



Atirador

Haydgi

CONTEÚDO PUBLICADO PELA INICIATIVA T20

NÃO OFICIAL E NÃO CANÔNICO



Pois bem, prazer, aqui trago uma nova classe regional que fiz, me inspirando em vários conteúdos de outras pessoas, sendo as principais o Atirador do *Thomas Hammes* e Atirador do *JaoDoButeco*, assim como também, da minha própria cabeça e a DB #199 onde temos três incríveis classes que são de certa forma “regionais”. Tente e quebre a classe, qualquer sugestão de melhoria, seja poderes fora do padrão Jambo, ou muito fraco (ou forte), ou com alguma interação esquisita, concordância e sentido no texto, meu discord é xdhayd. Muito obrigado!

V 0.4:

Adicionado

Símbolo da Lei

0.5:

Caçador de cabeças Ajustado valor da recompensa

Fogo de Cobertura Ajustado condição de vulnerável para apavorado

Removido Descarregar Tambor

Fogo no Buraco Ajustado

Mirar nas Pernas 1d3 rodadas -> cena

Rework no Chuva de Balas

Removido Dupla Inseparável, transferido para Mestre da Pólvora

Nova Devoção de Tenebra, que além de deusa da noite também é da pólvora

0.6:

Mudança no nome da Classe "Pistoleiro" para "Atirador"

Caçador de cabeças ajustado o valor da recompensa

O Atirador

Nível	Habilidades de Classe
1º	Armas de Harrie (2 Disparos), Chubo e Coragem
2º	Poder de Atirador
3º	Rolamento (1 carga), Poder de Atirador
4º	Poder de Atirador
5º	Pistola (3 Disparos), Caminho do Atirador, Poder de Atirador
6º	Poder de Atirador
7º	Poder de Atirador
8º	Poder de Atirador
9º	Pistola (4 Disparos), Poder de Atirador
10º	Rolamento (2 cargas), Poder de Atirador
11º	Poder de Atirador
12º	Poder de Atirador
13º	Pistola (5 Disparos), Poder de Atirador
14º	Poder de Atirador
15º	Poder de Atirador
16º	Poder de Atirador
17º	Pistola (6 Disparos), Rolamento (3 cargas), Poder de Atirador
18º	Poder de Atirador
19º	Poder de Atirador
20º	Lenda Viva, Poder de Atirador

Atirar onde dói ajustado agora custa PM e fornece mais margem, porém tem a condição de não sofrer dano.

Mente Ardil ajustado agora permite gastar mais PM para que o teste de vontade vá para evitar várias habilidades que sejam perdidas ao sofrer dano.

Mão veloz ajustado, não precisa ser mais o primeiro na iniciativa para se beneficiar do multiplicador.

Atirador

Desde os primórdios da civilização, a busca pelo poder e pela liberdade sempre esteve ligada à capacidade de se defender e atacar. E quando a pólvora e as armas de fogo surgiram, um novo tipo de combatente apareceu: o atirador. Nos campos de batalha e nas ruas das cidades, esses atiradores tornaram-se figuras lendárias, capazes de mudar o curso de uma luta com um único disparo.

O atirador é um mestre da agilidade e da precisão. Treinado para dominar as armas de fogo mais sofisticadas, ele não é apenas um mero portador de armas, mas um artista da guerra, capaz de fazer com que cada bala disparada conte. Seu conhecimento profundo sobre a mecânica das armas e as táticas de combate transforma cada confronto em um espetáculo de habilidade e estratégia.

Diferente de outros guerreiros, o pistoleiro não se lança impetuosamente ao combate. Ele observa, calcula e dispara. Sua mente afiada o ajuda a traçar planos enquanto os outros se precipitam, e sua habilidade com pistolas de smokestone permite que ele dispare em sequência, infligindo danos devastadores a seus inimigos. A cada disparo, ele reafirma sua determinação e seu desejo de vencer, ciente de que, em um mundo repleto de perigos, a sobrevivência pertence aos mais rápidos e astutos.

