

Livro de regras

- Sumário :

1. História.
2. Como o jogo começa e objetivo.
3. Mapas.
4. Personagens.
5. Combate e movimentação.
6. Como obter recursos e confecção de itens.
7. Armas.
8. Armaduras.
9. Armas especiais e cura.
10. Tropas.
11. Guardiões e templos.
12. Barreiras.

Capítulo 1

O mundo era dominado pelo maior imperador da história, Azariel, a pessoa que dominou as 4 ilhas e trouxe paz ao mundo, Azariel ao fim da sua vida nomeou os 4 maiores guerreiros da história para proteger e manter o caos no mundo, porém de maneira misteriosa Azariel é assassinato. Seus 4 generais sabem que foi um deles, pois só os 4 poderiam ter força para matar Azariel, mergulhados em desconfiança e medo, os quatro separam suas terras e declaram guerra, o mundo mergulha em caos mais uma vez.

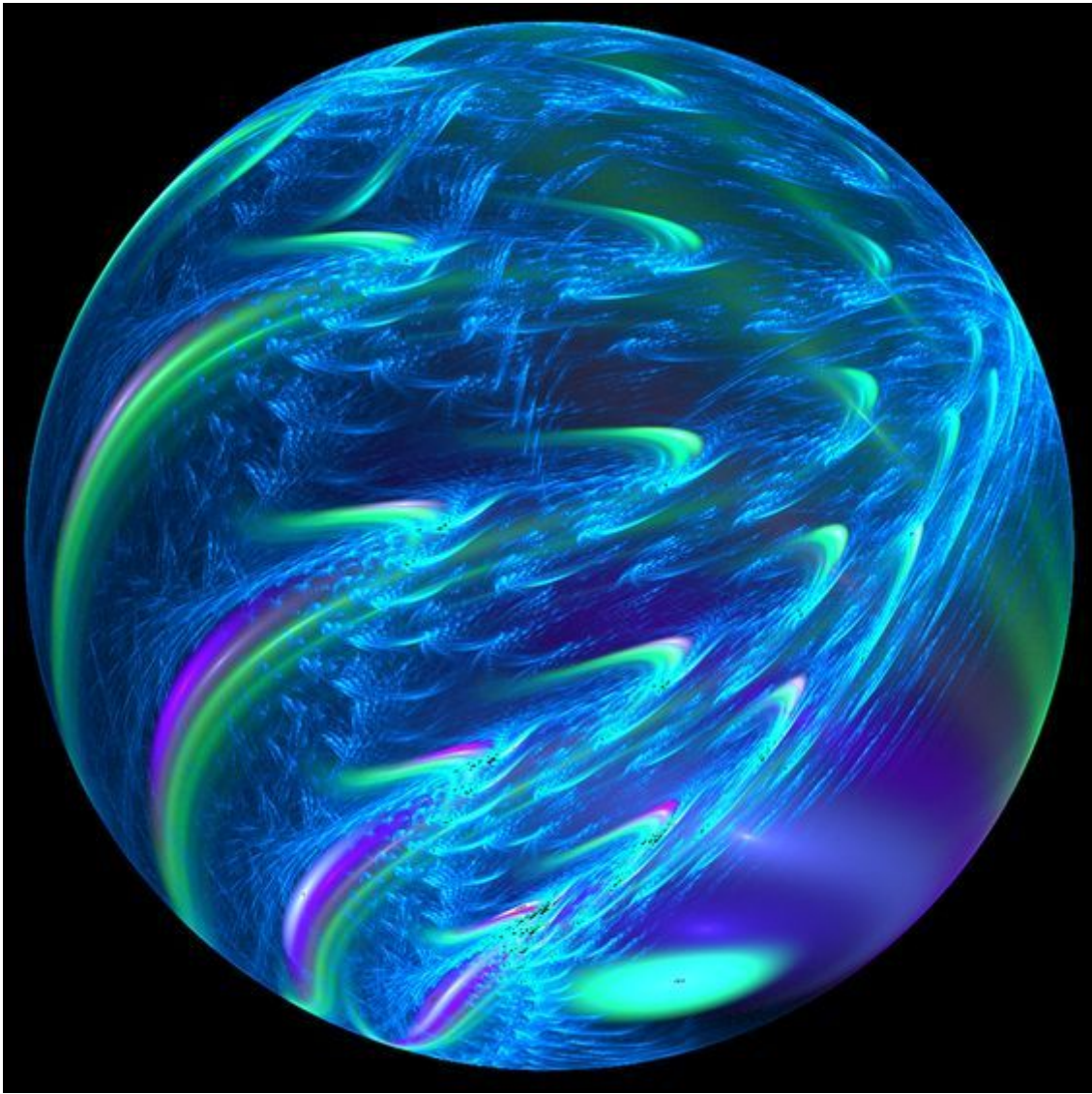
Os quatro generais entram em guerra, mas no fim de tudo isso só geraram mortes e foram amaldiçoados pelos deuses, toda vez que a guerra acaba, o tempo retrocede e tudo acontece novamente em um ciclo infinito, talvez o único jeito de sair do ciclo seja descobrindo a verdade sobre a morte do imperador.

