



RPG

JOGO DE INTERPRETAÇÃO DE PAPÉIS



Deus não joga dados com o universo.

ALBERT EINSTEIN

Uma excelente ferramenta para a criação coletiva de histórias é o RPG (sigla para *role-playing game*, ou jogo de interpretação de papéis).

Neste capítulo, apresentamos um conjunto de diretrizes compatíveis com a quinta edição de *Dungeons & Dragons* (D&D), propondo modificações e acréscimos para que você e seu grupo construam personagens e aventuras no universo da tetralogia angélica. Importante destacar que este capítulo não tem a pretensão de ser um manual completo de RPG. O que você lerá nas páginas seguintes são apenas *sugestões* de regras, que podem (e devem) ser melhoradas e ampliadas para se adequar a cada grupo de jogo.

As diretrizes fundamentais da quinta edição de *Dungeons & Dragons* estão contidas nos livros: *Player's Handbook* (Livro do Jogador), *Dungeon Master Guide* (Guia do Dungeon Master) e *Monster Manual* (Manual dos Monstros). Caso você não tenha acesso a esses livros, a Wizards of the Coast disponibiliza, em seu website, um arquivo pdf gratuito com as regras básicas. Com esse documento em mãos, você consegue jogar, sem problemas. Basta digitar em qualquer sistema de busca “D&D 5e System Reference Document”, ou inserir em seu navegador o seguinte endereço: http://media.wizards.com/2016/downloads/DND/SRD-OGL_V5.1.pdf.

EM QUE ÉPOCA SE PASSA A CAMPANHA?

Antes de criar o personagem, é preciso decidir em que época o jogo se passa. Se a aventura transcorre nos dias atuais, atlantes e neandertais (ver a seguir) não são elegíveis, considerando que estão extintos. Os infernais e os cambions, conforme apresentados neste capítulo, só

passaram a existir após a queda de Lúcifer, a partir de 3500 a.C. (ver capítulo 1: Cronologia).

No fim desta seção, você vai encontrar uma ficha de personagem ligeiramente adaptada para o cenário angélico. Esperamos que você e seu grupo se divirtam!



MORTAIS

No universo da tetralogia angélica, há sete espécies de personagens mortais: homens, atlantes, lemurianos, hiperbóreos, neandertais, nephilins e cambions.

Os atlantes estão separados em duas linhagens (ou sub-raças): asuras e devas, ambas extintas com o dilúvio, em cerca de 11.500 a.C. Os lemurianos são descendentes dos homens e das devas, enquanto os hiperbóreos são uma etnia humana, que desenvolveu características próprias por conta de seu isolamento. Já os neandertais encontraram seu fim em 40.000 a.C., embora alguns indivíduos tenham resistido até 25.000 a.C., o período das grandes catástrofes. Finalmente, os nephilins (filhos de homens com anjos) e os cambions (crias de infernais com humanos) são considerados um gênero à parte.

Todas as espécies aqui apresentadas são de tamanho médio e têm um índice básico de deslocamento igual a nove metros por rodada.

HOMENS



Os homens constituem a espécie mortal mais numerosa, tanto que são frequentemente chamados de “seres humanos”, embora, tecnicamente, os neandertais e os atlantes sejam humanos também.

Desde a aurora dos tempos, os homens se espalham pelo globo terrestre. Sua característica mais marcante é a capacidade de adaptação.

Desse jeito, eles se multiplicaram e sobreviveram a todos os cataclismos que os arcanjos enviaram à terra. São, também, muitíssimo versáteis, física e psicologicamente. Há homens fortes e fracos, bons e maus, atrasados e inteligentes.

É a única espécie que pode ser usada em qualquer período de jogo, a partir do início do sétimo dia.

As estatísticas dos homens são exatamente as mesmas aplicadas aos personagens humanos nos livros básicos de *Dungeons & Dragons*.

ATLANTES

Os atlantes são a raça antediluviana mais evoluída. Sofisticados, puros e honrados, estão divididos em dois clãs: os devas, que compõem a casta guerreira,

de pele azul-clara e fios brancos; e os asuras, de cútis azul-escura, cabelos castanhos ou pretos. Enquanto os devas são obcecados pela perfeição, os asuras se orgulham de sua natureza nômade e gostam de viajar, sendo excelentes mercadores. Foram os asuras que fundaram a maioria das colônias ultramarinas, inclusive na Lemúria e em Arya, tendo gerado até filhos com os homens, os chamados arianos.