Os atiradores são frequentemente solitários, mas formam laços com seus aliados, reconhecendo a importância de uma boa posição no campo de batalha. Eles sabem que um disparo bem colocado pode mudar a maré de uma luta, e por isso se tornam especialistas em flanquear, utilizar coberturas e atacar a distância. Através de seus treinamentos, conseguem desferir golpes letais com um mínimo de esforço.

A tradição dos atiradores de smokestone é rica e variada. Alguns podem ter começado como mercenários, lutando por dinheiro, enquanto outros se tornaram defensores de vilarejos, utilizando suas habilidades para proteger os inocentes. Independentemente de sua origem, todos compartilham uma coisa em comum: um amor inabalável pela liberdade e pela justiça. Para eles, cada tiro não é apenas um ato de combate, mas uma afirmação de sua vontade de lutar por aquilo em que acreditam.



Características de Classe

Pontos de Vida. Um atirador começa com 12 pontos de vida + Constituição e ganha 3 PV + Constituição por nível.

Pontos de Mana. 4PM por nível.

Perícias. Pontaria (Des) e Reflexos (Des), mais 4 a sua escolha entre Acrobacia (Des), Cavalgar (Des), Enganação (Car), Fortitude (Con), Furtividade (Des), Iniciativa (Des), Intimidação (Car), Intuição (Sab), Jogatina (Car), Luta (For), Ofício (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Proficiências. Nenhuma.

Devoções. Arsenal, Azgher, Hynnin e Tenebra.

HABILIDADES DE CLASSE

Arma de Harrie Você recebe proficiência em armas de fogo leves e começa o jogo com uma pistola de smokestone, capaz de disparar duas vezes antes de ser recarregada. Contudo, ela causa dois passos a menos de dano. A cada quatro níveis, o número de disparos aumenta em um, e a partir do 5º nível, a penalidade de dano é removida. Você pode transformar uma arma de fogo leve em uma arma de smokestone, gastando uma semana de trabalho e T\$ 100. Durante esse período, a arma não pode ser utilizada. Armas de smokestone só podem ser usadas por você, devido ao sistema de tambor complexo e à alta destreza necessária para manuseá-las.

Chumbo e Coragem. Você pode gastar 3PM para aumentar sua concentração até a próxima vez que receber dano, durante esse tempo sempre que atacar com uma arma de fogo à sua escolha, você rola dois dados e usa o melhor, a partir do 6º nível, pode gastar +2PM para adicionar seu Carisma nas rolagens de dano com armas de fogo leve. Além disso, recebe resistência ao medo igual a seu Carisma.

Poder de Atirador. No 2º nível, e a cada nível seguinte, você escolhe um dos poderes a seguir.

- *Acostumado ao Crime.* Você pode realizar testes para ocultar uma arma de fogo leve com Acrobacia e recebe +5 nesses testes. Pré-requisito: Treinado em Acrobacia.
- *Apostador.* Você pode gastar um dia para encontrar e participar de uma mesa de wirt ou outro jogo de azar. Escolha um valor e faça um teste de Jogatina contra a CD correspondente: T\$ 100 (CD 15), T\$ 200 (CD 20), T\$ 400 (CD 25), T\$ 800 (CD 30), T\$ 1.600 (CD 35) e assim por diante. Se passar, você ganha o valor escolhido (ou um item ou

favor equivalente, a critério do mestre). Se falhar, perde esse mesmo valor. A critério do mestre, o lugar onde

você está pode limitar ou impossibilitar o uso deste poder. Pré-requisito: Treinado em Jogatina.

