# Ficha Clestor

## Informações

Regeneração +30 de vida e +6 de mana por turno

se eu receber dano, 20% desse dano vai pro cara que me atacou. (se eu estiver com cajado)

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)

Ao sofrer golpe fatal, regenera 25% da vida

**1 ponto narrativo**

**1 ponto interpretativo**

## Status

**Vida 364/102+30+30**

**Armadura ~~200/200~~**

**Armadura luz ~~150/150~~**

**Estamina 329/129-80**

**Humanidade 100/100**

**Toxicidade 100/50**

**Mana**  **101/0**

**Peso 68/1?**

**Resistência Mental 28/?**

## Acerto

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

+25 de dano mágico (também entra na armadura)

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

### Dados atributos

|  |  |
| --- | --- |
| Atributos | |
| **Inteligência** | /r 1d20+14 |
| **Poder** | /r 1d20+10 |
| **Constituição** | /r 1d20+10 |
| **Destreza** | /r 1d20+10 |
| **Sabedoria** | /r 1d20+7 |
| **Força** | /r 1d20+4 |
| **Carisma** | /r 1d20+2 |

### Ações

|  |  |
| --- | --- |
| +6 | Invocar criaturas |
| +6 | Magia elemental |
| +6 | Magia em área |
| +6 | Descobrir informações |
| +3 | Chamar atenção |
| +3 | Identificar ervas |
| +3 | Criar poções |
| +3 | Magias de Ilusão |

**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)

## Atributos 53

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inteligência** | | 14 | |
| **Poder** | | 10 | |
| **Constituição** | | 10 | |
| **Destreza** | 10 | |
| **Sabedoria** | | 7 | |
| **Força** | | 4 | |
| **Carisma** | | 2 | |

## 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)

[EM UM TURNO SÓ; REFLETE O DANO, SE O DANO PEGAR NA VIDA.

SE EU TIVER 100 DE VIDA E 200 DE ARMADURA:

TOMEI 201 DE DANO, EU CURO 1 DE VIDA, A ARMADURA PERMANECE QUEBRADA, E O CARA TOMA 201 DE DANO.

TOMEI 299 DE DANO, EU CURO 99 DE VIDA, A ARMADURA PERMANECE QUEBRADA, E O CARA TOMA 299 DE DANO.

]

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 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

3 **Fanático** (você é fixado em uma religião e fará de tudo para preserva-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 cajado**)

(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~~

**Relógio teletransportador (lendário) (**quebrado)

Ele mostra a hora. A não ser que conserte

**Pedra com alma de 17 demônios**

Seringa anti-vagante:

Perfurar a aorta.

**Poções**

2 - 150 vida

2 - 100 estamina

1 - 20 mana  
  
1 – 200 vida

0 – 40 mana

1 – 100 estamina

**27 Coroas**

# FIM