# TUDO

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

## Atributo 40

Carisma

Constituição

Destreza

Força

Inteligência

Poder

Sabedoria

## Status

2 mana por int

1d4 + 4 mana por poder

1d10 + 10 / con

1d10 + 10 / des

+4 res mental/sab

+2 peso por ponto Força

## Proficiência 1

cajados aumenta acerto e dano que o cajado dá

aumenta em torno de 20% a mais de dano

armadura leve

? de destreza

+10 de furtividade

prof de armadura leve= dá uns bonus que n lembro

aumenta buff (dano ou armadura)

## 9 habilidades do 1 ao 9

Combate:

Ataque 10%, 25%, 50% de chance de acerto crítico – físico

Ataques ignoram 25%, 50%, 75% da armadura – físico

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

Ao falhar na esquiva 10%, 25% e 50% de chance de receber metade do dano.

Ao sofrer golpe fatal, reg 25%, 50% e 100% da vida

Alquimia:

Pode criar poções faltando 1, 2, 3 itens necessário

+25, +50, +100 Toxicidade

Todas poções regeneram vida, +10%, 25%, 50% da vida máxima

Ao usar uma poção, 25%, 50%, 100%

acionar o efeito de outra poção aleatória

+50%, +100% e +200% de chance de drop de itens alquimicos por monstro

Magia:

Magias causam poder\*3, poder\*4, poder\*5 de dano.

Regenera 2, 4, 6 de Mana por turno.

+1 de dano Mágico por magia aprendida (3 Pontos)

Acerto Magico +2, +4, +6

Perder vida, regenera mana, 10%, 25%, 50%

Utilitário:

Aumenta a capacidade de carga em 60

Regenera vida e diminui a TOXICIDADE estando fora de combate

+75 de vida

+40 de toxicidade

Vigor baixo (-10% vida máxima), magia não custa mana

Bônus adquiridos são permanentes

## 1 habilidade do 10 ao 19 antigas

### 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.

Resistencia Mágica: +5, +10, +15.

Resistência Física: +5, +10, +15.

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

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

Ao matar um inimigo, recupera 10% da vida, da mana e da stamina. (Custo 3) - Máximo 2 por turno.

### Alquimia:

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

+25, +50, +100 Toxicidade

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

Poções de cura causam dano nos inimigos. Custo 3.

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

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

### Magia:

Magias custam 10%, 20% e 30% a menos.

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

Magias podem acertar pontos críticos. (Custo 2).

Pode ter 1, 2, 3 magias a mais de cada tipo. (Exceto Primordial).

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

Pode usar uma habilidade Ultimate duas vezes por sessão. (Custo 2).

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

### Utilitário:

Aumenta a capacidade de carga em 60

Regenera membros do corpo

+100 de vida

+50 de toxicidade

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

Dobra o Buff de carisma em todos os testes. (3 Pontos)

Pode equipar dois títulos. (3 Pontos)

Dobra o XP Recebido no final de cada sessão. (3 Pontos)

## 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.

Resistencia Mágica: +5, +10, +15.

Resistência Física: +5, +10, +15.

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

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

Ao matar um inimigo, recupera 10% da vida, da mana e da stamina. (Custo 3) - Máximo 2 por turno.

### Alquimia:

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

+25, +50, +100 Toxicidade

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

Poções de cura causam dano nos inimigos. Custo 3.

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

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

### Magia:

Magias custam 10%, 20% e 30% a menos.

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

Magias podem acertar pontos criticos. (Custo 2).

Pode ter 1, 2, 3 magias a mais de cada tipo. (Exceto Primordial).

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

Pode usar uma habilidade Ultimate duas vezes por sessão. (Custo 2).

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

### Utilitário:

Aumenta a capacidade de carga em 60

Regenera membros do corp

+100 de vida

+50 de toxicidade

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

Dobra o Buff de carisma em todos os testes. (3 Pontos)

Pode equipar dois títulos. (3 Pontos)

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

## 1 perk level 10

*Combate físico:*

*1)* Disciplina: Seu d20 de iniciativa sempre é 20.

Você pode assumir duas posturas: Ataque e Defesa.

Na postura de Ataque, +10 Acerto -10 pra Esquiva/Bloqueio

Na postura de Defesa, +10 Esquiva/Bloqueio, -10 Acerto.

2) Ponto Fraco: Você não erra o Ataque se mirar no ponto fraco e superar o seu inimigo no Dado, você acertará. Mas em outro Lugar.

