WARDRUNA

Classes:

Samurai urbano:

+2 dex

+1 cons

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| habilidade | nível | Descrição | custo | cd |
| Bote | 1 | Avance sobre o alvo ganhando +2 no dado | 5 stam | 3 turnos |
| Intimidando a presa | 2 | Por 3 turnos, caso role um dado de intimidação recebera +3, caso a rolagem seja um sucesso: fear 2 turnos | 2 stam | 5 turnos |
| Performance de mestre | 3 | Realize 3 ataques em apenas um turno, caso acerte. | 6 stam | 5 turnos |
| finalização | 4 | Avance duas vezes dando 100% do dano no primeiro avaço e 50% no segundo | 8 stam | 1 por dia |
| Caçador encurralado | 5 | Acerte os pontos fracos do alvo 5 vezes causando 6% da vida máxima do alvo | 2 stam | O jogador deve estar abaixo de 30% da vida total |

Master of Puppets:

+2 intel

+1 dex

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidades | Nível | Descrição | Custo | cd |
| Tomar controle | 1 | Ative o vírus e controle o alvo por um turno  O alvo deve suceder num save de constituição contra ½ de seu Vm(t) + seu nivel | 5 vm  Conc. | 3 turnos |
| Neutralizar | 2 | Role um teste de inteligência com vantagem contra a constituição do alvo, caso suceda o mesmo cai desacordado | 7 vm | 5 turnos |
| Overdrive | 3 | Durante 2 turnos ganhe +6 em intel (altera o vm também | 7 vm | 4 turnos |
| Presságio | 4 | Por 1 turno você consegue prever a próxima ação do alvo, você recebe vantagem nos ataques em seu próximo turno. | 8 vm | 4 turnos |
| Riot | 5 | Cause um surto de raiva em área (20m de raio), todos no raio se espancaram até a morte caso não sejam interrompidos | 1 por 3 dias | Desmaio até o final da cena |

Cyber Cowboy:

+2 dex

+1 força

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Nivel | descrição | custo | cd |
| Piercing one! | 1 | Caso atinja um alvo com um dado maior ou igual a 17, role novamente para um alvo atrás do mesmo | Passiva | passiva |
| Dirty hug | 2 | Faça um teste de força com vantagem contra um alvo, caso suceda este estará imobilizado até o fim de seu próximo turno | 5 stam | 3 turnos |
| Western calm | 3 | +3 em percepção  Ativa: você recebe vantagem nas jogadas de ataque por 2 turnos | 5 stam | 2 turnos |
| West-fast | 4 | Sequência de 3 tiros em alta cadência | 7 stam | 3 turnos |
| Marcas da morte | 5 | Marque 4 alvos não lendários e efetue 4 disparos causando 150% do dano de sua arma a eles | 20 vm | 1 por dia |

Tecno Doctor

+2 int

+1 sab

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Nivel | Descrição | custo | cd |
| Self-healing | 1 | cure um alvo, que possa tocar, em 1d6+int, se este alvo for você mesmo cure-se em 1d8+int | 6 vm | 3 turnos |
| PAIN! | 2 | Realize um ataque, caso acerte lance 1d12, e se este for maior ou igual a 8 o alvo entra em choque por 2 turnos | 6 vm | 4 turnos |
| No man behind | 3 | Caso perceba que um companheiro irá cair (mesmo não em seu turno) pode fazer uma ação em que rola 1d20. Se o resultado for menor que 10 você toma o dano cheio do golpe, se for maior ou igual tome metade do dano | 7 stam | 0 |
| Carbon armor | 4 | Se revista com nanorobos defensivos. Você recebe ½ do seu vm em escudo | 4 vm | 3 por dia |
| 2 in 1 | 5 | Crie um “companheiro de luta” usando seus micros robôs, este permanece sob seus comandos por 4 turnos até que se desfaz. O clone possui os mesmos status que o jogador | 8 stam | 1 por dia |

High-archer

+2 dex

+1 cons

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Nivel | Descrição | Custo | cd |
| Resistência de sobrevivente | 1 | Danos perfurantes e cortantes causam a metade, por 2 turnos | 6 stam | 4 turnos |
| Disparo automático (passiva) | 2 | A cada 1d20 de ataque, se o mesmo for maior ou igual a 17, dispare 2 flechas neste ataque | 0 | 0 |
| Guided arrows | 3 | Rajda de 3 flechas guiadas, duas juntas e uma separadamente. | 5 stam | 3 turnos |
| Flechas toxicas | 4 | Flechas que criam uma área de 2m de raio, de toxina que causa 5 de dano por 3 turnos | 5 stam | 3 turnos |
| Campo de força | 5 | Cria um campo gravitacional de 5m de raio e atrai todos neste raio por 3 turnos, explodindo no final do 3 turno, causando 3d4 de dano no raio. | 10 vm | 1 por dia |

