

## Ficha Clestor

todo ataque vai na cabeça. Se for +9, pega crítico. Se n for, só acerta normal

Atributo 40+5

|                     |    |
|---------------------|----|
| <b>Inteligência</b> | 10 |
| <b>Poder</b>        | 10 |
| <b>Constituição</b> | 10 |
| <b>Sabedoria</b>    | 5  |
| <b>Força</b>        | 4  |
| <b>Destreza</b>     | 4  |
| <b>Carisma</b>      | 2  |

### Status

**Mana** 60+10D4

**Estamina** 140+14D10

**Resistência Mental** 20

**Peso** 8

### Proficiência

**cajados** aumenta acerto e dano que o cajado dá (aumenta em torno de 20% a mais de dano)

### Habilidades e Perks

Habilidades do 1 ao 9 (9)

#### **Combate:**

Regeneração +10, +20, +30 de vida por turno

Ao sofrer golpe fatal, regenera 25% da vida

#### **Magia:**

Regenera 2, 4, 6 de Mana por turno.

Acerto Magico +2

#### **Utilitário:**

Bônus adquiridos são permanentes

Habilidade do 10 ao 19 (1)

Dobra a eficácia de todos os Buffs

Perk level 10

Sua primeira magia de cada combate não consome turno e mana.

### Título:

**Louco de Pedra:** +5 atributos

### Perícias (4 pra nível 2)

**INVOCAR 2** (buff para invocar e criar criaturas)

**ELEMENTAL 2** (acertar qualquer magia que envolva elemento)

**MAGNITUDE MÁGICA 2** (acertar magias em área)

**CONHECIMENTO 2** (Qualquer coisa q seu personagem não souber Vc pode rolar conhecimento pra descobrir)

**IRRITAR** (Chamar a atenção de alguém)

**BOTÂNICA** (identificar ervas)

**ALQUIMIA** (criar poções)

**ILUSIONISMO** (acertar magias de ilusão)

### Vantagens:

**2 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 aí”

**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:

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

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

**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

**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

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)

**Corpo d'Agua:** Seu corpo se liquidifica e se transforma em pura água, podendo evitar ataques físicos ou adentrar em lugares estreitos. Custa 40 de estamina e 15 de Mana.

**Caixão de Pedra:** Você faz pedras se tornarem mais leves e envolve os inimigos com elas, quando eles estão cercados, você devolve o peso normal e elas caem em cima deles, causando  $3d20 + \text{Poder} \times 3$  e prendendo os inimigos no lugar por 1 Turno. Custa 10 de Mana.

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  $2d20 + \text{Poder} \times 4$  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

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.

FIM