**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).

Combatente 2:

Ganha atributo saltar com 10 de habilidade.

Escolher habilidade:

* +1 em luta + reflexo ou saltar.
* Identificar o ponto fraco. Gasta 2 turnos. +1d10 no dano independente da arma que usar.
* Pode usar uma arma de fogo pequena em uma mão e uma arma cortante pequena em outra.

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.

Tanque 2:

Ganha atributo Investida com 10 de habilidade.

Escolher habilidade entre as três:

* +1d4 de resistência.
* +1d4 de força.
* +1d4 de defesa.
* +1d4 de investida.
* +1d4 em armas pesadas.

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.

Investigador 2:

Ganha atributo “usar bibliotecas”. Com 9 de habilidade.

Escolha uma habilidade:

* Aumentar 2 pontos em (escolher apenas um): pesquisa, encontrar, lábia, intimidar, psicologia, inteligência, usar bibliotecas.
* Aumentar 3 pontos em uma habilidade que o mestre decidir.
* Aumentar 4 pontos em uma habilidade que o outro player decidir. Não pode dar opiniões e não pode saber quantos pontos o outro player tem na habilidade.

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.

Suporte 2:

Ganha atributo distração. Começa com 10.

Escolha uma habilidade entre as três:

* Consegue o mofo para tirar da sua vida para dar para outra pessoa. 1d20 de vida. Atributo “Troca Vida” com 8 de habilidade.
* Consegue utilizar o mofo para atrair o dano tomado do player antes de toma-lo. Atributo “Atrair dano”.
* Vantagem em distração ou luta quando um inimigo tiver atacando o outro player. Tem que usar no inimigo que está 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.

Auto Ajudante 2:

Ganha atributo Cura extrema. Se usar primeiros socorros ou medicina recupera 1d20 a mais de vida. 10 de habilidade.

Só pode ser usado uma vez no RPG inteiro.

Escolha uma habilidade:

* +1d20 de cura em cura extrema.
* +2 em cicatrizante.
* +2 em cura extrema.
* +1d8 bônus no cicatrizante

Ninja:

Ganha atributo fuga com 13 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. Só pode usar 2 vezes na batalha.
* 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.

Ninja 2:

+1 vez esquiva na batalha.

Se não tiver +1 em destreza.

Escolher entre as habilidades:

* +2 em esquiva.
* +2 em furtividade.
* +2 em destreza.
* +2 em fuga.
* +2 em parkour.

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.

Engenheiro 2:

Ganha atributo consertar. Caso item quebre. Se arma travar -1 nos turnos para arrumar ela(exceto se for 1). 10 de habilidade.

Escolher habilidade:

* Engenharia +2
* Consertar +2
* Produção de itens +1.
* Consegue produzir munições de pistola sem fazer teste. Porém ao invés de fazer 4 fará 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.

Técnólogo 2:

+1d4 de metade tecnologia e metade fotografia.

Escolher habilidades:

* Ganha câmera para deixar em algum lugar espionando.
* Ganha aparelho de visão de calor.
* Aparelhos de hackear.

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.

Médica 2:

Escolher habilidade:

* Transferir vida + 1d20. – 3 vezes na seção
* +2 em medicina.
* +2 em primeiros socorros.
* Ultra cura – Cura completa – 1 vez na seção.
* Kit médico +1 vantagem.