Capítulo 2

O jogo se inicia quando todos os jogadores decidem sua ilha, a escolha pode ser feita por sorteio ou os jogares podem realizar um acordo de onde cada um ira iniciar, fica a critério dos jogadores.

Após escolher a sua ilha, você deve escolher onde vai posicionar sua base, sua base guarda o seu "vitalium", posicione estrategicamente, pois se sua base for destruída seu vitalium quebra e você não pode mais ressuscitar.

Seu objetivo é destruir o vitalium dos seus oponentes e ser o último de pé, dominando as 4 ilhas e se tornando o novo imperador de Geena.



Capítulo 3

Cada mapa possui sua particularidade.

Ilha das almas:



A ilha das almas possui três tipos de recursos diferentes.

- Sourcestone: Pedra que contém uma quantidade absurda de magia e almas.
- Ferro.
- Deadwood: Árvores secas que contém um aroma de morte.

Certos locais da ilha, possuem lápides que se um inimigo passar por cima ele cria uma tropa permanente para o necromante.

Guardião:

O guardião da ilha das almas, é a própria morte.

Ilha do gelo eterno:



A ilha do gelo eterno possui três tipos de recurso.

- Cryolith: Um cristal que dizem ser indestrutível.
- Frostwood: Árvores congeladas.
- Ferro.

Certos locais da ilha possuem lagos congelados, quem estiver passando por cima deve jogar 1d6, se tirar menos que 4 o player cai e fica congelado por três rodadas.

Guardião:

O guardião da ilha do gelo eterno é a própria Ymir.

Ilha do caos.



A ilha do caos possui três tipos de recursos diferentes.

- Pyromagnum: Dizem que o pyromagnum são fragmentos do surtur.
- Ashwood: Árvores de fogo que desafiam a lógica e realidade.
- Ferro.

Na ilha do caos, a inúmeros rios de lava que causam 3d6 de dano para quem entrar.

Guardião:

O guardião da ilha do caos é o próprio surtur, ***** *** Ymir ***** *** *****.

Ilha primordial:



Dizem que aqui foi o início de tudo, essa ilha possui três recursos.

- Mysticwood: Árvores do início dos tempos que possuem características mágicas.
- Healbloom: Árvores que possuem características curativas.
- Ferro.

As árvores dificultam a movimentação pelo terreno, quando você passa pelas árvores perde uma ação.

Guardião:

Seu guardião é o titã Turmyr, ***** ** ***** * *****.

Capítulo 4

Os personagens jogáveis são:

O necromante.



"Tentaram me matar, só não esperavam que eu já estivesse morto"

HP: 50

Habilidades especiais:

- **Mudança de corpo:** Pode mudar de lugar com uma tropa.
Usos: 3 por jogo.
 - **Reviver:** Mortos vivos do necromante voltam em 3 rodadas.
 - **Sacrifício:** O necromante pode sacrificar 3 tropas para voltar imediatamente.
 - **Reviver:** O necromante retorna dos mortos em 3 rodadas.
-

Yeti



"Tentando fugir ? Esse é MEU território."

