



PIRATA



DUNGEONS & DRAGONS

Apesar de ser um egocêntrico com um objetivo muito claro
“ele quer seu navio de volta”, ele esbanja charme e “enrolações”
com seus companheiros para atingir o seu objetivo

O PIRATA

NÍVEL	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA	BÔNUS DE DUELO	CARACTERÍSTICAS
1°	+2	1d6	Perito em Duelo, Adepto em Esgrima
2°	+2	1d6	Macaco Escalador, Escorregadio como uma Enguia
3°	+2	1d6	Reputação de Pirata, Pernas Firmes
4°	+2	1d6	Aumento no Valor de Habilidade, Traje Pirata
5°	+3	1d6	Ataque Extra
6°	+3	1d6	Seguir o Inimigo, Melhoria no Adepto em Esgrima
7°	+3	1d8	Mestre da Bebida, Olhos de Águia
8°	+3	1d8	Aumento no Valor de Habilidade
9°	+4	1d8	Característica da Reputação de Pirata
10°	+4	1d8	Melhoria no Escorregadio como uma Enguia
11°	+4	1d8	Ataque Extra (2)
12°	+4	1d8	Aumento no Valor de Habilidade
13°	+5	1d10	Ambição Lendária
14°	+5	1d10	Característica da Reputação de Pirata
15°	+5	1d10	Mestre da Esgrima, Morte Certa
16°	+5	1d10	Aumento no Valor de Habilidade
17°	+6	1d10	Segura Essa! Melhoria no Escorregadio como uma Enguia
18°	+6	1d10	Característica de Reputação de Pirata
19°	+6	1d12	Aumento no Valor de Habilidade
20°	+6	1d12	Característica de Reputação de Pirata

PIRATA

Infestando a Costa Rubra e desafiando sua marinha, pilhando embarcações incautas em busca de riquezas e se escondendo em cavernas obscuras nas Ilhas das Caveiras. Cingindo a imensidão dos oceanos, conhecendo todos os portos das Terras Vastas e gastando seu ouro em orgias regadas a rum. Assim vivem os grandes piratas, seguindo apenas e tão somente a sua vontade!

Motivações. Piratas são guerreiros e ladrões do mar. Na maioria das vezes, um pirata teve poucas oportunidades e se lançou a uma vida de crimes em busca de fama e fortuna. Em outras, o simples desejo pelo desconhecido o seduziu, não são raros os piratas que vêm de famílias abastadas e cheias de tédio, à procura de grandes aventuras. Porém, uma coisa é certa, um pirata, acima de tudo, é um espírito livre.

Invariavelmente, um pirata é uma pessoa inconstante. Não há como prever suas ações, que podem surpreender tanto para o bem quanto para o mal. Em termos de jogo, isso significa que o jogador precisa escolher qualquer tendência caótica se desejar jogar com um personagem dessa classe. Quanto a sua fé, pode-se dizer que os piratas são muito mais supersticiosos que devotos. Porém, quando decidem por uma oração, eles a fazem para os deuses do Mar e do Ar.

Mecânica. Piratas são guerreiros formidáveis, ardilosos por natureza e possuem uma sorte acima do comum. Além disso, a vida no mar faz de um pirata um especialista nesse tipo de ambiente. Em um grupo de aventureiros, ele pode ser um segundo homem de armas, um bom negociador e um ótimo líder em aventuras aquáticas.

Piratas admiram a força dos guerreiros e principalmente as habilidades dos ladinos e nutrem certo receio pela magia, seja ela de magos ou sacerdotes. Porém não vêem problema algum em aliar-se a qualquer tipo de aventureiro, desde que seja por uma “boa causa”.

CONSTRUÇÃO RÁPIDA

Você pode construir um pirata rapidamente seguindo essas sugestões. Primeiro, coloque seu valor de habilidade mais alto em Destreza, seguido de Carisma. Segundo escolha o antecedente Marinheiro.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Como um pirata, você adquire as seguintes características de classe:

PONTOS DE VIDA

Dado de Vida: 1d8 por nível de pirata

Pontos de Vida no 1° Nível: 8 + seu modificador de Constituição

Pontos de Vida nos Níveis Altos: 1d8 (ou 5) + seu modificador de Constituição por nível de pirata após o 1°

PROFICIÊNCIAS

Armadura: Armaduras leves, escudos

Armas: Armas simples, besta leve, cimitarra, rapieiras, espadas curtas.

