

CLASSI

Qua vengono elencate tutte le classi disponibili nel mondo degli HG, quando sarà il tuo turno durante la creazione del personaggio dovrai sceglierne una. Ogni classe potrà essere scelta da un solo giocatore, ergo non potranno esserci due classi uguali nella stessa edizione. Ogni classe ha:

Abilità passiva: il suo effetto sarà sempre attivo durante la partita

Abilità attiva: da utilizzare quando si vuole (CD sta per countdown e sono il numero di turni da aspettare perché si possa utilizzare di nuovo, il CD delle abilità che durano più di un turno inizierà quando l'abilità sarà terminata)

Equipaggiamento iniziale: oggetti che hai di default quando inizi.

Vita: punti vita del tuo personaggio, ad esso verrà sommato il bonus forza.

Caratteristica: caratteristica su cui si basa il personaggio, può essere singola, doppia o tutte e 3.

Difficoltà: quanto è difficile utilizzare tutto il potenziale di una classe, non influisce sulla potenza, per i nuovi giocatori è consigliata una classe facile.

CLASSI BASE

Queste classi sono disponibili a tutti i giocatori indipendentemente dal loro rank e non hanno bisogno di requisiti per essere sbloccate

GUERRIERO

Furia (passiva): quando scendi sotto metà vita ottieni +2 forza e sei immune a qualsiasi effetto di controllo.

Carica (attiva): carichi un nemico ad 1 quadrato di distanza infliggendogli i danni dell'arma e immobilizzandolo (non potrà fare l'azione di movimento il turno seguente). Se hai meno di metà vita lo stordisci (non potrà fare nessuna azione nel suo turno). CD 4

Inizio: ascia (3+bonus forza, gittata 0)

Vita: 22

Caratteristica: forza

Difficoltà: facile

ARCIERE

Maestria (passiva): le armi che utilizzano agilità hanno un quadrato in più di gittata e fanno 1 danno in più

Destrezza (attiva): azione rapida, ottieni bonus agilità movimenti in più per questo turno. CD 4

Inizio: arco (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristica: agilità

Difficoltà: facile

CACCIATORE

Proiettili speciali (passiva): possiedi 4 tipi di proiettili tra cui scegliere quando attacchi, non potrai usare lo stesso proiettile finchè non vengono utilizzati tutti

- Proiettile normale: un normalissimo proiettile
- Proiettile potenziato: il tuo attacco infligge bonus agilità danni in più
- Proiettile turbo: il tuo attacco ottiene +1 di gittata
- Proiettile perforante: il tuo attacco ignora l'armatura nemica

Trappola per orsi (attiva): azione rapida, posizioni una trappola non visibile sulla tua posizione attuale, chi ci passa subisce bonus agilità danni e non può eseguire azioni di movimento il turno seguente. CD 3. I nemici intrappolati subiscono bonus agilità danni in più dai tuoi attacchi.

Inizio: fucile (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristica: agilità

Difficoltà: media

DRUIDO

Forma animale (passiva): una volta per turno puoi trasformarti in un orso o in una pantera (come azione rapida), se sei trasformato in un orso sommi il tuo bonus astuzia al tuo bonus forza, se sei trasformato in una pantera sommi il tuo bonus astuzia al tuo bonus agilità.

Furia selvaggia (attiva): azione rapida, il tuo prossimo attacco farà bonus astuzia danni in più, inoltre se sei trasformato in orso ottieni bonus forza armatura, se sei trasformato in pantera ottieni bonus agilità movimenti per questo turno. CD 4

Inizio: pozione di cura (cura 2+bonus astuzia punti vita)

Vita: 18

Caratteristica: astuzia

Difficoltà: media

MONACO

Arti marziali (passiva): i tuoi attacchi senza armi fanno bonus forza + bonus agilità danni. Una volta per turno il monaco può cambiare stile di arti marziali (come azione rapida).

Stile del cobra: aumenta di 1 il danno di tutti i tuoi attacchi

Stile della gru: ogni volta che vieni colpito da un giocatore riduci di 1 il CD di schivata.