HP: 90

Habilidades especiais:

- **Força esmagadora:** causa +5 de dano em todos os ataques.
 - **Resistência animal:** Um golpe que o levaria a morte é anulado.
Usos: Um por vida.
-

Prometeu



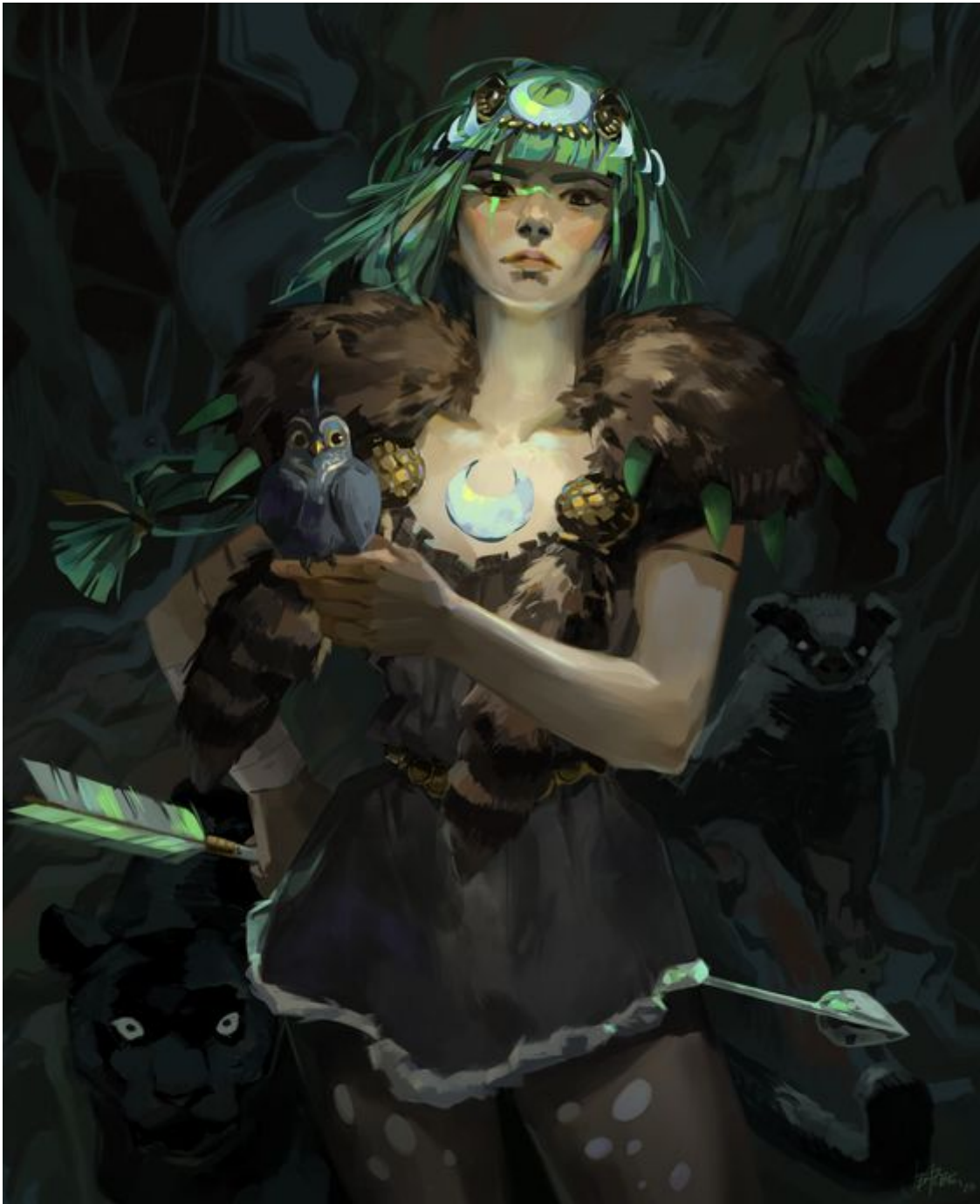
"Eu lhes entrego o meu fogo e vocês o utilizam contra mim? Minha benevolência acabou, todos vão pagar por isso."

