



# Mago

	<b>FOR 1</b>		PV Máx. 5 + LV
	<b>AGL 1</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 3</b>		MO Ini. 3 + 1D6

Começa a aventura com 4PA  
&  
Ganha seu LV em PA a cada Fim de Rodada (até o máximo).



# Elfo

	<b>FOR 1</b>		PV Máx. 6 + LV
	<b>AGL 2</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 2</b>		MO Ini. 3 + 1D6

Recebe +1 dado em todas as rolagens de ataques baseados em AGL



# Anão

	<b>FOR 2</b>		PV Máx. 7 + 2xLV
	<b>AGL 2</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 1</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Recebe +1 dado em todas as rolagens de defesa



# Paladino

	<b>FOR 2</b>		PV Máx. 7 + 2xLV
	<b>AGL 1</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 2</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Recebe +1 dado em todas as rolagens de ataque e defesa contra mortos-vivos



# Especialista

	<b>FOR 1</b>		PV Máx. 6 + LV
	<b>AGL 3</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 1</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Pode explorar baús como ação livre  
&  
Antes de abrir uma porta ou baú pode rolar um dado e somar seu LV ao resultado, se o total for 6+ não precisa testar armadilha



# Bárbaro

	<b>FOR 3</b>		PV Máx. 8 + 2xLV
	<b>AGL 1</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 1</b>		MO Ini. 3 + 1D3

Recebe +1 no dano total ao realizar ataques baseados em FOR



# Pequenino

	<b>FOR 1</b>		PV Máx. 5 + LV
	<b>AGL 2</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 2</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Recebe +1 nos dados em rolagens de defesa contra Inimigos de LV4+  
&  
Não tem seu movimento reduzido por engajamento em combate, podendo se mover para dentro ou para fora da área de ação de Inimigos sem sofrer penalidades



# Guerreiro

	<b>FOR 2</b>		PV Máx. 7 + 2xLV
	<b>AGL 2</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 1</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Pode rerrolar 1 dado uma vez por ataque. O novo valor fica valendo, mesmo que seja pior que o anterior



# Clérigo

	<b>FOR 2</b>		PV Máx. 6 + 2xLV
	<b>AGL 1</b>		PA Máx. INT + LV
	<b>INT 2</b>		MO Ini. 6 + 1D6

Pode gastar uma ação para recuperar 2PV (até o máximo) seus ou de outro Herói que esteja a Médio Alcance