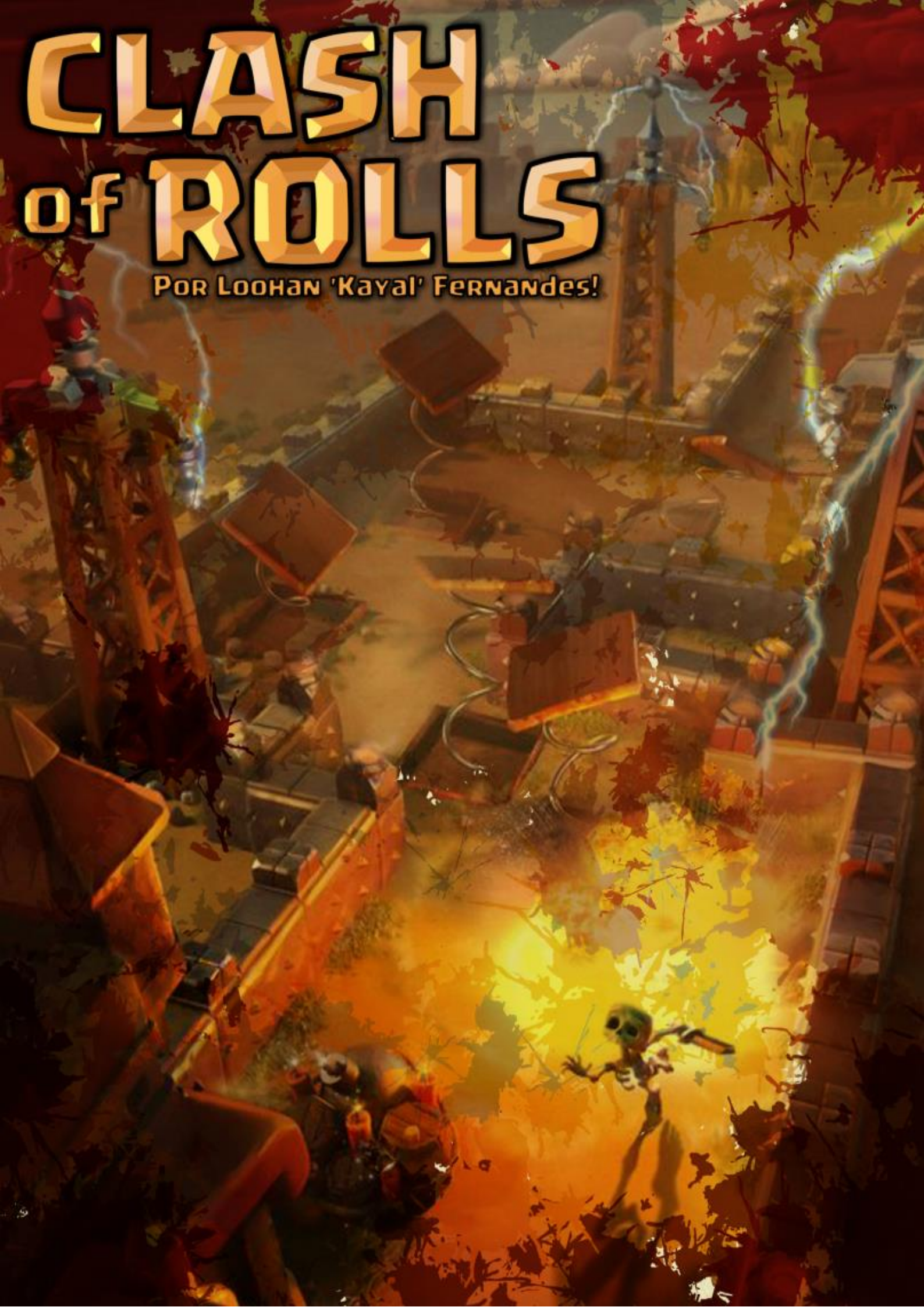


CLASH of ROLLS

POR LOOHAN 'KAYAL' FERNANDES!



RAÇAS

Humanos

Contam com a sua quantidade e as suas fortes expressões faciais para dominar praticamente todas as áreas de habitação das vilas.

Variáveis:

Humanos podem ser calmos, irritadiços, bons, maus, sábios ou totalmente birutas. A sua espécie se desenvolve no mundo há muuuuito tempo.

Guerreiros Natos:

A maioria dos Humanos costuma praticar as suas técnicas de combate desde muito cedo, por conta da sua mania de sonhar alto demais. Na realidade, grande parte deles acaba engajando combates, assim se tornando Magos, Arqueiros, Bárbaros ou até Corredores, quando a vila perde todos os seus Negões.

Sociabilidade Humana:

Algo que não pode se negar sobre esta raça são as suas habilidades de socialização. Humanos podem rapidamente se tornar próximos dos líderes da vila vizinha ou ter facilidade lidando com burocracias, por exemplo.

Personalidade Forte:

O valor total do seu Carisma aumentará em 1 ponto, e outro atributo da sua escolha aumentará em 3.

Velocidade:

Sua velocidade de locomoção padrão é de 9m.

Variabilidade Humana:

Humanos podem se tornar praticamente qualquer coisa na vida adulta, isso dependerá da vida que cada um decidiu seguir. Desta forma, receba quatro perícias à sua escolha.