Ferramentas: Ferramentas de Navegação

Testes de Resistência: Destreza e Carisma

Perícias: Escolha três dentre Acrobacia, Atuação, Enganação, Furtividade, Intimidação, Intuição, Percepção, Sobrevivência.

EQUIPAMENTO INICIAL

Você inicia com os seguintes equipamentos, em adição com os equipamentos fornecidos pelo seu antecedente:

- (a) uma rapieira ou (b) uma espada curta
- (a) uma besta leve e 20 virotes ou (b) uma cimitarra
- (a) um pacote de aventureiro ou (b) um pacote de explorador
- Uma armadura de couro, uma adaga, e objetos de navegação

PERITO EM DUELO

Começando no nível 1, quando você tenta atacar um alvo no seu turno, você pode começar a duelar contra ele. Todos os ataques corpo-a-corpo e a distância subsequentes, incluindo magias de ataque, causam 1d6 de dano extra. Se você está duelando contra um alvo e tentar atacar outro alvo, você imediatamente para de duelar o antigo alvo e começa a duelar com seu novo alvo a partir do seu próximo turno. Seu dado de duelo vai aumentando com o passar dos níveis, como mostrando na tabela O Pirata. O duelo termina se você ou o alvo estiverem em um estado de mote, inconsciente, ou impedido.

ADEPTO EM ESGRIMA

No 1º nível, enquanto estiver usando uma arma com acuidade, se você for alvo de um ataque corpo-a-corpo de um alvo que você esteja duelando, você pode usar sua reação para adicionar +2 de bônus a sua CA. No 6º nível, você aumenta este bônus para +4.

MACACO ESCALADOR

Começando no 2º nível, uma vida de marujo deu a você experiência considerável quando se fala de escalar. Você ganha um deslocamento para escalar igual ao seu deslocamento normal, e proficiência em Atletismo. Você não recebe desvantagem quando usar cordas, correntes ou ganchos em testes que não envolvam ataque. (Exemplo: balançar em cordas, amarrar coisas com uma corrente, se segurar na beirada com um gancho.)

ESCORREGADIO COMO UMA ENGUIA

Começando no 2º nível, se você tomar dano de um ataque corpo-a-corpo, como uma reação você pode se permitir ser lançado para trás, dessa forma você diminui o impacto. Se você passar em um teste de Acrobacia igual a duas vezes o dano infligido, você sofre apenas metade desse dano ou desvia completamente caso você role um 20 no dado. Você se move 1,5 metros para longe da fonte do dano. No 10º nível, você toma metade do dano se passar no teste de Acrobacia com resultado igual ou maior que o dano infligido. No 17º nível, você toma metade do dano se passar no teste de Acrobacia com resultado igual a metade do dano infligido.

REPUTAÇÃO DE PIRATA

Quando você alcança o 3º nível, você escolhe como as pessoas o percebem. Escolha Pirata Temível ou Pirata Astuto, ambos detalhados no final da descrição da classe. O arquétipo que você escolher lhe dá características no 3º nível e novamente no 9º, 14º, 18º e 20º nível.

PERNAS FIRMES

Começando no 3º nível, uma vida de batalhas na terra e no mar lhe ensinou a viajar facilmente em qualquer terreno. Você ignora terreno difícil até metade do seu deslocamento. Você recebe +1,5 metros de deslocamento e ganha +3 metros de bônus em deslocamento quando estiver em navios.

AUMENTO NO VALOR DE HABILIDADE

Quando você alcança o 4º nível, e novamente no 8º, 12º, 16º e 19º, você pode aumentar em 1 o valor de dois atributos ou em 2 o valor de um atributo. Você não pode ter mais do que 20 em seus atributos.

TRAJE DE PIRATA

Começando no 4º nível, enquanto estiver usando o temível e inspirador Traje de Pirata, você não recebe desvantagem em testes envolvendo, Atuação, Persuasão, Intuição, Enganação, ou Intimidação.

ATAQUE EXTRA

Começando no 5º nível, você pode atacar duas vezes, em vez de uma, quando você faz a ação de atacar no seu turno.

Em Níveis Superiores. A partir do 11º nível, você pode atacar três vezes, em vez de duas, toda vez que escolher a ação de atacar no seu turno.