Estatísticas de jogo: os atlantes têm sua pontuação de Sabedoria acrescida em 2. Os devas aumentam em mais 1 sua pontuação de Inteligência. Já os asuras aumentam em mais 1 sua pontuação de Carisma. Além disso, os atlantes (asuras e devas) ganham os seguintes benefícios extras:

- *Magia inata:* não precisam de componentes materiais para lançar seus feitiços.
- *Vontade de ferro:* têm vantagem em todos os testes de resistência de Sabedoria.
- *Aptidão para a mágica:* os atlantes aprendem um cantrip à sua escolha da lista de mago (*wizard*). Para os asuras, o Carisma é usado como habilidade fundamental no lançamento de feitiços. No caso dos devas, é a Inteligência.

Estatísticas vitais: os atlantes têm entre 1,50 e 1,90 metro de altura, pesam entre 50 e 90 quilos e vivem em média 350 anos.

Alinhamento: os atlantes são praticamente todos leais e bons. Muitos asuras são neutros e bons, e alguns, caóticos e bons. Os devas mais sisudos são leais e neutros. Quase não existem atlantes malignos — pelo menos, nunca se teve notícia.

Nomes: os asuras têm nomes como Chandra, Kishan, Mukesh, Ananda, Gita e Soma. Os devas levam nomes como Agna, Eartha, Mercurion, Tabor, Kael e Zaan.

Classes sugeridas: dentro da sociedade atlântica, os devas são guerreiros (*fighters*), paladinos (*paladins*), feiticeiros (*sorcerers*) e clérigos (*clerics*). Os asuras gostam de viajar, têm espírito mais livre e se enquadram melhor em classes como ladino (*rogue*), bardo (*bard*) e patrulheiro (*ranger*).

LEMURIANOS

Os lemurianos são descendentes dos homens e da casta atlântica dos devas. Oriundos da Lemúria, uma enorme ilha que desapareceria com o dilúvio, os lemurianos são paranormais natos, tendo desenvolvido suas capacidades mágicas a partir do estudo de padrões metafísicos. Embora a Lemúria fosse próxima ao continente e às demais nações antediluvianas, os lemurianos eram considerados um povo recluso e misterioso, embora pacífico. De pele clara, cabelos louros ou brancos e aparência androgina, os lemurianos são facilmente confundidos com homens sofisticados, de hábitos refinados e constituição delicada.

Estatísticas de jogo: os lemurianos têm sua pontuação de Sabedoria acrescida em 2 e sua pontuação de Destreza acrescida em 1. Além disso, ganham os seguintes benefícios extras:

- *Vontade de ferro:* os lemurianos têm vantagem em todos os testes de resistência de Sabedoria.
- *Mente fechada:* têm resistência contra danos psíquicos.
- *Ligação mental:* têm acesso ao cantrip Mensagem (*Message*) e podem lançá-lo sem componentes materiais.
- *Transe:* em vez de dormir por oito horas, os lemurianos podem efetuar um descanso longo (*long rest*) e recuperar suas forças meditando por apenas quatro horas.

Estatísticas vitais: têm entre 1,50 e 1,90 metro de altura, pesam entre 40 e 80 quilos e vivem em média 200 anos.

Alinhamento: assim como os devas, seus ascendentes, os lemurianos são praticamente todos leais e bons. Os mais antigos tendem a se isolar, às vezes se tornando leais e neutros.

Nomes: têm nomes como Charya, Mekara, Akra, Sros, Rathana e Darany.

Classes sugeridas: o típico lemuriano pode ser enquadrado na classe dos monges (*monks*). Os Peregrinos da Luz, um conselho de sábios que governa a Lemúria, são quase todos clérigos, que, entretanto, não rezam para nenhum deus: seus poderes vêm da força da mente. Há, ainda, muitos patrulheiros e bardos.

HIPERBÓREOS

Os hiperbóreos pertencem a uma etnia humana que se isolou no extremo norte do planeta, na região da Hiperbórea (atual Sibéria) e na ilha de Thule (hoje, Islândia). Conta-se que eles aprenderam a manipular a energia telúrica, também chamada de vril, tornando-se magos poderosos. Os hiperbóreos são um povo alto e muito magro, de aparência frágil, com poucos pelos no corpo e cútis branca, quase albina. Uns acreditam que foram extintos com o dilúvio; outros insistem que eles ainda estão vivos, escondidos em seus complexos subterrâneos.