Pontos de Vida:

- *Dado de Vida:* 1d10 por nível de Humano;
- *Vida no primeiro nível:* 20 + Mod Const.;
- *Vida após o primeiro nível:* 1d10 (ou 6) + Mod Const. por nível de Humano.

Negões

Tendo se diferenciado há muito tempo atrás dos Humanos normais pelo consumo do Elixir Negro, os Negões são Humanos na forma mais adoidada possível!

Doideira:

Negões se tornaram completamente extremos em todas os aspectos imagináveis. Há séculos atrás eram ainda mais, entretanto a sua raça vêm se misturando cada vez mais com a dos Humanos.

Atualmente, Negões sentem mais raiva, mais ansiedade, mais vontade de lutar, mais tudo! É realmente uma doideira.

Orgulho Negão:

Negões são muito orgulhosos no que se refere a batalhas, riquezas e, principalmente, seus comportamentos. Nunca conteste um Negão por muito tempo.

Atletas:

Negões tem corpos naturalmente mais atlética que a dos demais Humanos. Não me pergunte como e nem por qual motivo. Ninguém sabe o motivo.

Condicionamento de Negão:

Força, Destreza e Constituição. Escolha um destes atributos para aumentar o valor total em 2 pontos. Os outros dois em 1 ponto cada.

Velocidade:

A velocidade de deslocamento padrão dos Negões é de 9m.

Sagacidade de Negão:

Gratuitamente, você recebe as perícias de Sobrevivência, Percepção e Persuasão.

Pontos de Vida:

- *Dado de Vida:* 1d10 por nível de Negão;
- *Vida no primeiro nível:* 22 + Mod Const.;
- *Vida após o primeiro nível:* 1d10 (ou 6) + Mod Const. por nível de Negão.



Elfos

Independente de onde estiverem, Elfos são capazes de deixar qualquer ambiente ainda mais chato e sem graça.

Tipos de Elfos:

Esta raça, diferentemente das outras, divide-se em duas sub-raças parentes, as quais têm traços diferentes e cujas características raciais são específicas e exclusivas.

Longas Vidas:

Elfos são uma raça que, inexplicavelmente, vivem por períodos mais longos. Geralmente, um Elfo, independente da sua sub-raça, é capaz de viver por cerca de 20 ou 30 anos a mais que um Humano Normal. Isso faz com que eles sejam capazes de aprender bastante observando o mundo mudando ao seu redor.

ELFOS BRANCOS:

Seres esguios, altos, ágeis e de um senso de humor tão acinzentado quanto a própria pele, que por sua vez é pálida e fria ao toque.

Sapiência:

O valor total da sua Inteligência aumentará em 2 pontos. Outro atributo à sua escolha terá o valor aumentado em 1 ponto. Além disso, você recebe perícias de Natureza e Intuição.

Visão NO ESCURO:

Estas criaturas são capazes de enxergar cores como se fosse dia na penúmbra, e tons de cinza detalhados mesmo se no escuro total. A sua visão em meio à escuridão tem o mesmo alcance da sua visão normal.

Pontos de Vida:

- **Dado de Vida:** 1d10 por nível de Elfo Branco;
- **Vida no primeiro nível:** 18 + Mod Const.;
- **Vida após o primeiro nível:** 1d10 (ou 6) + Mod Const. por nível de Elfo Branco.

ELFOS AZUIS:

Mais parrudos, largos e carismáticos que os Elfos Brancos, mas ainda assim não tão divertidos de se interagir quanto os Negões. Suas peles têm uma coloração púrpura azulada, quase como a de um depósito de Elixir Cheio durante a noite.

Pés Firmes:

O valor total da sua Força aumentará em 2 pontos, e o da sua Destreza aumentará em 1 ponto. Além disso, receberá gratuitamente as perícias de Atletismo e Acrobacia.

Fôlego de Herói:

Elfos Azuis são capazes de prender a respiração enquanto submersos por até um minuto, sem precisarem realizar qualquer teste para isso.

Adicionalmente, estes seres também recebem vantagem para realizar arremessos e disparos com armas de longa distância, desde que tenham realizado um teste de Constituição para prender a respiração no turno anterior.

Pontos de Vida:

- **Dado de Vida:** 1d10 por nível de Elfo Azul;
- **Vida no primeiro nível:** 20 + Mod Const.;
- **Vida após o primeiro nível:** 1d10 (ou 6) + Mod Const. por nível de Elfo Azul.

Esqueletos

Objetivos, insensíveis e... mortos. Nada é capaz de aquecer o coração frio e morto-vivo de um Esqueleto.

Menos Frágeis do que Parece:

Por incrível que pareça, Esqueletos não são tão frágeis assim. Embora muitos utilizem falsas verdades para intimidá-los ou enfraquecer a sua imagem nas vilas, esta raça é até que bem resistente para a pouca - ou nenhuma - carne que possui.

Contra Todas as Leis:

Ninguém soube explicar como raios um Esqueleto é capaz de criar vida, comportar-se normalmente sem um cérebro ou muito menos se reproduzir. Essas perguntas provavelmente nunca serão respondidas, mas praticamente todos já optaram por simplesmente aceitar a realidade na qual Esqueletos são vivos.

Corpos Leves:

O valor total da sua Destreza irá aumentar em 2 pontos e outro valor, à sua escolha, em 1.

Só o Osso:

Enquanto estiver em movimento, projéteis disparados por tropas ou armas arremessadas pelas mesmas terão desvantagem para te acertar. Além disso, você recebe a perícia de Acrobacia gratuitamente.

