

GENERAL LENDÁRIO

Você está acima dos líderes mais famosos da história; é uma inspiração a todos que seguem sua palavra.

Pré-requisitos: Nível 21, senhor da guerra

Dhuryan Fronte Flamejante, Malachi de Bael Turath, Osandrya da Torre Espiral, Jarret, o Renascido, e Bergrom do Firmamento – esses nomes vivem nos anais do tempo como sinônimos de líderes poderosos. Poucos líderes são mais respeitados que aqueles que se provaram no campo de batalha e no pesadelo da guerra. Não é surpresa que a história se lembre daqueles que lideraram outros por perigos mortais. Essas figuras influenciaram as tradições militares por todo o mundo.

Por muito tempo seu personagem se colocou entre seus companheiros como um capitão celebre. Ele liderou seus aliados em batalha contra incontáveis oponentes e sempre emergiu vitorioso. Sua liderança e encorajamento inspiraram seus aliados e sempre os trouxe para casa em segurança. Talvez ele seja o melhor comandante que mundo já conheceu.

IMORTALIDADE?

Tendo assumido a responsabilidade de liderar seus companheiros pela longa e aterrorizante estrada por onde caminhou, o general lendário demonstrou toda sua habilidade, determinação e coragem. Agora que ele chegou ao seu destino, receberá um chamado ainda maior.

Batalha Infinita: Ao concluir sua última missão épica, a alma do general lendário é arrebatada pelo chamado do dever. Diversas criaturas de poder divino estão determinadas a oferecer a ele a imortalidade, junto com uma posição de poder. A única questão é qual lado ele irá escolher.

A batalha entre os deuses e os primordiais terminou eras atrás. A disputa entre agências planares ainda é comum e o equilíbrio pode ceder a qualquer momento, acendendo novamente a faísca da guerra por todo o cosmo. As divindades, especialmente as malignas, tramam entre si para o detrimento de tudo. Os poderes elementais ainda olham com olhos vingativos sobre o mundo e o céu. As entidades feéricas e sombrias ocasionalmente formam exércitos para abalar as fundações do universo. Hordas de demônios ameaçam as próprias raízes da existência. Talvez uma era onde o mal seja domado e ambições sejam subjugadas esteja por vir, mas até então, o equilíbrio entre a paz e a estabilidade será sempre tênue. A necessidade por um líder de perícia lendária permanece uma constante.

Seria o destino de seu personagem permanecer na dianteira das legiões angelicais enquanto elas impedem o avanço do caos? Ele irá liderar os deuses à vitória sobre seus oponentes ancestrais? Ou talvez ele prefira lutar ao lado dos primordiais, comandando arcontes e ifrits enquanto eles tentam conquistar os domínios do Mar Astral, usurpando os usurpadores? Ou ainda, ele pode traçar o caminho do meio, como um mercenário ou um ser iluminado, escolhendo cuidadosamente suas batalhas na medida em que a situação o convoca para a guerra.



CARACTERÍSTICAS DO GENERAL LENDÁRIO

Inspiração Mítica (Nível 21): Quando o general lendário retoma o fôlego, um de seus aliados a até 20 quadrados pode gastar um pulso de cura.

Ação Tática Lendária (Nível 24): Uma vez por encontro, qualquer um dos aliados do general lendário pode gastar um ponto de ação possuído pelo personagem ou por um outro aliado do personagem que ele possa enxergar. Esse gasto de ponto de ação não conta para o limite do aliado de um ponto de ação por encontro.

Companhia Irredutível (Nível 30): Enquanto o general lendário tiver pelo menos 1 ponto de vida, seus aliados a até 20 quadrados não ficam inconscientes quanto são reduzidos a 0 ponto de vida ou menos e não podem morrer devido a pontos de vida negativos. Os aliados do general lendário com 0 ponto de vida ou menos ainda realizam os testes de resistência contra a morte normalmente e podem morrer como resultado de fracassos no teste de resistência contra a morte.

PODER DE GENERAL LENDÁRIO

Proezas Lendárias Utilitário de General Lendário 26

Suas palavras são o chamado do destino, guiando seus aliados rumo à história.

Diário ♦ **Marcial**

Ação Padrão Explosão contígua 20

Alvo: O general lendário e seus aliados dentro da explosão

Efeito: Os alvos recuperam a utilização de um poder de nível 25 ou menos, podendo ser um poder por encontro que já tenham utilizado durante o encontro ou um poder diário que já tenham utilizado durante o dia. O poder recuperado não pode ser um que permita que o alvo recupere a utilização de outro poder.