HP:70

Habilidades especiais:

- **Purgatório:** Prometeu usando suas habilidades, auto explode seu corpo criando uma explosão de fogo e dor, causando 10d6+12 de dano a apenas um alvo.
Consequência: Após usar a habilidade, Prometeu morre.
Alcance: 8 blocos.
Usos: 1 por jogo.
- **Chamas de fênix:** Prometeu pode recuperar todo seu hp uma vez por jogo.

Artemis



"Acha mesmo que correr vai mudar alguma coisa?"

HP:70

Habilidades especiais:

- **Caçada:** Cria uma flecha que persegue um inimigo independente da distância, causando 3d6+6 de dano.
Alcance: infinito.
Usos: 3 por jogo.
 - **Mudança animal:** Consegue utilizar um ataque de seu guardião.
Usos: 2 por jogo.
-

Capítulo 5

- Oque fazer quando for atacado?

- Contra-ataque: Você pode realizar um contra ataque jogando seu dado de ataque, em casa de empate o atacante acerta.

- Bloquear: Você pode bloquear rolando seu ataque normal + nível de armadura+ 1, em caso de empate o atacante acerta, mas causa apenas metade do dano.

- Movimento: 6 blocos em território inimigo 9 blocos no próprio território.

- Dado de ataque: 2d6+Lv da arma.

- Seu personagem morreu, e agora ? Se você possuir Vitalium, seu personagem volta em 7 rodadas.

- Tropas mortas voltam em 5 rodadas.

Capítulo 6

Para obter recursos é bem simples, você deve ir a um ponto de mineração e jogar um 1d6

1-2: Não acha nada.

3: Acha 10 recursos.

4: Acha 15 recursos.

5: Acha 25 recursos.

6: Acha 30 recursos.

Você pode enviar tropas para buscar recursos, caso sejam "Mineradores" suas tropas recebem bônus (consultar capítulo 10).

Para confecção de itens, você deve ir exclusivamente a sua base.

Capítulo 7

Espada de ferro:

Custo: 10 ferros.

Dano: 2d6.

Mystic bow:

Nível 1:

Custo: 40 Mysticwood/ 20 Ferros

Habilidades:

- **Flecha envenenada:** A flecha causa 2d6 de dano, o alvo acertado joga 1d6, se tirar 3 ou menos toma 1d6 envenenamento por 1d4 rodadas(não acumula).

Alcance: 5 blocos.

Nível 2:

Custo: 80 Mysticwood/60 Healbloom/ 40 ferros.

- **Raízes:** Prende o adversário em diversas raízes por 1d4 rodadas e causa 10 de dano, se o alvo for atacado as raízes são desfeitas

Nível 3:

Custo: 120 Mysticwood/ 120 Healbloom/ 60 ferros.

- **Elixir divino:** O usuário usa duas rodadas para criar raízes que produzem um elixir curativo, cura 4d6.

Nível 4:

Custo: 200 Mysticwood/150 Healbloom/ 120 ferros.

- Ajuda dos céus: O usuário deve gastar 3 ações para chamar o lobo Fenrir, que cai dos céus e destrói literalmente tudo ao redor, todos em um raio de 12 quadrados tomam 6d6+12 de dano, incluindo o usuário.
-

Espada das chamas eternas:

Nível 1:

Custo: 40 Pyromagnum/20 ferros.

Habilidades:

- Corte flamejante: 2d6+6 de queimadura.

Nível 2:

Custo: 80 Pyromagnum/ 60 ashwood/ 40 ferros.

- Prisão de chamar: O alvo fica preso por 1d3 rodadas, com a opção de pular entre as chamas e sair, mas toma 2d15 de dano.

