CLASSES

Militar

* Soldado:

O aventureiro teve treinamento militar durante adolecencia, tendo portanto algum conhecimento nos meios militares, tais como armas, disciplina, e até estratégias de combate. Em algum momento do treinamento, o soldado teve que se especializar em:

* Vanguarda:

O soldado de vanguarda se especializa em combate direto, de preferencia corpo-a-corpo, com equipamento de proteção médio.

Custo: 3 ptos. Talento, 150 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 30/30,

Arma Branca(outra) 20/10,

Arma Branca(todas) 10/10,

Arma de Fogo(pistola qualquer) 10,

Escudo 20, Esquiva 30,

Arremesso 10,

Primeiros Socorros 20,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Conhecimento Específico (Armas Brancas) 20,

Streetwise(batalha) 30.

Talentos: Pontos Heróicos 4, Arma Preferencial (Uma Branca)

* Retaguarda:

O soldado de retaguarda se especializa em combate direto, porém a longa distância, contando com armas de longo alcance, e proteção leve.

Custo: 3ptos. Talento, 170 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 20/20

Arma de Fogo(rifle qualquer) 30

Arma de Fogo(pistola qualquer) 20,

Esquiva 30,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 20,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Escutar 10,

Conhecimento Específico (Armas de Fogo) 20,

Streetwise(batalha) 30.

Talentos: Pontos Heróicos 4, Arma Preferencial (Uma de Fogo)

* Defensor:

O aventureiro teve treinamento militar durante a adolecencia, porém se especializou na defesa de seus companheiros, em detrimento ao ataque. Em geral não porta grande capacidade ofensiva, mas carrega proteção pessoal pesada, armas de imobilização, e escudo. Também tem algum treinamento em primeiros socorros.

Custo: 4ptos. Talento, 200 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 30/30

Arma Branca(não letal) 20/30

Arma de Fogo(não letal) 20,

Escudo 40, Esquiva 20,

Arremesso 10,

Primeiros Socorros 30,

Pilotagem (todas) 20,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Conhecimento Específico (Qualquer, voltado para defesa) 20,

Streetwise(batalha) 20.

Talentos: Pontos Heróicos 4, Foco Aprimorado 2, Pacifista 1.

* Médico:

O aventureiro foi treinado como médico de combate, possuindo pouca capacidade ofensiva, porém alta capacidade de suporte aos seus companheiros de luta.

Custo: 4ptos. Talento, 240 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 20/20

Arma Branca(não letal) 20/20

Arma de Fogo(pistola qualquer) 10,

Arma de Fogo(não letal) 10,

Escudo 10, Esquiva 20,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 40,

Pilotagem (todas) 30,

Etiqueta (Militar) 30,

Código Morse 20,

Medicina (Geral) 40,

Ciências (Fisiologia) 40,

Ciências (Química Orgânica) 20,

Streetwise(batalha) 20.

Talentos: Pontos Heróicos 3, Foco Aprimorado 2.

Civil

* Justiceiro:

O aventureiro vive sob o proprio codigo de honra, combatendo sem nunca ter tido treinamento formal, optando pelo ataque ante a defesa.

Custo: 3ptos. Talento, 200 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 40/30

Arma Branca(Improvisada) 20/20

Arma de Fogo(qualquer) 30,

Esquiva 30,

Arremesso 20,

Primeiros Socorros 20,

Avaliação de Objetos 10,

Camuflagem 20,

Armadilha 10,

Acrobacia 20,

Rastreio 20,

Sucatear 20,

Streetwise(urbano) 20.

Talentos: Pontos Heróicos 2, Sensitivo.

* Marginal:

O aventureiro vive sob as regras das ruas, ora agindo como ladrão solitário, ora como capanga. O marginal prefere a intimidação ao combate, e o respeito proveniente do medo.

Custo: 2ptos. Talento, 180 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 30/10

Arma Branca(Improvisada) 20/10

Arma de Fogo(qualquer) 20,

Esquiva 10,

Avaliação de Objetos 20,

Etiqueta(Submundo) 30,

Armadilha 20,

Rastreio 30,

Sucatear 30,

Intimidação 30,

Falsificação 20.

Streetwise(urbano) 40.

Talentos: Pontos Heróicos 1, Talento em Perícia 1 (alguma manipulação), Talento em Perícia 1 (Intimidação).

* Ladrão:

O aventureiro vive fora da lei, trabalhando nas sombras e evitando conflito direto. Em combate, prefere a manipulação e ataques furtivos, e a esquiva à defesa.

Custo: 2ptos. Talento, 225 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer pequena) 30/10

Arma Branca(faca) 30/10

Arma de Fogo(pistola qualquer) 20,

Esquiva 30,

Camuflagem 10,

Furtividade 20,

Disfarce 10,

Furto 30,

Hack 20,

Fechadura 20,

Avaliação de Objetos 30,

Etiqueta(Submundo) 10,

Armadilha 30,

Sucatear 20,

Falsificação 30.

Streetwise(urbano) 30.

Talentos: Pontos Heróicos 1, Bom Senso 1.

Ciência

* Tecnopata:

O aventureiro não teve treinamento formal, porém tem uma imensa afinidade com os elementos, manipulando os objetos ao seu redor.

Custo: 4ptos. Talento, 150 perícia

Perícias: Arma Branca(exótica) 30/10

Arma Branca(Improvisada) 20/10

Esquiva 20,

Avaliação de Objetos 20,

Sucatear 40,

Artífice(Mecanismo) 20,

Artífice(Armas) 10,

Hack 30,

Ciência(escolher uma) 20,

Engenharia Reversa 10.

Talentos: Pontos Heróicos 2, Sensitivo 2, Resistência a Elemento 3(divididos como quiser)

* Engenheiro:

O aventureiro nasceu em meio a tecnologia, tendo sido ensinado pela família. Tem conhecimento prático em máquinas e no funcionamento das coisas, bem como uma capacidade superior de produzir e reparar equipamentos.

Custo: 2ptos. Talento, 300 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 20/20,

Arma de Fogo(qualquer) 20,

Avaliação de Objetos 30,

Armadilha 20,

Sucatear 30,

Artífice(Mecanismo) 30,

Artífice(Armas) 20,

Projeto(Mecanismo) 30,

Projeto(Armas) 20,

Hack 30,

Explosivo 10,

Primeiros Socorros 20,

Ciência(2 subgrupos com 40 ou 3 com 30 ou 4 com 20) 80,

Projeto(mesmo subgrupos e valor da ciência) 80,

Engenharia Reversa 30.

Talentos: Pontos Heróicos 2, Talento em Perícia 1 (Artífice).

* Pesquisador:

O aventureiro estuda a ciência e suas implícações desde pequeno, especializando-se e alcançando conhecimento superior em uma area.

As áreas de atuação mais comuns são: Energia, Magnetismo, Gases, Metalurgia, Inteligência artificial, Psicologia, Nano-Tecnologia, Biotecnologia.

Custo: 4ptos. Talento, 350 perícia

Perícias: Arma Branca(qualquer) 20/20,

Arma de Fogo(qualquer) 10,

Avaliação de Objetos 20,

Projeto(Mecanismo) 40,

Projeto(Armas) 30,

Hack 20,

Explosivo 20,

Primeiros Socorros 30,

Ciência(3 subgrupos com 50 ou 4 com 40) 160,

Projeto(mesmo subgrupos e valor da ciência) 160,

Engenharia Reversa 40,

Conhecimento Específico(pesquisa) 40.

Talentos: Pontos Heróicos 2, Talento em Perícia 2 (UMA Ciência), Biblioteca 1