



Pistolero Karak'Thari

DUNGEONS & DRAGONS

- Subclase de Guerrero muy personalizable -



@MasterEstmon

Pistolero Karak'Thari

Subclase de Guerrero

Forjados en los ardientes talleres y campos de batalla de Karak'Thar, estos pistoleros son tiradores de élite y hábiles ingenieros que empuñan las invenciones más mortales del imperio: armas de fuego y explosivos nacidos del hierro, la llama y la precisión.

El arma de un Pistolero Karak'Thari es una extensión de su voluntad, moldeada por la maestría en táctica, ingeniería y pirotecnia.

Ya sea como francotirador, duelistas o experto en demoliciones, cada disparo es un acto calculado de guerra..

NIVEL 3: VETERANO KARAK'THARI

Al alcanzar el nivel 3, obtienes competencia con armas de fuego y, mientras no lleves armadura pesada, puedes usar el Estilo de Combate del Pistolero. Estar a 1.5 metros de una criatura hostil o atacar a larga distancia no te impone desventaja en las tiradas de ataque con armas de fuego. Además, ignoras media y tres cuartas partes de cobertura al realizar ataques a distancia con armas de fuego, y no sufres las limitaciones de recarga al usarlas.

EXPERTO EN PÓLVORA

Obtienes competencia en la habilidad Juego de Manos. Si ya la posees, obtienes pericia en ella.

Además, aprendes tres Maniobras Militares Karak'Thari de tu elección. Obtienes dos maniobras adicionales a nivel 10, 15 y 18. Puedes usar Maniobras Activas un número de veces igual a 1 + tu bonificador de competencia, y recuperas todos los usos gastados al terminar un descanso corto o largo.

La CD de tus Maniobras Karak'Thari es igual a:

CD de Maniobra Karak'Thari = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Destreza

MANIOBRAS KARAK'THARI

Bombardero (Pasiva). Obtienes competencia con las Herramientas de Herrería e Inventor (Tinker's Tools) si no la tenías ya.

Durante un descanso corto, puedes usar tus herramientas y una pequeña cantidad de pólvora para fabricar hasta tres Bombas Chatarra. Estas bombas infligen 1d12 + tu modificador de Destreza de daño de fuego al impactar, y causan la mitad de ese daño a todas las criaturas en un radio de 1.5 m (5 pies) del objetivo. Las bombas permanecen estables por 24 horas, tras lo cual se vuelven inservibles. A nivel 7 puedes fabricar hasta 6 bombas, y a nivel 10, hasta 9 bombas.

Disparo Explosivo (Activo). Lanzas hasta tres Bombas Chatarra al aire y las disparas en pleno vuelo, haciendo que exploten sobre un punto elegido dentro del alcance.

Cada criatura en un radio de 3 m (10 pies) del punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza. En una falla, recibe todo el daño de las bombas detonadas; en un éxito, la mitad.

A nivel 7 puedes detonar hasta 4 bombas, y a nivel 10, hasta 5.

Ojo del Águila del Desierto (Activo). Cuando una criatura no tiene todos sus puntos de golpe, puedes apuntar directamente a su punto débil, infligiendo 1d8 de daño adicional (aumenta a 2d8 en el nivel 7 y a 3d8 en el nivel 10).

Paso del Desierto (Activo). Eres increíblemente ágil. Como reacción, cuando una criatura te ataca, puedes imponer desventaja en la tirada de ataque.

Disparo Desarmante (Activo). Como parte de tu ataque, disparas al arma de una criatura que la sostiene. El objetivo debe superar una tirada de salvación de Constitución o dejar caer la arma al suelo.

Pistolero Dua (Pasiva). Las pistolas de una mano cuentan como armas ligeras. Además, puedes añadir tu modificador de habilidad al ataque realizado con un arma de fuego ligera en tu segunda mano.

Caminante del Desierto (Pasiva). Tu velocidad de movimiento aumenta en 3 metros (aumenta otros 3 m a nivel 7) y el terreno difícil no te afecta siempre que no lleves armadura pesada.

Movimiento Fluido (Activa). Cuando realizas la acción de Correr (Dash), Desengancharte (Disengage) o Esquivar (Dodge) en tu turno, puedes hacer un ataque a distancia con un arma de fuego como acción adicional.

Golpe de Culata (Activa). Cuando una criatura humanoide esté a 1.5 m de ti, puedes usar tu arma de fuego para golpearla con la culata o el cañón reforzado.

El objetivo debe realizar una tirada de salvación de Constitución. Si falla, la criatura queda aturdida hasta el final de su siguiente turno.

Cañonero Pesado (Pasiva). Tu dominio con las escopetas te permite desatar devastadores disparos con precisión letal, haciendo que tus golpes críticos sean más frecuentes y mortales.

Crítico Ampliado. Logras un golpe crítico con una tirada de 19 o 20 al atacar con una escopeta.

Explosión Desgarradora. Cuando obtienes un golpe crítico con una escopeta, infinges 2d6 de daño perforante adicional, mientras el disparo atraviesa a tu objetivo.

