ash

ASH É ÓTIMO PARA OS JOGADORES À PROCURA DE UMA ABORDAGEM MAIS SORRATEIRA DE COMBATE. HABILIDADES LETAIS SÃO COMPLEMENTADAS POR PODERES DE DISTRAÇÃO.

150

SAÚDE

100

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

atlas

TITÃ DE PEDRA, SENHOR DOS ELEMENTAIS TERRESTRES.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

450

ARMADURA

150

ENERGIA

BANSHEE

USANDO ATAQUES SÔNICOS E DETECÇÃO ACÚSTICA DE ALVOS, A BANSHEE É ADEQUADA PARA JOGABILIDADE DISCRETA E PODE SER USADA TANTO PARA ATAQUE QUANTO PARA SUPORTE.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

15

ARMADURA

150

ENERGIA

CHROMA

CHROMA É UM MESTRE DOS ELEMENTOS MORTAIS, PODENDO ALTERAR O DANO QUE PRODUZ AO TROCAR A COR DE SUA ENERGIA.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

350

ARMADURA

150

ENERGIA

EMBER

EMBER É UM PESADELO PARA ALVOS COM POUCA PROTEÇÃO. ELA PODE SUPERAQUECER O AR AO SEU REDOR, CRIANDO POSSIBILIDADES SURPREENDENTES AO ATACAR UM GRANDE NÚMERO DE INIMIGOS.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

100

ARMADURA

150

ENERGIA

EQUINOX

DIVIDIDO ENTRE DIA E NOITE, EQUINOX PODE MANIFESTAR FORMAS AGRESSIVAS E DEFENSIVAS DE ACORDO COM SUA VONTADE.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

100

ARMADURA

150

ENERGIA

EXCALIBUR

UM EQUILÍBRIO PERFEITO ENTRE MOBILIDADE E ATAQUE, EXCALIBUR É O WARFRAME IDEAL PARA NOVOS JOGADORES.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

225

ARMADURA

100

ENERGIA

FROST

CANALIZANDO A UMIDADE E O VAPOR NO AMBIENTE CIRCUNDANTE, FROST CRIA FORMIDÁVEIS DEFESAS E ATAQUES LETAIS SOB CONDIÇÕES DE SUB ZERO.

100

SAÚDE

150

ESCUDO

300

ARMADURA

100

ENERGIA

HYDROID

EMERGINDO DAS PROFUNDEZAS DO OCEANO, HYDROID DOMINA O PODER DAS ÁGUAS COM EFEITOS DEVASTADORES.

100

SAÚDE

115

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

INAROS

INAROS SURGIU DAS AREIAS PARA COMANDAR O PODER ASSOMBROSO DO DESERTO.

550

SAÚDE

0

ESCUDO

200

ARMADURA

100

ENERGIA

IVARA

COM SUA ALJAVA DE FLECHAS TÁTICAS, ESTA CAÇADORA FICA À ESPREITA E ATACA SEM AVISO.

75

SAÚDE

100

ESCUDO

65

ARMADURA

175

ENERGIA

LIMBO

LIMBO MANIPULA OS PLANOS DA EXISTÊNCIA PARA DIVIDIR SEUS INIMIGOS E CONQUISTÁ-LOS EM OUTRA DIMENSÃO.

100

SAÚDE

75

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

LOKI

DESEJADO POR JOGADORES AVANÇADOS, LOKI OFERECE UMA VARIEDADE DE HABILIDADES ESPECIALIZADAS DE RECONFIGURAÇÃO. A CRIATIVIDADE DOS PODERES DE LOKI PERMITE AOS JOGADORES DOMINAR O CAMPO DE BATALHA ATRAVÉS DA MANIPULAÇÃO.

75

SAÚDE

75

ESCUDO

65

ARMADURA

150

ENERGIA

MAG

COM PLENO COMANDO DE ENERGIA MAGNÉTICA AO SEU REDOR, MAG É UM ESPECIALISTA NA MANIPULAÇÃO DE INIMIGOS.

75

SAÚDE

150

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

MESA

COM A MÃO FIRME E OS REFLEXOS RÁPIDOS, MESA É UMA PISTOLEIRA HABILIDOSA.

125

SAÚDE

75

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

MIRAGE

MIRAGE É UMA MESTRE DA ILUSÃO, CONFUNDINDO OS INIMIGOS EM UM ESPETÁCULO DE ESTILO E PODER.

80

SAÚDE

80

ESCUDO

65

ARMADURA

150

ENERGIA

NEKROS

NEKROS USA SEUS PODERES OBSCUROS PARA MANIPULAR OS INIMIGOS, TANTO VIVOS QUANTO MORTOS.

