

# POLVOREIRO

O rosto escondido sob a aba do chapéu, um rifle apoiado no ombro, e um revólver no coldre, pronto para ser sacado a qualquer momento.

O Polvoreiro é um combatente rápido e letal, treinado no uso da pólvora, seja ele um especialista em pistolas, rifles, ou explosivos.

## PÓLVORA: A ARMA DO FUTURO

Bem mais rápida que um feitiço, e bem mais potente que uma flecha, a pólvora está se tornando cada vez mais comum, bem como as máquinas a vapor.

Apesar de ser difícil encontrar essas armas, você por algum motivo teve contato com elas e aprendeu a usá-las. Muitos dos seus oponentes serão pegos de surpresa quando de repente o seu "bastão de ferro" começar a "atirar raios".

### POLVOREIRO

Nível	Bônus de Proficiência	Características
1	+2	Estilo de Luta, Recarga Rápida
2	+2	Adrenalina
3	+2	Especialidade de Polvoreiro
4	+2	Melhoria de Atributo
5	+3	Habilidade Especializada de Polvoreiro
6	+3	Melhoria de Atributo
7	+3	Habilidade Especializada de Polvoreiro
8	+3	Melhoria de Atributo
9	+4	Indomável
10	+4	Habilidade Especializada de Polvoreiro
11	+4	Habilidade Especializada de Polvoreiro
12	+4	Melhoria de Atributo
13	+5	Indomável (2x)
14	+5	Melhoria de Atributo
15	+5	Habilidade Especializada de Polvoreiro
16	+5	Melhoria de Atributo
17	+6	Adrenalina (2x), Indomável (3x)
18	+6	Habilidade Especializada de Polvoreiro
19	+6	Melhoria de Atributo
20	+6	Habilidade Especializada de Polvoreiro

## AVENTUREIROS INTRÉPIDOS

Num mundo dominado pela espada e pelo machado, apenas os mais valentes, ou os mais loucos, se arriscariam a mexer com pólvora.

A explosiva e perigosa cocção parece infectar os polvoreiros com um humor semelhante. São geralmente indivíduos diretos e corajosos, que não costumam economizar munição quando é preciso atirar.

# CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um polvoreiro, você possui as seguintes características de classe.

### PONTOS DE VIDA

**Dado de Vida:** 1d10 por nível de polvoreiro

**Pontos de Vida no 1º Nível:** 10 + seu modificador de Constituição

**Pontos de Vida em Níveis Avançados:** 1d10 (ou 6) + seu modificador de Constituição por cada nível de doutor da praga

### PROFICIÊNCIAS

**Armadura:** Armaduras leves

**Armas:** Pistolas, escopetas, rifles e bombas

**Ferramentas:** Nenhuma

**Testes de Resistência:** Destreza, Constituição

**Perícias:** Escolha duas dentre Acrobacia, Atletismo, História, Discernimento, Intimidação, Percepção, Sobrevivência e Prestidigitação

## ESTILO DE LUTA

Você adota um estilo particular em combate que é sua especialidade. Escolha uma das opções a seguir. Você não pode adotar um estilo mais de uma vez, mesmo que receba a opção de escolher um estilo de luta mais de uma vez.

### MIRA NA MOSCA

Você ganha um bônus de +2 nas suas rolagens de ataques com armas à distância.

### DUELISTA

Você ganha um bônus de +2 nas suas rolagens de dano quando você estiver utilizando uma pistola em uma mão e nenhuma outra arma.

### ATIRAR PRA MATAR

Quando você rolar 1 ou 2 num dado de dano para um ataque que você fez com um rifle ou escopeta, você pode re-rolar esse dado. Se escolher re-rolar, você é obrigado a usar o novo valor mesmo se for 1 ou 2.

### COBERTURA

Quando uma criatura que você pode ver ataca outro alvo que não seja você, e esteja dentro do alcance padrão da sua arma, você pode usar sua reação para impor uma desvantagem da rolagem de ataque. Você tem que estar usando uma pistola ou rifle para usar essa habilidade.

### À MEXICANA

Quando você estiver usando duas pistolas, pode adicionar seu modificador de destreza no dano do segundo ataque.



## RECARGA RÁPIDA

---

Sua grande maestria no uso de armas de fogo permite que você recarregue uma arma que esteja usando apenas uma ação bônus.

## ADRENALINA

---

A partir 2º nível, seu sangue ferve quando você está no meio da ação. No seu turno, você pode escolher executar uma ação adicional. Uma vez que você utilize essa habilidade, você deve completar um descanso longo ou curto antes de utilizá-la novamente.

A partir do 17º nível, você pode utilizá-la duas vezes antes de descansar, mas apenas uma vez por turno.

## ESPECIALIDADE DE POLVOREIRO

---

No 3º nível você passa a voltar sua atenção a um tipo de armamento específico, e a desenvolver habilidades e técnicas de combate em torno dele. Escolha Franco-Atirador, Pistoleiro ou Grana-deiro, especialidades descritas em detalhe na seção "Especialidades de Polvoreiro", no fim da descrição desta classe. A sua especialidade te concede habilidades e melhorias no 3º nível e novamente no 5º, no 7º, no 10º, no 11º, no 15º no 18º, e no 20º nível.

## INDOMÁVEL

---

A partir do 9º nível você pode escolher re-rolar um teste de resistência que você falhar. Se escolher fazê-lo você deve usar o novo resultado e não pode usar esta habilidade novamente antes de completar um descanso completo.

Você pode utilizar essa habilidade duas vezes entre descansos a partir do 13º nível e três vezes a partir do 17º nível.

## ESPECIALIDADES DE POLVOREIRO

Diferentes polvoreiros escolhem diferentes abordagens para aperfeiçoar suas habilidades. A especialidade escolhida por você reflete sua abordagem.

### FRANCO-ATIRADOR

---