Stile dell'aquila: ottieni un movimento in più, ma non puoi attaccare.

Schivata (attiva): azione risposta, schivi un colpo, CD 4.

Inizio: birra rinforzante (consumabile, azione rapida, per i prossimi 3 turni hai +2 a tutte le caratteristiche)

Vita: 18

Caratteristica: forza, agilità

Difficoltà: media

PALADINO

Benedizione (passiva): quando colpisci con un attacco un nemico, ti curi del danno inflitto per un massimo di bonus astuzia punti vita

Sacrificio (attiva): azione rapida, sacrifichi 3 punti vita, ottieni 1+bonus forza armatura. CD 3

Inizio: spada (3+bonus forza, gittata 0)

Vita: 22

Caratteristica: forza, astuzia

Difficoltà: facile

SPIA

Spionaggio (passiva): ogni turno puoi rilevare la posizione di un giocatore a tua scelta. Prima di poter scegliere lo stesso giocatore dovrai rilevare tutti gli altri giocatori.

Specialista (attiva): azione rapida, diventi invisibile per bonus agilità turni e ti curi della metà del danno inflitto per bonus astuzia turni. Mentre sei invisibile i tuoi attacchi fanno 2 danni in più. CD 3

Inizio: lama celata (3+bonus agilità, gittata 0)

Vita: 16

Caratteristica: astuzia, agilità

Difficoltà: difficile

BARDO

Armonia (passiva): se nel raggio di 3 quadrati da te ci sono 3 o più giocatori, sei immune ai danni

Lasciami andare (attiva): canta una canzone e addormenta chiunque senta la canzone nel raggio di 1 quadrato, facendo saltare il prossimo turno e facendo bonus forza + bonus agilità + bonus astuzia danni. Questa abilità non può essere contrastata. CD 4

Inizio: pozione di cura (cura 2+bonus astuzia), fionda (1+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: misto

Difficoltà: facile

PIRATA

Fortuna (passiva): colpire un giocatore riduce di 1 tutti i tuoi CD (massimo 2).

Bombardamento (attiva): bombarda un bioma a scelta, infliggendo bonus forza + bonus agilità + bonus astuzia danni a tutti i giocatori che sono dentro. Per ogni nemico colpito ottieni 1 movimento bonus per questo turno. Se uccidi un nemico con questa abilità puoi depredare il cadavere ovunque esso sia. CD 5

Inizio: pistola piratesca (2+bonus agilità danni, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: misto

Difficoltà: media

GIULLARE

Maschera (passiva): puoi prendere l'aspetto di un giocatore e creare un clone controllabile con l'aspetto e la vita originale del giullare. Il clone potrà solo muoversi (2 movimenti per turno) e non fare azioni.

Scambio di vita (attiva): ti scambi di posizione con il giocatore con cui ha attivato "maschera", il giocatore selezionato sarà immune a tutti i danni e agli effetti di controllo fino alla fine del suo prossimo turno. CD 5.

Inizio: arma mutaforma (danno e gittata dell'arma del giocatore in cui è trasformato)

Vita: 16

Caratteristiche: misto

Difficoltà: difficile

PIROMANE

Scia infuocata (passiva): quando scatti puoi lasciare una scia dietro di te che infligge bonus astuzia danni

Incendio (attiva): brucia tutto ciò intorno a te con raggio 1 quadrato infliggendo 3+bonus astuzia danni. L'incendio persiste 1 turno, se i giocatori non si spostano subiranno di nuovo il danno. CD 5

Inizio: scettro infuocato (2+bonus astuzia, gittata 1)

Vita: 16

Caratteristiche: astuzia

Difficoltà: facile

CAVALIERE

Giostra (passiva): quando il cavaliere è in sella può utilizzare il suo attacco per caricare ad 1 quadrato di distanza infliggendo danni pari all'arma +1 danni per ogni movimento fatto quel turno.