- *Armas Longas.* Você recebe proficiência com armas de fogo. Além disso, seus poderes de atirador que afetam apenas armas de fogo leves também funcionam para as outras armas de fogo de duas mãos, mas elas têm uma munição a menos quando se tornam Armas de Harrie.
- *Aumento de Atributo.* Você recebe +1 em um atributo. Você pode escolher este poder várias vezes, mas apenas uma vez por patamar para um mesmo atributo.
- *Autodidata da Pólvora.* Você se torna treinado em Ofício (Armeiro) e pode realizar testes dessa perícia com carisma para armas de fogo leves. Se for treinado nessa perícia, pode fabricar balas com até uma melhoria.
- *Atirar onde Dói.* Você pode pagar 1 PM para receber +2 na margem de ameaça em seus ataques com Armas de Fogo leve até que sofra dano ou que a cena termine, o que vier primeiro. Pré-Requisito: 5º nível de Atirador
- *Caçador de Cabeça.* Uma vez por aventura, quando estiver em uma comunidade igual ou maior que uma vila, você pode obter um cartaz de procurado. Esse procurado deve representar um perigo real ao grupo, e a critério do mestre, podendo ser um inimigo da aventura. Então, você gasta um dia e T\$ 50 por patamar que estiver para conseguir informações sobre ele e, em seguida, faz um teste de Carisma (CD 10). Você recebe +2 em testes de perícia relacionados ao alvo e ignora 5 de RD dele; esses bônus aumentam em +2 e +5, respectivamente, para cada 5 que ultrapassarem a CD no teste. Quando o derrotar (seja eliminando ou entregando vivo) e apresentar uma prova às autoridades locais, recebe uma recompensa equivalente a 10% do dinheiro inicial do nível equivalente ao ND da ameaça (por exemplo, ao entregar uma ameaça de ND 6 você receberia T\$ 300). Pré-requisito: Car 2, 6º nível de Atirador
- *Escudo de Disparos.* Você pode gastar 2 PM para receber +2 na defesa (ou +3 com Armas Longas) para cada disparo que acertar até o fim do seu turno com uma arma de fogo leve, esse bônus de defesa dura até o início do seu próximo turno. Pré-requisito: 3º nível de Atirador.
- *Combater com Cobertura.* Quando faz um ataque a distancia contra um inimigo em cobertura leve ou total, você pode gastar uma quantidade de PM limitada pelo seu Carisma. Para cada PM gasto, recebe +2 no teste de ataque.
- *Convocar Duelo.* Com uma ação completa, você desafia um alvo, sendo livre para estabelecer os termos do duelo (normalmente um contra um), se for um duelo plausível, o alvo só pode recusar se passar em um teste de Vontade (CD Car). Quando estiverem prontos, devem rolar iniciativas (caso não estejam em uma iniciativa) e combater até que um caia inconsciente ou se renda. Durante o combate, você recebe um bônus em RD e testes de ataque com Armas de Harrie igual ao seu Carisma (limitado pelo seu nível). Caso

seja derrotado ou quebre o combinado do duelo, perde todos os seus PM e só pode recuperá-los no próximo dia. *Pré-Requisito: Car 2.*

