

## Fuzil de Assalto

O Fuzil de Assalto é um dispositivo capaz de canalizar a centelha mágica do usuário e utilizá-la como munição e bateria. Escolha um elemento dentre Eletricidade, Gelo e Fogo. Esse Dispositivo segue as regras de uma arma de fogo, possuindo as características Força 13, leve e alcance 60/250. Ela causa 1d10 de dano (Elétrico/Gélido/Ígneo) dependendo do elemento escolhido.

**Bateria Humana.** Utilizando uma ação Bônus, você pode realizar um ataque à distância contra uma criatura a até 60 pés de você. Em um acerto criatura recebe 1d6 de dano (Elétrico/Gélido/Ígneo) dependendo do elemento escolhido. Você utiliza seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque com essa habilidade.

**Tenho que Correr.** Ao acertar um ataque a distância em um inimigo você ganha uma carga que lhe fornece explosão de 5 pés de deslocamento adicional por 1 minuto. Você pode acumular até o máximo de 3 cargas.

**Amplificar.** Você pode gastar 1 ponto de Energia para aumentar o dano causado por Bateria Humana em 1 dado. Você só pode ativar esse efeito uma vez por turno.

## Fuzil de Assalto Aprimorado

O dano base do Fuzil de Assalto se torna 2d6 e você pode adicionar seu modificador de Destreza ao dano de Bateria Humana.

Escolha uma dentre as seguintes atualizações:

**Laser Ultra.** Ao Gasto de 2 pontos de energia você pode utilizar uma ação e criar uma linha de 50 pés de comprimento por 5 pés de largura. Criaturas dentro dessa área deve realizar uma salvaguarda de Destreza CD igual a 8 + Bônus de proficiência + Modificador de Inteligência, em uma falha recebe 2d8 de dano (Elétrico /Gélido/Ígneo). Essa habilidade pode ser utilizada em paredes ou coberturas, dessa forma o alcance da linha aumenta para 100 pés e o dano causado passa a ser 4d8.

**Acelerar.** Tenho que correr passa a poder acumular até 5 vezes.

**Amplificação Elemental.** Você pode optar por gastar 1 ponto de Energia adicional ao realizar Amplificar e fazer com que a criatura atingida receba a seguinte condição dependendo do tipo de dano causado.

- **Elétrico.** A criatura fica enfraquecida até o final do seu próximo turno.
- **Gélido.** A criatura tem seu deslocamento reduzido em 10 pés até o final do seu próximo turno.
- **Ígneo.** A criatura recebe a condição Chamuscado, recebendo metade do seu bônus de proficiência de dano ígneo por turno.

## Fuzil de Assalto Avançado

O dano base do Fuzil de Assalto se torna 2d8 e o dado de dano de Bateria Humana se torna 1d8.

Escolha uma dentre as seguintes atualizações:

**Laser Ultra Avançado.** Laser Ultra aumenta 1 dado de dano.

Adicionalmente ele recebe um dos seguintes efeitos baseado no tipo de dano causado.

- **Elétrico.** As criatura fica enfraquecida até o final do seu próximo turno.
- **Gélido.** As criaturas tem seu deslocamento reduzido em 10 pés até o final do seu próximo turno.
- **Ígneo.** As criaturas recebem a condição Chamuscado, recebendo metade do seu bônus de proficiência de dano ígneo por turno.

**Boom.** Enquanto tiver ao menos 3 cargas com tenho que correr sua CA aumenta em 1 e você recebe +1 em suas salvaguardas de Destreza, Força e Constituição. Se você tiver 5 cargas esse efeito é dobrado.

**Ricochete Energico.** Ataques feitos com Fuzil de Assalto podem ricochetear. Se um ataque acertar, Inimigos a até 10 pés do alvo devem fazer uma Salvaguarda de Destreza CD igual a 8 + Bônus de proficiência + Modificador de Inteligência, em uma falha recebem metade do dano causado ao alvo original como dano (Elétrico/Gélido/Ígneo).

## Fuzil de Assalto Ultimate

O dano base do Fuzil de Assalto se torna 3d8 e você pode adicionar o seu modificador de Inteligência as jogadas de dano de Bateria Humana além do modificador de Destreza também.

Escolha uma dentre as seguintes atualizações:

**Reação de Impacto.** Quando você for atingido por um ataque, você pode utilizar sua reação e 5 pontos de Energia para criar uma barreira elemental que te protege e causa dano aos inimigos. Até o início do seu próximo turno, você terá +5 na CA, até para o ataque que disparou a reação. Inimigos em um alcance de 5 pés de você precisam fazer uma Salvaguarda de Destreza CD igual a 8 + Bônus de proficiência + Modificador de Inteligência, em uma falha recebem 4d8 como dano (Elétrico/Gélido/Ígneo).

**Detonar Tudo.** A habilidade Bateria Humana agora causa 1d10 como dano base. Você pode optar por gastar 2 pontos de Energia adicionais ao realizar Amplificar e fazer com que a criatura receba mais um dado de dano.

**Recapitular.** Escolha duas atualizações anteriores que você não tenha e que pode escolher.