

Classes

1. Existem três tipos de classes, Mago, Guerreiro e Ladino
2. Cada classe dá acesso a uma árvore de habilidades da classe e a uma quantidade de subclasses sendo que cada uma possui sua própria árvore de habilidades
3. Você não pode misturar classes mas pode misturar subclasses

Subclasses

1. Subclasses são classes especializadas em algum aspecto, contendo habilidades individuais e modificando o modo de se jogar com o personagem
2. Subclasses são desbloqueados com pontos de subclasses, eles são ganhos em certos níveis
3. Subclasses garantem alguns bônus em atributos e em outras coisas

Nível	Ponto de subclasse
3	1
9	2
15	3

Habilidades

1. CD é a quantidade de turnos que devem ser esperados para usar aquela habilidade novamente
2. Ativo são habilidades que quando são ativadas se comportam como passivas, só e pode ter 1 habilidade ativa por vez, elas não gastam pontos de combate ou movimento para serem ativadas.
3. Preparo é a quantidade de turnos necessários para preparar a magia durante o combate

Preparo 1 - 1 turno

Preparo 2 -2 turnos

ETC...

Mago - Habilidades

Detectar Magia: Você detecta magia em algo ou algum lugar (Sem preparo)[O Mestre que define a dificuldade da rolagem]

Cura: Cura ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de vida (Preparo 1)

Regenerar: Cura ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de vida por 3 turnos (Preparo 1)

Desmotivar: Reduz o ataque de 1 inimigo em 50% por 2 turnos (Preparo 2)

Baixar guarda: Reduz a RF de inimigo em 50% por 2 turnos (Preparo 3)

Mísseis Arcanos: Dispara 3 mísseis arcanos que causam ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano arcano cada (Preparo 2)

Escudo Arcano: Aumenta a defesa (RM e RF) de 1 aliado em 25% por 3 turnos (Preparo 3)

Concentração: Não é interrompido por ataques enquanto preparo uma magia

Mago - Subclasses

Criação

Listar: Você anota o nome de uma criatura, arma ou armadura que você esteja vendo, só se pode anotar 1 coisa por vez.(Ativo)

Clones: Você cria duas cópias de você que são controladas por você, elas morrem em 1 ataque e não podem atacar (Preparo 2)

Proteger: Cria uma armadura de pedras em alguém, aumenta a RF e RM do alvo equivalente ao seu nível por 3 turnos (Preparo 3)

Construir: Pode criar uma estrutura básica como uma parede ou uma pequena casa, a estrutura dura 3 turnos (Preparo 3)

Golem: Cria um Golem de Pedra com 100 de PV, ele causa ($\frac{1}{4}$ de seu nível)d20 de dano em um alvo quando acerta, ele dura 4 turnos (Preparo 6)

Invocar: Você invoca o que tinha anotado porém com 50% dos atributos reduzidos, ele dura até a morte ou 5 turnos.

Arma Real: Agora a arma invocada tem os atributos originais e dura mais 5 turnos.

Armadura Real: Agora a armadura invocada tem todos os atributos originais e dura mais 5 turnos.

Criatura Real: Agora a criatura invocada tem todos os atributos e dura mais 5 turnos.

Listamento: Agora você pode manter múltiplas anotações, sendo 1 de cada tipo ou duas de um tipo. (Passivo) (necessário ter listamento)

Controle

Armadilha: Uma armadilha mágica 2x2 que ao ser ativada ela paralisa quem a ativou por 3 turnos (Preparo 2)

Armadilha vigia: Uma armadilha 2x2 mágica que ao ser ativada avisa o usuário.(Preparo 2)

Armadilha anuladora: Uma armadilha 2x2 mágica que ao ser ativada por algo que contenha magia inibe quem ou o que a ativou de usar magias por 4 turnos. (Preparo 4)

Contrafeitiço: Você anula qualquer magia no campo de batalha, sendo somente 1, se for uma arma mágica o efeito dura 4 turnos. (Preparo 3)

Atordoar: Atordoar um inimigo por 2 turnos (Preparo 1)

Amedrontar: Deixa um inimigo aterrorizado, isso dificulta todas as suas jogadas reduzindo pela metade.