SEGUIR O INIMIGO

Começando no 6º nível, enquanto seus inimigos recuam, você se mantém no encalço deles, se deslocando pelo caminho que eles fizeram para escapar. Quando um alvo com 3 metros de você que você esteja duelando fizer a ação de “Desengajar”, você pode usar sua reação para se mover igual ao deslocamento do seu alvo para ficar na cola dele. Você deve usar essa habilidade para ficar o mais próximo possível do alvo, você não pode se

mover através de outros inimigos, você não leva ataques de oportunidades enquanto estiver usando essa habilidade, você não ativa armadilhas, e outras criaturas não ganham vantagem contra você por estarem flanqueando você ou lhe cercando até o final do seu próximo turno.

MESTRE DA BEBIDA

No 7º nível, anos de bebidas fortes lhe deixaram resistente. Você tem vantagens em testes de resistência contra venenos.

OLHOS DE ÁGUIA

No 7º nível, o tempo que você passou no mar lhe deu uma afinidade em encontrar seus inimigos. Você tem vantagem em testes de Percepção enquanto estiver na água, navio, canoa e barco. Além disso, você pode usar sua ação bônus no seu turno para fazer um teste de Percepção para encontrar um inimigo escondido (não precisa estar no mar para ter essa característica.)

AMBIÇÃO LENDÁRIA

Começando no 13º nível, encontrar tesouros inspira sua ganância e sua paranoia, fazendo você procurar por tesouros escondidos. Quando você encontrar um recipiente fechado com peças de ouro dentro, você pode procurar por compartimentos secretos. Role 1d10. Em um 1-4, o compartimento secreto está vazio. Em um 5-10, você encontra mais ouro igual a seu Bônus de Proficiência x 5. Se você rolou um 10, você também ganha 1 de sua escolha: Uma poção de cura, uma joia que valha 250 po, ou munição +1. Você pode usar esta habilidade uma vez por dia. Para recupera-la você deve fazer um descanso curto.

MESTRE DA ESGRIMA

Começando no 15º nível, quando usar a habilidade Adepto em Esgrima, se você não for acertado por um ataque, você pode imediatamente fazer um ataque corpo-a-corpo contra o alvo que lhe atacou usando sua reação, ou você pode imediatamente trocar de posições com o alvo que lhe atacou usando sua reação. Você só pode usar essa habilidade com criaturas que tenham o mesmo tamanho que você, e você não recebe ataques de oportunidade enquanto usa esta habilidade.

MORTE CERTA

No 15º nível, enquanto você sente o frio abraço da morte, sua adrenalina dá um salto, seu inimigo e você sabem que apenas um sairá dessa vivo. Se você estiver com menos de 1/3 de sua vida máxima, qualquer inimigo que você esteja duelando leva o dobro de dano do seu Bônus de Duelo, eles não podem ganhar vantagem sobre você, e seus ataques não ganham desvantagem sobre eles. Nem você e nem o alvo podem usar suas reações contra outros alvos que não sejam vocês. Se o inimigo que você estiver duelando morrer, o duelo termina imediatamente, você recebe pontos de vida igual ao seu nível, e se você foi a criatura que o matou, você ganha 5 pontos de vida adicionais.

SEGURA ESSA!

No 17º nível, quando uma criatura a 9 metros de você que você tenha linha de visão fizer uma ação, você pode usar sua reação para fazer um ataque a distância com arma contra aquela criatura. Em um acerto, a criatura não toma dano e nem recebe efeitos de status, mas a ação que ela iria fazer é cancelada. Você só pode usar essa habilidade 1 vez por dia, e deve fazer um descanso curto ou longo para usá-la novamente.

REPUTAÇÕES DE PIRATA

PIRATA TEMÍVEL

Algumas de suas habilidades requerem que o seu alvo faça um teste de resistência para resistir os efeitos. A CD

do teste de resistência é:

CD para testes de resistência: 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Carisma

FIGURA IMPONENTE

Quando você escolhe esse arquétipo no 3º nível, como uma ação bônus você pode forçar todos os inimigos que tiverem o mesmo tamanho que você até 18 metros de você a fazerem um teste de resistência de Sabedoria. Em caso de falha, o alvo fica amedrontado até o final do seu próximo turno. Uma vez que você use esta habilidade, você deve fazer um descanso curto ou longo para usá-la novamente. Se qualquer inimigo estiver a 1,5 metros de você e estiver amedrontado, você pode fazer um ataque de oportunidade contra ele.