Estatísticas de jogo: os hiperbóreos têm sua pontuação de Carisma acrescida em 2 e sua pontuação de Sabedoria acrescida em 1. Além disso, ganham os seguintes benefícios extras:

- *Enxergar no escuro:* são capazes de enxergar na escuridão, até 20 metros.
- *Resistência ao frio:* têm resistência contra danos por frio.
- *Estudiosos do oculto:* são obcecados por ocultismo, ganhando a perícia Arcana gratuitamente.
- *Raio Gélido:* têm acesso ao cantrip Raio Gélido (*Ray of Frost*). A habilidade essencial para lançar o feitiço é Carisma.

Estatísticas vitais: os hiperbóreos têm entre 1,90 e 2,20 metros de altura, pesam entre 50 e 100 quilos e vivem em média 150 anos.

Alinhamento: tendem a ser leais e malignos ou neutros e malignos. Os indivíduos de boa índole são geralmente subjugados e enviados às minas para encontrar metais preciosos e cavar túneis entre as cidades subterrâneas.

Nomes: os hiperbóreos têm nomes como Agafar, B'lon, Isidor, Marfa, Tasha, Tikon e Yeva.

Classes sugeridas: fala-se muito sobre a confraria dos Magos Brancos, que dominava a Hiperbórea no período anterior ao dilúvio. Apesar do nome, esses "magos" eram na verdade bruxos (*warlocks*), que sugavam a energia da terra — para eles, a energia vril. Em termos de jogo, você pode considerar que eles têm como patrono um grande antigo (*great old one*), mas isso é apenas uma comparação estatística. O poder dos magos (bruxos) brancos vem dos obeliscos espalhados pela Terra. Os hiperbóreos são, por-

tanto, bruxos, na maioria. Os indivíduos que não se enquadram na sociedade sofrem às vezes um tipo de lobotomia, sendo depois treinados como guerreiros. Os bardos são também muito valorizados na Hiperbórea, sendo esse povo obcecado pelo conhecimento e pela magia.

NEANDERTAIS

Mais primitivos que as demais espécies humanas, os neandertais se extinguiram por volta de 40.000 a.C., embora alguns indivíduos tenham resistido, só desaparecendo completamente entre o segundo e o terceiro cataclismos. É possível que alguns tenham sobrevivido e até gerado descendentes, mas não foram capazes de propagar a espécie. Eles viviam principalmente nas terras de Ys, Telúria e Hiwatha (ver capítulo 1: Cronologia), organizados em aldeias e pequenas tribos. São os seres humanos menos sofisticados, de natureza selvagem, porém muito fortes, robustos e resistentes às intempéries. Ligeiramente curvos, possuem o corpo peludo e a pele áspera.

Estatísticas de jogo: acrescente 2 à sua pontuação de Força e 2 à sua pontuação de Constituição. Além disso, os neandertais ganham os seguintes benefícios extras:

- *Autossuficiência:* são proficientes na perícia Sobrevivência (*Survival*).
- *Organismo forte:* levam vantagem nos testes de resistência contra venenos e possuem resistência aos danos causados por tais substâncias.
- *Treino com armas:* todos os neandertais são proficientes no uso de clavas (*clubs*), azagaias (*javalins*) e adagas (*daggers*).

Estatísticas vitais: têm entre 1,50 e 1,75 metro de altura, pesam entre 70 e 120 quilos e vivem em média 80 anos.

Alinhamento: por viverem afastados da civilização, os neandertais tendem a ser caóticos, embora essa não seja uma regra para todos os indivíduos da espécie. O alinhamento padrão dos neandertais é caótico e neutro. Muitos são caóticos e bons.

Nomes: têm nomes como Granar, Karnak, Krush, Groll, Baga, Rusk, Grammal e Razir.

Classes sugeridas: os neandertais não chegaram a dominar a agricultura, vivendo de caça, pesca e coleta de víve-

res. Os caçadores são muito importantes nessa sociedade primitiva, e muitos neandertais são patrulheiros. Os combatentes que protegem a tribo são bárbaros (*barbarians*), lutadores vorazes que não conhecem a disciplina, apenas a força bruta. Os sacerdotes neandertais veneram as forças da natureza, sendo, portanto, druidas (*druids*). Os feiticeiros existem, mas são poucos.

NEPHILINS

Os nephilins são filhos de anjos com seres humanos. Podem ter mãe humana e pai celeste ou vice-versa. Seja como for, tanto nos tempos modernos quanto no período anterior ao dilúvio, sempre foram bastardos. Não existe uma sociedade nephilim, portanto tais seres podem ser encontrados em qualquer cultura ou comunidade terrestre.