Corte-me se Puder:

Esqueletos são imunes a sangramento uma vez que armas cortantes ou perfurantes são incapazes de te fazer sangrar. Preciso explicar o motivo? Haha.

Ossos Duro de Roer:

Esqueletos são capazes de "voltar à vida" - ou quase isso. Desde que não tenha o seu crânio danificado, você pode perder todos os demais ossos do seu corpo e ainda assim retornar à vida reciclando outros ossos de Esqueletos. Você precisa de algo ou alguém que leve a sua cabeça até uma Fábrica de Feitiços para realizar o procedimento... e de ossos.

Pontos de Vida:

- **Dado de Vida:** 1d8 por nível de Esqueleto;
- **Vida no primeiro nível:** 16 + Mod Const.;
- **Vida após o primeiro nível:** 1d8 (ou 5) + Mod Const. por nível de Esqueleto.





Gigantes

Tendo o tamanho equivalente a dois morteiros sobrepostos, e pesando o mesmo que eles, os Gigantes formam a maior e mais robusta raça que as vilas já viram.

Personalidades Frágeis:

IRONICAMENTE, Gigantes não possuem a mesma robustez física psicologicamente. Isso faz deles imensamente sensíveis... Pegou essa? Haha.

Barreiras Vivas:

Gigantes são comumente usados nas linhas de frente durante ataques, uma vez que são incrivelmente resistentes e capazes de aguentar o foco de múltiplas defesas por muito tempo. Isso machuca os seus sentimentos no início, mas não dura muito para que se acostumem.

Valentes:

Gigantes são uma raça extremamente destemida e, principalmente, leal e fiel aos seus ideais. Sendo assim, constantemente se encontram em aventuras devido a alguma missão vinda de um superior ou parceiro.

Saúde Gigante:

O valor total da sua Constituição aumentará em 3 pontos.

Passos Largos:

Mesmo sendo lentos para o seu tamanho, suas pernas são longas. Sua velocidade de deslocamento é de 9m.

Torres Ambulantes:

Por seu tamanho enorme, são capazes de enxergar com uma visão privilegiada tudo o que acontece na sua volta. Receba a perícia de Percepção gratuitamente. Após o nível 3, você receberá vantagem para esse teste.

Pontos de Vida:

- **Dado de Vida:** 1d12 por nível de Gigante;
- **Vida no primeiro nível:** 24 + Mod Const.;
- **Vida após o primeiro nível:** 1d12 (ou 7) + Mod Const. por nível de Gigante.



Goblins

Verdes como a grama e rápidos como a fofoca, estes seres só pensam em uma coisa: SAQUE! Sua sede por recursos não tem fim!

Criaturas Irritantes:

Goblins foram, por muito tempo, sinônimos de chatice e inconveniência devido ao seu temperamento irritadico e comportamento selvagem. Isso faz deles um pé na roda em vários lugares por onde passam.

Ladrões:

Goblins são frequentemente usados nas estratégias de ataque, pelo menos nas que têm como seu objetivo os grandes roubos. São seres leves e escorregadios, silenciosos e perfeitos para o trabalho sujo.

Linguajar Esverdeado:

Esta raça é capaz de se comunicar através da sua própria língua, cuja pronúncia é recheada de fonemas com as vogais "A" e "O", além de ter um aspecto aspero e arrastado.

Agilidade Goblin:

O valor total da sua Destreza aumentará em 3 pontos.

Rapidez:

Estas criaturas são super leves em seus pés, diferentemente de todas as outras raças. Durante a sua corrida, Goblins não ativam armadilhas de mola ou bombas escondidas. Além disso, a sua velocidade padrão é de 10m.

Saqueadores:

Goblins são exímios ladrões furtivos e trapaceiros. Seus roubos de recursos possuem uma quantidade de d6's igual ao seu nível de personagem como saque extra.

Pontos de Vida:

- *Dado de Vida:* 1d10 por nível de Goblin;
- *Vida no primeiro nível:* 18 + Mod Const.;
- *Vida após o primeiro nível:* 1d10 (ou 6) + Mod Const. por nível de Goblin.



Progressão

Nível 1

No primeiro nível, você tem valores de 15, 14, 13, 12, 10 e 8 para distribuir de forma livre entre os seus atributos, além dos pontos adicionais dados por raças ou classes (o máximo para distribuição é 20 pontos por atributo).

Além disso, você irá começar com o equipamento inicial (uma arma primária, 60L de Elixir, 20 moedas de ouro, 1 gema e o Inventário padrão que comporta até 5 itens, fora as suas armas padrão). Adicionalmente, você pode escolher até 2 perícias.

Nível 2

No segundo nível, você terá o seu Dano de Foco por nível aumentado na quantidade referente à sua classe. Além disso, você é capaz de escolher mais uma perícia.

Nível 3

No terceiro nível, você receberá um incremento de 1 ponto para distribuir adicionalmente nos valores totais de seus atributos, de forma livre. Adicionalmente, você é capaz de escolher entre um ataque extra ou uma Habilidade extra, entre as Mágicas e Marciais listadas.

Nível 4

No quarto nível, você recebe como recompensa o aumento do Dano de Foco da sua classe, acesso à depósitos de Elixir Negro e 3 gemas.

