

# ESTRATEGISTA INFERNAL

“Nenhum pacto me prende a uma única estratégia.”

**Pré-requisitos:** Senhor da guerra, característica de classe Presença Engenhosa

Os exércitos de Bael Turath eram mais propensos à guerra do que a maioria dos outros reinos mortais. Auxiliados pelo poder dos Nove Infernos, os líderes do império tiefling acreditavam que suas forças poderiam superar qualquer desafio. E de fato, as legiões de Bael Turath eram normalmente vitoriosas, uma comprovação tanto do poderio de seus oficiais quanto do poderio sobrenatural.

O general mais infame de Bael Turath era um tiefling conhecido hoje como Malachi. Ainda como um oficial de baixa patente nas campanhas de conquista, Malachi se provou um comandante disciplinado e inovador, renomado por ser capaz de se adaptar a qualquer situação. Ele observava e aprendia sobre o inimigo, alterava sua estratégia em momentos críticos e usava muito o seu conhecimento do inimigo contra eles. Malachi nunca conheceu a derrota até enfrentar as forças sob o comando de Dhuryan Fronte Flamejante de Arkhosia.

As histórias diferem sobre o que aconteceu a seguir. Alguns dizem que os líderes de Arkhosia sentenciaram Malachi à morte. Outros dizem que ele se aposentou junto com Dhuryan, de quem se tornou amigo. Ainda outros dizem que Malachi agora conduz as forças dos Nove Infernos.

Independente de seu destino, a habilidade de Malachi é a origem de uma tradição de liderança no campo de batalha que se espalhou pelo mundo. Uma coleção de escritos de Bael Turath conhecida como O Tomo da Trilha Infernal supostamente preserva uma porção dos próprios escritos de Malachi. Seu personagem pode ter recebido esta educação, ou sua inclinação o levou a uma trilha versátil assim como a Malachi. Qualquer que seja a história do personagem, ele sabe como obter a vitória mesmo nas situações mais terríveis.



## CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO ESTRATEGISTA INFERNAL

**Ação Subversiva (Nível 11):** O estrategista infernal pode gastar um ponto de ação usando uma ação livre para permitir que um aliado que possa enxergá-lo e ouvi-lo faça uma jogada de ataque.

**Tenaz Infernal (Nível 11):** Quando o estrategista infernal e um aliado estiverem flanqueando um inimigo, o personagem e este aliado recebem um bônus nas jogadas de dano contra o inimigo igual ao modificador de Inteligência ou de Carisma do estrategista infernal.

**Comando Maleável (Nível 16):** O estrategista infernal adquire uma segunda Presença Imponente de senhor da guerra. O personagem ainda só pode aplicar o benefício de uma Presença Imponente a cada ponto de ação gasto.

## PROEZAS DE ESTRATEGISTA INFERNAL

### Embuste do Enganador Ataque de Estrategista Infernal 11

*Você finta e então estoca, fazendo o inimigo vacilar.*

**Encontro** ♦ Arma, Marcial

**Ação Padrão** Arma corpo a corpo

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Força vs. Vontade. Se estiver usando um escudo, o estrategista infernal obtém vantagem de combate para este ataque.

**Sucesso:** 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo sofre -2 de penalidade nas jogadas de ataque até o final do próximo turno do estrategista infernal.

### Autoridade Flexível Utilitário de Estrategista Infernal 12

*Você tem a resposta para qualquer situação desesperadora.*

**Encontro** ♦ Cura, Marcial

**Reação Imediata** Explosão contígua 10

**Gatilho:** Um aliado a até 10 quadrados do estrategista infernal gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional

**Alvo:** O aliado que ativou o gatilho dentro da explosão

**Efeito:** O estrategista infernal escolhe um dos seguintes efeitos para auxiliar o alvo: o alvo recupera um número de pontos de vida igual à metade do nível do personagem + modificador de Carisma; o alvo recebe um bônus nas jogadas de ataque da ação adicional igual à metade do modificador de Inteligência do personagem; o alvo recebe um bônus nas jogadas de dano da ação adicional igual à metade do nível do personagem + modificador de Inteligência; o alvo realiza um ataque básico ou uma ação de movimento usando uma ação livre, mas concede vantagem de combate a todos os inimigos até o final do seu próximo turno.

### Punição da Sorte Infernal

Ataque de Estrategista Infernal 20

*Seus ataques intrépidos atingem o oponente, abrindo uma oportunidade para uma ousadia maior.*

**Diário** ♦ Arma, Confiável, Marcial

**Ação Padrão** Arma corpo a corpo

**Alvo:** Uma criatura

**Ataque:** Força vs. CA

**Sucesso:** 4[A] + modificador de Força de dano. O estrategista infernal recebe um ponto de ação que deve ser gasto antes do fim do final do encontro ou é perdido. A utilização deste ponto de ação não conta para o limite normal de pontos de ação que podem ser gastos durante um encontro.