Na maioria das vezes, os nephilins não conhecem sua origem. Quando descobrem seus poderes, são vistos com desconfiança pelas pessoas que os cercam, o que os leva, quase sempre, a se tornarem andarilhos, lobos solitários. Não bastasse, seu sangue angélico faz com que sejam presas saborosas para magos e bruxos, ávidos por usar suas entradas em rituais profanos, motivo pelo qual os nephilins preferem esconder sua verdadeira identidade.

Estatísticas de jogo: o acréscimo na pontuação de habilidade depende da casta do progenitor celeste, segundo esta indicação: querubim (1 ponto de Força e 2 de Constituição), serafim (2 pontos de Carisma e 1 de Inteligência), elohim (2 pontos de Sabedoria e 1 de Carisma), ofanim (2 pontos de Carisma e 1 de Sabedoria), hashmalim (2 pontos de Sabedoria e 1 de Inteligência), ishim (2 pontos de Destreza e 1 de Constituição), malakim (2 pontos de Inteligência e 1 de Sabedoria). Além disso, os nephilins ganham os seguintes benefícios extras:

- *Visão espiritual:* todos os nephilins são capazes de enxergar o plano astral. Podem avistar entidades (as mais comuns são os fantasmas) através do tecido da realidade e perceber quando uma pessoa ou um objeto está possuído. Isso permite, também, que eles notem a essência espiritual de um indivíduo, descobrindo se é humano, anjo, demônio, nephilim, cambion ou uma criatura de natureza etérea. Além disso, conseguem avaliar a espessura da película (sabendo se estão em uma região de tecido grosso, delgado ou em um santuário) e pressentir a aproximação de anjos e demônios, caso eles não



Estatísticas vitais: têm entre 1,50 e 2,10 metros de altura, pesam entre 50 e 160 quilos e vivem em média 150 anos.

Alinhamento: os nephilins tendem ao bem, mas podem ter qualquer alinhamento, afinal mesmo entre os anjos existem aqueles maléficos.

Nomes: variam segundo a nação de origem.

Classes sugeridas: os nephilins podem pertencer a qualquer classe de personagens.

CAMBIONS

Os cambions são filhos de demônios com seres humanos. Diferentemente dos nephilins, que eram abundantes antes do dilúvio e raros depois, os cambions só passaram a existir após a queda de Lúcifer. Alguns chegaram a assumir posições de destaque no período romano, mas se tornaram realmente numerosos no começo da Idade Média, quando agentes do inferno foram enviados para assediar os homens na Haled (ver capítulo 1: Cronologia).

Os cambions não são rejeitados por seus progenitores, como em geral acontece com os nephilins. Na maioria das vezes, o demônio se apresenta ao filho e tenta usá-lo para cumprir seu propósito. Quase sempre, os líderes de seitas satânicas — tanto antigamente quanto hoje em dia — são crias de entidades infernais.

Estatísticas de jogo: o acréscimo na pontuação de habilidade depende da ordem do progenitor infernal, segundo esta indicação: malikis (2 pontos de Força e 1 de Constituição), satanis (1 ponto de Carisma e 2 de Inteligência), belial (2 pontos de Carisma e 1 de Sabedoria), daimonium (1 ponto de Sabedoria e 2 de Carisma), baal (1 ponto de Sabedoria, 1 de Carisma e 1 de Inteligência), zanathus (2 pontos de Destreza e 1 de Constituição), succubus/incubus (2 pontos de Carisma e 1 de Sabedoria). Além disso, os cambions ganham os seguintes benefícios extras:

- **Visão espiritual:** todos os cambions são capazes de enxergar o plano astral. Podem avistar entidades (as mais comuns são os fantasmas) através do tecido da realidade e perceber quando uma pessoa ou um objeto está possuído. Isso permite, também, que eles notem a essência espiritual de um indivíduo, descobrindo se é huma-

estejam ocultando sua aura voluntariamente. Não é possível enxergar camadas mais profundas do mundo espiritual (etéreo, plano das sombras, mundo dos sonhos) com essa habilidade.