Adormecer: você coloca um inimigo para dormir em um sono profundo que dura 3 turnos e ele não pode agir enquanto sob este efeito. (Preparo 3)

Pesadelo: Só pode ser usado em alguém que esteja dormindo, essa pessoa vê seus maiores medos e fica completamente paralisada de medo, ela não pode agir por 6 turnos e tem todos atributos reduzidos a 0. (Preparo 4)

Controle Mental: Você toma o controle do alvo por 4 turnos, ele tenta resistir usando $1d20 + \text{sabedoria}$ e você também usa $1d20 + \text{sabedoria}$, se o resultado do alvo for maior que o seu ele sai do controle, se o seu for maior ele fica sob o controle.

Curandeiro

Melhorar cura: Aumenta a cura para $(\frac{1}{2} \text{ eu nível})d20$ de cura (Passiva)

Regeneração em Grupo: Todo o Grupo Regenera $(\frac{1}{4} \text{ do seu nível})d20$ de vida por 2 turnos (Preparo 4)

Reviver: Revive um Aliado, só pode ser usado durante a batalha. (Preparo 6)

Salva vidas: Se usa em um aliado, quando ele chegar a 25% ou menos de vida total ela é ativada, ao ser ativada ela cura $(\frac{1}{4} \text{ do seu nível})d20$ de vida por 5 turnos. (Preparo 3)

Encantar: Aumenta o dano dos aliados em 50% por 2 turnos (Preparo 3)

Encorajar: Aumenta a RM e RF dos aliados em 50% por 2 turnos. (Preparo 3)

Converter: Converte todo o dano recebido em vida por 1 turno (Preparo 4)

Elemental

Congelar: Congela um inimigo por 3 turnos e causa $(\text{Seu nível})d12$ de dano a ele. (Preparo 2)

Bola de Fogo: Lança uma esfera flamejante que causa $(\text{Seu nível})d12$ de dano e tem 50% de chance de deixá-los queimando $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d6$ de dano por 3 turnos. (Preparo 2)

Raio: Um raio sai de suas mãos e pula de um inimigo ao outro causando $(\frac{1}{2} \text{ seu nível})d12$ de dano, eles ficam eletrificados. (Preparo 2)

Pilar de Gelo: Um pilar de gelo se ergue do chão causando (Seu nível)d20 de dano e congelando todos em uma área 3x3. (Preparo 5)

Caminho de fogo: O chão se rompe e dele surge um rio de lava 1x7, qualquer um que pise nele sofre (1,5 Seu nível)d20 de dano e ficam queimando por 5 turnos. (Preparo 5)

Punição elétrica: Todos que estiverem eletrificados sofrem (1.5 vezes seu nível)d20 de dano e ficam atordoados por 4 turnos. (Preparo 5)

Dano elemental: Você cobre as armas dos aliados e a sua com o elemento que você desejar, as armas causam (Seu nível)d8 de dano daquele elemento. (Preparo 1)

Cone de elemento: Você ataca no formato de um cone que vai até 15 metros em sua frente (1,3,5 blocos), ele causa (Seu nível)d12 de dano daquele elemento e o deixa com o efeito daquele elemento por 3 turnos. (Preparo 3)

Tempestade elemental: Uma tempestade daquele elemento se cria em uma área 4x4, todos que estiverem naquela área sofrem ($\frac{1}{2}$ seu nível)d20 de dano por 5 turnos e sofrem o efeito do elemento escolhido. (Preparo 7)

Elemental: Você cria um elemental do elemento escolhido, ele tem 100 de PV e causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano elemental ao inimigo, seus ataques não aplicam os efeitos dos elementos.

Necromante

Levantem-se: Você pode controlar o corpo de um inimigo morto por vez e usar suas habilidades (Preparo)

Explosivo: Quando o corpo que você controla morre ele explode causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano e envenena causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano por 4 turnos. (Passivo)

Bomba: Você coloca uma bomba mágica em um inimigo, ela causa($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano quando explode depois de 1 turno.