- *Costumes Harries.* Você soma seu Carisma em Cavalgar, Intuição e Percepção. Pré-requisito: Car 1.
- *Chuva de Chumbo.* Uma vez por rodada, quando usa Mestre da Pólvora para atacar com duas armas, você pode pagar 2 PM para fazer um ataque adicional. Pré-requisito: Des 3, Mestre da Pólvora, 12º nível de Atirador.
- *Deadeye.* No final do seu turno, você pode gastar 3 PM para marcar um número de inimigos igual ou menor que seu Carisma dentro do alcance da sua arma. No início do seu próximo turno, pode gastar uma ação padrão para fazer um disparo com uma arma de fogo leve contra cada inimigo marcado. Se não tiver sofrido nenhum dano desde seu último turno, você dobra os benefícios de Atirador de Elite. Pré-requisito: Atirador de Elite.
- *Disparo Estratégico.* Quando um inimigo está sendo flanqueado pelos seus aliados, você também recebe o bônus nos seus ataques contra esse alvo. Além disso, seu bônus de terreno elevado aumenta em +2. Pré-requisito: Int 1.
- *Disparo Intimidador.* Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo leve, você pode gastar 2 PM para fazer um teste para assustar como ação livre contra o alvo. Você só pode usar esse poder uma vez por cena contra uma mesma criatura. Pré-requisito: Treinado em Intimidação.
- *Esconderijo Esperto.* Quando terminar sua rodada adjacente a um aliado, você pode sofrer -2 nos testes de ataque para receber cobertura leve até o início do seu próximo turno (ou até o aliado sair de perto).
- *Especialista em Explosivos.* Seus preparados alquímicos com dano de impacto aumentam em um passo de dano (d4 para d6, d6 para d8, d8 para d10 e d10 para d12). Além disso, você soma seu Carisma na CD para resistir a esses itens e na rolagem de dano (cumulativo). Pré-Requisito: Fogo no Buraco.
- *Fogo no Buraco.* Uma vez por rodada, depois de fazer um ataque com uma arma de fogo leve, você pode gastar 2PM para arremessar um preparado alquímico empunhado como ação livre, caso precise ser acendido ou equivalente, pode arremessar como ação de movimento.
- *Fulgor: Disparar na Mão.* Esse disparo não causa dano, ao invés disso você realiza a manobra desarmar contra o alvo.
- *Fulgor: Fogo de Cobertura.* Esse disparo não causa dano, você dispara de forma a espantar o inimigo, ele deve fazer um teste de Vontade com CD igual ao seu teste de ataque, se falhar fica apavorada por uma rodada. Se a criatura passar no teste ela se torna imune à habilidade pelo resto do dia. *Medo*
- *Fulgor: Tiro na cabeça.* Você mira na cabeça ou ponto vital. Você recebe uma penalidade de -2 no ataque, mas aumenta a margem de ameaça em +2. Uma criatura imune a acertos críticos também é imune a esse poder. Pré-Requisito: 7º nível de Atirador.

- *Fulgor: Areia no Olho.* Quando realiza um disparo em uma criatura dentro de seu alcance natural, você arremessa areia (ou equivalente) nos olhos do alvo, que deve fazer um teste de Reflexos (CD Des), se falhar fica cego por uma rodada e ofuscado pela cena, se passar fica ofuscado por uma rodada. Independente do resultado, a criatura fica imune a esse Fulgor até o fim da cena.
- *Fulgor: Mirar nas Pernas.* Você dispara mirando na parte vital para o alvo se movimentar. Se acertar, o alvo deve passar em um teste de Fortitude (CD Des), se falhar fica lento até o fim da cena.
- *Gatilho Rápido.* Uma vez por rodada, se estiver em concentração e usar a ação agredir para fazer um ataque à distância com uma arma de fogo leve, você pode gastar 2 PM para fazer um ataque adicional.
- *Grudar o Cano.* Quando faz um ataque à distância com uma arma de fogo contra um oponente adjacente, você não sofre a penalidade de -5 no teste de ataque e aumenta seu dano em um passo. Pré-requisito: treinado em Luta.
- *Mão Veloz.* Você recebe +2 em testes de Iniciativa e pode sacar ou guardar itens como uma ação livre, em vez de uma ação de movimento. Além disso, o tempo gasto para recarregar armas de disparo é reduzido em uma categoria (de ação completa para ação padrão, de ação padrão para ação de movimento, e de ação de movimento para ação livre). Se já possuir Saque Rápido, ao invés disso, recebe +1 no multiplicador de crítico na primeira rodada de combate. Pré-requisito: Treinado em Iniciativa e 6º nível de Atirador.
- *Mente Ardil.* Quando sofrer dano, você pode pagar 2PM para fazer um teste de Vontade (CD igual ao dano) para não perder os benefícios de uma habilidade de Atirador que seja cancelada quando sofre dano. Você pode pagar +2PM para cada outra habilidade que fosse perder ao sofrer dano.
- *Mira Firme.* Você não sofre penalidade em ataques à distância por combate montado e quando atacar uma criatura agarrada ou que esteja agarrando, pode pagar 2PM para ignorar a chance de acertar o alvo errado. Pré-requisito: 8º nível de Atirador
- *Atirador Experiente.* Você pode recarregar até duas armas de fogo empunhadas com uma única ação padrão (ou de movimento, caso tenha Saque Rápido ou Mão Veloz). Pré-requisito: 3º nível de Atirador.
- *Chuva de Bala.* Quando tiver duas armas de fogo em mãos você pode gastar 3PM e uma ação completa para disparar várias vezes em um cone de 6m, realize dois disparos e compare com a defesa de todas as criaturas na área e depois faça a rolagem de dano. A cada 8 níveis de pistoleiro você pode gastar +2PM para realizar mais um disparo. *Pré-requisito: Mestre da Pólvora.*
- *Preciosas Armas.* Quando for alvo de uma manobra para desarmar ou quebrar uma arma de fogo leve, você pode gastar 2 PM para fazer o teste oposto com pontaria e gastando uma munição.
- *Ricochete.* Você pode gastar uma ação padrão e 2PM para fazer um ataque com uma arma de fogo leve contra uma criatura em cobertura total, desde que você saiba onde ela está (vendo o reflexo, através de magia ou um aliado falando) e tenha uma superfície onde

