Contudo, ele deve ter uma armadura completa, cavalo apropriado, um escudo com seu brasão e ao menos três lanças de justa (sem falar no valor da inscrição).

Tipos de Competição

- **Justa Regular:** cada competidor compete três vezes contra um adversário, num sistema de eliminação simples. Ele deve derrubar o adversário de seu cavalo (nesse caso, o combate termina) ou quebrar o maior número de lanças no corpo do adversário. Caso ninguém tenha vantagem após os três confrontos, é feito um sistema de “morte súbita”, em que o primeiro ponto declara o vencedor. Variação: podem ser formados times de cavaleiros, mesmo que não se conheçam. Os pontos são contados para a equipe e a premiação é dividida.

- **Desafio:** um cavaleiro propõe um desafio em seus domínios, enfrentando cada cavaleiro uma vez, até que uma das lanças se quebre ou que alguém caia de seu cavalo. Variação: o cavaleiro anfitrião pode contar com um grupo de cavaleiros, e decidir enfrentar apenas os cavaleiros que bem escolher, deixando os demais para seu grupo. Nesse caso, é possível que, após vencer



um cavaleiro do grupo, o cavaleiro desafiante venha a enfrentar o cavaleiro anfitrião.

Taxas

Para competir em uma justa, o cavaleiro terá que ser convidado pessoalmente pelo anfitrião ou pagar uma taxa de participação. A Justa Regular é um evento mais demorado e com premiação menor, porém, é muito mais fácil de ser encontrada do que o Desafio e mais barata de se participar.

Justa Regular

-Inscrição: $1d4+1 \times 100$ p.o.

-Premiação: valor da inscrição $\times 6$ (1º lugar), $\times 4$ (2º lugar) e $\times 2$ (3º lugar)

Desafio

-Inscrição: nível do cavaleiro anfitrião $\times 500$ p.o.

-Premiação: valor da inscrição $\times 2$

Além do prêmio em dinheiro, o cavaleiro desafiante com certeza ganhará prestígio por ter derrotado o cavaleiro anfitrião.

Nota-se, então, que um cavaleiro que propõe um desafio é geralmente um guerreiro de alto nível, visto que o prêmio que oferece é alto e muitos podem querer tentar vencê-lo.

As Regras

Os dois cavaleiros escolhem uma posição ofensiva (POF) e uma defensiva (PDEF) secretamente, escrevendo num papel (o Mestre sempre deve saber quais as posições tomadas). Estas escolhas trarão bônus ou penalidades ao ataque, de acordo com a tabela. Ataques contra as pernas ou o animal são





Justas

proibidos, passíveis de desclassificação e punição.

-Ambos jogam 1D10 simultaneamente.

-Comparam-se os resultados.

-Com um resultado acima de “0%”, jogam-se dois D10 (um para a dezena e outro para a unidade): um resultado igual ou menor significa sucesso e que a lança foi quebrada no adversário.

-Mesmo que não obtenha sucesso em quebrar a lança, exista a chance de derrubar o adversário. O valor final é dividido por 2 e arredondado para cima, acrescido de 2% para cada nível do personagem: essa é a chance de derrubar o oponente do cavalo.

-Ainda que o jogador não consiga a porcentagem necessária para quebrar a lança ou para derrubar o adversário, se ele obteve um resultado “Acerta” na tabela 1, ele ganhará os pontos para tal (ver “Pontos da Justa Regular”).

- Cada nível acima do oponente acrescenta 2%
- Acertos dão 25%

- A diferença no D10 garante a quem tirou o maior resultado +5% por número da diferença
- Acerto crítico acrescenta 25% (tirar um “10” no dado)
- Uma defesa diminui 10%, e uma defesa forte diminui 15%

Exemplo:

Sir Garhan (nível 6) enfrenta Sir Jorsen (nível 10) numa Justa Regular. Ambos os jogadores escrevem num papel suas táticas e entregam para o Mestre. Garhan escolhe o Elmo como seu alvo, e adota uma inclinação para a direita como defesa. Jorsen escolhe o Escudo como alvo, e opta pela defesa de escudo alto. Após rolarem 1D10 cada um simultaneamente, os resultados são “10” para Garhan e “4” para Jorsen.

Agora vamos ao cálculo:

Sir Garhan:

Nível: menor que o adversário, logo esse bônus não conta.

