# Ficha Clestor

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

## Dados

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

se eu receber dano, 20% desse dano vai pro cara que me atacou.

### Acerto

|  |  |
| --- | --- |
| Acerto mágico | |
| +2 | Proficiência |
| +2 | habilidade |
| +6 | Perícia Elemental (magia de elemento) |
| +6 | Perícia Magnitude Mágica (magia em área) |
| +4 | Cajado |
|  |  |

+25 de dano mágico (também entra na armadura)

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

### Atributos

|  |  |
| --- | --- |
| Atributos | |
| **Inteligência** | /r 1d20+10 |
| **Poder** | /r 1d20+10 |
| **Constituição** | /r 1d20+10 |
| **Sabedoria** | /r 1d20+5 |
| **Força** | /r 1d20+4 |
| **Destreza** | /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 |

## Atributo 40+5+8

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

## Status

**Vida 274/274**

**Armadura 225/225**

**Estamina 237/77**

**Humanidade 100/83**

**Toxicidade 100/100**

**Mana**  **93/44-24**

**Peso 68/?**

**Resistência Mental 28**

## Extras

### Proficiência

**cajados** +3 em acerto mágico  
aumenta acerto e dano que o cajado dá (aumenta +20 de dano)

### 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 Magico +2

**Utilitário:**

Bônus adquiridos são permanentes

Buff=Bônus

#### Habilidade do 10 ao 19 (1+4)

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, Pericias, Skills, Tudo q mexa nós status da sua ficha pode ser considerado um buff ou um debuff

[8:01 PM, 06/08/2020] Jão: Eu sei que já te perguntei, mas titulo não é buff né?

[8:09 PM, 06/08/2020] Jose Rodrigo: Não

### Novas level 10 - 19

#### Combate:

10%, 20% e 30% de chance de abrir a guarda do oponente com o ataque, e conseguir atacar outra vez.

Ataques crítico precisa superar o oponente em: 7, 5, 3.

Ataques furtivos tem Buff tem +8, +10, +15.

Pontos críticos causam dano multiplicado por 3. (Custo 3).

#### Alquimia:

Encantamentos são 1.25x, 1.5x, 2x mais eficazes

Todas poções regeneram mana, +10%, 15%, 20% da mana máxima.

Consegue fazer 1, 2, 3 poções com seu próprio sangue. (Por combate).

Poções tem o dobro do efeito. (Custo 3).

#### Magia:

10%, 25% e 50% chance de critico mágico.

Magias podem acertar pontos críticos. (Custo 2).

**Qualquer Magia pode ser castada com vida. (Custo 2).**

Gastar mana regenera o dobro, o triplo, o quádruplo em vida. (Uma vez por turno)

#### Utilitário:

Dobra o XP Recebido no final de cada sessão. (5 Pontos)

## a

#### Perk level 10

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

### Título:

**Louco de Pedra**: +5 atributos

### Perícias (4 pra nível 2)

**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)

**APRENDER +3** (aprender perícias novas ou habilidades novas)

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

**BOTÂNICA**  (identificar ervas)

**ALQUIMIA** **2 +6** (criar poções)

**MEDICINA** Fazer curativos e conhecimento do corpo humano

**ILUSIONISMO** (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)

### 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) (Lendário)

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

**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 stamina

2 - 20 mana

10 Coroas

# FIM