In sella (attiva): evoca un cavallo magico, ottieni bonus agilità movimenti per questo turno. CD 4

Inizio: lancia (3+bonus forza, gittata 0)

Vita: 20

Caratteristiche: forza, agilità

Difficoltà: facile

SCIAMANO

Elementale (passiva): a seconda del bioma in cui ti trovi ottieni i seguenti benefici

- Foresta: +2 agilità
- Vulcano: +2 forza
- Ghiacciaio: +2 astuzia
- Deserto: +2 ad una statistica a scelta
- Centro: +1 a tutte le statistiche

Totem (attiva): azione rapida, evochi un totem sulla tua posizione con 3+bonus forza+bonus astuzia+bonus agilità punti vita che avrà effetti su tutti i giocatori entro 3 quadrati, diversi a seconda del bioma. CD 3

- Totem del vento (foresta): ottieni un movimento in più, gli avversari non potranno scattare
- Totem del fuoco (vulcano): ottieni 1 armatura a turno, le abilità dei nemici fanno 1 danni in meno
- Totem del ghiaccio (ghiacciaio): i tuoi attacchi fanno 1 danno in più, gli avversari subiscono 1 danno a fine turno
- Totem delle sabbie (deserto): i nemici hanno vista limitata al proprio quadrato e quando ti colpiscono subiscono 1 danno
- Totem delle pianure (centro): quando colpisci un nemico ottieni 2 armatura. Gli attacchi e le abilità dei nemici infliggono 1 danno in meno

Inizio: accetta (3+bonus forza, gittata 0) o frusta (2+bonus agilità, gittata 1) o bacchetta (2+bonus astuzia, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: misto

Difficoltà: media

VALCHIRIA

Valhalla (passiva): la prima volta che muori torni in vita con metà dei tuoi punti vita massimi, sotto forma di semi-dio, ottenendo inoltre +2 forza.

Forza di Odino (attiva): azione rapida, il tuo prossimo attacco infligge bonus forza danni in più, subisci bonus forza danni. Se sei un semi-dio non subisci i danni. CD 3

Inizio: ascia (3+bonus forza, gittata 0)

Vita: 16

Caratteristiche: forza

Difficoltà: facile

MAGO

Saggezza (passiva): Alla fine di ogni giorno ottieni +1 astuzia e ti curi di 2+bonus astuzia punti vita

Libro di incantesimi (attiva): scegli 2 tra la seguenti abilità, alla fine di ogni giorno puoi sostituirla 1

- Dardo incantato: infliggi 2+bonus astuzia danni, gittata 1(nessun CD)
- Palla di fuoco: infliggi 3+bonus astuzia danni ad area con raggio 1 quadrato, gittata 1(CD 4)
- Armatura magica: azione rapida, ottieni 1+bonus astuzia armatura (CD 3)
- Teletrasporto: ti teletrasporti in una posizione a tua scelta nel raggio di 5 quadrati (CD 5)
- Congelamento: azione rapida, impedisce l'azione di movimento di un nemico nel suo turno seguente. (CD 3)

Inizio: pozione di cura (cura 2+bonus astuzia)

Vita: 16

Caratteristiche: astuzia

Difficoltà: difficile

CLASSI SBLOCCABILI

Queste classi verranno sbloccate aumentando il proprio punteggio nel ranking ufficiale, ciò non significa che queste classi siano più forti rispetto alle classi base

RANK ARGENTO

BARBARO

Furore immortale (passiva): quando ricevi un colpo che ti avrebbe ucciso resti invece in vita con 1 punto vita diventando immune a tutti i danni per bonus forza turni. Riottiene questo effetto dopo 6 turni da quando perdi l'immunità

Lancio furioso (attiva): azione rapida, il tuo prossimo attacco in questo turno ottiene 1 di gittata, inoltre infligge bonus forza danni in più e ti cura pari alla metà del danno inflitto. CD 3

Inizio: Ascia (3+bonus forza, gittata 0)

Vita: 22

Caratteristica: forza

Difficoltà: facile

MINATORE

Fossa (passiva): quando emergi dalla profondità infliggi bonus forza danni a tutti i nemici che si trovano nel tuo quadrato. Per ogni nemico così colpito ottieni bonus forza armatura e riduci di 1 il CD di profondità

Profondità (attiva): azione rapida, ti muovi sottoterra per bonus forza turni. Mentre sei sottoterra ottieni un movimento bonus ogni turno, sei immune ad ogni danno ed abilità ma non potrai attaccare o utilizzare abilità. Potrai essere visto solo nel quadrato in cui ti trovi, ma anche la tua vista è limitata a quel quadrato.