*Magia:*

1. Sua primeira magia de cada combate não consome turno e mana.
2. Magias que não acertam o alvo não consome mana.

*Defesa:*

1. Resiliente: Você não pode ser pego de surpresa, e não possui nenhuma fraqueza, a nada.
2. Ao sofrer golpe Letal, você terá um turno onde será Imune a dano e poderá fazer o que quiser, depois, você cairá no chão, desmaiado, e sua vida voltará para 1.

## ~~1 perk level 5~~

Especializações:

Ataque: Ambidestria // Visão Perfeita ( x2 Sabedoria )

Defesa: Constituição - 24 + 1d12 // Resistencia Fisica e Mágica = 15 e +1 Por Level (A partir do Atual)

Magia: Pode usar uma magia adicional por turno // Magias tem 50% Chance de ser Relançada(editado)

## Perícias (4 pra nivel 2)

ELEMENTAL

CONHECIMENTO

IRRITAR

MAGNITUDE MÁGICA (acertar magias em área)

BOTÂNICA

ALQUIMIA

ILUSIONISMO

INVOCAR buff em qualquer ação do garoto de pedra

## Vantagens:

Malhado (Corpo Forte)

Duro de matar

Destino

Aliados

Defesa Mental

Direção absoluta

Memória fotográfica

Empatia com Animais

Espirito Guardião

Favor divino

Herdeiro

Super sentido

Imortalidade

Alta imunidade

Sortudo

Sangue curador.

## Desvantagens:

Código de conduta / honra

Inimigo pessoal

Amnésia

Alcoolismo

Baixa Imunidade

Analfabetismo

Assombrado

Cego

Surdo

Chiclete de Monstro

Código de conduta / honra

Confiança cega

Doente terminal

Fanático

Frágil

Má sorte

Heróico

Asma

Imbecil

## Magias

Magia Inferior 1 Por Level.

Magia Básica: 1 A cada 2 Leveis.

Passiva: 1 A cada 3 Leveis.

Magia Superior: 1 A cada 4 Leveis.

Ultimate: 1 A cada 10 Leveis.

Primordial: 1 A cada 25 Leveis.

# Escolhido

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

## Atributo 40

|  |  |
| --- | --- |
| Inteligência | 10 |
| Poder | 9 |
| Constituição | 8 |
| Sabedoria | 5 |
| Força | 4 |
| Destreza | 2 |
| Carisma | 2 |

## Status

### Regra

Mana int\*2+poderD4+Poder\*4

Estamina (Const+dest)D10+(Const+Des)\*10

Resistência Mental Sab\*4

Peso For\*2

### Resultado

Mana 56+9D4

Estamina 100+10D10

Resistência Mental 20

Peso 8

## Proficiência 1

cajados aumenta acerto e dano que o cajado dá

aumenta em torno de 20% a mais de dano

## 9 habilidades do 1 ao 9

### ~~Todas~~

Combate:

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

**Ao sofrer golpe fatal, reg 25%,** 50% e 100% da vida

Magia:

**Magias causam poder vezes 3, 4, 5 de dano.**

**Regenera 2, 4, 6 de Mana por turno.**

**Acerto Magico +2, +4, +6**

~~Perder vida, regenera mana, 10%, 25%, 50%~~

Utilitário:

**Vigor baixo (-10% vida máxima), magia não custa mana**

**Bônus adquiridos são permanentes**

### ~~Limpar 1~~

Combate:

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

**Ao sofrer golpe fatal, reg 25%,** ~~50% e 100% da vida~~

(2)

Utilitário:

**Vigor baixo (-10% vida máxima), magia não custa mana**

**Bônus adquiridos são permanentes**

(2)

Magia:

**Magias causam poder vezes 3, 4, 5 de dano.**

**(3)**

**Acerto Magico +2, ~~+4, +6~~**

**Regenera 2, 4~~, 6~~ de Mana por turno.**

**(3)**

~~Perder vida, regenera mana, 10%, 25%, 50%~~

### Escolhidas

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**

## 1 habilidade do 10 ao 19

### Filtro 1

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.**

~~Resistencia Mágica: +5, +10, +15.~~

~~Resistência Física: +5, +10, +15.~~

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

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

~~Ao matar um inimigo, recupera 10% da vida, da mana e da estamina. (Custo 3) - Máximo 2 por turno.~~

~~Alquimia:~~

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

~~+25, +50, +100 Toxicidade~~

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

~~Poções de cura causam dano nos inimigos. Custo 3.~~

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

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

Magia:

Magias custam 10%, 20% e 30% a menos.

