

AASIMAR



Artista desconhecido

Os anjos de Khalmyr nem sempre são tão puros como aparentam ser, às vezes comungam com os mortais e criam seus filhos meio anjos deixados em Arton. Divididos entre Protetor, Flagelador e Caído, os filhos dos anjos têm um talento natural para a justiça ou para corromper ela.

- Faerie Vandal

Carisma +4, Sabedoria +2, Destreza -2 (Protetor); Carisma +4, Constituição +2, Destreza -2 (Flagelador); Carisma +4, Força +2, Destreza -2 (Caído).

Corpo de Luz. Você recebe visão no Escuro e RD 5 a trevas, além disso você é uma criatura do tipo espírito.

Asas de Anjo. Você pode gastar 1 PM para ter um deslocamento de voo de 12m até o fim do turno, além disso é imune a dano de queda.

Defensor da Justiça (Protetor). Você pode usar sua ação padrão para defender um aliado em alcance pessoal, se decidir fazer isso ele ganha +5 de defesa, mas você recebe -2 de defesa até o começo do seu próximo turno.

Flagelo da Justiça (Flagelador). Você pode gastar 1 PM para ativar em seus ataques até o fim da cena, um bônus de ataque de dano de +2, no nível 4 e a cada 4 níveis, pode gastar 1 PM adicional para ganhar +2 de ataque e dano.

Mortalha da Justiça (Caído). Você pode gastar 1 PM para ativar o olhar da penitência, ao fazer isso, um inimigo adjacente tem que fazer um teste de vontade oposto à sua intimidação, se falhar fica abalado e alquebrado até o final da cena, caso passe fica imune ao efeito por um dia, além disso, você recebe +5 em intimidação.

Adaptação e Diagramação:

@brunnorett