

# ARCOS, BESTAS E ARMAS DE FOGO

## REVISÃO E BALANCEAMENTO

Este documento é uma proposta de balanceamento para as armas de combate à distância em Old Dragon RPG. É recomendado o uso total das regras aqui descritas, mas você é livre para usá-las, ou não, mesmo que parcialmente. Inclusive, estamos dispostos a ouvir sua opinião, e disponibilizamos a página de Feedback no site do Crisol Craitvio.

O intuito dessa reformulação é melhor balancear as armas à distância, e evidenciar suas diferenças - vantagens e desvantagens - abrindo o leque de criação de personagens, e tornando os combates mais diferenciados. Recomendase, também, que a regra de Ataques de Oportunidade seja usada, para criar situações mais reais de risco aos atiradores. Caso você não tenha experiência com o uso dos Ataques de oportunidade, considere que sempre que um disparo ou uma recarga demorada for feita adjacente à um inimigo, ele terá uma brecha para efetuar um ataque.

## ARCOS E BESTAS

Uma das armas mais simples e clássicas do gênero Capa e Espada é o Arco, uma arma que exige um treinamento e uma precisão invejável para executar bons disparos. Em contraste à habilidade necessária para usar arcos de forma efetivo, as bestas se apoiam na tecnologia, permitindo que personagens com o mínimo de instrução militar sejam capazes de operar o mecanismo que dispara os virotes a uma velocidade inacreditável.

Pelo fato de dependerem de um mecanismo, as bestas levam mais tempo para serem recarregadas, mas permitem disparos com dano fixo, uma vez que a força exercida é sempre a mesma. Por outro lado, os Arcos se apresentam com danos variados, e permitem recargas mais rápidas (ações livres), que não geram ataques de oportunidade. Versões mais modernas do arco, os Arcos Compostos, são capazes de aumentar o dano do disparo, com base na força do arqueiro.

## ARCOS E BESTAS

Nome	Dano (P)	Dano (M)	Tipo	Alcance	Recarga	Crítico	Peso	Preço
Arco curto	1d4	1d6	Pe.	15/30/45	Livre	x3	0,5kg	25 PO
Arco curto composto	1d4	1d6	Pe.	15/30/45	Livre	x3	1,5kg	60 PO
Arco longo	1d6	1d8	Pe.	25/50/75	Livre	x3	1,5kg	60 PO
Arco longo composto	1d6	1d8	Pe.	25/50/75	Livre	x3	1,5kg	450 PO
Besta de mão	1d3	1d4+1	Pe.	9/18/27	Livre	19-20	1,0kg	20 PO
Besta leve	1d4+2	1d6+3	Pe.	25/50/75	Movimento	19-20	4,0kg	35 PO
Besta pesada	1d6+3	1d8+5	Pe.	30/60/90	R. C. <sup>1</sup>	19-20	4,0kg	50 PO

<sup>1</sup> Rodada Completa

## ARCOS E BESTAS

**Dado de Vida:** d8

**Dano:** Bestas possuem dano fixo adicional.

**Recarga:** Arcos são recarregados com ações Livres, bestas leves e pesadas não, o que permite ataques de oportunidade.

**Arcos Compostos:** Os Arcos compostos adicionam o modificador de Força ao dano, respeitando o limite de +2 para arcos curtos compostos, e +5 para arcos longos compostos.



## ARMAS DE FOGO

Se as Bestas revolucionaram o combate à distância, as Armas de Fogo repetiram o feito anos depois. As armas de fogo exigem uma proficiência para serem utilizadas com efetividade, caso contrário, resultam em uma penalidade de -4 nos acertos. Diferente das demais armas à distância, seu alcance costuma ser muito inferior quando comparadas às outras opções, como arcos e bestas.

Outro aspecto relevante das Armas de Fogo são suas munições. Dependente de pólvora e ferro, cada munição custa 1 peça de ouro, e não podem ser recuperadas como felchas convencionais.

### TIRO À QUEIMA-ROUPA

O grande diferencial das armas de fogo em relação às demais armas à distância, são os chamados tiros a queima-roupa. Impulsionado pela ignição, projéteis ignoram as armaduras dos inimigos quando estes se encontram no primeiro incremento de Alcance. Tiros à queima-roupa são desferidos contra a CA de Toque do alvo.

