



arqueiros elementais cada arqueiro pode ter apenas um elemento base, ele descobrirá seu elemento com o tempo.

ARQUEIRO DE FOGO

1: TIRRO EXPLOSIVO 1

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
ataque; disparo , fogo lvl1	0 m	-50	0 rodadas	O\$ 200	2 rodadas	Lvl 1

Efeito: Aumenta +500 na hora do ataque por uma rodade, aceta tudo que em uma aria de 3 casas.
. **Necessário essencia de fogo. Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

LV2

1: TIRRO EXPLOSIVO 2

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
ataque; disparo , fogo lvl1	0 m	-50	0 rodadas	O\$ 1.000	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: Aumenta +2.000 na hora do ataque por uma rodade, aceta tudo que em uma aria de 3 casas. . **Necessário essencia de fogo./ tirro explosivo 1 Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

2. Tiro Ardente

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado
BUFF; Fogo	0 casa	-50	1 rodadas	O\$ 2.000,00	5 rodadas

Efeito: No momento do disparo, dano adicional de queimadura +200. + dano crescente queima o oponente e retira -700 do life por rodada durante 3 rodadas. **Necessário elemento fogo na essência do personagem. Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

LV3

1: TIRRO EXPLOSIVO 3

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
ataque; disparo, fogo lvl1	0 m	-50	0 rodadas	O\$ 2.000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: Aumenta +3.000 na hora do ataque por uma rodada, aceta tudo que em uma área de 5 casas. . **Necessário essência de fogo./ tirro explosivo 2 .Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

2. Tiro Ardente 2

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado
BUFF; Fogo	0 casa	-50	1 rodadas	O\$ 2.000,00	5 rodadas

Efeito: No momento do disparo, dano adicional de queimadura +500. + dano crescente queima o oponente e retira -1.200 do life por rodada durante 3 rodadas. **Necessário elemento fogo na essência do personagem. Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

3. QUEIMADURA

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado
ataque; hematoma	0 casa	-100	0 rodadas	O\$ 4.000,00	3 rodadas

Efeito: caso o alvo já tenha levado algum dano de fogo(hematoma), os ataques deste arqueiro serão dobrados se forem no alvo com hematomas de fogo . **Necessário. Essência fogo. Necessário Arco e flecha de qualquer tipo.**

4. COMBUSTÃO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado
ataque; hematoma	0 casa	-100	0 rodadas	O\$2.000,00	3 rodadas

Efeito: +1.000 na hora do ataque, diminui a defesa do atingido em 3.000 (não acumulativo) . **Necessário. Essência fogo. Necessário espada ou adaga .**

AQUEIRODE AGUA

1: ARQUEIRO LETAL

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
habilidade ; disparo	0 m	0	0 rodadas	2 hmatitads	2 rodadas	Lvl 1

Efeito: sempre acerta direto no life . **Necessário essencia de agua ,arco e flecha (habilidade vc já tem so tem que aprimoral para poder usa por isso paga 2 hematitas)**

Lvl 2

1. FLECHA ARQUARIANA

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Ataque ; veneno	o	50	0 rodadas	3.000	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: o atingido fica evenenado por 2 rodadas perdendo +500 de life por rodada . **Necessário arco e 1 flecha para se disparada. Necessário essencia de agua**

2. LARCRAYN

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Ataque ; doença	o	50	0 rodadas	3.000	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: o atingido perdera 2.000 de defesa para sempre (não acumulativa,não contagiosa) . **Necessário arco e 1 flecha para se disparada. Necessário essencia de agua**

Lvl 3

1. FLECHA ARQUARIANA 2

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Ataque ; veneno	o	50	0 rodadas	3.000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: o atingido fica envenenado por 5 rodadas perdendo +1.000 de life por rodada . **Necessário arco e 1 flecha para se disparada. Necessário essencia de agua/flecha arquaria 1**

2. LARCRAYN 2

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Ataque ; doença	o	50	0 rodadas	3.000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: o atingido perdera 2.000 de defesas , Agilidade e força para sempre (não acumulativa,não contagiosa) . **Necessário arco e 1 flecha para se disparada. Necessário essencia de agua/larcrayn 1.**

3. DISPARO TRINAIN

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Ataque ; doença	o	50	0 rodadas	3.000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: cura o life e mana igual ao dano que causa no atingido **Necessário arco e 1 flecha para se disparada. Necessário essencia de agua.**