Nível 3:

Custo: 160 Pyromagnum/ 80 Ashwood/ 60 ferros.

- Manto de fogo: Cria um manto de chamas, quando o usuário for acertado o inimigo toma 2d6 de dano, esse manto dura 1d8 rodadas.

Nível 4:

Custo: 300 Pyromagnum/ 70 ashwood/ 100 ferros.

- Meteoro: O usuário usa três rodadas para conjurar um meteoro que causa 6d6 em uma área de 4 quadrados.

Alcance: 8 blocos.

Bônus: +1 no ataque.

Lança das lágrimas congeladas:

Nível 1:

Custo: 40 Cryolith/ 40 ferros.

- Corte rápido: 2d12, pelo seu peso pode dar dois ataques por rodada.

Nível 2:

Custo: 100 Cryolith/ 40 Frostwood/ 40 ferros.

- Redoma de cristal: O usuário se prende em uma redoma de cristal por 1d4 rodadas, onde pode se curar e preparar ações de combate sem ser interrompido.

Nível 3:

Custo: 180 Cryolith/ 60 Frostwood/ 60 ferros.

- Chuva de cristal: Causa 4d6 de dano em uma área de 4 quadrados.

Alcance: 2 quadrados.

Bônus: +1 no ataque

Nível 4:

Custo: 300 Cryolith/ 70 Frostwood/ 100 ferros.

- Paralisia: O usuário gasta duas rodadas para congelar completamente o alvo por 1d5 rodadas e causa 4d6 de dano, se o alvo for atacado o gelo quebra.
-

Orbe do caos:

Nível 1:

Custo: 40 Sourcestone/ 40 deadwood.

Habilidades:

- Roubo de vida: Joga 3d6 de dano, metade do dano se converte em HP.
Alcance: 2 blocos.

Nível 2:

Custo: 140 Sourcestone/ 20 deadwood/ 20 ferros.

- Esfera do Caos: 4d6 de dano.

Alcance: 3 blocos.

Nível 3:

Custo: 180 Sourcestone/ 80 deadwood/ 40 ferros.

- Invocação: Invoca um esqueleto que ajuda por 1d6 rodadas.

Nível 4:

Custo: 300 Sourcestone/ 100 deadwood/ 70 ferros.

- Prisão de ossos: Prende o inimigo em uma jaula de ossos, a resistência é de 40 pontos.
-

Capítulo 8

Quando uma armadura quebra, ela não pode ser consertada.

Armaduras:

Nível 1:

Custo: 20 ferros.

Resistência: 15.

Nível 2:

Custo: 30 ferros.

Resistência: 20

Nível 3:

Custo: 80 ferros.

Resistência: 30.

Armaduras especiais:

- **Proteção de Ymir:**
Custo: 300 Cryolith.
Resistência: 50.
Efeito extra: Quando a armadura quebra, ela congela o oponente por um turno.
- **Proteção de Turmyr:**
Custo: 300 Mysticwood.
Resistência: 40
Efeito extra: Quando a armadura quebra, ela explode em diversos espinhos de madeira que causa 3d6 de dano.
Alcance: Quadrado de 2 blocos de distância.
- **Benção da morte:**
Custo: 300 Sourcestone.
Resistência: 35
Efeito extra: Pode restaurar a armadura uma vez.
- **Benção de Surtur:**
Custo: 300 pyromagnum.
Resistência: 40.
Efeito extra: Quando alguém acerta a armadura com um ataque corpo a corpo, a pessoa toma 2d6 de dano.

Capítulo 9

Dizem que quem possui essas armas pode superar até mesmo os deuses.

- **Foice do ceifador.**
Dano: 5d6+10 (Nível 5)
Habilidade especial: Hit kill em qualquer criatura que não seja players.
Requisitos: Coração de um guardião/ 1000 Sourcestone.

- **Espada de surtur:**
Dano: 6d6+8 (Nível 5)
Habilidade especial: Pode convocar o ragnarok, um mar de lava e destruição cai sobre uma ilha, eliminando todas as tropas e construções, causa 10d10 de dano em players.
Requisitos: Coração de um guardião/ 1000 Pyromagnum.