### RECARREGANDO ARMAS DE FOGO

Armas de Fogo exigem um esforço maior para serem recarregadas, e algumas delas ainda podem ser carregadas com mais de 1 único projétil, como é o caso do Revólver Pimenteiro e do Rifle de Repetição. Na tabela "Armas de Fogo", é informado quantos projéteis são adicionados por recarga, e qual o máximo que a arma suporta.

### ARMAS DE FOGO

Uma mão	Dano (P)	Dano (M)	Tipo	Alcance	Recarga	Crítico	Peso	Preço
Pistola	1d6+3	1d8+5	Im./Pe.	6/12/18	Padrão	x4	2,0kg	1.000 PO
Revólver Pimenteiro	1d6+2	1d8+4	Im./Pe.	6/12/18	Padrão (1/6) <sup>1</sup>	x4	2,5kg	3.000 PO
Duas Mãos	Dano (P)	Dano (M)	Tipo	Alcance	Recarga	Crítico	Peso	Preço
Bacamarte	1d6+3	1d8+5	Im./Pe.	Especial	R. C. <sup>2</sup>	x2	4,0kg	2.000 PO
Espingarda	1d6+3	1d8+5	Im./Pe.	Especial	Movimento	x2	6,0kg	5.000 PO
Espingarda cano duplo	3d6	3d8	Im./Pe.	6/12/18	Movimento	x2	7,5kg	7.000 PO
Mosquete	1d10+3	1d12+5	Im./Pe.	12/24/36	R. C.	x4	4,5kg	1.500 PO
Rifle	1d8+3	1d10+5	Im./Pe.	25/50/75	Movimento	x4	6,0kg	5.000 PO
Rifle de Repetição	1d6+5	1d8+7	Im./Pe.	12/24/36	R. C. (3/6) <sup>3</sup>	x4	6,0kg	6.000 PO

<sup>1</sup> Cada recarga é referente a um projétil, sendo que a arma suporta 6 simultaneamente.

<sup>2</sup> Rodada Completa

<sup>3</sup> Cada recarga é referente a três projéteis, sendo que a arma suporta 6 simultaneamente.

### ARMAS DE FOGO

**Dano:** Armas de Fogo possuem um adicional de dano fixo, não dependendo de algum atributo.

**Queima-Roupa:** Disparos efetuados à queima-roupa ignoram a armadura, devendo superar a CA de Toque do alvo.

**Recarga:** O processo de recarga é demorado, permitindo ataques de oportunidade.

**Falha de Disparo:** Armas de Fogo estão sujeitas à problemas de mal-funcionamento, podendo quebrar e até mesmo explodir em falhas críticas.

**Cano Serrado:** Bacamartes e Espingardas podem ter seu cano serrado para causar dano em vários alvos próximos ao mesmo tempo.

### FALHA DE DISPARO

Armas de fogo ainda são uma novidade e, portanto, estão sujeitas à falhas relativamente perigosas. Sempre que o atirador tiver uma falha crítica, sua arma ficará quebrada, resultando em um erro no disparo, e uma penalidade de -4 nos disparos seguintes. Além disso, caso a arma já esteja quebrada e outra falha aconteça, ela irá explodir, causando o dano no atirador igual ao dano da arma. Armas quebradas podem ser reparadas em cerca de 1 hora de manutenção, enquanto armas que explodiram só podem ser restauradas por um ferreiro experiente, sendo um processo muito caro que representa a metade do valor da arma.

### CANO SERRADO: BACAMARTES & ESPINGARDAS

As bacamartes e Espingas possuem um alcance Especial, pois costumam ter seus canos serrados. Uma vez que isso for feito, os disparos da arma perdem a precisão e passam a se espalhar. Sendo assim, uma arma de cano serrado não tem penalidade para atirar em inimigos adjacentes, e o atirador realiza um ataque de toque contra todos os inimigos em um cone de 3 metros.

Apesar de menos comum, os jogadores poderão manter o cano da arma intacto, considerando o alcance 6/12/18, e aumentando o dano da arma para 1d6+5 (Pequena) e 1d8+7 (Média).

