



PISTOLEIRO

Um Arquétipo Marcial para a Classe de Lutador

A maioria dos guerreiros e especialistas em combate passam seus anos aperfeiçoando as clássicas artes da espada, arco e flecha ou táticas de armas de haste. Sejam para duelistas ou infantaria, armas marciais foram aparentemente aperfeiçoadas a muito tempo e o verdadeiro desafio é dominá-las.

Entretanto, algumas mentes não poderiam parar com a inovação da simples besta. Experimentação com componentes químicos e raros metais revelaram os segredos do poder explosivo controlado. Os poucos que sobreviveram a esses julgamentos de ingenuidade talvez se tornem os primeiros a criar e, definitivamente, a empunhar as primeiras armas de fogo.

Esse arquétipo foca na habilidade de desenvolver, criar e utilizar poderosas, ainda que perigosas, armas de longo alcance. Através de inovação criativa e mira imaculada, você se tornará uma força de morte à distância no campo de batalha. Todavia, não sendo uma ciência perfeita, armas de fogo carregam uma instabilidade inerente que pode, ocasionalmente, o deixar sem os meios funcionais de combate. Esse é o perigo das tecnologias novas e não testadas em um mundo onde as energias arcanas que regulam os elementos estão sempre presentes.

Que este caminho de pólvora, fogo e metal o chame, mantenha sua mente aguçada, afirme suas convicções como guerreiro e deixe a habilidade encontrar a sorte guiando suas balas ao alvo certo.

PROFICIÊNCIA COM ARMAS DE FOGO

De início, quando você escolher esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência com armas de fogo, permitindo adicionar seu bônus de proficiência aos ataques feitos com armas de fogo.

ARMEIRO

Após escolher esse arquétipo no 3º nível, você ganha proficiência com ferramentas de Funileiro. Você pode usá-las para criar munições a metade do custo, reparar armas de fogo danificadas ou mesmo planejar e criar novas (a critério do Mestre). Algumas armas de fogo extremamente experimentais e elaboradas estão apenas disponíveis através de criação.

ATIRADOR PERITO

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, você aprende a realizar poderosas técnicas de tiro para incapacitar ou causar dano aos seus oponentes usando suas armas de fogo.

Técnicas de Tiro. Você aprende duas técnicas de tiro de sua escolha, que estão detalhadas em “Técnicas de Tiro” abaixo. Muitas manobras aprimoram um ataque de alguma forma. Cada uso de uma técnica de tiro deve ser declarada antes que a rolagem de ataque seja feita. Você pode usar apenas uma técnica de tiro por ataque.

Você aprende uma técnica de tiro adicional a sua escolha nos 7º, 10º, 15º e 18º níveis. Cada vez que você aprender uma nova técnica de tiro, você também pode substituir uma técnica de tiro que saiba por uma diferente.

Pólvora. Você ganha um número de pontos de pólvora igual ao seu modificador de Sabedoria (mínimo de 1). Você recupera um ponto de pólvora gasto cada vez que rolar um 20 em uma rolagem de d20 para um ataque com uma arma de fogo ou der o golpe final com uma arma de fogo em uma criatura de ameaça significativa (a critério do Mestre). Você recupera todos os pontos de pólvora depois de um descanso curto ou longo.

Testes de resistência. Algumas de suas técnicas de tiro requerem que seus alvos façam um teste de resistência para repeli-los os efeitos de suas técnicas de tiro. A CD do teste de resistência é calculada da maneira a seguir:

CD para suas técnicas de tiro = 8 + bônus de proficiência + seu modificador de destreza

SAQUE RÁPIDO

Quando você alcançar o 7º nível, você pode adicionar seu bônus de proficiência para sua iniciativa. Você também pode guardar uma arma de fogo e, então, sacar outra arma de fogo como uma única interação com objeto no seu turno.