One With the Machine

+2 intel

+1 cons

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Nivel | Descrição | Custo | cd |
| Afinidade | 1 | Você possui vantagem em todos os testes contra máquinas não consciente | 0 | 0 |
| Inside | 2 | Assuma o controle do dispositivo alvo por 2 turnos | 5 vm | 4 vezes por dia |
| Radar | 3 | Você possui a habilidade de perceber cada indivíduo em um raio de 100 metros | 8 vm | 1 vez por dia |
| Overheat | 4 | Você escolhe desligar os sistemas de resfriamento e esquenta toda sua superfície a 1600 graus, o seu calor causa 2d10 de dano na superfície, e 1d6 num raio de 1.5m | 15 stam | 1 por dia |
| Disrupt | 5 | Crie um campo de 5m de raio onde TODA a tecnologia e desligada por 5 turnos | 8 vm | Desmaio |

Snatch

+2 cons

+1 dex

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | lvl | Descrição | custo | cd |
| Stop | 1 | Cause uma descarga elétrica no alvo- 1 turno de stun, para isso realize um ataque meele que causará 1d6 de dano de choque | 3 stam | 3 turnos |
| Clean n Jerk | 2 | Realize um ataque comum, após o ataque todos os inimigos tem desvantagem no próximo ataque contra você | 5 stam | 3 turnos |
| Dirty move | 3 | Como reação, você escolhe ser acertado por um ataque, podendo assim realizar um ataque contra o inimigo | 0 | 2 turnos |
| Revigorar | 4 | Recupere seu modificador de cons. + ½ do seu nível, em pontos de vida, não podendo exceder sua vida max. | 10 vm | 2 por dia |
| Back to you | 5 | Durante uma rodada inteira todo dano que for atribuído a você é ignorado e devolvido x1.5 em uma área de 5m | 8 stam | 1 por dia |

Punk

+2 For

+1 cons

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Lvl | Descrição | Custo | Cd |
| Discharge | 1 | Você recebe vantagem em saves físicos, e recebe metade do dano físico durante os próximos 7 turnos | 10  stam | 3/ dia |
| Reckless | 2 | Ganhe vantagem no próximo ataque, concedendo vatangem aos inimigos | 0 | 0 |
| Refresh | 3 | Receba seu nível de classe + 2 em Hp temporario | 7 stam | 2/dia |
| Brutalidade | 4 | Sempre que rolar um 20 ou 19, adicione um dado extra de dano da arma ultizada, na rolagem do dano | 0 | 0 |
| Mean green, killing machine | 5 | Sempre que der o golpe final a um alvo, faça um ataque extra. | 0 | 0 |

Insider

+2 int

+1 sab

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Habilidade | Lvl | Descrição | Custo | Cd |
| Machine Killer | 1 | +2 em rolagens de dano e ataque contra seres com modificações cibernéticas | 0 | 0 |
| Turn Down | 2 | Consuma uma ação para desabilitar por 3 turnos todos as modificações de um alvo, para isso realize um ataque à distancia com Inteligencia | 5 vm | 3 turnos |
| Viuva-negra | 3 | realize um ataque desarmado com um bonus de +2, some no dano do ataque 1sua inteligência + 1d6 | 5 Stam | 3 turnos |
| Explosion | 4 | Hackeie com vantagem, explodindo o alvo, o alvo deve ser de tamanho pequeno ou médio e não pode ser uma máquina consciente. A explosão causa 3d6 num raio de 1.5 metros. | 5 vm | 3 turnos |
| Infect | 5 | infecte um alvo realizando um ataque meele com vantagem, desarmado, caso acerte, o alvo estará suscetível a duas escolhas, escolha entre:  o alvo recebe 2d10 e perde a ação do próximo turno  o alvo perde um dos sentidos por 1d4 minutos | 7 vm | 1 por dia |

Criação e ficha:

Valores iniciais:

16

14

13

12

10

8

Incrementos: Nos níveis 2, 4 e 5 os jogadores recebem dois incrementos de +1 para distribuírem em sua ficha, tendo como máximo 22.

No 3º nível, todas as classes recebem um ataque extra a se fazer em cada turno.

Vida, Estamina e Vigor Mental:

Vida: 15 + Modificador de Constituição

Estamina (Stam): 20 + Modificador de Destreza

Vigor Mental (Vm): 20 + Modificador de Inteligência

Ao passar de nivel o jogador recebe seu modificador de constituição como vida extra. Os valores de Vm e Stam são fixos.

Além do nível 5:

A partir do 6 nível, toda vez que você passar de nível, adicione seu modificador de destreza ao seu valor de estamina, e seu modificador de inteligência ao seu valor de Vigor mental, contrariando a regra anterior de fixação de tais valores. Seu valor de vida também recebe um bônus de 1d8, ou 5, por nivel.

Nos níveis 6 8 e 9 os jogadores recebem dois incrementos de +1 para distribuírem em sua ficha, tendo como máximo 22.

No 8º nível, todas as classes recebem um ataque extra a se fazer em cada turno.

Multiclasses:

Após concluir sua jornada ao quinto nível, assim que atingir um próximo nível, você será apresentado às multiclasses, esse artificio pode lhe trazer variedade no seu estilo de jogo, ou reforçar seu estilo atual. No nível 6 você deve escolher uma nova classe da tabela de classes acima, você não pode escolher novamente a sua classe. Após essa escolha, você deve completar a jornada de 5 níveis de sua nova classe até poder escolher novamente sua classe.

Os bônus garantidos pelas classes não primarias não se aplicam na ficha.