Nível 5

No quinto nível, você receberá, além dos incrementos da classe, 3 gemas, 150L de Elixir Negro e mais 1 ponto para adicionar ao valor total de algum atributo.



Classes

Bárbaro

Estes guerreiros destemidos confiam em seus músculos protuberantes e pelos marcantes para causar estragos nas aldeias inimigas.

Atributo Principal: Força

Dano por Foco:

- Nível 1: 1
- Nível 2: 2
- Nível 3: 4
- Nível 4: 5
- Nível 5: 7

Traços:

- **Foco:** escolha entre Construções, Defesas ou Inimigos Épicos;
- **Fúria:** Enquanto sob o efeito do Feitiço de Fúria, você não recebe dano;
- **Armas:** Espadas e Machados;
- **Rolagens Defensivas:** Força, Constituição.

Nível 2 - Arremessar Arma:

Realize um teste de Destreza com CD igual a 10 + o nível do inimigo para arremessar a sua arma. O dano será igual ao dano padrão de um golpe corpo a corpo, e a distância total do arremesso é igual ao seu valor total de Força - o Mod. da mesma, em metros. Você pode fazer isso uma vez a cada 3 turnos.

Nível 4 - Bate Estaca:

Consuma 1d8 Pontos de Vida para receber dano extra igual a 1d6. Você pode fazer isso uma vez a cada 2 turnos. Toda terceira vez que fizer, os pontos de vida consumidos serão de apenas 1d4.

Nível 5 - Rei Bárbaro:

Seja capaz de se tornar um exímio guerreiro, capaz de empunhar uma Espada ou Machado que causam 3d6 de Dano Cortante. Além disso, a sua vida total recebe um incremento igual ao dado de vida da sua raça.

Você precisa ter pelo menos 100L de Elixir Negro para pagar um funcionário do Quartel Negro para isso.

Arqueiro

Esses atiradores gostam de manter distância no campo de batalha e na vida. Nada os torna mais felizes do que derrubar os seus alvos.

Atributo Principal: Destreza

Dano por Foco:

- Nível 1: 1
- Nível 2: 2
- Nível 3: 4
- Nível 4: 6
- Nível 5: 7

Traços:

- **Foco:** escolha entre Construções, Defesas ou Inimigos Épicos;
- **Veneno:** Você é capaz de envenenar flechas ao invés de utilizar o Feitiço de Veneno. Envenene até 3 flechas. Elas causarão 1d6 como Dano Venenoso adicional;
- **Armas:** Arcos e facas;
- **Rolagens Defensivas:** Força e Destreza.

Nível 2 - Chuva de Flechas:

Faça um ataque com o seu Arco. Se bem sucedido, você fará com que, magicamente, uma chuva de flechas aconteça em uma área com 3m de diâmetro. Todos nesta área receberão o dano do seu ataque normal simultaneamente. Você pode realizar este ataque uma vez a cada 4 turnos.

Nível 4 - Boa Mira:

Passivamente, o dano causado em um golpe mortal contra um inimigo será o dano adicional no seu primeiro ataque contra um novo inimigo.

Nível 5 - Líder de Arquearia:

Seja capaz de empunhar uma Besta que causa 3d6 como Dano Perfurante. Além disso, você recebe um incremento igual ao dado de vida da sua raça, na vida total.

Você precisa ter pelo menos 100L de Elixir Negro para pagar um funcionário do Quartel Negro para isso.



Batedor

Podem parecer calmos, mas mostre a eles uma torreta ou um canhão e você verá o seu poder.

Atributo Principal: Const.

Dano por Foco:

- Nível 1: 3
- Nível 2: 4
- Nível 3: 5
- Nível 4: 7
- Nível 5: 9

Traços:

- **Foco: Defesas;**
- **Absorção:** Naturalmente, você absorve qualquer dano em uma quantidade igual ao seu Mod. Const.;
- **Armas:** Nenhuma a não ser as Mãos. Qualquer utilização de armas com esta classe lhe dará desvantagem;
- **Rolagens Defensivas:** Força, Constituição.

Nível 1 - Linha de Frente:

Atacar defesas fixas de vilas inimigas faz com que você cause um número de d6's de dano adicional igual ao seu nível de personagem.

Nível 2 - Golpe Poderoso:

Durante um ataque, você pode optar por realizar um golpe poderoso. Golpe Poderoso faz com que o seu Batedor siga com um ataque focado mais no estrago do que na técnica.

Você receberá desvantagem para atacar e, se obtiver sucesso, adicione 1d8 ao dano causado. Acertos críticos também geram este efeito. Você pode fazer um Golpe Poderoso intencionalmente uma vez a cada 3 turnos.

Nível 4 - Terremoto:

Durante o seu turno, você pode fazer um ataque normal direcionado ao chão. Todos os inimigos na sua distância corpo a corpo receberão o dano do golpe + o seu Mod. Força como dano adicional. Além disso, deverão realizar uma Rolagem Defensiva de Destreza para não serem lançados ao chão.

Nível 5 - Batedor Golemita:

Ao alcançar este nível, você será capaz de se tornar um Batedor Golemita. Ao fazer isso, a sua pele se tornará rocha e o valor da sua vida total será dobrado.

Adicionalmente, o valor do dano adicional de Golpe Poderoso será de 2d8.

Entretanto, você se tornará bem mais pesado, e se deslocará por uma distância total reduzida em 3m.