PALAVRAS DE TERROR

No 6º nível, como uma ação bônus antes do seu ataque, você pode tentar assustar um alvo que você esteja duelando com suas palavras sombrias, ameaçando-o de desmembrá-lo, cicatrizar sua beleza, ou arrancar suas tripas. O alvo deve entender a língua que você está falando. Se você ameaça-lo de desmembramento, o alvo deve fazer um teste de resistência de Sabedoria. Se ameaçá-lo de cicatrizar sua beleza, o alvo deve fazer um teste de resistência de Carisma. Se ameaça-lo de arrancar suas tripas o alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição. Em uma falha, você tem vantagem em ataques contra este alvo neste turno e o alvo toma dano psíquico igual ao seu modificador de carisma x2 (no 14º este dano aumenta para x3) Você pode usar esta habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Carisma + 1. Você ganha todos os usos novamente quando você termina um descanso longo.

INSPIRAÇÃO ASSUSTADORA

No 6º nível, suas ameaças inspiram a tripulação a fazer coisas que eles nem sabiam que poderiam fazer. Enquanto não estiver em combate, você pode escolher um aliado que não seja proficiente em Acrobacia, Atletismo, Enganação, Persuasão, Intimidação, Prestidigitação, ou Furtividade. Ele faz um teste de Inteligência. Se ele falhar no teste você pode escolher uma dessas perícias. O aliado escolhido trata essa perícia como se fosse proficiente nas próximas 24 horas. Você pode usar essa habilidade uma vez por dia e não pode usá-la em um aliado que já esteja sendo beneficiado por ela. Você recupera essa habilidade após um descanso curto.

FIGURA ATERRORIZANTE

Começando no 9º nível, você se torna o pior pesadelo de seus inimigos. Quando você usa Figura Imponente, você pode forçar seus alvos a agirem como se estivessem sobre o efeito da magia “Medo”. Todos os inimigos tomam 12d4 de dano psíquico em uma falha no teste e metade desse dano em um sucesso.

HOMENS MORTOS CONTAM HISTÓRIAS

Começando no 14º nível, rumores de seus terríveis feitos se espalharam pelo mundo. Você tem vantagem em todos os testes de Intimidação contra criaturas que o reconheçam. Você recebe vantagem em um ataque contra um inimigo que esteja lutando contra você, ou seus aliados, por mais de 3 rodadas.

PALAVRAS INCAPACITANTES

No 18º nível, em adição aos efeitos de Palavras de Terror, em uma falha do teste de resistência o alvo fica “Paralisado”. O alvo se mantém paralisado por 2 minutos. No final de cada turno subsequente, ele pode tentar fazer o mesmo teste de resistência. Também pode fazer este teste sempre que for atacado. Em um sucesso, o alvo deixa de ficar paralisado.

AURA TERRÍVEL

No 20º nível, você usa sua ação inteira para canalizar o espírito de Davey Jones. Você pode escolher 5 inimigos mais seu modificador de Carisma a até 36 metros de você. Estes inimigos devem passar em um teste de resistência de Sabedoria, em uma falha, estes inimigos juram lealdade a você pela próxima hora. Eles vão para as últimas posições na linha de iniciativa. Aqueles que jurarem lealdade tomam 12d12 de dano psíquico quando este efeito terminar. Em um sucesso, os inimigos tomam 6d12 de dano psíquico. Você pode usar esta habilidade apenas 1 vez por dia. Você a recupera após um descanso longo.

PIRATA ASTUTO

Algumas das características requerem que seus alvos façam um teste de resistência para resistir os efeitos. A CD destes testes é:

CD para testes de resistência: 8 + bônus de proficiência + seu modificador de Destreza

TIRO BARATO

No 3º nível, você pode tentar cegar um alvo que você esteja duelando. Como uma ação bônus, você pode arremessar, uma garrafa, lama, grama, areia a até 3 metros apenas se houver tais objetos, ou se você tiver um chicote, corrente, bandana, ou corda, você pode estalar nos olhos do alvo. Seu alvo deve fazer um teste de resistência de Destreza, em uma falha ele fica cego até seu próximo turno. Em um sucesso o alvo não sofre nenhum efeito. Apenas usável em criaturas com olhos físicos. Criaturas com mais de 3 olhos tem vantagem no teste. Você pode usar essa habilidade um número de vezes igual ao seu modificador de Destreza + 1. Você recupera os gastos dessa habilidade após um descanso curto ou longo.

