

Guia de armas de fogo para o 3DX

Suplemento de armas de fogo voltado a cenários realistas. Confira:

Lista de armas em ordem alfabética

Armas Simples	Dano	Alcance	Tipo
Pistola	2D6	Curto	1 mão
Revólver	2D6+1	Curto	1 mão
Arco	2D6+1	Curto	2 mãos
Besta*	2D6+2	Médio	2 mãos
Fuzil de caça	2D6+4	Médio	2 mãos
Armas Táticas	Dano	Alcance	Tipo
Submetralhadora	2d6+4	Curto	1 mão
Arco composto	2D6+3	Médio	2 mãos
Balestra*	2D6+4	Médio	2 mãos
Espingarda	2D6+6	Curto	2 mãos
Fuzis de assalto	2D6+5	Médio	2 mãos
Fuzis de precisão*	2d6+7	Longo	2 mãos
Equipamentos	Dano	Alcance	Tipo
G. Atordoamento°	∅	Médio	1 mão
G. Fragmentação°	2d6+9	Médio	1 mão
G. Fumaça°	∅	Médio	1 mão
G. Incendiária	2d6+8	Médio	1 mão
Lâmina arremesso°	2d6-1	Médio	1 mão
Bazuca	2d6+10	Médio	2 mãos

*Armas que de 1 munição, precisam ser recarregadas após o disparo.

°Lâmina de arremesso pequena de formato a escolha do jogador (shurikens, kunais, facas de arremesso, dardos etc...).

- itens operacionais com condições específicas.

Granada de atordoamento: Uma granada com um sistema de atordoamento produzido por luz e barulhos altos, todos os alvos em alcance médio devem fazer um teste de reflexos com valor a escolha do mestre, se falharem, sofrem a condição atordoado (desvantagem em ataques corpo a corpo).

Granada de fragmentação: uma granada com sistema de gatilho que ao ser acionada explode em vários pedaços em uma área de 6 metros onde foi lançada, todos os alvos devem fazer um teste de reflexo, se falharem, sofrem o dano inteiro, se passarem, sofrem metade do dano.

Granada de fumaça: uma granada que produz uma fumaça espessa e escura em uma área de 6 metros por 2 rodadas, os alvos dentro da fumaça são considerados cegos, e tem penalidade em todas as ações principais.

Granada incendiária: Uma granada que ao ser acionada produz uma explosão de chamas em uma área de 6 metros, todos os alvos na área da explosão fazem um teste de reflexos, se passarem tomam metade do dano da granada, se falharem, toma o dano por inteiro e adquirem a condição "em chamas", tomando +1d6 de dano até que apague o fogo.

Descrição.

Pistolas: Arma mais comum encontrada, comum para uso policial e militar.

Revólver: Armas de fogo comuns com potencial ofensivo maior.

Arco: Arma de flechas comum específico para treinos de tiro ao alvo.

Besta: Arma de disparo automático de virotes, de tamanho pequeno.

Fuzil de caça: Armas de disparo de repetição, usualmente para caça de animais de porte pequeno e médio.

Submetralhadora: Armas de disparo automático pequenas e leves, podem ser empunhadas em pares.

Arco composto: arco moderno geralmente utilizado em eventos esportivos ou militares, têm maior precisão e uma flecha mais letal.

Balestra: Uma besta maior e mais pesada que dispara mais rápido.

Espingarda: armas de cartucho que disparam a curto alcance, usar uma espingarda a médio alcance causa penalidade no ataque.

Fuzis de assalto: Armas de disparo automático de duas mãos (ak-47, m4A1 etc...) geralmente usadas por esquadrões de operações especiais ou membros de gangues perigosas.

Fuzil de precisão: Arma de disparo único a longa distância, usada por atiradores de elite.