# TUDO 1

## 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 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 por Nível da sua classe, acesso à depósitos de Elixir Negro e 3 gemas.

### Nível 5

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

## Raças

### Humanos

**Personalidade Forte: Carisma +1, outro atributo +3**

**Velocidade:** 9m

**Variabilidade Humana: 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

**Condicionamento de Negão: Força, Destreza e Constituição. Um aumenta em 2 pontos, os outros dois aumentam em 1 ponto cada.**

**Velocidade: 9m**

**Sagacidade de Negão: 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

#### Elfos brancos:

**Sapiência: Inteligência +2 pontos. Outro atributo +1. 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:

**Pés Firmes: Força +2 pontos, Destreza +1 ponto. Recebe 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

**Corpos Leves: Destreza +2, outro +1.**

**Só o Osso: recebe a perícia de Acrobacia**

**Enquanto estiver em movimento, projéteis disparados por tropas ou armas arremessadas pelas mesmas terão desvantagem para te acertar**

**Corte-me se Puder:**

**Esqueletos são imunes a sangramento uma vez que armas cortantes ou perfurantes são incapazes de te fazer sangrar.**

**Osso 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

**Saúde Gigante: Constituição +3 pontos.**

**Passos Largos: 9m**

**Torres Ambulantes: Receba a perícia de Percepção. 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

**Agilidade Goblin: Destreza +3 pontos.**

**Rapidez: 10m**

**Durante a sua corrida, Goblins não ativam armadilhas de mola ou bombas escondidas.**

**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.**

## Classes

### Bárbaro

**Atributo Principal: Força**

**Dano por Foco: Níveis (1,2,3,4,5): Dano (1,2,4,5,7)**

**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 2d6 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 2d6 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 comsumir 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

### Resistência (bb/arq/bt/crr):

**Escolha um tipo de dano contra o qual será resistênte. 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**
* **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).**

### 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 diferetes. 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~~ (ignorar por enquanto)

### 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 à 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.**

### 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 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.**

**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 cosumir, 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 instantâneamente qualquer melhoria de Construção, Defesa ou tropa convocável. Sua equipe deve estar pelo menos no nível 3 e só podera 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.**

# TUDO compactado

## Progressão

### Nível 1

* 15, 14, 13, 12, 10 e 8 e pontos dados por raças ou classes (máximo de 20 pontos por atributo).
* Ganha:
* uma arma primária
* 60L de Elixir, 20 moedas de ouro, 1 gema
* Inventário padrão que comporta até 5 itens, fora as suas armas padrão.
* + 2 perícias.

### Nível 2

* Dano por Nível aumentado na quantidade referente à sua classe
* + 1 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 por Nível da sua classe, acesso à depósitos de Elixir Negro e 3 gemas.

### Nível 5

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

## Raças

### Humanos

**Personalidade Forte: Carisma +1, outro atributo +3**

**Velocidade:** 9m

**Variabilidade Humana: 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

**Condicionamento de Negão: Força, Destreza e Constituição. Um aumenta em 2 pontos, os outros dois aumentam em 1 ponto cada.**

**Velocidade: 9m**

**Sagacidade de Negão: 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

#### Elfos brancos:

**Sapiência: Inteligência +2 pontos. Outro atributo +1. 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:

**Pés Firmes: Força +2 pontos, Destreza +1 ponto. Recebe 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

**Corpos Leves: Destreza +2, outro +1.**

**Só o Osso: recebe a perícia de Acrobacia**

**Enquanto estiver em movimento, projéteis disparados por tropas ou armas arremessadas pelas mesmas terão desvantagem para te acertar**

**Corte-me se Puder:**

**Esqueletos são imunes a sangramento uma vez que armas cortantes ou perfurantes são incapazes de te fazer sangrar.**

**Osso 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

**Saúde Gigante: Constituição +3 pontos.**

**Passos Largos: 9m**

**Torres Ambulantes: Receba a perícia de Percepção. 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

**Agilidade Goblin: Destreza +3 pontos.**

**Rapidez: 10m**

**Durante a sua corrida, Goblins não ativam armadilhas de mola ou bombas escondidas.**

**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.**

## Classes

### Bárbaro

**Atributo Principal: Força**

**Dano por Foco: Níveis (1,2,3,4,5): Dano (1,2,4,5,7)**

**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 2d6 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 2d6 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;**
* • **Presepeiro: 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

### 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**
* **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).**

### 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 dano da fonte canalizada nesse turno. Defesas diferentes possuem tipos de benefícios diferentes. Você pode **Canalizar** o dano de um ataque (recebido) 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~~ (ignorar por enquanto)

### 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 à 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.**

### 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 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.**

**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 cosumir, 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 instantâneamente qualquer melhoria de Construção, Defesa ou tropa convocável. Sua equipe deve estar pelo menos no nível 3 e só podera 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.**

# FIM

### Nível 1

* 15, 14, 13, 12, 10 e 8 e pontos dados por raças ou classes (máximo de 20 pontos por atributo).
* Ganha:
* uma arma primária
* 60L de Elixir, 20 moedas de ouro, 1 gema
* Inventário padrão que comporta até 5 itens, fora as suas armas padrão.
* + 2 perícias.

### Nível 2

* Dano por Nível aumentado na quantidade referente à sua classe
* + 1 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 por Nível 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.

### **Gigantes**

**Saúde Gigante: Constituição +3 pontos.**

**Passos Largos: 9m**

**Torres Ambulantes: Receba a perícia de Percepção. 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.**

### **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.**