um disparo possa ricochetear. A criatura é considerada somente sob cobertura leve contra esse ataque. Pré-requisito: 8º nível de Atirador.

- **Símbolo da Lei.** Você é reconhecido como figura da lei e presenteado com uma Carta do Corso, que permite portar armas de fogo legalmente. Além disso, você recebe +5 em testes de Intimidação contra criminosos que saibam da sua posição e +5 em diplomacia com cidadãos que respeitem sua posição. Caso seja pego cometendo crimes, ou com má conduta, você perde os benefícios desse poder, só recuperando os benefícios na próxima aventura, fazendo uma missão designada por um oficial da lei. Pré-requisitos: 5º nível de Atirador.

Rolamento. No 3º nível, uma vez por cena quando for alvo de um ataque ou efeito que exija teste de reflexos, pode gastar 1PM para realizar um rolamento que causa 10% de chance de falha, a chance aumenta em 10% para cada ponto de Carisma que tiver (máximo de 50% e limitado pelo seu nível), o número de usos aumenta em um a cada sete níveis. Quando realiza um acerto crítico ou reduz um inimigo a OPV, restaura um uso dessa habilidade.

Caminho do Atirador. A partir do 5º nível, escolha entre Atirador de Elite e Mestre da Pólvora. Uma vez feita, essa escolha não pode ser alterada.

- **Atirador de Elite:** Você se especializa no combate com uma única arma, tornando um único disparo o mais letal possível. Quando usa uma Arma de Harrie em uma mão e nada na outra, seu alcance aumenta em um passo, você recebe +2 na margem de ameaça e +1 no multiplicador de crítico. Alternativamente, se tiver Armas Longas, você pode gastar uma ação padrão para se focar em uma criatura, você recebe os bônus normalmente contra aquela criatura até que você receba dano.
- **Mestre da Pólvora:** Você se especializa no combate com agilidade, fazendo uma chuva de disparos nos seus inimigos. Quando fizer uma ação agredir, você pode fazer dois ataques, um com cada arma. Se fizer isso, sofre -2 em todos os testes de ataque até o seu próximo turno. Se já tiver Estilo de Duas Armas ou Armas Longas, ao invés disso, quando acerta dois ataques (ou um ataque com Armas Longas) com uma arma de fogo leve contra um inimigo você causa +2d6 de dano, que aumenta em +1d6 toda vez que ocorrer isso até o fim da cena. Além disso, quando usa Chumbo e Coragem, o bônus conta para todas as armas empunhadas.

Lenda Viva. No 20º nível, Quando faz um acerto crítico com uma arma de fogo leve ou usa um preparado alquímico de dano de impacto, você causa dano máximo, sem precisar rolar dados.

Fulgor

Fulgor é o que diversifica mais ainda os Atiradores, cada um com suas próprias formas de brilhar.

- Todo fulgor é realizado junto de um teste de ataque á distância com armas de fogo leve.
- Todo Fulgor custa 2PM, a não ser que seja especificado outro custo na habilidade
- Só pode ser realizado um Fulgor por rodada.