Bombardeiro

Birutas amantes por explosões, famosos por abrir caminho para as unidades aliadas em batalhas com um BANG!

Atributo Principal: Destreza

Dano por Foco:

- Nível 1: 3
- Nível 2: 4
- Nível 3: 5
- Nível 4: 7
- Nível 5: 8

Traços:

- **Foco:** escolha entre Construções ou Defesas;
- **Prezepeiro:** Como Bombardeiro, o dano em área das suas bombas tem um bônus igual ao seu nível.
- **Armas:** Bombas;
- **Rolagens Defensivas:** Força, Destreza.

Nível 2 - Fire In the Hole:

Acertos críticos com as suas bombas dobram a área de ação do efeito da explosão.

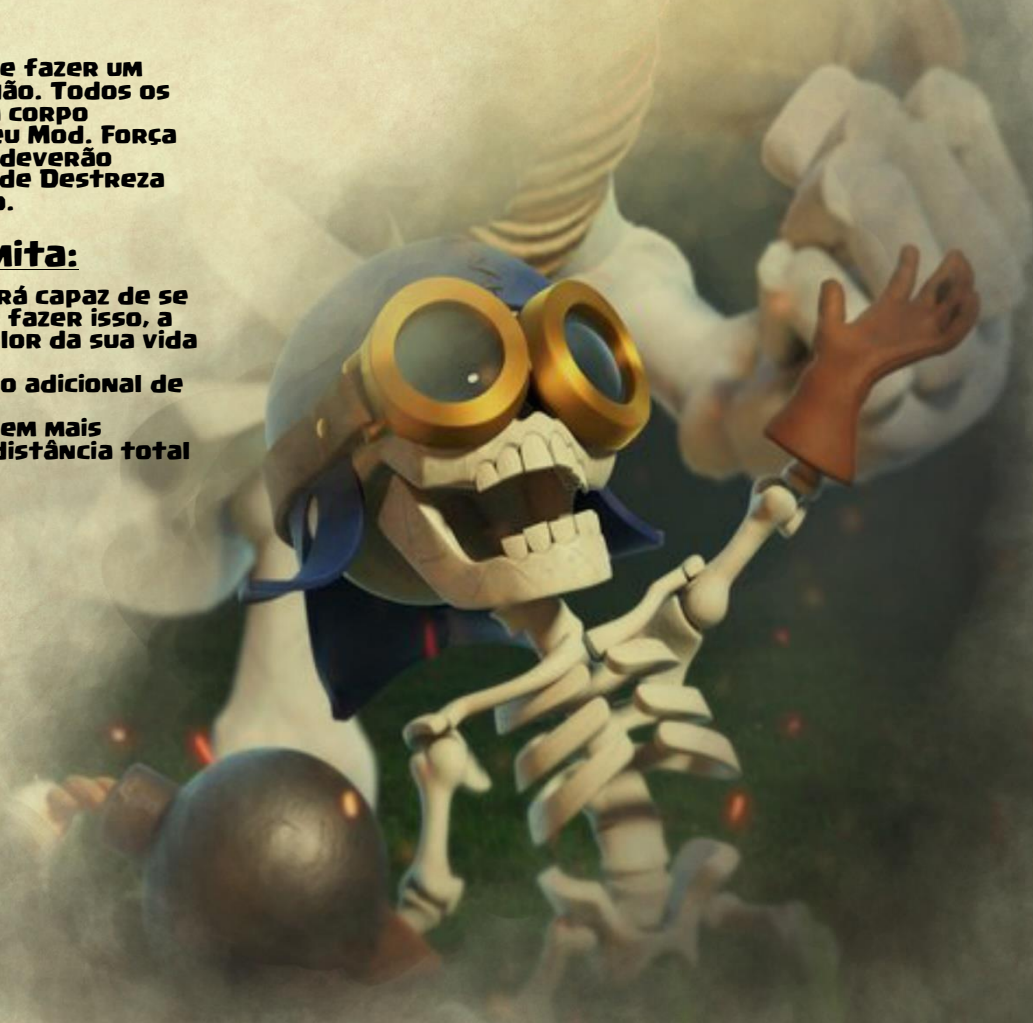
Nível 4 - Sai de Baixo:

Arremessar bombas em inimigos que não estão se movimentando lhe darão Vantagem.

Nível 5 - Quebra-Muros:

Acertar muros faz com que o dano das suas bombas tenha um bônus igual ao seu nível em d4's.

Além disso, acertar construções com as suas bombas causa o dobro de dano.



Corredor

Tendo domesticado ferozes saltadores, os Corredores punem aqueles que se escondem atrás de suas paredes insignificantes!

Atributo Principal: Força

Dano por Foco:

- Nível 1: 2
- Nível 2: 3
- Nível 3: 4
- Nível 4: 5
- Nível 5: 8

Traços:

- **Foco:** escolha entre Construções ou Defesas;
- **Recuperadores:** Feitiços de Cura são capazes de te curar mais. A cura extra é igual a 1d4.
- **Armas:** Martelos e Facas;
- **Rolagens Defensivas:** Força, Destreza.

Pilotagem de Corredor:

Corredores são capazes de utilizar Montarias. Enquanto estiver em uma, você possui 1m como distância de deslocamento adicional e, adicionalmente, se torna capaz de realizar a Habilidade Salto. Existem Montarias Épicas e Lendárias soltas mundo afora, se você for capaz de identificar e adestrar uma, seus status serão melhorados.