- **Armadura de Ymir:**
Resistência: 100 de resistência.
Habilidades especial: Quando destruída congela o oponente por 2 rodadas.
Requisitos: Coração de guardião/ 1000 Cryolith.

- **Arco de apollo:**
Dano: 6d6+4 (Nível 5)
Alcance: 4 blocos.
Habilidade especial: Pode se transformar em um guardião lendário por 8 rodadas. (Se o guardião/player for morto, o player automaticamente morre.)
1 uso por jogo.
Requisitos: Coração de guardião/ 1000 Mysticwood.

- **Itens de cura:**
Custo: pode ser feito com 100 Frostwood/ 100 ashwood/ 80 Healbloom/ 120 deadwood
Cura: 6d6.
Quantidade máxima: pode carregar no máximo 5.

Capítulo 10

Cada ilha possui 6 tropas, que podem virar militares ou mineradores, uma vez escolhido um caminho é impossível mudar.

As tropas funcionam um personagem adicional, você as comanda.

- Mineradores nível 1:
Hp: 1 hit kill
Habilidades:
Nova tentativa: Podem rejogar dado para tentar conseguir um resultado melhor na mineração.
- Minerador nível 2:
Hp: 1 hit kill
Habilidades:
Experiência: Recebem bônus de +15 de material em qualquer mineração.
- Minerador nível 3:
Hp: 1 hit kill

Habilidades:

Maestria: Recebem +30 de material em qualquer busca.

- Guerreiro nível:
Hp: 2 golpes.
Dano: 2d6
 - Guerreiro nível 2:
Hp: 3 golpes.
Dano: 3d6
 - Guerreiro de nível 3:
Hp: 4 golpes.
Dano: 4d6
-

Como upar o nível das minhas tropas ? Você manda a tropa para um "campo de treinamento", a tropa é retirada do mapa e fica 6 rodadas fora.

Capítulo 11

Todos os guardiões começam adormecidos e suscetíveis a serem mortos, porém melhorando seu templo o seu guardião acorda, como agradecimento ele ira dar a vida para proteger seu vitalium.

Morte.



"O loop já recomeçou ? Parece que eu estou acabando com isso rápido demais, esperava mais dos outros 3 generais."

- **Hp: 100**
Ataque: 2d6+3
Dano: 10d10
Habilidades especiais:
Ceifar: Quando a morte "morre", ela ceifa a vida de todas as tropas e causa 10d10 de dano a todos os players.

Surtur



"Quem ousa me acordar?"

- **HP: 150**
Ataque: 2d6+2

Dano: 5d10+10

Habilidade especial: Quem o atacar fisicamente sofre 3d6 de dano.

Turmyr



"Vocês tiraram família de Turmyr, agora Turmyr vai acabar com vocês"

- **Hp:** 100
Ataque: 2d6+2
Dano: 6d10+8
Habilidade especial: Seiva curativa, cura 5d10
Usos: 2 por jogo
-

Ymir



"Lento demais, tente denovo."

- **Hp: 180**
Ataque: 2d6+4
Dano: 4d10+5
Habilidade especial: Quando morre, todos que estão no seu território são congelados por 3 rodadas.

Mas como ativar os guardiões? É simples, você deve fazer uma oferenda de 600 recursos, que devem ser materiais únicos, como pyromagnum, Cryolith, Sourcestone ou Mysticwood. Vale lembrar que os guardiões só podem se mover até 2 quadrados de distância da sua casa.

Capítulo 12

As barreiras podem ser feitas por qualquer jogador no seu próprio território e fora de combate, você pode criar até 5 barreiras por rodada.

- **Barreira normal:**
Custo: 5 madeiras por bloco.
Resistência: 10 de resistência.
- **Barreira reforçada:**
Custo: 10 Madeiras e 5 ferro.
Resistência: 20 de resistência.
- **Barreira de material especial:**
Custo: 15 de material único por bloco.
Resistência: 30 de resistência.