**Guerreiro.**

**Habilidades iniciais:**

* **Ataques furiosos (Talento):**

Ataques básicos geram **15 pontos de Fúria**.

Acima de **50 de Fúria**, golpes e habilidades causam o **dobro de dano** e efeito.

* **Golpe duplo (Ativo):**

**Custo:** consumir **20 pontos de Fúria**.

Dois ataques seguidos, totalizando **dano** igual a sua **Força** mais o da sua arma.

* **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**.

**Habilidades por nível:**

**LVL 1:**

* **Caminho do bárbaro (Talento):**

Essa habilidade só funciona quando estiver sem armaduras ou peças de roupa da cintura acima.

Você sofre **metade** **do dano** de golpes cortantes.

Você pode usar uma arma de duas mãos em cada mão.

Você pode fazer com que a menção “sua arma” seja trocado para “suas armas” a qualquer momento.

* **Golpes titânicos (Talento):**

Você pode fazer com que seus ataques e habilidades causem **metade do dano** a outros inimigos dentro de uma distância igual a seus **pontos de Força** em **metros**.

* **Giro (Ativa):**

**Custo:** alguma **arma de duas mãos**,consumir qualquer quantia de **pontos de vida**.

Um golpe circular que causa **dano** igual aos **pontos de vida gastos**. Acerta inimigos ao redor em metros igual aos seus **pontos de Força**.

Não aplica **efeitos de contato** em inimigos a distância maior que o tamanho da arma.

**LVL 2:**

* **Investida (Ativa):**

**Custo:** consumir **30 pontos de Fúria**.

Avança em um inimigo dentro de um raio igual seus **pontos de Força e Agilidade** somados, causando **dano** igual ao da sua arma mais seus **pontos de Força**.

O **foco** do alvo é redirecionado a você.

* **Provocação (Ativa):**

**Custo:** consumir **40** **pontos de Fúria**.

Redireciona o **foco** a você de todos os inimigos dentro de um raio de metros igual aos seus **pontos de Força**.

Jogue um **d4** para definir a duração. Dano sofrido por inimigos provocados gera **pontos de Fúria** iguais ao dano.

* **Impacto Vitorioso (Talento):**

Após derrotar um inimigo jogue um turno extra.

Ao derrotar, seu próximo ataque ou habilidade ganhara um adicional de **dano** igual o da sua arma mais seus **pontos de Força**.

Morte conta como derrota.

**LVL 3:**

* **Executar (Ativa):**

**Custo:** requer pelo menos uma arma de duas mãos, consumir **90** **pontos de Fúria**.

Só pode ser usado uma vez por dia.

Causa **dano** igual à da sua arma mais seus **pontos de Força**.

Se **Executar** deixar o alvo acertado com vida igual ou inferior a metade da vida o alvo é **executado** (contra chefes o alvo é executado após um quarto da vida ao invés de metade).

Se o alvo for morto **Executar** pode ser usado de novo.

* **Demolição (Talento):**

Você pode demolir construções com largura ou altura inferior a seus **pontos de Força**.

* **Surto (Ativa):**

**Custo:** sacrifique um equipamento ou uma arma (precisam estar equipados), estar com **pontos de Fúria** acima de **60**.

Remova todos efeitos negativos aplicados a você.

Pode ser usado a qualquer momento, mesmo incapacitado.

**LVL 4:**

* **Tirania (Talento):**

**Custo:** usar uma coroa.

Inimigos derrotados estão sobre seu controle.

* **Gladio (Talento):**

Ao derrotar um inimigo, ganhe **pontos de Força** igual a força do inimigo derrotado.

Ao matar, ganhe também **pontos de Agilidade** igual a agilidade do inimigo derrotado.

* **Descontrolar (Ativa):**

**Custo:** consumir **100 pontos de Fúria**.

Ganhe **50 pontos de Fúria**.

**Descontrolar** termina apenas quando **pontos de Fúria** zerar.

Enquanto durar você tem **imunidade a magia** e não pode morrer.

Feito por: Tlum