***O andarilho de duas faces***

“Os humanos são tão despercebidos, que não enxergam o terror em sua frente”

Andando pelos bosques, florestas e ruas, essa figura contada em tantas lendas e mitos, dá as caras no mundo inteiro. Para olhos leigos apenas um mendigo, para atentos uma aberração, ou até mesmo um ser enigmático. Enigma é o que mais o define, debaixo de seu capuz marrom e sujo de barro, há uma máscara peculiar, com um molde robusto se aparentando a um rosto demoníaco, de origem oriental, dividida verticalmente ao meio por duas cores.

Um azul e vermelho forte e distinto um do outro, mas poucos conseguem olhar essa característica debaixo do capuz, afinal quem se aproximaria de um mendigo o encarando?

Mas sua máscara, desenhada e falada de várias formas pelo o mundo, com a mesma caraterística de cor, porem não é o seu único fato peculiar. Dizem que se você olhar bem seus pés descalços e acinzentados, poderá observar que por uma pequena distância não estão tocando o chão, assim como suas vestes que permanecem a um centímetro de distância ao corpo.

“Foi renegado a min, toque, e junto a ele meu porquê de viver”

LVL: 17

HP: 297 + 50

Itens:

* Manto de era (arcana): Passiva – fornece 50 HP, reduz dois ataques magico pela metade por batalha, reduz chance de percepção e exibi apenas um quarto de seus atributos.
* Face de fogo e gelo (arcana): Passiva – d100 baseado em WIN para congelar inimigo por uma rodada, só pode acontecer duas vezes contra cada inimigo. Ativa – d10 para escolher um inimigo aleatório, e d20 para dano com WIN de bônus, só pode ser usada uma vez por semana.
* Trapos velhos (lixo): te deixam parecido com um mendigo, ridículo.
* Colar do amaldiçoado (?): ??????????

Habilidades:

* Intocável (10): cria um escudo no começo de qualquer batalha, não pode receber nenhum tipo de ação vinda de outros até ser quebrado, para quebrar necessita de um ataque ou cura superior a 150 DMG/Heal, após quebra usuário recebe 3x DMG e Heal no decorrer da luta.
* Soldier (10): conjunto de habilidades padrão INS.
* Golpe Fantasma (4): causa 2x SUP como dano, mais um d20 para assustar a vítima.
* Intimidar (?): intimida um alvo, o aterrorizando, fazendo ele não lutar contra o usuário e um d100 para obedecer a ordens.

Atr: STR

* STR: 20 + 5
* AGI: 20
* INT:
* VIT: 85
* DMG: 12 + 17
* RES: ?
* LUC: 23
* VEL: 8
* CHR: 4
* WIN: 12 + 35
* SUP: 25 + 10
* TRA: 9