

Ficha Clestor

Informações

Acerto

Acerto	
+2	Proficiência Cajados
+2	Habilidade "Acerto Mágico"
+6	Perícia Elemental (magia de elemento)
+6	Perícia Magnitude Mágica (magia em área)
+4	Cajado Golem

+25 de dano mágico (também entra na armadura)

+25 de cura mágica Sempre que eu estiver segurando o cajado

Dados atributos

Ações

Atributos 53

Inteligência	10
Poder	10
Constituição	10
Sabedoria	5+2
Força	4
Destreza	4+6
Carisma	2

Status

Vida	364/364
Armadura	225/225
Estamina	237/237+60/60+6d10
Humanidade	100/100
Toxicidade	100/0
Mana	93/93
Peso	68/1?
Resistência Mental	20/20 + 8/8

Extras

Proficiência

cajados +3 em acerto mágico

aumenta acerto e dano que o cajado dá (aumenta +20 de dano)

[O cajado ou a magia conjurada com o cajado?]

Habilidades e Perks

Habilidades do 1 ao 9 (9)

Combate:

Regeneração +30 de vida por turno

Ao sofrer golpe fatal, regenera 25% da vida

Magia:

Regenera 6 de Mana por turno.

Acerto Mágico +2

Utilitário:

Bônus adquiridos são permanentes

Buff=Bônus

Habilidade do 10 ao 19 (1+4) (sobram 2)

Receber um dano maior que 50% da vida, faz com que todo dano recebido seja devolvido ao agressor e se cura em toda vida perdida. (Ocorre uma vez por sessão) (2Pontos)

Dobra a eficácia de todos os Buffs

Buff=Bônus

[1:58 AM, 04/08/2020] Jose Rodrigo:

Buff é tudo aquilo que amplia a capacidade direta do seu personagem como algo que interfere na vida, Mana, Estamina, Atributos, Perícias, Skills, tudo q mexa nos status da sua ficha pode ser considerado um buff ou um debuff.

Perk level 10

Sua primeira magia de cada combate não consome turno, nem mana, nem estamina.

[nem vida? (caso eu pegue a habilidade)]

Título:

Louco de Pedra: +5 atributos

Perícias

INVOCAR	2	+6	(buff para invocar e criar criaturas)
ELEMENTAL	2	+6	(acertar qualquer magia que envolva elemento)
MAGNITUDE MÁGICA	2	+6	(acertar magias em área)

CONHECIMENTO	2	+6	(Qualquer coisa q seu personagem não souber você pode rolar conhecimento pra descobrir)
ALQUIMIA	2	+6	(criar poções)
APRENDER	1	+3	(aprender perícias novas ou habilidades novas)
IRRITAR	1	+3	(Chamar a atenção de alguém)
BOTÂNICA	1	+3	(identificar ervas)
MEDICINA	1	+3	Fazer curativos e conhecimento do corpo humano
ILUSIONISMO	1	+3	(acertar magias de ilusão)

Vantagens e Desvantagens:

Vantagens

3 Destino (Você tem que cumprir algo antes de morrer, é praticamente impossível de matar você antes disso)

“Quando matar o Kalibam Destino cumprido se o mundo não estiver em ameaça você pode morrer em paz a não ser que brote uma nova profecia desconhecida a!”

2 Sortudo (o universo conspira a seu favor, coisas acontecerão para seu bem)

1 Malhado (Corpo Forte) (seu corpo não pode ser envenenado, perfurado e nem sofrer dano de sangramento)

Desvantagens

3 Fanático (você é fixado em uma religião e fará de tudo para preservá-la)

2 Código de conduta “não utilizar itens que utilizem recursos metálicos” (você tem um código pessoal que nunca pode quebrar)

1 Surdo (Autoexplicativo)

Magias

Passiva: 2

Pedra é vida: Você pode absorver pedras para recuperar vida, cada pedra recupera **50 de vida**. Ao absorver pedras preciosas, você ganha efeitos especiais.

Reação Natural: Quando estiver em lugares onde a natureza predomina, uma vez por combate um bloco de pedra ao seu redor se movimenta sozinho para atacar um inimigo ou te proteger.

Magia Inferior: 2

Pedra, Pedrinha, Pedrão: Gasta **X mana** para invocar uma pedra de tamanho respectivo, range contato (Dura pra sempre)
(elemental +6, invocar +6)

Tá na Disney: Cria vida em seres inanimados, permitindo a eles a fala e o pensamento. Custa **5 de mana por Alvo**. Elas ficam animadas por 1 dia
(elemental +6, invocar +6)

Magia Básica: 3

Armadura de pedras:

Gasta **80 de estamina** e **20 de mana** para invocar uma **armadura** de pedra que envolve você ou um aliado. (Armadura protege em **200+dano mágico cado**)
(dura enquanto o alvo estiver em combate, só pode ser usada em combate)
(Se você usar fora de combate, as pedras se formam e logo depois caem)

(elemental +6)

Corpo d'Agua (reação também):

Seu corpo se liquefaz e se transforma em pura água, podendo evitar ataques físicos ou adentrar em lugares estreitos. Custa **40 de estamina** e **15 de Mana**.
(dura somente uma ação em combate ou 5 segundos fora dele)
(pode ser recastado para aumentar a duração)
(elemental +6)

Caixão de Pedra:

Você cria 3 pedras grandes ao seu redor, elas podem ser arremessadas em um único alvo ou em 3 alvos diferentes.
Acerto= inteligência
Cada pedra causa **3d20 + Poder *3 de dano**, cada pedra acertada causa 1 turno a mais de stun, podendo ter até 3 turnos de stun, mas que pode ser encerrado caso seja atacado por alguém.
Custa **20 de Mana**.
(elemental +6)

Cadê a pedra que estava aqui? Achou!

...

<https://youtu.be/6F8Ds1iw7nQ?t=79>
seria tipo isso a minha habilidade

Magia Superior: 1

Chuva de Granito

Você materializa pedras no céu, pequenas, como gotas de chuva. As pedras caem e causam dano aos inimigos, não pelo tamanho, mas sim, pela velocidade. **O dano causado é 2d20 + Poder*4 por pedra que acertar o inimigo**. Se alguém estiver com a **Armadura de Pedra, ela se regenera completamente**. Custa **40 de Mana**.
A quantidade de pedras que vai acertar nós inimigos vai depender da diferença no dado

(em área +6, elemental +6)

Ultimate: 1

Elemento Primordial

Ahhhh, se eu escolhi as pedras?? Não! É claro que não, como pode pensar essa baboseira?? Longe de mim! Foram elas que me escolheram, essas preciosas pedrinhas, e a agora, elas que me guiam.

Você lança seu cajado ao ar, e enquanto flutua, ele recompõe a sua forma original, se tornando novamente um Golem de pedra, disposto a seguir suas ordens até o final do combate.

(Dura até o final do combate, só pode ser invocado em combate)

(Se você usar fora de combate, as pedras se formam e logo depois caem)

(invocar +6, elemental +6)

Itens

Manto preto alexandrina:

Invisibilidade fora de combate (bota o capuz, sumiu)

Entro em combate após atacar, ser atacado, (não precisa acertar/ser acertado) ou voltar pra área de um combate que já entrei.

[Peso 0?], (Lendário)

Cajado de Golem:

+6 de acerto +25 de dano mágico (também entra na armadura) +25 de cura mágica

Sempre que eu estiver segurando o cajado e eu receber dano, 20% desse dano vai pro cara que me atacou.

Peso 1, Épico

Poções

2 - 150 vida

2 - 100 estamina

2 - 20 mana

27 Coroas

FIM