

Fate/RRR

Classes	2
Saber (Espadachim):	2
Archer (Arqueiro):	2
Rider (Cavaleiro):	2
Caster (Mago):	2
Assassin (Assassino):	2
Berserker (Guerreiro descontrolado):	2
Lancer (Lanceiro):	2
Subclasses	2
Shielder (Escudeiro):	2
Avenger (Vingador):	2
Ruler (Regulador):	3
Moon Cancer (Cancer Lunar):	3
Alter Ego (Ego alternativo):	3
Foreigner (Estrangeiro):	3
Pretender (Destinado):	3
Beast (Besta):	3
Classes para Corrupção:	3
Alter (Forma alternativa):	3
Lichen (Líquen):	3
Níveis e seus tipos:	3
Nível Base (Nb):	3
Pontos de Nível Base (PNb):	4
Tabela de modificadores de dado:	4
EXP para passar de nível:	4
Nível de talento (Nt):	5
Pontos de Nível de talento (PNt):	5
Atributos	6
Cálculo de constituição:	6
Cálculo de resistência:	6
Cálculo de inteligência:	6
Cálculo de sabedoria:	6
Cálculo de velocidade:	7
Danos	7
Cálculos de dano:	7
Dano físico:	7
Dano mágico (indireto):	7
Dano mágico (direto):	7

Classes

Saber (Espadachim):

Um guerreiro que usa uma arma com lamina ou bainha.

Archer (Arqueiro):

Um atirador que dispara projéteis.

Rider (Cavaleiro):

Um cavaleiro com montaria.

Caster (Mago):

Um guerreiro que usa magias.

Assassin (Assassino):

Um guerreiro com intenções letais e lentas.

Berserker (Guerreiro descontrolado):

Um guerreiro que perde o controle de si.

Lancer (Lanceiro):

Um guerreiro que usa lança.

Subclasses

Shielder (Escudeiro):

Um guerreiro que defende a si ou aos aliados.

Avenger (Vingador):

Um espírito vingativo.

Ruler (Regulador):

Seres reguladores e com acesso a um ser divino ou Beast.

Moon Cancer (Cancer Lunar):

Seres divinos com acesso a Moon Cell ou uma divindade superior ou suprema.

Alter Ego (Ego alternativo):

Personas alternativas com motivações e personalidades diferentes.

Foreigner (Estrangeiro):

Seres de origem indefinida ou externa ao universo.

Pretender (Destinado):

Seres que ultrapassam a lógica e quebram as regras do universo.

Beast (Besta):

Bestas soberanas, tendo com um único objetivo, o caos mais total e absoluto.

Classes para Corrupção:

Alter (Forma alternativa):

Forma corrompida do ser, indo contra a moralidade e princípios de sua versão original.
(Necessita ser oposto de sua forma original em karma, parecido em módulo, mas inverso em sinal)

Lichen (Líquen):

Infecção causada por uma bactéria parasitária que busca ou dominar ou ser dominada pelo hospedeiro. (Existem apenas Lichen fêmeas)

Níveis e seus tipos:

Nível Base (Nb):

O Nb é o nível que é ganho ao derrotar inimigos, ou qualquer ação que dê Exp.

Pontos de Nível Base (PNb):

Os PNb's são usados para aumentar os status, são ganhos a cada vez que passar de Nb.

Nt 0	1 PNb
Nt 1	1 PNb
Nt 2	2 PNb
Nt 3	2 PNb
Nt 4	3 PNb
Nt 5	3 PNb
Nt 6	4 PNb
Nt 7	4 PNb
Nt 8	5 PNb
Nt 9	5 PNb
Nt 10	6 PNb

Tabela de modificadores de dado:

0~5	-3	41~45	+5	81~85	+13
6~10	-2	46~50	+6	86~90	+14
11~15	-1	51~55	+7	91~95	+15
16~20	0	56~60	+8	96~100	+16
21~25	+1	61~65	+9	101~105	+17
26~30	+2	66~70	+10	106~110	+18
31~35	+3	71~75	+11	111~115	+19
36~40	+4	76~80	+12	116~120	+20

EXP para passar de nível:

NV 0	100	NV 10	1000	NV 20	2000	NV 30	4100	NV 40	7200	NV 50	11300
NV 1	150	NV 11	1100	NV 21	2200	NV 31	4400	NV 41	7600	NV 51	11800