Acerto: seu ataque “Elmo” foi bloqueado com uma defesa forte (“Escudo

Tabela 1: Resolução de Justa

Posição Defensiva (PDEF)	Alvo (POF) Elmo	Alvo (POF) Escudo	Alvo (POF) Tronco
Inclinar para a Esquerda	Defesa	Defesa Forte	Acerta o tronco
Inclinar para a direita	Defesa	Acerta o Escudo	Defesa Forte
Escudo Alto	Defesa Forte	Defesa	Defesa
Escudo Baixo	Acerta o Elmo	Defesa	Defesa



Alto”) = -15%

Diferença no Dado: diferença de 6 pontos ($6 \times 5\% = 30\%$)

Crítico: tirou um “10”, logo recebe +25%

Total de Quebrar a Lança (TQL): $-15 + 30 + 25 = 40\%$. O jogador obtém “40” (precisa de um resultado igual o menor) como resultado em 2D10, podendo tentar derrubar o adversário usando o seguinte cálculo: $TQL/2 + 2\%$ por nível do personagem (arredonde para cima).

Queda: $40/2 + 12 = 32\%$. Apesar de ter falhado no TQL, o jogador ainda pode passar no teste de Queda, derrubando o adversário. O jogador obtém 56%, falhando no teste.

Resultado: Sir Jorsen defendeu o ataque (0 pontos). Sir Garhan quebrou a lança contra o escudo de Sir Jorsen (0 pontos) e não conseguiu derrubá-lo (0 pontos).

Sir Jorsen

Nível: maior que o do adversário em 4 pontos ($4 \times 2\% = 8\%$)

Acerto: seu ataque “Escudo” acerta o adversário (defesa “Inclinar para a Direita”) = 25%

Diferença no Dado: seu resultado foi menor (4) do que o do adversário (10), logo, não conta.

Crítico: não conseguiu um acerto crítico.

Total de Quebrar a Lança (TQL): $8 + 25 = 33\%$. O jogador obtém 35%, falhando em quebrar a lança.

Queda: $33/2 + 20 = 37\%$. O jogador obtém 37% e passa no teste, derrubando o adversário.

Resultado: O resultado de maior valor será considerado acima dos outros. Apesar de ter acertado o escudo (0 pontos), ele conseguiu derrubar o adversário logo na primeira rodada, garantindo 8 pontos e o fim do duelo (uma queda sempre encerra o duelo).

Pontos da Justa Regular

-Cada acerto no tronco do adversário vale 1 ponto

-Cada lança quebrada no tronco do adversário vale 2 pontos.

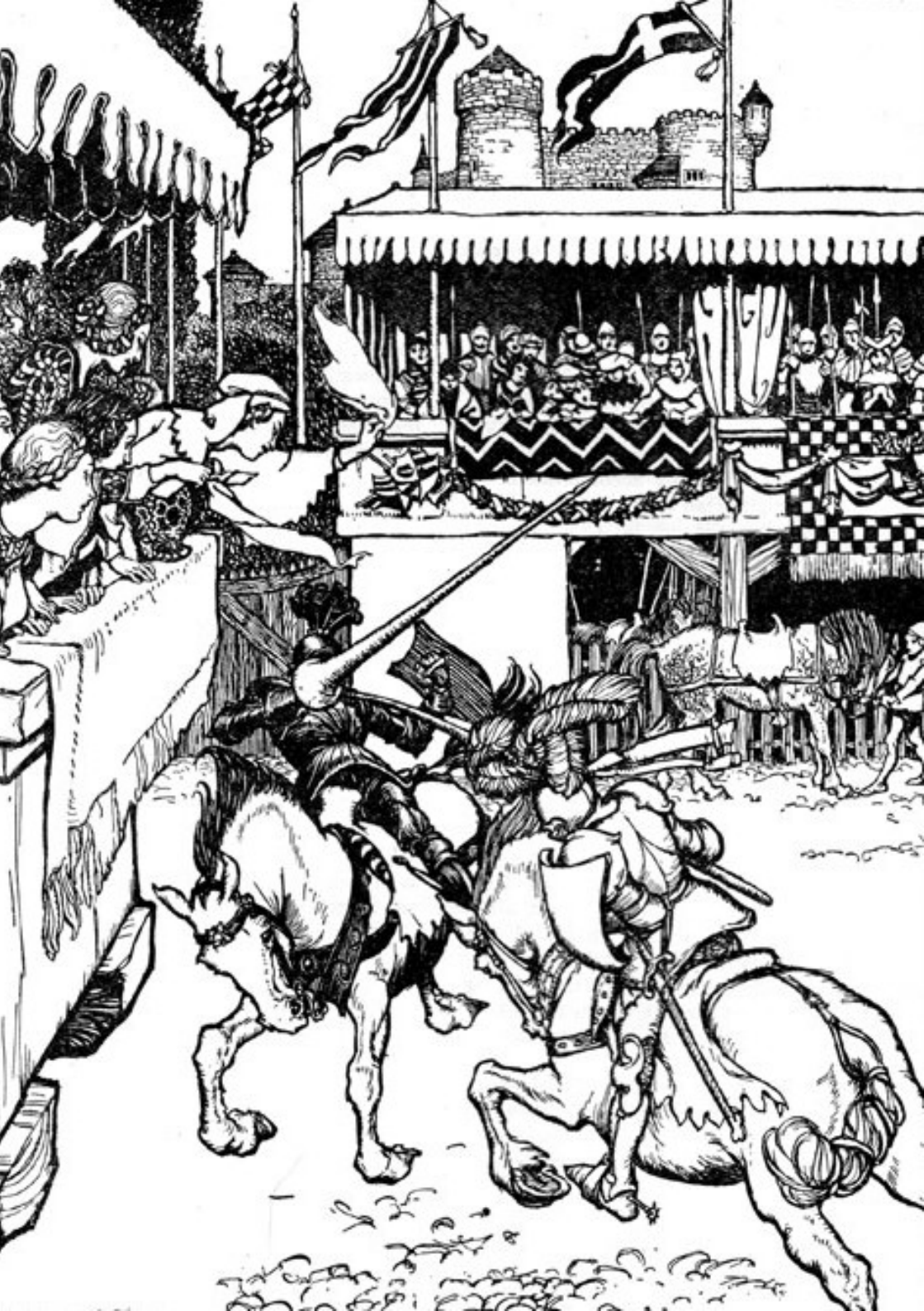
-Acertar o elmo vale 3 pontos.

