

CLASSES

As classes são as funções ou profissões que seu personagem exerce de forma primária, cada uma das classes determina várias características do seu personagem, tais como: status, itens que pode usar, habilidades e outras coisas.

DEFENSOR

O Defensor protege a equipe e tem vários recursos para se proteger e resistir a um grande número de danos.

Defensores usam uma armadura mais espessa, por isso possuem uma mobilidade menor, possui canhões de ombro e grande resistência a impactos.

Defensores possuem:

+2 de Resistência e +1 em Armadura.

Itens iniciais:

Armadura Pesada de Cadete (+1 Armadura, valor \$50).

[Escopeta AT-07 (Dano 3d4, Distância 10 Metros, valor \$40).

Ou

Espada Longa de bronze (Dano 1d10, valor \$25)]

Canhão de ombro TX-MK1 (Dano 1d8, Distância 15 Metros, Recarga 2 turnos, valor \$65).

Mochila com 4 Espaços.

X2 Analgésicos (cura 2d4 se ingerido).

\$10 de dinheiro.

Cálculo de Vida: $[(12 + \text{Resistência}) * \text{Nível}]$

Cálculo de Psyon: $[((2 + \text{Inteligência}) * \text{Nível}) / 2]$

Habilidades ganhas a cada nível:

Nível 1:

Pele de Pedra.

Nível 2:

Ignição.

1 Ponto Delta.

Nível 3:

Toque Gelado

Nível 4:

Eletrificar Lâmina.

Mega Broca.

1 Ponto Delta.

Nível 5:

Escudo Sinético.

Nível 6:

Soco Foguete.

1 Ponto Delta.

Nível 7:

Carinhão Umbral.

Nível 8:

Força de Hércules.

1 Ponto Delta.

Nível 9:

Carinhão Ômega.

Nível 10:

Forma Delta.

1 Ponto Delta.

ENGENHEIRO

O Engenheiro fabrica e melhora itens, armas, e acessórios, além de poder fazer reparos em drones, torretas automáticas, armas, armaduras e itens. Também pode oferecer suporte médico básico e intermediário.

Engenheiros possuem:

+1 de Destreza e +2 em Inteligência.

Itens iniciais:

Armadura Media de Cadete (+1 Armadura, valor \$50).

[Pistola B-03 (Dano 1d4 + 1, Distancia 20 Metros, valor \$40).

Ou

Espada Curta de Bronze (Dano 1d6, valor \$25)]

Canhão de ombro TX-MK1 (Dano 1d8, Distância 15 Metros, Recarga 2 turnos, valor \$65).

Mochila com 4 Espaços.

X2 Analgésicos (cura 2d4 se ingerido).

\$10 de dinheiro.

Cálculo de Vida: $[(7 + Resistência) * Nível]$

Cálculo de Psyon: $[((3 + Inteligência) * Nível) / 2]$

Habilidades ganhas a cada nível:

Nível 1:

Boost.

Nível 2:

Reparos menores.

1 Ponto Delta.

Nível 3:

Preparar Torreta.

Aranha Robô.

Nível 4:

Fabricar.

Curar Feridas.

Hackear.

1 Ponto Delta.

Nível 5:

Melhorar

Nível 6:

Cortador de plasma.

1 Ponto Delta.

Nível 7:

Canhão Umbral.

Nível 8:

Reparos Maiores

1 Ponto Delta.

Nível 9:

Canhão Ômega.

Nível 10:

Forma Delta.

1 Ponto Delta.

RANGER

O Ranger é aquele que explora e faz reconhecimento coletando informações para a equipe contendo bastante mobilidade, mas em contrapartida usa menos blindagem o que deixa o mesmo menos resistente.

Rangers possuem:

+1 de Esquiva e +2 em Destreza.

Itens iniciais:

Armadura Leve de Cadete (+1 Armadura, valor \$50).

[Rifle de caça A-02 (Dano 1d10, Distância 10-30 Metros, valor \$60).

E

Faca de Sobrevivência (Dano 1d4, valor \$15)].

Mochila com 4 Espaços.

X3 Analgésicos (cura 2d4 se ingerido).