NV 2	200	NV 12	1200	NV 22	2400	NV 32	4700	NV 42	8000	NV 52	12300
NV 3	300	NV 13	1300	NV 23	2600	NV 33	5000	NV 43	8400	NV 53	12800
NV 4	400	NV 14	1400	NV 24	2800	NV 34	5300	NV 44	8800	NV 54	13300
NV 5	500	NV 15	1500	NV 25	3000	NV 35	5600	NV 45	9200	NV 55	13800
NV 6	600	NV 16	1600	NV 26	3200	NV 36	5900	NV 46	9600	NV 56	14300
NV 7	700	NV 17	1700	NV 27	3400	NV 37	6200	NV 47	10000	NV 57	14800
NV 8	800	NV 18	1800	NV 28	3600	NV 38	6500	NV 48	10400	NV 58	15300
NV 9	900	NV 19	1900	NV 29	3800	NV 39	6800	NV 49	10800	NV 59	15800

NV 60	16400	NV 70	22500	NV 80	30600	NV 90	37700	NV 100	46800	NV 110	56900
NV 61	17000	NV 71	23200	NV 81	31400	NV 91	38600	NV 101	47800	NV 111	58000
NV 62	17600	NV 72	23900	NV 82	32200	NV 92	39500	NV 102	48800	NV 112	59100
NV 63	18200	NV 73	24600	NV 83	33000	NV 93	40400	NV 103	49800	NV 113	60200
NV 64	18800	NV 74	25300	NV 84	33800	NV 94	41300	NV 104	50800	NV 114	61300
NV 65	19400	NV 75	26000	NV 85	34600	NV 95	42200	NV 105	51800	NV 115	62400
NV 66	20000	NV 76	26700	NV 86	35400	NV 96	43100	NV 106	52800	NV 116	63500
NV 67	20600	NV 77	27400	NV 87	36200	NV 97	44000	NV 107	53800	NV 117	64600
NV 68	21200	NV 78	29100	NV 88	37000	NV 98	44900	NV 108	54800	NV 118	65700
NV 69	21800	NV 79	29800	NV 89	37800	NV 99	45800	NV 109	55800	NV 119	66800

Pontos de nível base modificáveis (PNbm):

Pontos usados para ganhar habilidades exclusivas da classe, as habilidades têm níveis de qualidade e complexidade. Cada 5 níveis se ganha uma moeda, cada moeda pode-se rolar um d6 para saber qual a habilidade ou juntar 3 pontos e escolher uma habilidade específica.

0~10	NV 1 / QL 1	41~50	NV 3 / QL 3	81~90	NV 6 / QL 6
11~20	NV 2 / QL 2	51~60	NV 4 / QL 4	91~100	NV 6 / QL 6
21~30	NV 2 / QL 2	61~70	NV 4 / QL 4	101~110	NV 6 / QL 6
31~40	NV 3 / QL 3	71~80	NV 5 / QL 5	111~120	NV 6 / QL 6

Nível de talento (Nt):

O nível de talento é alcançado após um ritual, feito para desbloquear novas habilidades.

Nt 0	0~20 Nb	+1
Nt 1	21~30 Nb	+1
Nt 2	31~40 Nb	+2
Nt 3	41~50 Nb	+2
Nt 4	51~60 Nb	+2
Nt 5	61~70 Nb	+3
Nt 6	71~80 Nb	+3
Nt 7	81~90 Nb	+4
Nt 8	91~100 Nb	+4
Nt 9	101~110 Nb	+5
Nt 10	111~120 Nb	+5

Pontos de Nível de talento (PNt):

Os PNt's são usados para pegar habilidades únicas de cada servo, cada servo pode escolher entre 4 categorias de habilidades, sendo eles: Ataque, Defesa, Suporte ou Carga. Cada habilidade pode ser personalizada para cada servo.

Atributos

Cálculo de constituição:

cada ponto de constituição (≤ 15):

-2 Mana

-2 Estamina

-1 HP

cada ponto de constituição (> 25):

+2 Mana

+2 Estamina

+1 HP

cada 5 pontos de constituição (≥ 30):

+3 HP

+1 Ca

Cálculo de resistência:

cada ponto de resistência(≤ 15):

-5 Estamina

-2 HP

cada ponto de resistência(> 25):

+5 Estamina

+2 HP

cada 5 pontos de resistência(≥ 30):

+5 HP

+2 Ca

Cálculo de inteligência:

cada ponto de inteligência(≤ 15):

-10 mana

cada ponto de inteligência(> 25):

+10 mana

cada 5 pontos de inteligência(≥ 30):

+20 mana

Cálculo de sabedoria:

cada ponto de sabedoria(≤ 15):

-5 mana

-1 mod.

cada ponto de sabedoria(> 25):

+5 mana

+1 mod.

cada 5 pontos de sabedoria(≥ 30):

+10 mana

+2 mod.

Cálculo de velocidade:

cada ponto de velocidade(≤ 15):

-5 estamina

-2 m/m

cada ponto de velocidade(> 25):

+5 estamina
+2 m/m

cada 5 pontos de velocidade(=>30):
+10 estamina
+5 m/m

Turno:

Turnos Normais:

Os turnos normais tem um ciclo de 40 de velocidade, caso ultrapasse os 40 de velocidade, ele ganha uma segunda ação nesse mesmo turno, caso dois ou mais personagens ultrapassem o limite e ganhem uma segunda ação, ataca em ordem de velocidade base.