Bomba Virulenta: Se alguém estiver ao lado quando explodir a bomba ele é infectado pela bomba e explodirá após 1 turno.(Passivo)

Drenar corpo: Você causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano ao corpo que você controla e regenera vida igual ao dano causado. (Preparo)

Horda: Agora você pode controlar até três corpos ao mesmo tempo. (Passivo, necessário ter a habilidade Levantem-se)

Toque decaído: Uma mão esquelética sai de sua mão e vai em direção ao alvo o agarrando e causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano no PV total do personagem. (Preparo)

Conectar: Uma ligação mágica se conecta em você e em um inimigo, ela causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d20 de dano a cada turno, no quinto turno ela causa 1d100 de dano, todo o dano causado pela habilidade recupera o valor igual na vida de quem o usou, caso os alvos se separem mais que 15 metros a conexão será desfeita. (Preparo 5)

Chamado mortal: Mata qualquer inimigo não chefe e de nível inferior ao seu que esteja com menos que 25% de PV ao acertá-lo. (Passivo)

Mago de Sangue

Sacrifício: Você sacrifica 10% da vida de algum aliado e aumenta seu dano pelos próximos 4 turnos em 25%. (Preparo 5)

Roubar vida: Rouba vida de um aliado causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 e recupera o triplo do dano causado. (Preparo 3)

Sangue Quente: Você ferve o sangue de um inimigo causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano e ele precisa passar por um teste onde o usuário joga 1d20 + Sabedoria e quem é afetado joga 1d20 + Constituição, se o resultado do usuário for maior ou igual o alvo paralisa por 3 turnos, senão ele não fica paralisado. (Preparo 4)

Domínio de sangue: Você controla um inimigo até ele passar em um teste, o usuário joga 1d20 + Sabedoria e o afetado joga 1d20 + Constituição, se o resultado do usuário for maior ele continua no controle da pessoa, senão ele se livra do controle. (Preparo 4)

Sangue Guardião: Aumenta sua RM e RF em ($\frac{1}{4}$ seu nível) por 4 turnos (Preparo 3)

Escudo de sangue: Causa ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano e transforma em um escudo de sangue que lhe dá a mesma quantidade de dano em armadura que dura 4 turnos (Preparo 5)

AS MAGIAS SÓ FUNCIONAM EM SERES COM SANGUE

Ladino

Arrombamento: Você tem a habilidade de arrombar fechaduras de todos os tipos. (Passivo)

Invisibilidade: Você consegue se tornar invisível por 1 hora. (Passivo)

Ataque Crítico: Você ataca um inimigo e se acertar será crítico garantido, necessário estar invisível. (Passivo)

Jogo Sujo: Você joga areia nos olhos de um inimigo próximo, ele fica cego por 2 turnos. (CD 2)

Golpe Baixo: Você usa um ataque sujo que reduz a movimentação do inimigo em 50% por 3 turnos (CD 2)

Esquivar: Você se esquia de um ataque (Não crítico) recebendo 0 de dano.(CD 5)

Fingir morte: Você se finge de morto e seus inimigos perdem a atenção em você. (CD 4)

Ladino - Subclasses

Arqueiro

Observação: Ele tem flechas infinitas, mas se o mestre quiser podem ser finitas.

PS: Caso algum inimigo esteja a menos de 5 metros de você sua chance recebe uma desvantagem de -5.

Combate de perto: Mesmo com o inimigo perto você não recebe desvantagens. (Passivo)

Tiro Rápido: Você atira 2 flechas ao mesmo tempo sacrificando sua precisão (-3). (Ativo e Passivo)

Tiro Defensivo: Aumenta a chance de desviar de ataques inimigos(+3 CA) (Ativo e Passivo)

Tiro de Supressão: Ao acertar um inimigo diminui a chance dele de acerto em (-5) por 2 turnos. (Passivo e Ativo)

Mestre arqueiro: Aumenta todas as suas chances de acerto em 2 e não recebe penalidades de armaduras médias. (Passivo)

Enfraquecer: Reduz o ataque e defesa do inimigo em 50% por 3 turnos. (CD 4)

Uma para cada: Você dispara e uma flecha em todos os inimigos a sua vista. (CD 4)

Olhos de Águia: Você mira nos pontos vitais do inimigo aumentando sua chance de crítico em +2 e dando +25% de dano. (Passivo)

Assassino

Habilidoso: Não recebe desvantagens ao usar duas armas pequenas ao mesmo tempo. (Passivo)

Acerto Duplo: Você ataca usando as duas armas ao mesmo tempo 200%. (CD 4)

Experiente: Todos seus ataques têm chance de deixar o inimigo sangrando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano por 3 turnos (Passivo)

Desabilitar: Você acerta os ombros do inimigo o impedindo de atacar por 3 turnos. (CD 4)

Punição: Você ataca 3 vezes com cada arma sendo que o terceiro ataque se acertar é um crítico garantido. (CD 5)

Fluxo: Você ataca o inimigo 5 vezes com cada arma. (CD 7)

Redemoinho: Você ataca todos os inimigos em sua volta com as duas armas. (CD 5)

Bardo

Começa com um instrumento de sua escolha.

