Janízaro de Malec-Keth

"Enquanto eu viver, minha espada e meu juramento de honra são inquebráveis."

Pré-requisitos: Lâmina arcana

Os janízaros de Malec-Keth são produto de uma prática militar e arcana de elite ensinada na Torre de Malec-Keth, uma academia de magias bélicas na Cidade de Bronze. Incrivelmente disciplinados e treinados com rigor, os janízaros demonstram um estilo de combate que engloba um entendimento superior sobre a mente e o corpo. Eles aprendem técnicas de ataque e defesa para melhor cuidar de seus aliados e também estudam a música, a arte e os idiomas.

Muitos janízaros de Malec-Keth servem a mestres poderosos, humanos e elementais. Orgulhosos e leais, eles são irrefreáveis na defesa de seus aliados e senhores. Eles também preferem uma aparência modesta; a única marca que distingue um janízaro é a tatuagem na forma de uma chama azul e sua fronte, indicando que ele é um graduado de Malec-Keth. Os portadores da marca são conhecidos por todos os reinos elementais por sua determinação e habilidades mortais com magia e lâmina.

Muitos mestres poderosos utilizam os janízaros como guarda-costas devido à suas habilidades defensivas. Outros janízaros não possuem mestres e preferem usar seu treinamento em buscas de suas próprias ambições.

Características de Trilha do Janízaro de Malec-Keth

Treinamento Dervishe (Nível 11): O janízaro de Malec-Keth recebe treinamento em uma de suas perícias de classe ou em dois idiomas adicionais.

Ação de Malec-Keth (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o janízaro de Malec-Keth ignora as resistências do inimigo até o final do seu próximo turno.

Canto da Guerra (Nível 11): Enquanto estiver sangrando, a *égide de assalto* ou *égide de proteção* do janízaro de Malec-Keth se torna uma explosão contígua 5.

Lâmina Primordial (Nível 16): Anos de muito estudo e de exposição às energias do Caos Elemental aprimoraram o domínio dos elementos do janízaro de Malec-Keth. No final de um descanso breve ou prolongado, o personagem escolhe um dos seguintes tipos de dano: congelante, flamejante, trovejante ou elétrico. Os ataques do janízaro de Malec-Keth causam 1d4 de dano adicional do tipo escolhido até o final do seu próximo descanso.

Proezas de Janízaro de Malec-Keth

Leal Até a Morte Ataque de Janízaro de Malec-Keth 11

Com uma luz intensa, você e um aliado próximo desaparecem, reaparecendo um na posição do outro.

Encontro ✦ Arcano, Arma, Teleporte
Ação Padrão Arma **corpo a corpo**
Alvo Primário: O janízaro de Malec-Keth e um aliado
Efeito: Antes do ataque, o janízaro de Malec-Keth e um de seus aliados a até 10 quadrados se teleportam um para a posição do outro. Depois do teleporte, os inimigos adjacentes ao janízaro de Malec-Keth concedem vantagem de combate a ele e os inimigos adjacentes ao aliado do personagem concedem vantagem de combate a ele. Nos dois casos, a vantagem de combate persiste até o final do próximo turno do janízaro de Malec-Keth. Depois disso, o personagem realiza um ataque secundário.
Alvo Secundário: Um inimigo
Ataque: Forca vs. CA
Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano.

Escolta Sempre Presente Utilitário de Janízaro de Malec-Keth 12

Você expande o campo de proteção de sua égide até um alvo próximo

Encontro ✦ Arcano, Teleporte
Interrupção Imediata Explosão **contígua** 5
Gatilho: Um aliado a até 5 quadrados do janízaro de Malec-Keth é atingido por um ataque contra a CA
Alvo: O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão
Efeito: O janízaro de Malec-Keth se teleporta para um quadrado adjacente ao alvo, que recebe +4 de bônus de poder na CA até o final do próximo turno do personagem.

Flagelo Elemental Ataque de Janízaro de Malec-Keth 20

Você conjura uma explosão elemental diretamente do Caos Elemental, torturando seus inimigos ao mesmo tempo que permite uma rota de fuga a seus aliados.

Diário ✦ Arcano, Congelante, Elétrico, Flamejante, Implemento, Teleporte, Trovejante
Ação Padrão Explosão **contígua** 5
Alvo: Os inimigos dentro da explosão
Ataque: Inteligência vs. Reflexos
Sucesso: 4d8 + modificador de Constituição de dano congelante, elétrico, flamejante e trovejante. O ataque ignora quaisquer resistências a esses tipos de dano.
Efeito: Os aliados dentro da explosão podem ajustar 3 quadrados.