4. TEMPTING OCEANICA

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado
ataque; hematoma,doença	0 casa	-300	10 rodadas	O\$ 400,00	3 rodadas

Efeito: -500 de life no life por rodada ate ele cura a doença (caso de serem sem raciocínio jogarem um D6 se eles tirarem 6 estarão curados jogando o dado uma vez para cada 2 rodadas) , seres com capacidade de pesamento só poderão tentar se curar depois que saírem da batalha, (seres inteligentes jogam um D6 se tirarem número negativo continuam envenenados, sempre jogando o dado uma vez por rodada) . **Necessário. Essência água. adaga .**

AQUEIRO DE VENTO

1: FLECHA DE MANA

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Habilidade; Corporal	0 m	50	0 rodadas	2 hematitas	2 rodadas	Lvl 1

Efeito: cria flecha com mana . **Necessário essencia de vento .(habilidade vc já tem so tem que aprimorala para poder usa por isso paga 2 hematitas)**

Lvl 2

1: TIRRO PEFEITO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
ataque; Corporal	??	-100	0 rodadas	O\$ 2000	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: : ataca um alvo de qualquer luga do reino (respeitando limitações e proteções)
Necessário arco e flecha / Necessário essencia de vento.

Lvl 3

1: FLUTUAR

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Habilidade; Corporal	0 m	50	0 rodadas	2 hematitas	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: conseguir anda no reino das agua (por cima da agua), reino celestial (caminha sobrea as nunvens.**Necessário essencia de vento .(habilidade vc já tem so tem que aprimorala para poder usa por isso paga 2 hematitas)**

2: BRISA DO FURACÃO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
BUFF; magico	0	-100	1 rodadas	O\$ 2000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: : empurra o alvo em ate 5 casa a sua escolha (respeitando limitações e proteções) **Necessário essencia de vento.**

AQUEIRO DE TERRA

1: LENTIDÃO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
Buffer; Corporal	10 m	-50	0 rodadas	O\$ 200	2 rodadas	Lvl 1

Efeito: deixa o atingido lento por 5 rodadas (efeito 1 bola de ferro) , não acumulativo .
Necessário essencia de TERRA.

Lvl 2

1: LENTIDÃO 2

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
Buffer; Corporal	15 m	-50	0 rodadas	O\$ 200	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: deixa o atingido lento por 5 rodadas (efeito 2 bola de ferro) , não acumulativo .
Necessário essencia de TERRA.Lentidão 1

2: 1° IMPAQUITO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
ataque; Corporal	0 m	-100	0 rodadas	O\$ 2000	2 rodadas	Lvl 2

Efeito: : +500 no ataque na hora do golpe, o atingido não pode sair da casa por 2 rodadas. **Necessário arco e flecha/** **Necessário essencia de TERRA.**

Lvl 3

1: LENTIDÃO 3

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendi zado	nível
Buffer; Corporal	30 m	-50	0 rodadas	O\$ 200	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: deixa o atingido lento por 5 rodadas (efeito 3 bola de ferro) , não acumulativo .
Necessário essencia de TERRA.Lentidão 2

2: LAMINA PRADA

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
ataque; toxina, seqüelas	0 m	-100	0 rodadas	O\$ 2000	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: : o atingido perde -1 casa de movimento para sempre (não acumulativa) , caso seja tenha raciocinio podera se cura mas apenas depois que sair do combater (uma vez por rodada deera joga um D6 se tira par ele ficara curando , depois de se cura ficara com seqüelas e perdera +3.000 de defesa). **Necessário espada/ Necessário essencia de TERRA.**

3: TERRITORIAL CRITICO

Tipo	Alcance	Mana	Recarga	Preço	Aprendizado	nível
Habilidade; Corporal	5 m	0	0 rodadas	2 hematitas	2 rodadas	Lvl 3

Efeito: Todos a 5 casa de distancia o ataque deste personagem sobre elas sera de -500 de atk , a todos a 10 casa de distancia será de + 500, a 15 casa de distancia o ataque deste pessoangem dobra (ataque critico) .**Necessário essencia de vento .(habilidade vc já tem so tem que aprimoral para poder usa por isso paga 2 hematitas)**