Passiva - Estamina:

Passivamente, você tem um número total de Estamina igual ao seu nível de personagem +1 (sendo 5 a quantidade máxima de pontos).

Nível 1 - Salto:

Usar esta Habilidade consome o seu movimento e 1 ponto de Estamina. Você será capaz de saltar sobre muros (até os de nível 5) e construções menores (como canhões, x-bestas e dispersores aéreos, por exemplo).

Você é capaz de consumir dois pontos de Estamina para saltar sobre construções grandes (como depósitos, cabanas de construtor e morteiros, por exemplo) e muros grandes (até os de nível 8).

Você também pode consumir três pontos de Estamina para realizar saltos épicos, capazes de passar por cima de construções e muros gigantes (como torres, centros de vila e muros do nível 9 em diante, por exemplo).

Nível 2 - Porrada:

Atacar com uma Porrada faz com que o seu próximo ataque cause 1d6 a mais de dano. Precisa realizar esta Habilidade com um Martelo. Você pode realizar Porradas uma vez a cada 4 turnos.

Nível 4 - Chamado do Corredor:

Realize um teste de Intimidação contra um alvo. Se o alvo falhar para resistir a ela, ele somente poderá agir contra você durante os próximos três turnos. Esta Habilidade também funciona contra defesas. Você pode fazer o Chamado do Corredor uma vez a cada 5 turnos.

Nível 5 - Hog Rideeer!!!:

Ao atingir este nível, o seu Corredor se torna um especialista na arte de pilotar Montarias. Suas Montarias, independente da raridade, terão o seu bônus de deslocamento aumentado

em 2m. Além disso, a quantidade máxima de pontos de Estamina agora será 7.

Adicionalmente, você é capaz de escolher uma Habilidade Marcial extra à sua escolha.



Mago

Magos são uma presença aterrorizante no campo de batalha. Combine-os com alguns de seus companheiros e cause destruições na terra e no céu!

Atributo Principal: Inteligência

Dano por Foco:

- Nível 1: 1
- Nível 2: 2
- Nível 3: 4
- Nível 4: 7
- Nível 5: 9

Traços:

- **Foco:** escolha entre Construções, Defesas ou Inimigos Épicos
- **Aceleração:** Consumir Feitiços de Aceleração lhe concedem um ataque bônus, além dos benefícios do item.
- **Armas:** Facas;
- **Rolagens Defensivas:** Inteligência, Destreza.

Disparos de Mago:

Naturalmente, os seus ataques corpo a corpo são diferentes dos convencionais. Você é capaz de realizar pequenos disparos direcionais em inimigos, que causam 1d6 de dano. O alcance para os disparos é igual ao seu deslocamento.

Passiva - Vigor Mental:

Passivamente, você tem um número total de Vigor Mental igual ao seu nível de personagem + o seu Mod. de Inteligência. Algumas habilidades desta classe, por serem mágicas, consomem pontos do seu vigor mental.

Nível 2 - Esfriar:

Esta habilidade mágica faz com que você reduza a velocidade de movimento do alvo atingido pela metade durante 2 turnos, e consome 4 pontos de Vigor Mental.

Você pode consumir 6 pontos de Vigor Mental para Congelar o alvo, impossibilitando-o de agir por 2 turnos. Entretanto, este alvo será capaz de realizar uma Rolagem Defensiva de Constituição com CD12 em seus turnos de ação para tentar escapar.

Esta habilidade pode ser feita uma vez a cada 4 turnos.

Nível 4 - Queeente!:

Esta habilidade mágica permite que você queime um alvo em 1d6 durante 2 turnos e consome 5 pontos de Vigor Mental. O alvo pode realizar uma Rolagem Defensiva de Destreza para tentar escapar, se não estiver incapacitado de alguma forma. Consumindo 8 pontos, o dano do fogo será de 2d6 e, consumindo 10 pontos, de 3d6. Você pode realizar esta habilidade uma vez a cada 5 turnos.

Nível 5 - Mago Supremo:

Ao alcançar este nível, você se torna o Mago entre os Magos. O valor total da sua Inteligência aumenta em 2, e o valor total do seu Vigor Mental é expandido para até 15 pontos (após o incremento na sua Inteligência, os pontos de Vigor Mental não atingidos podem ser comprados com gemas, sendo a primeira compra no valor de 5 gemas e 1 gema mais caras a cada ponto comprado).

Adicionalmente, você aprenderá mais uma Habilidade Mágica à sua escolha, dentro da lista.



Habilidades Extras

entrar em Colapso. Caso falhe, ele perderá o seu próximo turno e terá o seu movimento e dano reduzidos pela metade por 2 turnos. Esta habilidade consome 8 pontos de Vigor Mental. (6T/CD).

Resistência (bb/arq/bt/CRR):

Escolha um tipo de dano contra o qual será resistente. Os tipos de dano são: Flamejante, Congelante, Elétrico, Venenoso ou Sísmico.

Quando sofrer este tipo de dano, role 1d4 e subtraia o resultado da rolagem ao dano recebido.

Agarrão (bb/arq/bt/bmb/CRR):

Realize um teste de Força contra um alvo inimigo. Este deverá realizar uma Rolagem Defensiva de Destreza com CD12 e, se falhar, será contido pelo próximo turno. (2T/CD).

