

LÂMINA DE CENDRIANE

“O que quer que tenha consumido minha terra natal descobrirá que sou uma refeição muito mais perigosa e indigesta.”

Pré-requisitos: Eladrin, patrulheiro

O antigo império de Cendriane caiu há séculos, deixando para trás somente cidades em ruína. Esses resquícios arruinados não são o único legado do reino eladrin. Um grupo de patrulheiros ainda atua em nome do antigo império, sobrevivendo nas fronteiras do velho reino.

Seu personagem é um descendente dos sobreviventes da catástrofe misteriosa que afligiu Cendriane ou foi ensinado nas artes marciais secretas desse reino. Ele aperfeiçoou o uso do *passo feérico* e a arte de combater com duas espadas longas. O estilo marcial de Cendriane levou seu personagem a explorar os limites de sua herança e aprimorar a magia inata dos eladrin. Esse autoconhecimento, combinado com sua maestria em lâminas, faz dele um adversário sempre em trânsito no campo de batalha, desaparecendo e aparecendo conforme a necessidade.

CARACTERÍSTICAS DE TRILHA DO LÂMINA DE CENDRIANE

Assalto do Passo Feérico (Nível 11): Quando utiliza um poder com a palavra-chave teleporte ou quando utiliza a característica de trilha Chamado de Cendriane, o lâmina de Cendriane recebe +1 de bônus nas jogadas de ataque dos poderes com a palavra-chave arma até o final do seu próximo turno.

Chamado de Cendriane (Nível 11): Quando gasta um ponto de ação para realizar uma ação adicional, o lâmina de Cendriane se teleporta 5 quadrados antes ou depois de realizar a ação adicional.

Legado do Mestre de Lâminas (Nível 16): O lâmina de Cendriane recebe +1 de bônus nas jogadas de dano dos ataques corpo a corpo com uma espada longa.

PROEZAS DE LÂMINA DE CENDRIANE

Forçar o Portal Ataque de Lâmina de Cendriane 11

Você golpeia dois inimigos próximos, teleportando-os para longe e criando uma abertura.

Encontro ♦ Arma, Marcial, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 2[A] + modificador de Força de dano e o alvo é teleportado 2 quadrados. O lâmina de Cendriane realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário

Ataque Primário: Força vs. CA

Sucesso: 1[A] + modificador de Força de dano e o alvo é teleportado 2 quadrados. O alvo deve ser teleportado para um quadrado a até 3 quadrados do alvo primário.

Caçador Etéreo Utilitário de Lâmina de Cendriane 12

Você desaparece e surge repentinamente próximo de seus inimigos, fazendo deles sua presa.

Encontro ♦ Marcial, Teleporte

Ação de Movimento Pessoal

Efeito: O lâmina de Cendriane se teleporta 5 quadrados, para um quadrado adjacente a pelo menos um inimigo. O personagem obtém vantagem de combate contra todos os inimigos adjacentes, que também são designados como a presa do lâmina de Cendriane até o final do próximo turno do personagem. Esses inimigos não contam para o limite normal de uma presa por vez, embora o personagem ainda só pode causar o dano de sua Presa do Caçador uma vez por rodada.

Tempestade da Agrestia

Ataque de Lâmina de Cendriane 20

Você viaja pelo campo de batalha sem ser percebido, materializando-se para golpear um inimigo antes de desaparecer e seguir em direção ao próximo alvo.

Diário ♦ Arma, Marcial, Teleporte

Ação Padrão Arma corpo a corpo

Condição: O lâmina de Cendriane deve empunhar duas armas de combate corpo a corpo.

Alvo Primário: Uma criatura

Ataque Primário: Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques

Sucesso: 1[A] de dano por ataque.

Efeito: O lâmina de Cendriane se teleporta 5 quadrados e realiza um ataque secundário.

Alvo Secundário: Uma criatura diferente do alvo primário

Ataque Secundário: Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques

Sucesso: 1[A] de dano por ataque.

Efeito: O lâmina de Cendriane se teleporta 5 quadrados e realiza um ataque terciário.

Alvo Terciário: Uma criatura diferente do alvo primário e secundário

Ataque Terciário: Força vs. CA (arma principal e arma da mão inábil), dois ataques

Sucesso: 1[A] de dano por ataque.