**Ladino.**

**Habilidades iniciais:**

* **Furtividade (Talento):**

**Custo:** não usar armadura.

Quando não visto por inimigos você pode se esconder nas sombras ficando **invisível**. Apenas testes de percepção e barulho podem o revelar, ou golpes desferidos por você também te revelam.

* **Golpes sinistros (Talentos):**

**Custo:** usar uma **adaga** em uma das mãos.

Ataques geram **1** **ponto de Combo**. Quando atacar você pode tentar um teste de sorte, se conseguir vencer cause mais uma vez dano igual a seus pontos de **Agilidade** e aplique **efeitos** de ambas as armas.

* **Estomago de ferro (Talento):**

Venenos duram metade do tempo. Tomar poções, elixires e comidas não possuem efeitos colaterais prematuros e oferecem o dobro de efeitos positivos.

* **Chute (Ativa):**

Interrompe a canalização alvo, durante seu próximo turno o alvo interrompido não pode usar nenhuma habilidade. Se custar **Mana** ou **Raiva**, invés disso o alvo não pode usar habilidades por dois turnos e a próxima habilidade custa o dobro da **Barra de recurso**.

* **Especialidade com armadilhas (Talento):**

Pode detectar, desativar e ativar armadilhas.

* **Destrancar (Talento):**

Pode destrancar desde baús trancados a portas e portões.

**Habilidades por nível:**

**LVL 1:**

* **Faca nas costas (Ativa):**

**Custo:** requer **Furtividade**, usar uma **adaga** em uma das mãos.

Um golpe covarde que causa dano igual a três vezes seus pontos de **Agilidade**. Você ganha **2 pontos de Combo**.

* **Lançar adaga (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**, usar uma **adaga** em uma das mãos.

Só pode ser usado uma vez por oponente. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Um arremesso de adaga que atordoa o alvo por turnos igual a número de **pontos de Combo** gastos, causa dano igual a da **arma**.

* **Golpe Baixo (Ativa):**

**Golpe Baixo** gera **1 ponto de Combo** e só pode ser usado uma vez por oponente. Incapacita o alvo de lutar, acertando suas partes íntimas, até que ele receba dano de qualquer lugar. Funciona apenas em humanoides.

**LVL 2:**

* **Sumir (Ativa):**

Só pode ser usado uma vez por oponente. Entra em **Furtividade** mesmo em combate ou percebido pelo inimigo. Você some da visão do inimigo entre as sombras e ganha **2 pontos de Combo**.

* **Arrancada (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**.

Só pode ser usado uma vez por dia. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Ganha uma velocidade sobrenatural igual a sua **Agilidade** (metros por segundos) durante turnos equivalentes aos **pontos de Combo** gastos.

* **Domar (Ativa):**

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

**LVL 3:**

* **Adrenalina (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**.

Só pode ser usado uma vez por semana. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Recupere toda sua vida e preencha seus pontos de combo até o máximo. Até o fim da duração os **Atributos** são **triplicados (isso não interfere quantia máxima de Vida ou Mana)**. Você não pode morrer durante a duração e no final dela você desmaia. **Adrenalina** dura turnos iguais aos **pontos de Combo** gastos.

* **Envenenamento (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**, usar uma **adaga** em uma das mãos.

Só pode ser usado uma vez por combate. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Seus ataques de lâminas infligem veneno aos seus alvos. Inimigos envenenados recebem dano igual a **Inteligência** mais **Agilidade** uma vez por turno. A duração do efeito do veneno e do envenenamento nas armas é igual a quantidade de **pontos de Combo** gastos.

* **Esfaquear (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**.

Só pode ser usado uma vez por oponente. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Esfaqueia o alvo diversas vezes, fatiando vezes igual **pontos de Combo** gastos. Cada golpe causa dano igual ao dano da **arma** mais sua **Agilidade**, aplica efeitos de contato em cada vez.

**LVL 4:**

* **Gemio sombrio (Ativa):**

**Custo:** pelo menos **1 ponto de Combo**, requer furtividade.

Só pode ser usado uma vez por semana. Gaste qualquer quantia de **pontos** **de Combo**. Crie uma cópia exata de você feita de sombras. A cópia conta como jogador e começa com **pontos de Vida** e **pontos de combo** no **máximo**. A cópia possui turnos, podendo realizar qualquer jogada que seu conjurador poderia inicialmente (sem efeitos negativos). A cópia dura turnos iguais aos **pontos de Combo** gastos e se morrer você toma **dano** igual a **metade** da sua vida.

* **Enganar a morte (Talento):**

Quando morrer, você pode jogar um jogo da morte e voltar a vida com **pontos de Vida** e **pontos de combo** no **máximo**.

* **Aspecto de navalha (Talento):**

**Custo:** usar uma **adaga** em uma das mãos.

Sempre que você realizar um golpe esse ataque não pode errar ou ser bloqueado. Você pode cortar armas, armaduras e escudos sem dificuldade, esses itens são destruídos e seus golpes causam dano como se não fossem bloqueados.

Feito por: Tlum