Turnos Específicos:

Domínios de restrição:

domínios de restrição reduzem a velocidade de acordo com a força e velocidade, seguindo a tabela:

Nt 0	20%
Nt 1	20%
Nt 2	25%
Nt 3	25%
Nt 4	30%
Nt 5	30%
Nt 6	35%
Nt 7	35%
Nt 8	40%
Nt 9	45%
Nt 10	50%

Domínios de elevação:

domínios de elevação aumentam a velocidade de acordo com a força e velocidade, seguindo a tabela:

Nt 0	10%
Nt 1	15%
Nt 2	15%
Nt 3	20%
Nt 4	25%
Nt 5	25%
Nt 6	30%
Nt 7	35%
Nt 8	35%
Nt 9	40%
Nt 10	40%

Acúmulos:

Os Acúmulos são buffs que acontecem ao usar uma Habilidade, Ataque, Defesa, Suporte ou Carga.

Acúmulos de crítico:

O Acúmulo de crítico pode ser obtido através de qualquer dano causado. Cada Acúmulo significa que no próximo ataque, para cada Acúmulo de crítico, acrescenta-se 5% de dano.

Acúmulo de Força:

O Acúmulo Buster pode ser obtido através de Habilidades, Ataques, Suporte ou Carga. Cada Acúmulo significa que no próximo ataque, para cada Acúmulo Buster, acrescenta-se 10% de dano de força.

Acúmulo de Cura:

O Acúmulo de cura pode ser obtido através de Habilidades, Defesa, Suporte ou Carga. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe de cura, para cada Acúmulo de cura, acrescenta-se 10% de cura.

Acúmulo de Escudo:

O Acúmulo de escudo pode ser obtido através de Habilidades, Defesa, Suporte ou Carga. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe de escudo, para cada Acúmulo de escudo, acrescenta-se 10% de escudo.

Acúmulo de Velocidade:

O Acúmulo de velocidade pode ser obtido através de Habilidades, Suporte ou Carga. Cada Acúmulo significa um aumento de 5% de velocidade para cada Acúmulo de velocidade.

Acúmulos especiais:

Acúmulo divino:

O Acúmulo divino pode ser obtido através de Habilidades. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe cause 5% a mais de todo e qualquer efeito que tenha.

Acúmulo celestial:

O Acúmulo celestial pode ser obtido através de Habilidades. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe cause 20% a mais de Heal.

Acúmulo bestial:

O Acúmulo bestial pode ser obtido através de Habilidades. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe cause 20% a mais de dano de qualquer fonte.

Acúmulo pecaminoso:

O Acúmulo pecaminoso pode ser obtido através de Habilidades. Cada Acúmulo significa que no próximo golpe cause 20% a mais de dano em qualquer tipo de dano por turno e aumenta a proficiência em maldições em 3 pontos.

Acúmulo serviçal:

O Acúmulo serviçal pode ser obtido através de Habilidades. Cada Acúmulo significa que na próxima vez que recuperar Mana, recupera 20% a mais de Mana.

Danos

Cálculos de dano:

Dano físico:

Dano recebido = Dano causado - Ca.

Dano mágico (indireto):

Dano recebido = dano causado - (Ca.*0.75)

Dano mágico (direto):

Dano recebido = dano causado - (Ca./2)

Habilidades:

Habilidades únicas de classe:

Saber:

“Caminho da espada”: Anula qualquer debuff e ganha 1 stack de 1 acúmulo de força. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 25 mana e 25 de estamina

Archer:

“Acerto garantido”: Dá um acerto garantido. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 40 mana

Rider:

“Avanço”: Invoca a montaria com perfeição. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 mana

Caster:

“Primórdios”: Regenera 15% da mana. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 de estamina

Assassin:

“Evitar”: Esquiva do próximo golpe e recupera 5% da estamina. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 estamina

Berserker:

“Destruir”: Reduz a Ca em 2 e ganha 1 stack de 1 acúmulo de força. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 15 estamina

Lancer:

“Ponta Crítica”: ganha 2 stacks de 1 acúmulo de crítico. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 estamina

Shilder:

“Proteção de alma”: Ganha Shield baseado em $(HP/10 + Resistência/5)$. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 40 mana

Alter Ego:

“ódio interno”: sacrifica 2,5% do HP (arredondando para cima), e ganha um modificador de força e agilidade baseado em $(HP\ perdido/2)$. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 mana

“A honra corrompida”: Ganha 5% de lifesteel por 2 turnos. (1 uso cada 10 turnos.) Gasto: 30 estamina