Intensificar (todos):

Uma vez a cada 4 turnos, um dos seus ataques bem sucedidos poderão adicionar o Mod. do seu Atributo principal ao dano.

Defesa (todos):

Uma vez a cada 4 turnos, você poderá adicionar o Mod. do seu Atributo principal para desviar de um ataque. Se o seu atributo principal já for Destreza, use o seu segundo maior Atributo.

Boom (arq/bmb/mag):

Esta habilidade mágica faz com que, uma vez a cada 5 turnos você possa causar, no seu próximo disparo ou arremesso, +1d4 de dano adicional. Além disso, o dano total deste ataque será causado EM TODOS OS ALVOS em uma área de 3m de diâmetro.

Labareda (arq/bmb/mag):

- **Arq:** Dispara uma flecha flamejante que causará 1d6 de Dano Flamejante no turno seguinte. (4T/CD).
- **Bmb:** Arremessará uma bomba incandescente que explodirá em uma área 2x maior (6m de diâmetro). Além disso, ela causará 1d4 como Dano Flamejante adicional no próximo turno aos alvos atingidos. (5T/CD).
- **Mag:** Lançará uma bola de fogo mágica, que causará 2d6 de Dano Flamejante aos inimigos que falharam na Rolagem Defensiva de Destreza para desviar, e metade deste dano aos que passaram. A CD da Rolagem Defensiva é igual a 10 + o seu Mod. Destreza. Quem falhar na rolagem receberá metade do dano total da bola de fogo no turno seguinte como Dano Flamejante.
Você consome 7 pontos de Vigor Mental inicialmente. Consumindo 10 pontos, o dano total da bola de fogo torna-se 3d6 e, consumindo 12 pontos, 4d6. (6T/CD para bolas de fogo normais e épicas e 7T/CD para bolas de fogo lendárias).

Golpe Relâmpago (arq/CRR/mag):

- **Arq/CRR:** Você fará um ataque somando à rolagem o seu segundo maior atributo adicionalmente para acertar. Se houver sucesso, o dano terá +1d4 ao total, e todo o dano do golpe será do tipo Elétrico. (4T/CD).
- **Mag:** Você efetuará uma rolagem de ataque somando o seu Mod. de Destreza. Se obtiver sucesso no ataque, o alvo receberá +1d4 de dano e todo o dano será do tipo Elétrico. Além disso, ele deverá realizar uma Rolagem Defensiva de Constituição para não

Canalizar (bb/bt/mag):

Você será capaz de canalizar o dano recebido por alguma Defesa e direcioná-lo no seu próximo ataque. Quando você canaliza o dano de uma Defesa, isto também significa que você só receberá metade do seu dano total naquele turno. Defesas diferentes possuem tipos de benefícios diferentes. Você pode Canalizar um ataque a cada 6 turnos.

- **CANHÃO:** Dano adicional igual a 1d4.
- **MORTEIRO:** Dano Flamejante adicional igual a 1d4.
- **TORRE do Mago:** Dano adicional igual a 1d4 em uma área de 3m de diâmetro.
- **Tesla:** Dano Elétrico adicional igual a 1d6.
- **TORRE INFERNO:** Dano Flamejante adicional igual a 1d8.



Itens Padrão

Armas:

Espada (Dex ou For): Uma lâmina longa e afiada capaz de causar 1d6 de dano Cortante. Seu custo é de 50 Moedas de Ouro.

Machado (Dex ou For): Uma arma potente... não só contra toras de madeira, mas contra inimigos! Causa 1d6 de dano Cortante ou de Concussão, você escolhe. Seu custo é de 60 Moedas de Ouro.

Martelo (For): Um cabo conectado a um grande bloco maciço de pedra ou ferro. Causa 1d6 de dano de Concussão. Seu custo é de 50 Moedas de Ouro.

Arco Simples (Dex): Uma arma de longa distância capaz de acertar alvos com um alcance igual ao dobro do seu deslocamento. Seu dano é de 1d6 Perfurante e seu custo é de 60 Moedas de Ouro.

Bomba: Uma esfera de ferro fundido atrelada a um pequeno braseiro de pedra. Seu dano é de 1d4+1 em uma área de 3m de Diâmetro e o seu custo é de 8 Moedas de Ouro cada. Você precisa de uma Bolsa para carregá-las.

Faca: Uma pequena lâmina capaz de causar 1d4 como Dano Perfurante. Seu custo é de 7 Moedas de Ouro cada.

Armaduras:

Armadura Simples: Uma carapaça de couro compatível com qualquer classe, capaz de adicionar +1d4 (ou 3) à sua vida total enquanto você a utilizar. Requisitos: 75 Moedas de Ouro e Nível de Personagem 2 em diante.

Armadura Pesada: Um conjunto de placas de ferro compatíveis com Bárbaros, Batedores e Corredores, capazes de acrescentar até 1d8 (ou 5) à sua vida total enquanto você a utilizar. Requisitos: 300 Moedas de Ouro e Nível de Personagem 4 em diante.

Complementos:

Aljava de Flechas: Uma bolsa com alças de couro que armazena flechas para Arqueiros ou Defesas que utilizam flechas.

- **Aljava Normal:** Comporta até 18 flechas e seu custo é de 20 Moedas de Ouro.
- **Aljava Grande:** Comporta até 30 flechas e seu custo é de 80 Moedas de Ouro

Bolsa de Bombas: Uma bolsa frontal de couro que armazena bombas para Bombardeiros ou Defesas que utilizam bombas/balas gigantes. Comporta até 22 Bombas e seu custo é de 20 Moedas de Ouro.