100

SAÚDE

90

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

NEZHA

UMA ILUSÃO DIVERTIDA ESCONDE O IMENSO PODER DESTE WARFRAME.

75

SAÚDE

75

ESCUDO

175

ARMADURA

150

ENERGIA

NIDUS

COMMAND THE INFESTATION TO MUTATE AND GROW EVER MORE DESTRUCTIVE.

150

SAÚDE

0

ESCUDO

300

ARMADURA

100

ENERGIA

NOVA

A NOVA USA ENERGIA ELETROMAGNÉTICA PARA CONTER E CONTROLAR A ANTIMATÉRIA ALTAMENTE VOLÁTIL QUE ENERGIZA SUAS HABILIDADES.

100

SAÚDE

75

ESCUDO

65

ARMADURA

150

ENERGIA

NOVA

A NOVA USA ENERGIA ELETROMAGNÉTICA PARA CONTER E CONTROLAR A ANTIMATÉRIA ALTAMENTE VOLÁTIL QUE ENERGIZA SUAS HABILIDADES.

100

SAÚDE

75

ESCUDO

65

ARMADURA

150

ENERGIA

OBERON

OBERON CURA SEUS ALIADOS TÃO BEM QUANTO DERROTA SEUS INIMIGOS. ELE INCORPORA O EQUILÍBRIO QUE OS TENNOS JURARAM DEFENDER.

125

SAÚDE

100

ESCUDO

150

ARMADURA

100

ENERGIA

OCTAVIA

COMPONHA SUA CANÇÃO, E EM SEGUIDA CONDUZA O PODEROSO MANDACHORD, TRANSFORMANDO BAIXOS, BATIDAS E MELODIAS EM UM HINO DE DEVASTAÇÃO.

100

SAÚDE

125

ESCUDO

75

ARMADURA

150

ENERGIA

RHINO

RHINO É O WARFRAME MAIS ROBUSTO, COMBINANDO CAPACIDADES OFENSIVAS E DEFENSIVAS.

100

SAÚDE

150

ESCUDO

190

ARMADURA

100

ENERGIA

SARYN

OS ATAQUES VENENOSOS DA SARYN SÃO EXTREMAMENTE EFICIENTES CONTRA ALVOS ORGÂNICOS OU SINTÉTICOS E SUA HABILIDADE DE TROCAR DE PELE A TORNA ESQUIVA.

125

SAÚDE

100

ESCUDO

175

ARMADURA

150

ENERGIA

TITANIA

VOE PELOS ARES COM ESTA FADA ARTEIRA.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

65

ARMADURA

100

ENERGIA

TRINITY

A TRINITY É EXCELENTE PARA OS JOGADORES QUE PREFEREM A FUNÇÃO DE APOIO. WARFRAMES COM TECNOLOGIA DE CURA SÃO RAROS, TORNANDO A TRINITY UM EXCELENTE EQUALIZADOR QUANDO AS CHANCES NÃO ESTÃO A FAVOR DOS TENNOS.

100

SAÚDE

100

ESCUDO

15

ARMADURA

150

ENERGIA

VALKYR

FORJADA NOS LABORATÓRIOS DO PROJETO ZANUKA, A VALKYR ORIGINAL FOI SUJEITADA A EXPERIMENTOS CRUÉIS QUE A DEIXARAM COM RAIVA E MEDO, MAS INCRÍVEL NA ARTE DE MATAR.

100

SAÚDE

50

ESCUDO

600

ARMADURA

100

ENERGIA

VAUBAN

O WARFRAME TÁTICO VAUBAN USA SEUS PODERES PARA CRIAR ARMADILHAS MORTAIS QUE PODEM ELETROCUTAR, APRISIONAR E ESMAGAR OS INIMIGOS DIMENSIONALMENTE.

100

SAÚDE

75

ESCUDO

50

ARMADURA

150

ENERGIA

VOLT

VOLT PODE CRIAR E MANIPULAR ELEMENTOS ELÉTRICOS. ESTE É UM WARFRAME DE ALTO DANO, PERFEITO PARA JOGADORES QUE DESEJAM UMA ALTERNATIVA ÀS ARMAS CONVENCIONAIS.

100

SAÚDE

150

ESCUDO

15

ARMADURA

WUKONG

UM GUERREIRO PRIMAL CHEIO DE TRUQUES.

100

SAÚDE

125

ESCUDO

225

ARMADURA

100

ENERGIA

ZEPHYR

ESPECIALIZADO EM ATAQUES AÉREOS E MOBILIDADE, ZEPHYR TEM O DOMÍNIO AÉREO DO CAMPO DE BATALHA.

150

SAÚDE

150

ESCUDO

15

ARMADURA

100

ENERGIA

100

ENERGIA