- **Saúde (quase) perfeita:** os nephilins não precisam comer, beber ou dormir, a não ser quando estão feridos. Os feitiços lançados durante o dia e qualquer outra habilidade que exija descanso longo são imediatamente recuperados ao nascer do sol do próximo dia. Os nephilins são, ainda, imunes a todo tipo de doenças.
- **Espríto celeste:** são imunes às escolas de encantamento, necromancia e transmutação, quando tais magias são lançadas por seres humanos. A imunidade perde o efeito se o feiticeiro possuir algum objeto pessoal (acessório, pedaço de roupa, peça de armadura) ou parte do corpo (cabelo, pena, sangue, lágrima) do nephilim. Nesse caso, a situação se inverte, e o alvo deve rolar todas as tiradas de resistência com desvantagem nos dados.

no, anjo, demônio, nephilim, cambion ou uma criatura de natureza etérea. Além disso, conseguem avaliar a espessura da película (sabendo se estão em uma região de tecido grosso, delgado ou em um santuário) e pressentir a aproximação de anjos e demônios, caso eles não estejam ocultando sua aura voluntariamente. Não é possível enxergar camadas mais profundas do mundo espiritual (etéreo, plano das sombras, mundo dos sonhos) com essa habilidade.

- *Saúde (quase) perfeita:* os cambions não precisam comer, beber ou dormir, a não ser quando estão feridos. Os feitiços lançados durante o dia e qualquer outra habilidade que exija descanso longo são imediatamente recuperados ao pôr do sol do próximo dia. Os cambions são, ainda, imunes a todo tipo de doenças.
- *Espírito infernal:* são imunes às escolas de encantamento, necromancia e transmutação, quando tais magias são lançadas por seres humanos. A imunidade perde o

efeito se o feiticeiro possuir algum objeto pessoal (acessório, pedaço de roupa, peça de armadura) ou parte do corpo (cabelo, pena, sangue, lágrima) do cambion. Nesse caso, a situação se inverte, e o alvo deve rolar todas as tiradas de resistência com desvantagem nos dados.

Estatísticas vitais: os cambions têm entre 1,50 e 2,10 metros de altura, pesam entre 50 e 160 quilos e vivem em média 150 anos.

Alinhamento: tendem ao mal, mas podem ter qualquer alinhamento.

Nomes: variam segundo a nação de origem.

Classes sugeridas: os cambions podem pertencer a qualquer classe de personagens. Durante a Idade Média, muitos se tornaram bruxos.

IMORTAIS

Há duas espécies de personagens imortais disponíveis neste capítulo: anjos e demônios. Os seres humanos são ver-sáteis, têm livre-arbítrio e suas características são definidas, na quinta edição de *Dungeons & Dragons*, pela mistura de classe, raça e antecedente (*background*). Infernais e celestes, todavia, não têm livre-arbítrio e não são assim tão ecléticos. Suas características são definidas pela combinação de casta e ciclo. As diretrizes referentes às castas são apresentadas nas caixas de texto do capítulo 3: Luz e Trevas. As demais estão destacadas a seguir.

CICLO

As regras de criação e evolução dos imortais são completamente diferentes das dos mortais. Seu grau de poder não é medido em vinte níveis, mas em sete ciclos. Somente os arcanjos (incluindo Lúcifer) e Metatron alcançaram o sétimo ciclo, portanto os demais personagens só podem ascender até o sexto ciclo. Mesmo os heróis da tetralogia (Ablon, Orion e Apollyon, por exemplo) pertencem ao sexto ciclo.

A maioria dos jogos começa com os personagens no primeiro ciclo, a fim de permitir seu gradual crescimento. Contudo, o mestre pode preferir iniciar a campanha em ciclos mais avançados ou optar por um tipo de evo-



lução estática, sem o avanço de ciclos, premiando os jogadores apenas com pontos de Inspiração (*Inspiration*). Tudo depende da proposta da história que se deseja contar. Tenha em mente que anjos ou demônios de primeiro ciclo são pouco mais que seres humanos com algumas habilidades especiais, enquanto entidades de sexto ciclo são criaturas poderosíssimas, praticamente super-heróis.

Pontos de experiência (PE): os imortais evoluem lentamente. Contudo, tornam-se muito poderosos à medida



que vão progredindo. A tabela a seguir mostra quantos pontos de experiência são necessários para atingir o segundo, o terceiro, o quarto, o quinto e o sexto ciclos, os bônus de proficiência (*proficiency bonus*) e os dados de vida relativos a cada ciclo.