ESPECIALISTA EM EXPLOSIVOS

Quando você escolhe este arquétipo no 3º nível, Piratas astutos aprendem a criar bombas para derrubar seus oponentes. Uma vez por dia, você pode gastar 2 horas e 25 po em um vilarejo, vila, ou cidade para coletar matérias para criar bombas de sua escolha. Você pode carregar até 6 bombas em qualquer combinação de tipos, e pode guardar em sua mochila até 12 bombas a mais. Você só pode dar essas bombas para outro personagem se a Inteligência dele for 10 ou mais. Role 1d4 +2 para determinar quantas bombas você pode criar naquelas 2 horas, qualquer bomba feita além do máximo que você possa carregar é vendida por 5 po cada. Depois de rolar, você está livre para determinar quais bombas irá criar. Como uma ação, um personagem segurando uma bomba pode arremessá-la a até 9 metros, afetando tudo em um raio de 4,5 metros. Outros personagens que arremessam suas bombas devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Destreza CD 13 ou a bomba cairá nos pés deles. Os tipos de bombas que você pode criar estão listadas abaixo.

Bomba de Pólvora. Cria uma explosão em área em um raio de 4,5 metros. Todas as criaturas na área devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Destreza contra a CD do Pirata Astuto ou tomam 4d6 de dano de fogo, em um sucesso a criatura toma apenas metade deste dano.

Bomba de Estilhaço. Cria uma explosão que espalha estilhaços de vidro e pregos. Esta bomba explode em um raio de 1,5 metros. Todas as criaturas na área devem fazer um teste de resistência de Destreza contra a CD do Pirata Astuto, em uma falha a criatura sofre 5d6 de dano perfurante, e em um sucesso ela sofre metade desse dano.

Bomba Venenosa. A bomba solta uma nuvem de gás venenoso. Todas as criaturas em um raio de 4,5 metros devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou sofrem 2d6 de dano vene-

noso, e devem repetir este teste no começo de cada um dos turnos delas. Em cada falha subsequente, a criatura sofre 1d6 de dano venenoso adicional. Em um sucesso, o veneno para. Duração: 1 minuto.

Bomba Grudenta. Sola um líquido viscoso que cobre o chão. Todas as criaturas em um raio de 6m no local atingido devem fazer um teste de resistência de Destreza contra a CD do Pirata Astuto ou ficarão impedidas. Todas as criaturas impedidas por este efeito devem fazer um teste de resistência de Força no começo de cada turno delas para se libertarem.

MORTE DE CIMA

No 8º nível, toda vez que você cair sobre uma criatura adjacente de uma altura de no mínimo 3 metros, você ganha vantagem no ataque contra esta criatura e causa 3d6 de dano adicional em um ataque bem sucedido. (Esta habilidade aumenta para 6d6 no 14º nível)

SÁBIO DO VENENO

Começando no 9º nível, toda vez que você gastar uma hora em uma cidade, ou vila coletando materiais para bombas, você pode coletar frascos de veneno. Gaste 20 po e role 1d4 separado para determinar quantos frascos de veneno você é capaz de comprar sendo que sua capacidade máxima é de 8 frascos. O único tipo de veneno que você pode comprar desta maneira é o veneno básico. Como uma ação bônus você pode aplicar qualquer veneno a uma arma ou 5 munições. Uma vez que o veneno está aplicado, o veneno dura por 5 minutos antes do seu efeito se esvaír. Alvos acertados pela sua arma envenenada devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou sofrem 1d6 de dano de veneno adicional ao dano de sua arma.

MESTRE EM EXPLOSIVOS

Começando no 14º nível, você aprende a criar bombas poderosas, como listadas abaixo. Para criar essas novas bombas você deve gastar 50 po e 6 horas em uma vila, vilarejo ou cidade. Você é apenas permitido a ter uma de cada dessas bombas, elas são muito perigosas para serem dadas aos outros, e não podem ser vendidas sem levantar suspeitas. O raio de todas as bombas feitas com esta habilidade aumenta em 1,5 metros e elas podem ser jogadas a até 7,5 metros. Além disso, quando estiver criando estas bombas com a habilidade Especialista em Explosivos, você rola 1d6 + 2 para determinar quantas bombas você pode criar que não sejam as bombas criadas pela habilidade Mestre em Explosivos.

