

# Fate/RRR

<b>Classes</b> .....	<b>2</b>
Saber (Espadachim):.....	2
Archer (Arqueiro):.....	2
Rider (Cavaleiro):.....	2
Caster (Mago):.....	2
Assassin (Assassino):.....	2
Berserker (Guerreiro descontrolado):.....	2
Lancer (Lanceiro):.....	2
<b>Subclasses</b> .....	<b>2</b>
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
<b>Classes para Corrupção:</b> .....	<b>3</b>
Alter (Forma alternativa):.....	3
Lichen (Líquen):.....	3
<b>Níveis e seus tipos:</b> .....	<b>3</b>
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
<b>Atributos</b> .....	<b>6</b>
Cálculo de constituição:.....	6
Cálculo de resistência:.....	6
Cálculo de inteligência:.....	6
Cálculo de sabedoria:.....	6
Cálculo de velocidade:.....	7
<b>Danos</b> .....	<b>7</b>
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 honestidade de sua versão original. (Necessita ser oposto de sua forma original em karma, parecido em módulo, mas inverso em sinal)

### **Lichen (Líquén):**

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

## 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 será personalizada para cada servo.

# Atributos

## Cálculo de constituição:

cada ponto de constituição ( $\leq 15$ ):

-2 Mana

-2 Estamina

-1 HP

cada ponto de constituição ( $> 25$ ):

+2 Mana

+2 Estamina

+1 HP

cada 5 pontos de constituição ( $\geq 30$ ):

+3 HP

+1 Ca

## Cálculo de resistência:

cada ponto de resistência ( $\leq 15$ ):

-5 Estamina

-2 HP

cada ponto de resistência ( $> 25$ ):

+5 Estamina

+2 HP

cada 5 pontos de resistência ( $\geq 30$ ):

+5 HP

+2 Ca

## Cálculo de inteligência:

cada ponto de inteligência ( $\leq 15$ ):

-10 mana

cada ponto de inteligência ( $> 25$ ):

+10 mana

cada 5 pontos de inteligência ( $\geq 30$ ):

+20 mana

## Cálculo de sabedoria:

cada ponto de sabedoria ( $\leq 15$ ):

-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

## 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)