Incrementos de Arma:

Pomo de Cabo: Incremento para qualquer arma que possua um cabo, duh. Concede um bônus de acerto de +1 e custa 1 gema.

Reforço de Corda: Incremento que reforça as fibras da corda de um Arco. Concede um bônus de acerto de +1 e custa 1 gema.

deste serão durados em 1d4+2 por 3 turnos. Seu custo é de 300L Elixir.

Fúria: Este Feitiço é consumível. Feitiços de Fúria são altamente utilizados por vilas e aldeias. Sendo assim, as fábricas de feitiço locais costumam aprimorá-lo em diferentes níveis para atender às necessidades e disponibilidades de todos.

- **Feitiço de nível 1:** Quando você o consumir, seu dano causado terá um bônus de 1d4 por 2 turnos. Seu custo é de 200L Elixir.
- **Feitiço de nível 2:** Quando você o consumir, seu dano causado terá um bônus de 2d4 por 2 turnos. Seu custo é de 300L Elixir.
- **Feitiço de nível 3:** Quando você o consumir, seu dano causado terá um bônus de 2d4 por 3 turnos. Seu custo é de 400L Elixir.
- **Feitiço de nível 4:** Quando você o consumir, seu dano causado terá um bônus de 3d4 por 3 turnos. Seu custo é de 650L Elixir.

Salto: O Feitiço de Salto certamente é o mais subestimado entre os Feitiços Mágicos. O utilizador o arremessa em um local alvo e um anel de 3m de diâmetro em volta dele cria uma zona mágica, possibilitando o utilizador e seus aliados saltarem sobre qualquer Construção, Defesa ou Muro que estiver dentro dela. A duração deste efeito é de 3 turnos e o seu custo é de 250L Elixir.


Itens Mágicos

Feitiços:

Cura Menor: O Feitiço de Cura Menor é consumível. Ao consumir, restaure 2d4 Pontos de Vida. Seu custo é de 50L de Elixir.

Cura Maior: O Feitiço de Cura Maior cria um anel mágico em uma área de 4m de diâmetro em volta do utilizador do Feitiço, e todos dentro





Gelo: O Feitiço de Gelo cria uma redoma de 3m de diâmetro no local onde foi arremessado durante 2 turnos. TODOS dentro desta área serão congelados e impedidos de agir ou se mover até o final do efeito do item. Seu custo é de 450L Elixir.

Aceleração: Este Feitiço é um consumível. Ao consumir, você terá o seu deslocamento dobrado por 3 turnos e receberá uma ação extra em seu próximo turno (também pode ser usada como um ataque extra). Seu custo é de 35L Elixir Negro.

Veneno: O Feitiço de Veneno é um item de arremesso. A área alvo cria uma redoma de 4m de diâmetro que causa dano igual a 1d6+1 como Dano Venenoso a todos os inimigos que estiverem dentro, por 3 turnos. Seu custo é de 75L Elixir Negro.

Poções:

Poção do Construtor: Dê esta poção ao seu construtor local e tenha o tempo total de qualquer produção ou melhoria feitos por este construtor reduzido pela metade. Seu custo é de 30 gemas.

Poção do Herói: Esta poção faz com que você incremente todos os seus atributos em 2 pontos por 1 minuto (o valor total do atributo, neste caso, pode exceder o limite durante esta duração). Além disso, o seu deslocamento é aumentado em 2m durante a mesma duração. Seu custo é de 45 gemas.

Runas:

Runa do Ouro: Este item faz o ouro se multiplicar magicamente, sem parecer ter fim, e permite preencher completamente os seus depósitos de ouro. Sua equipe só pode possuir uma runa como esta e seu custo é de 70 gemas.

Runa do Elixir: Este item faz o elixir jorrar, sem parecer ter fim, e permite preencher completamente os seus depósitos de elixir. Sua equipe só pode possuir uma runa como esta e seu custo é de 70 gemas.

Runa do Elixir Negro: Este item faz o elixir negro jorrar, sem parecer ter fim, e permite preencher completamente os seus depósitos de elixir negro. Sua equipe só pode possuir uma runa como esta e seu custo é de 140 gemas.

Livros:

Livro das Construções: Recite as palavras mágicas dentro deste livro encantado em frente a uma construção e assista ela subir de nível instantaneamente! Sua equipe só pode carregar dois livros como este e o seu custo é de 40 gemas.

Livro da Luta: Cheio de dicas de treino eficientes, este livro mágico pode ser usado para melhorar instantaneamente qualquer melhoria de tropa convocável. Sua equipe só pode levar um livro como este e o seu custo é de 45 gemas.

Livro Universal: Esta poderosa enciclopédia pode ser usada para finalizar instantaneamente qualquer melhoria de Construção, Defesa ou tropa convocável. Sua equipe deve estar pelo menos no nível 3 e só poderá carregar um item como este. Seu custo é de 65 gemas.

Livro do Herói: Supostamente tendo sido escrito pelo próprio Mestre Construtor, este livro mágico possui vários contos heroicos e, além disso, uma pitada de autoajuda... ou quase isso. Use-o para instantaneamente subir de nível de personagem desde que o leia em um Quartel Negro, Fábrica de Feitiços ou Castelo do Clã. Seu custo é de 100 gemas.