



Classes Marciais



Bárbaro

- **3 pts** **Fúria:** 1×/cena, +2 FOR e −1 Armadura até o fim da cena. *Ação bônus.*
- **5 pts** **Couro de Pedra:** enquanto em Fúria, reduza todo dano em 1 PV, se não estiver usando Armadura Pesada. *Passivo.*
- **8 pts** **Rugido Aterrorizante:** 1×/cena, inimigos em 6 m sofrem −1 em ataques; falha em RES ficam atordoados 1 turno. *Ação padrão.*
- **12 pts** **Ira Titânica:** 1×/sessão, +4 FOR por 1 turno; inimigos em 3 m sofrem 1d6 de dano. *Ação padrão.*



Soldado

- **3 pts** **Ordem de Avanço:** 2x/cena, você ou um aliado ganha +1 em testes por 1 turno. *Ação padrão.*
- **5 pts** **Postura de Batalha:** 2x/cena, +2 Armadura até seu próximo turno. *Ação padrão.*
- **8 pts** **Tática Precisa:** 3x/cena, após atacar, receba +2 HAB em esquiva até o fim do turno. *Ação bônus.*
- **12 pts** **Formação de Elite:** 1×/sessão, aliados em 6 m ganham +1 FOR e +1 HAB por 2 turnos. *Ação padrão.*



Caçador

- **3 pts** **Trilheiro:** ignore terreno difícil e ganhe Vantagem em testes de rastrear. *Passivo.*
- **6 pts** **Tiro Preciso:** +2 MIRA em ataques de arco e alcance dobrado. *Passivo.*
- **8 pts** **Armadilha de Caça:** 2×/cena, crie uma armadilha que prende o alvo e causa 1d6 de dano. O alvo precisa passar em um teste de RES para sair da armadilha e perde o turno. *Ação padrão.*



Ladino

- **3 pts** **Ataque Furtivo:** +1d6 de dano quando atacar um alvo desavisado. Após um ataque, todos que veem ou escutam o ataque ficam atentos até o fim da cena. *Ação padrão.*
- **5 pts** **Ferramentas de Perito:** Vantagem para furtar, abrir fechaduras e detectar armadilhas, podendo fazê-lo como *Ação bônus.*
- **7 pts** **Golpe Venenoso:** seu ataque furtivo aplica um veneno que causa −1 PV/rodada até curar 2 PV. *Ação padrão.*
- **12 pts** **Mestre Ladrão:** +3 em qualquer teste fora de batalha. *Passivo.*



Ninja

- **3 pts** **Bomba de Fumaça:** 1×/cena; cria uma nuvem de 4 m por 1 turno. Inimigos na área têm Desvantagem em ataques e Percepção. Em seguida, mova até 3 m sem provocar reações. *Ação padrão.*
- **6 pts** **Passo da Sombra:** gaste 1 PM; como ação bônus, teleporte até 9 m entre sombras. Até o fim do turno, ignore terreno difícil, evite reações e tenha Vantagem no próximo ataque ou teste de Furtividade. *Ação bônus.*
- **9 pts** **Caminho Shinobi:** 1×/cena; por 2 turnos, corra sobre água, paredes ou tetos. +2 em Acrobacia/Equilíbrio; o primeiro ataque em cada turno causa +1d6 de dano. *Ação padrão.*



Monge

- **3 pts** **Golpe Rápido:** ataque extra como ação bônus se estiver desarmado. *Ação bônus.*
- **6 pts** **Fluxo de Ki:** gaste 1 PM para adicionar +1d6 de dano a um ataque desarmado. *Ação bônus.*
- **10 pts** **Explosão Interior:** 1×/sessão, gaste 2 PM; +2 FOR/RES e ignore reações por 2 turno. *Ação padrão.*