Bomba Incendiária. Cria uma explosão letal muito poderosa. Todas as criaturas em um raio de 3 metros devem ser bem sucedidas em um teste de resistência de Destreza contra a CD do Pirata Astuto ou sofrerão 6d10 de dano de fogo, em um sucesso a criatura sofre metade deste dano.

Bomba Furiosa. A bomba solta uma nuvem de gás. Todas as criaturas em um raio de 6m devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou caem sobre o efeito da magia “Confusão”. Em caso de falha, as criaturas afetadas devem fazer um teste de resistência de Sabedoria no começo de seus turnos para se livrarem do efeito do gás. Em caso de sucesso a criatura não é afetada pelo gás.

Bomba do Sono. A bomba solta uma nuvem de gás. Todas as criaturas em um raio de 9 metros devem fazer um teste de resistência de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou cairão inconscientes no chão. Em caso de falha, as criaturas afetadas devem fazer um teste de resistência de Sabedoria no final de seus turnos para se livrarem do efeito. Em caso de sucesso a criatura não é afetada pelo gás.

Bomba de Luz. A bomba cria um onda de luz brilhante que cega todos afetados. Todas as criaturas em um raio de 18 metros do impacto da bomba e que tenham linha de visão da área afetada devem ser bem sucedidas

em um teste de resistência de Destreza contra a CD do Pirata Astuto ou ficarão atordoadas. Em caso de falha, as criaturas afetadas devem fazer um teste de resistência de Inteligência contra a CD do Pirata Astuto para se livrarem do efeito no final de cada um dos seus turnos. Em caso de sucesso, a criatura não é afetada.

SAQUEADOR DE OLHOS

Começando no 14º nível, você pode gastar pelo menos 15 minutos procurando por vidro quebrado nos seus arredores, e então você esmaga criando um pó. Se a área tiver vidro, role 1d4 + 2 para determinar quantos frascos de vidro em pó você ganha. Isso pode ser usado durante um descanso curto. Você pode carregar uma quantidade de frascos igual ao seu bônus de proficiência. Quando usa a habilidade Tiro Barato, você pode gastar um frasco de vidro em pó. Se o alvo falhar no teste de resistência, ele fica cego indefinidamente, e sofre 1d6 de dano cortante em seus olhos a cada turno. Se o alvo for curado, ou fizer um descanso curto ou longo, o dano cessa. Se o alvo for magicamente curado, ele deixa de estar cego. Se o alvo não for magicamente curado em 2 semanas, um dos olhos apodrece e cai. Isso se repete a cada 2 semanas até que a criatura não tenha mais olhos.

ESPECIALISTA EM MERCADO NEGRO

Começando no 18º nível, você é considerado uma figura importante nos mercados negros. Toda vez que você gastar uma hora adquirindo venenos, você pode conseguir qualquer tipo de veneno. Você deve gastar 100 po e rolar 1d6 para determinar quantos frascos de veneno você coleta. Depois de rolar, você está livre para determinar os tipos de veneno que você coletou. A CD para resistir estes venenos é a CD do Pirata Astuto.

DESABILITAR O FRACO

No 20º nível, toda vez que você acertar um ataque com uma arma que tenha acuidade você pode escolher cortar um musculo em uma das áreas do alvo que estão listadas abaixo. Essa habilidade é limitada apenas para humanoides e bestas. O alvo deve fazer um descanso longo para reganhar controle do musculo danificado. Você só pode usar esta habilidade 2 vezes ao dia, e deve terminar um descanso longo para reganhar essa habilidade.

Braço. Você desabilita o musculo de um dos braços do alvo. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou terá desvantagem sempre que atacar com o braço desabilitado.

Perna. Você desabilita o musculo de uma das pernas do alvo. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Constituição contra a CD do Pirata Astuto ou terá seu deslocamento reduzido pela metade.

ARMADURA

NOME	PREÇO	CLASSE DE ARMADURA (CA)	FORÇA	FURTIVIDADE	PESO
<i>Armadura Leve</i>					
Traje Pirata	45 po	12 + modificador de Des	-	-	5 kg

MULTICLASSE

Pré-requisitos. Para se qualificar para multiclasse na classe Pirata, você deve atender aos pré-requisitos Destreza 13 e Carisma 13.

Proficiências. Quando você multiclasse na classe Pirata, você ganha as seguintes proficiências: armadura leve, escudos, armas simples, uma habilidade da lista de habilidades da classe, ferramentas do navegador.