-Quebrar a lança contra o elmo do adversário vale 4 pontos

-Derrubar o adversário do cavalo vale 5 pontos, ou 7 caso derrube no primeiro ataque.

-Quebrar a lança no escudo do adversário não vale pontos, mas derrubar o adversário após quebrar a lança no escudo dele vale 6 pontos ou 8 caso derrube no primeiro ataque.

*Importante: o resultado que conta sempre é o de maior valor. Se o jogador conseguiu acertar o elmo, quebrar a lança e ainda derrubar o adversário, os





pontos não são somados, valendo apenas os pontos referentes à queda.

Custos de Equipamentos

Armadura Completa – 2000 POs.

Escudo - 15 POs

Lança de Justa – 15 POs

Uma lança de justa é uma arma grande, e preparada para causar pouco dano (1d4). Seu bônus de iniciativa é +4 e seu peso 9kg.

Cavalo — 100 POs

Cavalos de justa são cavalos fortes, treinados para o combate e com patas longas (para melhor altura) e fortes (para uma boa arrancada).

Assistentes - 5 PPs (por torneio)

Como um escudeiro, usado para auxiliar a manutenção, preparação e posicionamento do equipamento. É imprescindível a presença de um auxiliar nos torneios, mesmo que seja outro aventureiro, para auxiliar a vestidura do equipamento e o tratamento do cavalo.

Possibilidades em Aventura

Além das possibilidades óbvias de ser desafiado ou ficar sabendo através de propaganda, existem outras possibilidades de como usar a justa em aventuras.

Em primeiro lugar, podemos assumir que outras raças podem ter modalidades semelhantes, porém adaptadas a sua sociedade. Anões poderiam usar javalis ao invés de cavalos e bárbaros

poderiam usar lobos gigantes. Em domínios goblinoides, essas competições provavelmente teriam resultados fatais, usando lanças de guerra ou algo do gênero.

O motivo para uma justa pode não ser apenas o desportivo. Um cavaleiro protegendo um local, como uma ponte ou uma passagem, pode exigir um duelo para provar o valor dos que desejam passar. Um guerreiro megalomaniaco pode capturar os heróis e forçá-los a participar de suas justas particulares.

O próprio ambiente pode ser diferente de justa para justa. No modelo padrão, é construído um tipo de arena oval, onde os cavaleiros se enfrentam. Variações utilizando as ideias acima podem incluir espinhos nas paredes, poços laterais (assim, no caso de queda, o cavaleiro cairia no poço) ou até arenas mágicas, com lufadas de vento, luzes que atrapalham a visão, etc.

Normalmente não são permitidos itens mágicos (ferraduras da velocidade, escudos encantados ou selas que “colem” magicamente o cavaleiro na sela) muito menos magias, sendo os usuários destes advertidos, multados, presos ou até mesmo mortos!

De qualquer maneira, é fácil adaptar estas possibilidades e variações de acordo com sua campanha. O mais importante é lembrar que o Mestre, através de bom-senso, sempre terá a última palavra no que diz respeito às regras.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