X2 Granadas de Flash (Cega temporariamente quem está próximo 10 Metros de raio, tempo de cegueira 1d4 turnos).

X1 Scanner.

\$10 de dinheiro.

Cálculo de Vida: $[(5 + \text{Resistência}) * \text{Nível}]$

Cálculo de Psyon: $[(5 + \text{Inteligência}) * \text{Nível}) / 2]$

Habilidades ganhas a cada nível:

Nível 1:

Drone de reconhecimento.

Nível 2:

Escanear.

1 Ponto Delta.

Nível 3:

Queda Lenta.

Camuflar.

Nível 4:

Overclock

1 Ponto Delta.

Nível 5:

Visão Térmica.

Nível 6:

Radar.

1 Ponto Delta.

Nível 7:

Gás Venenoso.

Nível 8:

Fúria.

1 Ponto Delta.

Nível 9:

Eletrificar Lâmina.

Nível 10:

Forma Delta.

1 Ponto Delta.

ESPÉCIES

Esse mundo possui várias espécies diferentes entre si "não confundir com raças que são variações da mesma espécie".

Todas possuem suas características e peculiaridades o que pode às vezes dificultar algumas coisas e facilitar outras, mas todas elas tem seu devido lugar.

LÂMIAS

Uma Lâmia possui um torso humanoide e cauda de serpente, orelhas pontudas e geralmente são ótimas nadadoras.

Podem ter de 80 a 160 kg, acima disso são considerados obesos e recebem desvantagem em tudo que envolve esforço físico e abaixo disso ficam doentes com facilidade.

Lâmias recebem:

+1 de Inteligência.

+2 de sorte.

12 de Esquiva.

ELFOS

Elfos possuem diversas variações e tamanhos mas geralmente tem mais de 170 cm de altura, magros e ágeis.

Podem ter de 55 a 80 kg, acima disso são considerados obesos e recebem desvantagem em tudo que envolve esforço físico e abaixo disso ficam doentes com facilidade.

Elfos recebem:

+1 de Inteligência.

+2 de Destreza.

15 de Esquiva.

ASSARIANOS

Assarianos possuem pele azulada e cabelo de tentáculos geralmente são fêmeas ou intersexo e têm entre 135 a 180 cm de altura, são bem fortes além de possuírem um ótimo controle de *Psyon*.

Podem ter de 38 a 80 kg, acima disso são considerados obesos e recebem desvantagem em tudo que envolve esforço físico e abaixo disso ficam doentes com facilidade.

Assarianos recebem:

+2 de Inteligência.

+1 de Força.

14 de Esquiva.

BELIAIS

Beliais possuem pele coberta por pêlos são fortes e resistentes na maioria das vezes possuem entre 110 a 200 cm de altura, são bem variados em cores e tamanhos.

Podem ter de 24 a 120 kg, acima disso são considerados obesos e recebem desvantagem em tudo que envolve esforço físico e abaixo disso ficam doentes com facilidade.

Beliais recebem:

+2 de Resistência

+1 de Força.

13 de Esquiva.

CALCULANDO OS STATUS

Para calcular seus **status** a partir do **nível** | você deve pegar os atributos da sua espécie e somar com os atributos de sua classe.

Exemplo:

Um elfo da classe de Engenheiro.

+1 de Inteligência.

+2 de Destreza.

15 de Esquiva.

Proveniente da espécie.

+1 de Destreza.

+2 em Inteligência.

Proveniente da classe.

Assim ficando:

+3 de Inteligência.

+3 de Destreza.

15 de Esquiva.

Após feito isso rolamos $5d4$ para os 5 status de base e mais $1d4 - 2$ para a esquiva.

Imaginemos que rolei os 5 dados de 4 lados ($5d4$) e o resultado foi 2, 1, 3, 4 e 1. Depois rolei mais um dado para a Esquiva tirando o número 1 e subtraí 2.

fazendo isso teremos.

Força	2
Destreza	4
Sorte	3
Resistência	4
Inteligência	4

Esquiva	14
---------	----

Para calcular a quantidade máxima de Vida e Psyon você pode utilizar a calculadora encontrada no link abaixo!

CALCULADORA