**Cavaleiro.**

**Habilidades iniciais:**

* **Golpe nobre (Ativa):**

**Custo:** **6 pontos de Mana**, usar uma **Espada**.

Um ataque conservador, com toda a sabedoria aprendida nas escolas de esgrima. Causa dano igual a da arma mais metade de seus pontos de **Força**. Cura sua vida igual a metade de seus pontos de **Inteligência**.

* **Estocar (Ativa):**

**Custo:** usar uma **Espada**, só pode ser usado uma vez por oponente.

Um avanço triunfal, perfurando e provocando inimigos. Causa uma vez e meia (arredondado para cima) o dano de sua **Arma**. Alvo acertados por **Estocar** são forçados a te atacar. Se **Estocar** for usado em um alvo que estava atacando outra coisa além de você seu próximo **Golpe nobre** não tem custo de **Mana**.

* **Guardião (Talento):**

**Custo:** usar um **Escudo**.

Maior êxito em defender golpes.

Golpes defendidos restauram **3 pontos de Mana**.

**Habilidades por nível:**

**LVL 1:**

* **Sangue de ouro (Talento):**

**Custo:** usar armadura por todo o corpo.

Quando receber dano de qualquer fonte recupere **1 ponto de Vida** e **2 pontos de Mana**.

* **Domar montaria (Ativa):**

Caso a criatura seja de porte grande você pode **domar-la**. Serão aplicados testes variados entre **Força**, **Agilidade** ou **Inteligência**.

* **Rezar ao deus do sol (Ativa):**

**Custo:** **9 pontos de Mana**, só pode ser usado de **dia**.

Cura você igual a metade de seus pontos de **Inteligência** e cura o alvo escolhido igual ao total de seus pontos de **Inteligência**. Caso o alvo tenha sido você, invés disso, se cure igual ao triplo de seus pontos de **Inteligência** e você não pode usar mais **Rezar ao deus do sol** nesse confronto.

**LVL 2:**

* **Ressoar (Ativa):**

**Custo:** **5 pontos de Mana**, usar espada e escudo.

Uma batida da espada contra o escudo que detecta magia em um raio de metros igual seus pontos de **Força** mais seus pontos de **Inteligência** e **Agilidade**.

* **Duelar (Ativa):**

Só pode ser usado uma vez por oponente. Começa um duelo até a morte ou desistência de um dos duelistas. **Ninguém pode interferir**. Caso você vença restaure metade de seus pontos de **Vida** e **Mana**.

* **Retribuir (Ativa):**

Só pode ser usado uma vez por dia. Causa dano igual seus pontos **Inteligência** e **Força**, mais todo **dano** sofrido nesse confronto. (Ao ter essa habilidade marque a quantidade de dano sofrido por combate)

**LVL 3:**

* **Impor a lei (Ativa):**

Só pode ser usado uma vez por oponente. Um golpe que silencia o alvo, não permitindo habilidades que usem custos de **Mana** ou **Combo**, ou que usem os atributos **Inteligência** e **Agilidade**.

* **Luz cegante (Ativa):**

**Custo:** só pode ser usado de **dia**.

**Luz cegante** sempre será bem efetiva contra **demônios**, **mortos-vivos** e inimigos com **LVL**, **Força** ou **Inteligência** inferior a você. Cegue todos os inimigos em um raio de **20 metros** mais o triplo de seus pontos de **inteligência**.

* **Golpe sombrio (Ativa):**

**Custo:** **15 pontos de Mana**, só pode ser usado de **noite**.

Um golpe com escuridão oferecidas pelo deus da noite. Causa dano igual ao dano da arma somados com sua **Força** e **Inteligência**. Você se cura com a quantidade de dano causado. Caso o dano transcenda a vida máxima, você ganha um escudo igual a quantia transcendida.

**LVL 4:**

* **Invocar Pegasus (Ativa):**

**Custo:** todos os seus **pontos** **de Mana,** se essa montaria morrer **você nunca mais pode usar essa habilidade**.

Invoca um Pegasus para ser sua montaria. O Pegasus tem o dobro de seus atributos e pode conjurar magias e bênçãos conhecidas por você. Final do confronto o Pegasus volta seu habitat.

* **Julgamento divino (Ativo):**

**Custo:** todos os seus **pontos de Mana**.

Só pode ser usado uma vez por oponente. Arrebate o alvo. O alvo é considerado como **derrotado**, se for o único ou último combatente o confronto é considerado como **vencido**. Seus itens ficam ao chão e podem ser coletados.

* **Invocar arma (Ativa):**

Invoca uma lendária espada do céu. Os atributos concedidos por esta arma são iguais a **metade** de seus atributos e o dano igual a **metade** de sua **Força**. Conjurar **Invocar arma** com a arma já invocada traz ela de volta a sua mão e custa **metade** de seus **pontos de Mana**. Conjurar **Invocar arma** em finais de confrontos faz ela voltar ao céu. Você pode trocar a arma invocada por algum item do seu inventário, porém a primeira espada lendária nunca mais existirá.

Feito por: Tlum