REPARO RÁPIDO

Ao atingir o 10º nível, você aprende como rapidamente tentar consertar uma arma emperrada. Você pode gastar um ponto de pólvora para tentar reparar uma arma que falhou ao atirar (mas não está quebrada) como uma ação bônus.

RECARREGAMENTO RELÂMPAGO

A partir do 15º nível, você pode recarregar qualquer arma de fogo como uma ação bônus.

DESEJO VINGATIVO

No 18º nível, seus ataques com armas de fogo adquirem uma margem de acerto crítico de 19 a 20 nas jogadas de ataque e você recupera um ponto de pólvora nas ocasiões que conseguir esse crítico específico.

CRÍTICO HEMORRÁGICO

Após alcançar o 18º nível, toda vez que você conseguir um crítico com uma arma de fogo, o alvo sofre adicionalmente metade do dano do ataque no fim do próximo turno dele.

TÉCNICAS DE TIRO

Essas técnicas de Tiro são apresentadas em ordem alfabética.

Tiro Atordoante. Quando fizer um ataque de arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para tentar atordoar seu oponente. Em um acerto, a criatura sofre o dano normal e deve fazer um teste de resistência de Constituição ou sofrer desvantagem nos ataques até o final do próximo turno dela.

Tiro Certeiro. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para ganhar vantagem na rolagem de ataque.

Tiro de Desarmamento. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para tentar atirar em um objeto nas mãos dela. Em um acerto, a criatura sofre o dano normal e deve fazer um teste de resistência de Força ou largar 1 objeto segurado da escolha do atirador e ter aquele objeto afastado 3 metros de você.

Tiro Impactante. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para tentar fazê-la cambalear e forçá-la para trás. Em um acerto, a criatura sofre o dano normal e deve fazer um teste de resistência de Força ou ser empurrada 4,5 metros para longe de você.

Tiro Incapacitante. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para tentar derrubar um alvo em movimento. Em um acerto, a criatura sofre o dano normal e deve fazer um teste de resistência de Força ou cairá no chão.

Tiro Opressor. Você pode utilizar a poderosa explosão e o som trovejante de sua arma de fogo para abalar a compostura de uma criatura. Ao fazer testes de Carisma (Intimidação), você pode gastar uma pondo de pólvora para receber vantagem no rolamento.

Tiro Perfurante. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora para tentar atirar em múltiplos oponentes. O ataque inicial ganha +1 para a pontuação de falha de tiro da arma de fogo. Em um acerto, a criatura sofre o dano normal e você deve realizar um ataque com desvantagem contra cada criatura em uma linha diretamente atrás do alvo de sua primeira incursão. Apenas o ataque inicial pode ter uma falha de tiro.

Tiro Violento. Quando fizer um ataque com arma de fogo contra uma criatura, você pode gastar um ponto de pólvora ou mais pontos para aprimorar a volatilidade do ataque. Para cada ponto de pólvora investido, o ataque recebe +2 para a pontuação de falha de tiro da arma de fogo. Se o ataque acertar, você pode rolar um dado de dano adicional da arma para cada ponto de pólvora gasto ao determinar o dano.

PROPRIEDADES DAS ARMAS DE FOGO

Armas de fogo são uma tecnologia nova e volátil e, dessa forma, trazem seu conjunto único de propriedades de armas. Algumas propriedades são seguidas por um número e esse valor simboliza um elemento daquela propriedade (identificada abaixo). Essas propriedades substituem as opcionais apresentadas no Guia do Mestre. Armas de fogo são armas à distância.

Recarregamento. Pode ser atirado com uma arma um número de vezes igual à pontuação de Recarregamento dela antes que você precise gastar um 1 ataque ou 1 ação para recarregá-la. Você deve ter uma mão livre para recarregar uma arma de fogo.