Disparo Perforante (Activa). Cuando realizas la acción de Ataque con un arma de fuego, puedes disparar un proyectil perforante.

Con un impacto, el disparo atraviesa a tu objetivo y continúa en línea recta por 9 metros (30 pies) detrás de él.

Elige hasta dos criaturas adicionales en-

-esa línea, cada una dentro del alcance normal de tu arma de fuego. Cada criatura impactada recibe el daño normal del arma.

Francotirador (Pasiva). Mientras empuñas un rifle o mosquete, tienes ventaja en las tiradas de ataque a distancia contra criaturas que estén a más de 24 metros (80 pies) de ti.

Además, el alcance normal y máximo de todas las armas de fuego que empuñas aumenta en 6 metros (20 pies).

Disparo con Rebote (Activa). Aprendes a curvar el trayecto de una bala con precisión calculada. Cuando realizas la acción de Ataque y usas un arma de fuego, puedes hacer que el disparo rebote hacia un segundo objetivo.

Elige otra criatura u objeto a 6 metros (20 pies) del objetivo original, siempre que esté dentro del alcance de tu arma y conozcas su ubicación.

Si impactas al objetivo primario, la bala rebota y usa la misma tirada de ataque para intentar golpear al segundo.

Si impacta, el segundo objetivo recibe el mismo daño tirado.

El rebote no se beneficia de efectos adicionales de daño (como Ataque Furtivo, Estilo de Combate o efectos similares).

Patada de Impulso (Activa). Como acción adicional, realizas una patada acrobática contra una criatura a 1.5 metros de ti.

El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza.

Si falla, la criatura es empujada 3 metros (10 pies) hacia atrás y obtienes ventaja en tu próximo ataque con arma de fuego contra ella.

Si tiene éxito, la criatura no es empujada, pero tú te mueves 3 metros (10 pies) en dirección opuesta sin provocar ataques de oportunidad.

NIVEL 7: INGENIERO DE GUERRA

Tu tiempo en las forjas y talleres de Karak'Thar te ha convertido en algo más que un guerrero: eres un artesano de la guerra, un creador de armas y destrucción.

Obtienes competencia con las Herramientas de Herrero (Smith's Tools). Durante un descanso corto o largo, puedes usar estas herramientas para crear munición especial, modificaciones de armas de fuego o dispositivos militares, usando pequeñas cantidades de pólvora y chatarra metálica.

Puedes fabricar un número de estos objetos igual a tu bonificador de competencia durante cada descanso, y solo puedes mantener activos esa misma cantidad al mismo tiempo.

Crear o reemplazar una modificación o dispositivo requiere 1 hora de trabajo y tener a la mano Herramientas de Herrero o de Manitas (Tinker's Tools).

MUNICIÓN ESPECIAL

Mientras fabricas munición, puedes crear balas especializadas que infligen distintos tipos de daño o tienen efectos únicos. Al fabricar, tira 1d4 para determinar cuántas balas del tipo elegido produces.

Puedes cargar un arma de fuego con Munición Especial como acción adicional durante el combate.

Munición de Bengala. Disparas una bengala hacia un punto dentro del alcance de tu arma de fuego, creando luz roja brillante en un radio de 6 m (20 pies) y luz tenue por otros 6 m adicionales que dura 10 minutos.

Munición Trazadora. Con un impacto, el objetivo queda marcado con tinte rojo visible hasta 30 m (100 pies) durante 1 minuto, o hasta que use una acción para limpiar el tinte.

Munición de Onda Expansiva. Disparas una carga sónica que crea un cono de 4.5 m (15 pies) de presión de aire. Cada criatura en el área debe superar -

-una tirada de salvación de Fuerza o ser empujada 3 m (10 pies) y derribada. En una salvación exitosa, la criatura solo es empujada 1.5 m (5 pies).

Munición Incendiaria. El tipo de daño del ataque se convierte en Fuego. Con un impacto, el objetivo se enciende en llamas, recibiendo 1d4 de daño de fuego al inicio de cada uno de sus turnos durante 1 minuto, o hasta que use una acción para apagar las llamas o se sumerja en agua.

Munición Ácida. El tipo de daño del ataque se convierte en Ácido.

Munición de Trueno. El tipo de daño del ataque se convierte en Trueno.

MODIFICACIONES DE ARMAS DE FUEGO

Un arma de fuego puede tener solo una modificación activa a la vez.

Instalar o reemplazar una modificación requiere 1 hora de trabajo durante un descanso.

Silenciador. Los disparos de esta arma no producen fogonazo ni ruido fuerte, y atacar con ella no revela tu posición.

Arpón de Enganche. Como acción, disparas una línea con garfio hacia un punto, objeto o criatura a 9 m (30 pies). El objetivo puede hacer una tirada de salvación de Fuerza (CD = 8 + tu bonificador de competencia + tu modificador de Fuerza o Destreza) para resistir.

Con un éxito o al engancharte a un punto fijo, puedes usar una acción adicional para atraerte (o atraer el objeto) hasta 4.5 m (15 pies) en línea recta hacia ese punto. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad.

