**CLASSES**

Combatente:

Se escolher ganha um novo atributo que virá com 8 de habilidade.

Atributo Reflexo – permite ver o ataque. Se falhar desvantagem em esquiva ou contra-ataque. Se passar vantagem em esquiva ou contra-ataque.

Escolherá uma habilidade entre as três:

* Sacador Rápido: Pode puxar uma arma sem contar turno.
* Contra-ataque melhorado: Pode usar uma arma física para contra-atacar.
* Especialista em contra-atacar: Dado de vantagem em contra-ataque sem arma (na mão).

Tanque:

Ganha atributo defesa para usar sem arma. 10 de habilidade.

Escolhe uma habilidade entre as três:

* Resistente: Rolar resistência. Se tirar mais do que o inimigo tirar irá ter metade do dano dado.
* Força bruta: 1d10 de dano sem armas. +2 em resistência.
* Vitalidade boa: 2d20 de vida a mais. Máxima e atual.

Investigador:

Ganha atributo pesquisa. 8 de habilidade. Mestre dará mais informações em algumas situações.

Escolha uma habilidade entre as três:

* Mais inteligente: Aumentar 2 pontos em (escolher apenas um): pesquisa, encontrar, lábia, intimidar, psicologia, inteligência.
* Percepção aguçada: algumas deduções usadas em inteligência, poderá ter mais incrementos do mestre.
* Enigmático: Ao obter sucesso na realização de algum enigma recupera 1d12 de sanidade.

Suporte:

Ganha atributo Desvio Aliado. (Consegue ajudar o aliado a desviar com um mofo). Começa com 10.

Escolha uma habilidade entre as três:

* Curandeiro amigo: Cura normal melhorada. 1d20 + 1d10 de vida. Só pode ser usada no outro player.
* Mais iniciativo: 2 ações no turno. (Não podem ser ações pesadas, o mestre decide quando é pesada.
* Reflexo melhor: É permitido esquivar e atirar com pistolas em um inimigo que estiver atacando o outro player.

Auto Ajudante:

Ganha atributo Cicatrizante(um cristal que não conta no inventário. Cristal verde). Pode cicatrizar um dano que seja causado por cortes. Se passar recupera dano total. Se tirar extremo recupera 1d20 extra de vida.

Começa com 8.

Escolherá uma habilidade entre as três:

* Fuga necessária: Se estiver em estado grave, ganha 2 vantagens em destreza para fugir.
* Mofo transferido: Ganha um mofo que te dá a possibilidade de trocar o dano tomado para o próximo, quando for ser atacado. Não pode ser usado depois que tomar o dano. Tem que decidir se irá usar antes do dano. 15 de habilidade.
* Gás do foco: Se o parceiro tiver perto, você ganha uma arminha com um gás, que se soltar todos focarão no outro player. Pode ser usado em você também. 16 de habilidade.

Ninja:

Ganha atributo fuga com 15 de habilidade. Usado apenas para correr. Se menor que destreza permitido com vantagem.

Escolher entre as três habilidades:

* Esquivador: Ganha atributo esquiva. Mesma habilidade de destreza. Porém ao ser usado para esquivar, sempre será jogado com vantagem.
* Destreza melhorada: Aumentar 2 pontos em destreza.
* Contra-ataque e fuga: Habilidade de contra-atacar e se afastar do inimigo. Ou se com armas físicas em ataque, mesma habilidade.

Engenheiro:

Ganha atributo engenharia. 9 de habilidade. Conhecimento sobre engenharia. Montar coisas específicas.

Escolher entre as três habilidades:

* Conseguir comprar melhorias específicas de armas no mercador.
* Consegue produzir munições de pistola sem fazer teste. Porém para isso você fará 4 ao invés de 8.
* Produção de itens +2.

Tecnólogo:

Ganha atributo Tecnologia. 8 de habilidade. Ganha um computador para ser usado.

Escolher habilidade:

* Ganhar drone, para poder espionar.
* Ganhar câmera que tem um flash muito forte que pode cegar um inimigo. Ganhar atributo fotografia. Escolha de ficar com 10 tecnologia e 8 em fotografia. 8 em tecnologia e 10 em fotografia. Se falhar podem se cegar. Causando desvantagem em habilidades que necessitam de visão.
* Ganhar relógio para cronometrar tempo.

Médica:

Escolher habilidade:

* Vantagem em medicina.
* Vantagem em primeiros socorros.
* Sacar kit médico sem contar turno.
* 2 vantagens em medicina se usar no outro player.
* Kit médico pode ser usado 1 vez em medicina e outra em primeiros socorros sem gastá-los.