Come azione rapida puoi tornare in superficie in qualsiasi momento tranne nel turno in cui hai attivato questa abilità. CD 5

Inizio: pala (3+bonus forza danni, gittata 0)

Vita: 20

Caratteristica: forza

Difficoltà: media

RANGER

Territorio prescelto (passiva): all'inizio della partita scegli un bioma, esso diventerà il tuo territorio prescelto, finchè ti trovi in quel bioma ottieni i seguenti bonus:

- 1 movimento bonus
- 1 danno in più su tutti i tuoi attacchi
- Vista aumentata di 1 quadrato di giorno
- Puoi nasconderti in qualsiasi quadrato

Morso del lupo (attiva): azione rapida, evochi un lupo magico che morde un nemico entro un quadrato da te infliggendo bonus agilità danni, se ti trovi nel tuo territorio prescelto ottieni anche bonus agilità armatura e riduci di 1 il CD di questa abilità. CD 5

Inizio: arco (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: agilità

Difficoltà: facile

RANK ORO

RE

Scorta reale (passiva): hai una guardia del corpo che ti segue che ha 5+bonus forza punti vita. Come azione risposta può parare un attacco di un nemico (CD 5). Quando la guardia muore verrà sostituita da una nuova in 8 turni. Finchè hai la guardia del corpo ottieni 1 danno in più su tutti gli attacchi.

Supremazia (attiva): azione rapida, puoi scegliere se disattivare tutte le abilità attive, passive o degli oggetti di tutti i giocatori nel raggio di 3 quadrati da te per bonus astuzia turni. CD 5

Inizio: spada (3+bonus forza, gittata 0) o scettro (2+bonus astuzia danni, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: forza, astuzia

Difficoltà: media

SAMURAI

Respirazione curativa (passiva): a fine turno rigeneri 1 punto vita

Kata (attiva): azione rapida, 3 utilizzi (massimo 1 per turno), una volta utilizzati tutti va in CD. Non puoi riutilizzare lo stesso kata finché non gli avrai utilizzati tutti. CD 3

I kata: il tuo prossimo attacco infligge 1+bonus forza danni in più e immobilizzi il bersaglio (non potrà fare l'azione di movimento) per il prossimo turno

II kata: il tuo prossimo attacco infligge 1+bonus agilità danni in più e ottieni un movimento bonus per questo turno

III kata: il tuo prossimo attacco infligge 1+bonus astuzia danni in più e ottieni armatura pari a metà del danno inflitto

Inizio: katana (3+bonus a scelta, gittata 0)

Vita: 20

Caratteristica: misto

Difficoltà: media

NINJA

Assassino perfetto (passiva): quando colpisci un nemico mentre non ti vede infliggi bonus agilità danni in più e ottieni armatura pari alla metà del danno inflitto

Cortina velenosa (attiva): azione rapida, crei una cortina velenosa di raggio 1 quadrato da dove ti trovi. Tutti i nemici all'interno vedono solo nel quadrato dove si trovano e subiscono bonus astuzia danni ogni turno al loro interno. La cortina dura bonus astuzia turni. CD 3

Inizio: shuriken (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 16

Caratteristica: agilità, astuzia

Difficoltà: difficile

RANK PLATINO

CARTOMANTE

Fortunello (passiva): alla fine di ogni giorno peschi una carta dal mazzo della fortuna e ottieni uno dei seguenti effetti

- Recuperi 5+bonus astuzia punti vita
- Ottieni 3+bonus astuzia armatura
- Tutti gli altri giocatori subiscono 1+bonus astuzia danni
- Ottieni bonus astuzia movimenti per questo turno
- Il tuo punteggio di astuzia aumenta di 2
- Subisci 2+bonus astuzia danni