Mira Óptica. Aumenta el alcance normal y máximo del arma de fuego en 6 m (20 pies)

Hojas Integradas. Puedes acoplar una hoja a un arma de fuego.

- Un rifle o mosquete puede equiparse con una espada larga, permitiéndote realizar ataques cuerpo a cuerpo con ella sin cambiar de arma y usar la propiedad de dominio (mastery) de una espada larga.
- Una pistola puede equiparse con una daga.
- Una escopeta puede equiparse con una hacha de mano.

DISPOSITIVOS MILITARES

También puedes crear pequeños dispositivos de uso único que utilizan cargas controladas de pólvora. Cada dispositivo requiere 10 minutos para fabricarse y permanece estable por 24 horas.

Pop de Trueno (Thunder Pop)

(Arrojadizo, alcance 6/18 m)

Al impactar, las criaturas en un radio de 3 m (10 pies) deben realizar una tirada de salvación de Constitución o quedar ensordecidas hasta el final de su siguiente turno.

Este ruido también puede asustar o descontrolar monturas y bestias cercanas (a discreción del DM).

Esfera de Humo (Smoke Bead)

(Arrojadizo, alcance 6/18 m)

Crea una esfera de humo espeso de 3 m (10 pies) de radio (área fuertemente oscurecida) durante 1 minuto, o hasta que sea dispersada por el viento.

Puedes ver hasta 1.5 m (5 pies) dentro del humo.

Cuña Explosiva (Blast Wedge / Breach Chip)

Un pequeño dispositivo del tamaño de una moneda usado para forzar cerraduras o abrir puertas selladas.

Después de 1 minuto de colocarse, la cuña detona, abriendo cerraduras simples o otorgando ventaja en la siguiente prueba de Fuerza realizada contra puertas reforzadas.

El estallido puede oírse hasta 36 m (120 pies) de distancia.

Granada Aturdidora (Flashbang)

(Arrojadizo, alcance 6/18 m)

Las criaturas en un radio de 3 m (10 pies) del punto de detonación deben realizar una tirada de salvación de Constitución o quedar cegadas hasta el final de su siguiente turno.

NIVEL 10: PRESENCIA DEL PISTOLERO

Al alcanzar el nivel 10, aprendes 2 Maniobras Karak'Thari adicionales.

Tu maestría con las armas de fuego se ha convertido en un arte: tus movimientos inspiran respeto, y tu puntería exige atención.

Cuando estés a menos de 6 m (20 pies) de una criatura, puedes evaluar instintivamente su armamento. Inmediatamente percibes qué armas porta, incluso si están ocultas o parcialmente cubiertas.

Además, tus reflejos se agudizan gracias a tu constante estado de alerta: obtienes un bonificador a las tiradas de Iniciativa igual a tu bonificador de competencia.



NIVEL 15: MAESTRO DE LA GUERRA

Al alcanzar el nivel 15, aprendes 2 Maniobras Karak'Thari adicionales.

Años de perfeccionamiento han elevado tus creaciones por encima del armamento común. Cuando fabricas Munición Especial usando tu rasgo Ingeniero de Guerra, ahora creas 2d4 balas del tipo elegido en lugar de 1d4.

Además, toda Munición Especial que creas cuenta como munición mágica +1 para tiradas de ataque y daño, y permite superar resistencias e inmunidades al daño no mágico.

NIVEL 18: ARTESANO DE LA GUERRA

Al alcanzar el nivel 18, aprendes 2 Maniobras Karak'Thari adicionales.

Tus instintos han sido templados por incontables batallas y el calor de la forja. Te mueves con tal precisión que las explosiones, disparos y conjuros parecen desviarse a tu alrededor.

Obtienes el rasgo Evasión (Evasion).

Cuando estés sujeto a un efecto que te permita realizar una tirada de salvación de Destreza para recibir solo la mitad del daño, no recibes daño alguno si superas la tirada, y solo la mitad si fallas.

ARMAS DE FUEGO RECOMENDADAS

Usa estas armas como armas marciales a distancia para configuraciones estándar (inflegen menos daño que las armas de fuego del Dungeon Master's Guide para mantener el equilibrio).

Todas requieren competencia con armas de fuego.

PISTOLA

Alcance: 9/18 m (30/60 ft)
Propiedades: Arma de fuego, Munición, Recarga
Daño: 1d8 perforante
Costo: 50 po
Peso: 1.5 kg (3 lb)

RIFLE

Alcance: 24/72 m (80/240 ft)
Propiedades: Arma de fuego, Munición, Recarga, Dos manos
Daño: 1d10 perforante
Costo: 70 po
Peso: 4.5 kg (10 lb)

ESCOPETA

Alcance: 4.5/9 m (15/30 ft)
Requisito: Fuerza 12
Propiedades: Arma de fuego, Munición, Recarga, Dos manos
Daño: 1d12 perforante
Costo: 80 po
Peso: 5.5 kg (12 lb)

Notas:

Los DMs pueden ajustar los costos de munición y las reglas de malfunción según su preferencia.

Estas estadísticas están diseñadas para equilibrarse con las características del Pistolero Karak'Thari sin sobreasar las opciones de armas no basadas en fuego.