Acalmar: Você toca uma melodia que acalma seu oponente e o faz parar de atacar por 3 turnos. (CD 4)

Amedrontar: Você toca uma aterrorizante melodia que reduz as rolagens inimigas em 4 por 2 turnos. (CD 5)

Canção da Proteção: Toca uma melodia inspiradora que aumenta a defesa dos aliados em 25% por 3 turnos (CD 5)

Canção da coragem: Toca uma melodia forte que aumenta o ataque dos aliados em 25% por 3 turnos. (CD 5)

Inspirar Grandeza: Você toca uma melodia que cria uma armadura igual a ($\frac{1}{2}$ seu nível)d20 que dura 4 turnos. (CD 6)

Melodia Revigorante: Você canta uma música que recupera ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de PV seu e de seus aliados. (CD 4)

Ninja

Assassinar: Quando invisível ou furtivo você tem 25% de chance de matar um inimigo (não chefe) instantaneamente. (Passivo)

Arma envenenada: Todos seus ataques com lâminas tem chance de envenenar o inimigo, o veneno causa ($\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano por 3 turnos. (Passivo)

Ataque das sombras: Você ataca seu inimigo ignorando suas defesas. (CD 3)

Bombas de fumaça: Você joga uma bomba de fumaça que cega todos os inimigos em uma área 2x2 por 3 turnos. (CD 4)

Distração: Você joga estrelas ninjas que causam (Seu nível)d6 de dano que se acertarem reduz a CA inimiga em 3 por 3 turnos. (CD 3)

Trocar: Quando for acertado por um ataque troque de lugar com uma tora de madeira e apareça atrás do inimigo. (CD 5)

Pulo duplo: Ganha a habilidade de pular duas vezes. (Passivo)

Peso Pena: Não recebe dano de queda. (Passivo)

Ancestral

Disfarce: Todos os dias uma vez ao dia no máximo você se transforma em alguém que você já matou por 1 batalha, recebendo todos seus status e habilidades. (Passiva)

Oportunista: Sempre que alguém errar um ataque você pode contra atacar. (Passivo)

Saquinho de fumaça: Você joga um saquinho de fumaça no chão e fica invisível. (CD 5)

Ancestrais: Uma vez por dia você invoca o poder do ancestral e recebe uma das personalidades. (Passivo)

Rapidez: Você tem 2 turnos de ataque.

Marcar: Marca um inimigo com a marca dos ancestrais, quem estiver marcado recebe 50% de dano extra até o usuário ou quem foi marcado morra. (Passivo)

Guerreiro

Acerto Preciso: Aumenta a chance de acerto em +2. (Passivo)

Poderoso: Diminui as penalidades ao usar armas de duas mãos e armaduras médias. (Passivo)

Atrair: Você grita agressivamente chamando a atenção de todos os inimigos por 3 turnos. (CD 5)

Intimidante: Ao ser atacado e não ser acertado você intimida o inimigo diminuindo suas defesas (RM e RF) em 5. (Passivo)

Defender: Você se defende de um ataque inimigo de perto, você joga a mesma quantidade de dados do inimigos, se for menor você recebe a diferença dos dados, se for igual o dano se cancela e se for maior você contra ataca causando a diferença em dano. (CD 4)

Resposta: Sempre que alguém errar um ataque a curta distância contra você, você ganha a oportunidade de contra atacar. (Passivo)

Tanque

Persistente: Se sua vida ficar abaixo de 25% sua RM e RF dobram. (Passivo)

Investida: Você corre em direção do inimigo e o derruba no chão causando (1/4 seu nível)d8 de dano e atordoando ele por 2 turnos. (CD 4)

Cauteloso: Você se põe em postura defensiva aumentando seu CA em 3 e diminuindo sua chance de acerto em 4. (Ativo e Passivo)

Proteger: Se um aliado próximo(15 metros) receber um ataque fatal você recebe o ataque por ele, pode acontecer 1 vez por batalha. (Passivo)

Inabalável: Ao receber dano fatal você resiste com 1 de PV, só pode acontecer 1 vez por dia. (Passivo)

Resistente: Agora você pode usar armaduras pesadas sem penalidades. (Passivo)