- Il tuo punteggio di astuzia diminuisce di 1

Credo nel cuore delle carte (attiva): azione rapida, pesca una carta dal mazzo della fortuna, non può avere effetti negativi. CD 5

Inizio: carte da lancio (2+bonus astuzia, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristica: astuzia

Difficoltà: facile

APPESTATORE

Peste zombie (passiva): quando muori il tuo cadavere rilascia una peste che invade il corpo del nemico che ti ha ucciso, infliggendo 3+bonus astuzia danni. Se il nemico muore torni in vita con 3+bonus astuzia punti vita

Arma chimica (attiva): lanci una malattia che invade tutto il bioma in cui ti trovi fino al tuo prossimo turno, infliggendo bonus astuzia danni a tutti i nemici al suo interno, se un nemico ti attacca mentre il bioma è infestato subisce bonus astuzia danni. CD 5

Inizio: spilli infetti (2+bonus astuzia, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristica: astuzia

Difficoltà: difficile

MANNARO

Luna Piena (Passiva): Di notte ti trasformi in un mannaro e ottieni i seguenti bonus:

- Vedi al buio come fosse giorno
- Ottieni 1 movimento bonus
- Ottieni 2+bonus forza armatura che dura per la notte e svanisce al giorno

Istinto Predatorio (Attiva): Balzi ad 1 quadrato di distanza infliggendo i danni dell'arma, se sei trasformato puoi saltare fino a 2 quadrati e infliggi bonus agilità danni extra CD 4

Inizio: falcione (3+bonus forza danni, gittata 0) o pugnali da lancio (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristiche: Forza, Agilità

Difficoltà: Facile

RANK DIAMANTE

DRAGOMANTE

Furia draconica (passiva): ogni volta che attacchi o usi un'abilità un nemico ottieni una carica. Quando arrivi a 5 cariche ti trasformi in un drago e ottieni i seguenti benefici

- Bonus agilità movimenti bonus per turno
- Ottieni bonus forza armatura a turno
- I tuoi attacchi e le tue abilità fanno bonus astuzia danni in più

Quando sei un drago ogni turno perdi 2 cariche, quando arrivi a 0 torni normale

Ascesa (attiva): avanzi in linea retta di massimo 3 quadrati infliggendo bonus forza + bonus agilità + bonus astuzia danni a tutti i nemici che incontri e bloccando la loro azione di movimento per questo turno, se sei un drago fai invece massimo 5 movimenti. CD 4

Inizio: alabarda (2+bonus a scelta danni, gittata 1)

Vita: 20

Caratteristiche: misto

Difficoltà: difficile

ALCHIMISTA

Erboristeria (passiva): All'inizio di ogni giorno ottieni una pozione di cura

Miscele potenziate (attiva): azione rapida, trasformi una tua pozione di cura in una di queste pozioni. CD 4

- pozione del toro (cura 2+bonus forza punti vita, per 3 turni ottieni +2 forza e alla fine di ogni turno guadagni bonus forza armatura)
- pozione del gatto (cura 2+bonus agilità punti vita, per 3 turni ottieni +2 agilità e bonus agilità movimenti a turno)
- pozione della volpe (cura 2+bonus astuzia punti vita, per 3 turni ottieni +2 astuzia e i tuoi attacchi infliggono bonus astuzia danni in più)

Inizio: bastone magico (2+bonus a scelta danni, gittata 1) + pozione di cura

Vita: 18

Caratteristica: miste

Difficoltà: media

RIFTWALKER

Breccia dimensionale (passiva): si aprono delle brecce dimensionali a tutti gli spawn, come azione rapida (massimo una volta a turno) puoi attraversarli e teletrasportarti in un altro spawn a tua scelta.

Colpo da un'altra dimensione (attiva): azione rapida, il tuo prossimo attacco in questo turno infligge bonus agilità danni in più, se nel turno precedente eri in un bioma diverso ottieni anche bonus agilità movimenti e bonus agilità armatura. CD 3

Inizio: kunai (2+bonus agilità, gittata 1)

Vita: 18

Caratteristica: agilità

Difficoltà: media