

CAPITÃO DAS SOMBRAS

“Meus soldados não se cansam, nem sentem fome ou sede. Desafie-me e logo fará parte de minhas fileiras.”

Pré-requisitos: Senhor da guerra

Nem todos os heróis são representantes da luz. Como um capitão das sombras, seu personagem sabe que a escuridão pode trazer o poder. Entre almas perdidas, ele adquire a capacidade de comandar as sombras. Espíritos cumprem seus desígnios no campo de batalha e seus soldados são fortes e disciplinados.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO CAPITÃO DAS SOMBRAS

Exploração das Sombras (Nível 11): Os espíritos das sombras sussurram constantemente para o capitão das sombras, descrevendo o que vêem. O personagem recebe +2 de bônus nos testes de Percepção e +2 de bônus nos testes de Intuição.

Ação do Capitão das Sombras (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o capitão das sombras e um de seus aliados a até 5 quadrados causam 1d6 de dano necrótico adicional nos ataques corpo a corpo até o final do próximo turno do personagem. O dano aumenta para 2d6 no nível 21.



Inspirar a Legião Invisível (Nível 16): Quando o capitão das sombras obtém um sucesso decisivo, o alvo do ataque é afligido por sombras, fazendo com que ela conceda vantagem de combate a todos os atacantes até o final do próximo turno do personagem.

Gambito do Submundo

Ataque de Capitão das Sombras 11

Sombras envolvem sua arma, infundindo seus ataques com uma energia necrótica que priva o inimigo de Força.

Encontro ♦ Arma, Necrótico, Sombrio

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o capitão das sombras realiza um ataque secundário contra o alvo.

Ataque Secundário: Carisma +2 vs. Reflexos

Sucesso: Modificador de Carisma de dano necrótico e o alvo fica enfraquecido até o final do próximo turno do capitão das sombras.

Guardiões das Sombras

Utilitário de Capitão das Sombras 12

Soldados das sombras ouvem seu chamado e surgem para ajudar suas defesas.

Diário ♦ Conjuração, Necrótico, Sombrio

Ação Padrão A distância 10

Efeito: O capitão das sombras conjura um número de soldados das sombras igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1) que persistem até o final do próximo turno do personagem. Cada soldado surge num espaço desocupado dentro do alcance do poder. Os soldados concedem cobertura aos aliados do capitão das sombras, mas não aos inimigos. Um inimigo que ingressa num quadrado ocupado por um guardião das sombras fica imobilizado (TR encerra).

Sustentação Mínima: Os soldados das sombras persistem. Usando uma ação de movimento, o capitão das sombras pode mover cada soldado um número de quadrados igual ao seu modificador de Carisma (mínimo 1).

Desertor das Sombras

Ataque de Capitão das Sombras 20

Com um único golpe, você arranca um pedaço de sombras do opo-nente, fazendo com que elas se rebelam contra seus mestres.

Diário ♦ Arma, Confiável, Conjuração, Sombrio

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo: Uma criatura

Ataque: Força vs. CA

Sucesso: 3[A] + modificador de Força de dano e o capitão das sombras conjura uma sombra num quadrado desocupado adjacente ao alvo. Até o final do encontro, sempre que o personagem atingir o alvo, uma nova sombra é criada e a anterior é destruída.

A sombra é um reflexo do alvo. Ela tem as mesmas defesas, imunidades, resistências, deslocamento e ataques básicos corpo a corpo que o alvo. A sombra também tem o mesmo tipo e palavras-chave, embora tenha a origem sombrio. Ela tem 1 ponto de vida e não sofre dano de ataques fracassados. O capitão das sombras pode controlá-la usando uma ação livre; ela age no turno do personagem e possui uma ação padrão.