Falha de Tiro. Toda vez que você realizar um ataque com uma arma de fogo e a rolagem do dado é igual ou inferior à pontuação de Falha de Tiro de uma arma, a arma emperra. O ataque erra e a arma não pode ser usada novamente até que você gaste uma ação para tentar repará-la. Para reparar sua arma de fogo, você deve realizar com sucesso um teste de ferramentas de Funileiro (CD igual a 8 + pontuação de falha de tiro).

Se o seu teste falhar, a arma está quebrada e deve ser consertada fora do combate e por um quarto do preço da arma de fogo. Criaturas que utilizarem uma arma de fogo sem serem proficientes aumentam a pontuação de falha de tiro da arma em 1.

Explosiva. Em um acerto, todos que estiverem em até 1,5 m do alvo devem fazer um teste de resistência de Destreza (CD igual a 8 + seu bônus de proficiência + seu modificador de Destreza) ou sofrem 1d8 de dano de fogo. Se a arma errar o alvo, a munição falha em explodir ou quica pra longe inofensivamente antes de o fazer.

MUNIÇÃO

Todas as armas de fogo requerem munição para realizar um ataque e, por causa de sua natureza rara, a munição pode ser quase impossível de encontrar ou comprar. Entretanto, se os materiais forem coletados, você mesmo pode criar munição utilizando suas ferramentas de Funileiro por um metade do preço. Cada arma de fogo usa sua própria munição e é geralmente vendida ou criada nas quantidades listadas a baixo próximas do preço.

ARMAS DE FOGO

Nome	Custo	Munição	Dano	Peso	Alcance	Propriedades
Pistola de Palma	50 po	2 po (20)	1d8 perfurante	0,5 kg	(12/48)	Leve, Recarregar 1, Falha de Tiro 1
Pistola	150 po	4 po (20)	1d10 perfurante	1,5 kg	(18/72)	Recarregar 4, Falha de Tiro 1
Mosquete	300 po	5 po (20)	1d12 perfurante	5 kg	(36/144)	Duas mãos, Recarregar 1, Falha de Tiro 2
Pepperbox	250 po	4 po (20)	1d10 perfurante	2,5 kg	(24/96)	Recarregar 6, Falha de Tiro 2
Bacamarte	300 po	5 po (5)	2d8 perfurante	5 kg	(4,5/18)	Recarregar 1, Falha de Tiro 2
Notícias Ruins	Construída	10 po (5)	2d12 perfurante	12,5 kg	(60/240)	Duas mãos, Recarregar 1, Falha de Tiro 3
Morteiro de Mão	Construída	10 po (1)	2d8 de fogo	5 kg	(9/18)	Recarregar 1, Falha de Tiro 2, Explosiva



Critical Role:

O proeminente dublador Matthew Mercer joga como Dungeon Master com um grupo de amigos dubladores, trazendo aventuras épicas de D&D na frente de um audiência ao vivo de até 250.000 pessoas toda semana na Twitch. Esses talentosos artistas de nossos video games e shows de televisão favoritos trazem ação, drama e comédia sem esforço para criar uma experiência única que representa o que todo jogador ama dos jogos de interpretação.

Critical Role é mais do que só um RPG de caneta e papel. É uma experiência imersiva e global para jogadores e também fãs, uma que enfatiza o humor ação cheia de adrenalina que os jogos de interpretação podem oferecer. Venha experimentá-la toda quinta-feira às 7 da noite no horário do pacífico em www.twitch.tv/geekandsundry ou em Geekandsundry.com!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, e todos os outros nomes de produtos da Wizards of the Coast e seus respectivos logos são marcas registradas da Wizards of the Coast nos EUA e outros países.

Este trabalho contém material com direitos reservados à Wizards of the Coast e/ou outros autores. Tal material é usado sob a permissão da Community Content Agreement para a Dungeon Masters Guild.

Todo o outro material original tem direitos reservados em 2018 para Matthew Mercer e publicado sob o Community Content Agreement para a Dungeon Masters Guild.

Traduzido por Pedro Chicalhoni