Eficiente: Você recebe um escudo temporário (4 turnos) igual à sua RF ao entrar em uma batalha. (Passivo)

Templário

Iluminado: Sua arma recebe um bônus de $(\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de dano de luz. (Passivo)

Flash: Uma luz emana de sua espada de forma tão forte que cega a todos no campo. (CD 5)

Raio de luz: A luz de sua espada se concentra na ponta e sai em forma de um raio de luz causando $(\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano de luz. (CD 5)

Pilar de Luz: Um pilar de luz de tamanho 2x2 se forma e cega a todos que olham para ele, os que estiverem na área do pilar sofrem $(\frac{1}{2}$ seu nível)d20 de dano de luz e dura 3 turnos. (CD 6)

Benção Divina: Você e seus aliados se curam com $(\frac{1}{4}$ seu nível)d12 de vida e recebem $(\frac{1}{2}$ seu nível) de resistências de luz e dark. (CD 5)

Silenciar: Você silencia a todos os inimigos que estão a 15 metros de você por 3 turnos. (CD 5)

Recuperação: Sua Benção Divina recupera todos os efeitos negativos do grupo. (Passivo)

Comandante

Inspirar: Você dá um bônus de $(\frac{1}{2}$ seu nível)d8 de dano aos seus aliados. (Passivo)

Combatente: Você recebe um bônus de $(\frac{1}{2}$ seu nível) de RF e RM caso tenha mais de 3 inimigos em campo. (Passivo)

Davi e Golias: Você e seus aliados recebem um bônus de 25% de ataque contra inimigos grandes ou maiores. (Passivo)

Insulto: Você grita profanidades a um inimigo o deixando com raiva e diminuindo sua chance de acerto em 3 por 3 turnos. (CD 5)

Gancho: Você joga um gancho em um inimigo, se ele for médio ou pequeno você puxa ele até você, se ele for grande ou maior você vai até ele. (CD 3)

Rolamento: Você desvia de um ataque que lhe acertaria. (CD 5)

Oportunista: Sempre que atacar alguém pelos lados ou costas você causa mais 25% de dano. (Passiva)

Escudeiro

Refletir: Você tem 50% de chance de refletir ataques a distância com o escudo. (Passivo)

Experiente: Não recebe dano extra ao ser acertado por trás ou pelos lados. (Passivo)

Mestre: Você recebe 25% de dano a menos ao ser atacado pela frente. (Passivo)

Bloquear: Sempre que algum inimigo errar um ataque a curta distância contra você ele tem 25% de chance de ficar desarmado. (Passivo)

Escudada: você bate no inimigo usando o escudo o atordoando por 4 turnos. (CD 5)

Derrubar: Você acerta as pernas do inimigo o derrubando no chão. (CD 2)

Pesado

Forte: Você causa 25% de dano adicional ao usar armas de duas mãos. (Passivo)

Sanguinário: Sempre que matar um inimigo você ganha um turno extra de ataque. (Passivo)

Penetrante: Seus ataques ignoram 25% das defesas do inimigo. (Passivo)

Ataque duplo: Você ataca duas vezes seu inimigo. (CD 4)

Terremoto: Você rompe o chão em uma linha de 20 metros causando ($\frac{1}{2}$ seu nível)d12 de dano e os derrubando no chão. (CD 6)

Onda de destruição: Você roda com sua arma e a onda de choque se propaga por 15 metros para todos os lados causando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 de dano, inimigos dentro de 5 metros recebem o dobro de dano e são derrubados. (CD 5)

Ataque Crítico: Aumenta o crítico em 1, se acertar causa 250% de dano, se for 20 natural causa 300% de dano. (Passivo)

Viking

Turno Extra: Você tem 2 turnos de ataque. (Passivo)

Sangria: Todos seus ataques têm chance de deixar o inimigo sangrando ($\frac{1}{4}$ seu nível)d8 de dano por 3 turnos, estácavel. (Passivo)

Frenesi: Você ataca seu inimigo 4 vezes. (CD 6)

Estraçalhar: Você ataca 3 vezes o inimigo, se ele estiver sangrando você causa 150% de dano. (CD 6)

Fúria: Você fica enfurecido ganhando um bônus de ataque ($\frac{1}{4}$ seu nível)d20 e recebe + 50% de RF e RM, permanece por 3 turnos. (Ativo e CD 7)

Fúria maior: Enquanto em fúria você não pode morrer. (Passivo)