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

**Magias podem acertar pontos críticos. (Custo 2).**

Pode ter 1, 2, 3 magias a mais de cada tipo. (Exceto Primordial).

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

**Pode usar uma habilidade Ultimate duas vezes por sessão. (Custo 2).**

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

Utilitário:

Aumenta a capacidade de carga em 60

**Regenera membros do corpo**

+100 de vida

+50 de toxicidade

**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**

Dobra o Buff de carisma em todos os testes. (3 Pontos)

Pode equipar dois títulos. (3 Pontos)

Dobra o XP Recebido no final de cada sessão. (3 Pontos)

### Filtro 2

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

Magia:

Magias custam 10%, 20% e 30% a menos.

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

**Magias podem acertar pontos críticos. (Custo 2).**

Pode ter 1, 2, 3 magias a mais de cada tipo. (Exceto Primordial).

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

**Pode usar uma habilidade Ultimate duas vezes por sessão. (Custo 2).**

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

Utilitário:

**Regenera membros do corpo**

**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**

### Escolhido

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

**Dobra a eficácia de todos os Buffs**

## 1 perk level 10

### tudo

*Combate físico:*

*1)* Disciplina: Seu d20 de iniciativa sempre é 20.

Você pode assumir duas posturas: Ataque e Defesa.

Na postura de Ataque, +10 Acerto -10 pra Esquiva/Bloqueio

Na postura de Defesa, +10 Esquiva/Bloqueio, -10 Acerto.

2) Ponto Fraco: Você não erra o Ataque se mirar no ponto fraco e superar o seu inimigo no Dado, você acertará. Mas em outro Lugar.

*Magia:*

1. Sua primeira magia de cada combate não consome turno e mana.
2. Magias que não acertam o alvo não consome mana.

*Defesa:*

1. Resiliente: Você não pode ser pego de surpresa, e não possui nenhuma fraqueza, a nada.
2. Ao sofrer golpe Letal, você terá um turno onde será Imune a dano e poderá fazer o que quiser, depois, você cairá no chão, desmaiado, e sua vida voltará para 1

### Filtro

*Magia:*

1. **Sua primeira magia de cada combate não consome turno e mana.**
2. Magias que não acertam o alvo não consome mana.

*Defesa:*

1. Ao sofrer golpe Letal, você terá um turno onde será imune a dano e poderá fazer o que quiser, depois, você cairá no chão, desmaiado, e sua vida voltará para 1

### Escolhido

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

## ~~1 perk level 5~~

Especializações:

Ataque: Ambidestria // Visão Perfeita ( x2 Sabedoria )

Defesa: Constituição - 24 + 1d12 // Resistencia Fisica e Mágica = 15 e +1 Por Level (A partir do Atual)

Magia: Pode usar uma magia adicional por turno // Magias tem 50% Chance de ser Relançada

## Perícias (4 pra nivel 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:

### tudo

Malhado (Corpo Forte)

Duro de matar

Destino

Aliados

Defesa Mental

Direção absoluta

Memória fotográfica

Empatia com Animais

Espirito Guardião

Favor divino

Herdeiro

Super sentido

Imortalidade

Alta imunidade

Sortudo

Sangue curador.

### Escolhido

Destino 2

Sortudo 2

Malhado (Corpo Forte)1

Espirito Guardião1

## Desvantagens:

### Tudo

Alcoolismo

Baixa Imunidade

Amnésia

Analfabetismo

Assombrado

Cego

Surdo

Chiclete de Monstro

Código de conduta / honra

Confiança cega

Corrupção Moral Crônica

Doente terminal

Fanático

Inimigo pessoal

Frágil

Má sorte

Heróico

Asma

Imbecil

Pesadelos

### Escolhido

Código de conduta “não utilizar itens que utilizem recursos metálicos” 2

Amnésia 2

Fanático 1

Surdo 1

## Magias

### Regra

Magia Inferior 1 Por Level.

Magia Básica: 1 A cada 2 Leveis.

Passiva: 1 A cada 3 Leveis.

Magia Superior: 1 A cada 4 Leveis.

Ultimate: 1 A cada 10 Leveis.

Primordial: 1 A cada 25 Leveis.

### O que tenho

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 + Poder\*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 + 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

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