TABELA 1

Ciclo	Título	PE	Bônus de proficiência	Total de dados de vida*
1º	Infante	0	+2	1 + (bônus de Constituição)
2º	Decano	6.500	+3	5 + (bônus de Constituição x 5)
3º	Arconte	48.000	+4	9 + (bônus de Constituição x 9)
4º	Legado	120.000	+5	13 + (bônus de Constituição x 13)
5º	Tribuno	225.000	+6	17 + (bônus de Constituição x 17)
6º	Arauto	400.000	+7	21 + (bônus de Constituição x 21)

* O número de faces do dado de vida é definido segundo a casta, conforme explicado nas caixas de texto do capítulo 3: Luz e Trevas. Querubins e malikis usam d12; serafins, elohins, ishins, satanis, baals e zanathus usam d10; ofanins, hashmalins, malakins, belials, daimonius e succubus/incubus usam d8.

Perícias e habilidades: os anjos e demônios ganham acesso a mais uma perícia a cada ciclo além do primeiro. Como opção, você pode usar esse ponto de perícia para comprar uma ferramenta, proficiência em uma arma ou uma categoria de armadura ou escudo. Além disso, os infernais e celestes ganham também pontos extras, que podem ser

distribuídos por qualquer uma das seis habilidades (Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carijma). Contudo, há valores máximos de habilidade por ciclo (consulte a tabela a seguir). Alternativamente, você pode comprar Façanhas (*Feats*), ao custo de uma Façanha a cada 2 pontos de habilidade.

TABELA 2

Ciclo	Perícias extras	Pontos extras de habilidade	Valor máximo de habilidade
1º	+0 (total 4)	0	20
2º	+1 (total 5)	+2 (total 2)	22
3º	+1 (total 6)	+4 (total 6)	24
4º	+1 (total 7)	+4 (total 10)	26
5º	+1 (total 8)	+6 (total 16)	28
6º	+1 (total 9)	+8 (total 24)	30

Divindades e pontos de aura: os poderes especiais dos anjos e demônios são conhecidos como divindades ou técnicas, embora alguns infernais prefiram chamá-los de profanações. A progressão de divindades e a quantidade de pontos de aura sobem de acordo com o ciclo, independentemente da casta. As divindades são divididas em seis níveis. Quanto maior o nível, mais poderosa ela é. Os pontos de aura são usados (entre outras coisas) para

ativar as divindades (de nível 2 ou superior), então, mesmo que a técnica falhe ou a vítima resista, esses pontos são perdidos. Como regra geral, as divindades de primeiro ciclo não gastam pontos de aura. Os custos (em pontos de aura) das divindades de segundo, terceiro, quarto, quinto e sexto ciclos são indicados na descrição de cada uma, mais adiante neste capítulo.



QUERUBINS OS GUARDIÕES

Os querubins são guerreiros, vigias, caçadores e, quando necessário, assassinos. Sua inclinação para o combate deve-se ao fato de que foram concebidos com o propósito de vigiar as outras castas e mantê-las coesas, garantindo também a supremacia dos arcanjos e o cumprimento da palavra de Deus. Tornaram-se, portanto, soldados, no exato sentido do termo, organizando-se em legiões, regimentos, companhias e unidades de segurança, perseguição e ataque.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Constituição e mais 2 em Força *ou* Destreza (escolha uma).
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d12
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 12 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: + 4d12 *ou* 28 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: simples e marciais.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os querubins são proficientes nos testes de resistência de Força e Constituição.
- Perícias: Percepção (*Perception*), Vigor (*Athletics*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Um ataque extra no segundo ciclo, outro no quarto e mais um no sexto ciclo.
- Ataque desarmado: mesmo desarmados, o soco de um erelim, o chute de um legionário e a mordida de um shedu são ataques perigosos e causam 1d6 pontos de dano.

Divindades

- Primeiro nível: Arma Dedicada, Controle Gravitacional, Reflexos Rápidos, Sentidos Aguçados, Trilha do Caçador, Último Suspiro;
- Segundo nível: Ataque Fulminante, Controle de Adrenalina, Presa Fácil, Projetar Golpe, Senso de Perigo;
- Terceiro nível: Armadura Celestial, Detectar Presença, Efeito Camaleão, Rastro do Trovão;
- Quarto nível: Ira de Deus, Pureza do Corpo, Regeneração;
- Quinto nível: Ponto Fraco, Ressurgimento Heroico;
- Sexto nível: Furor de Batalha.



SERAFINS OS TRONOS

Criados para ajudar no planejamento do trabalho de Deus, os serafins até hoje se consideram os anjos mais elevados e evitam sempre que possível se relacionar com seres humanos ou descer à Haled. Depois do adormecimento de Yahweh, eles continuaram no paraíso, organizando a política celeste, traçando planos de batalha, manipulando (ou tentando manipular) as outras castas, nunca se envolvendo em lutas diretas.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Carisma, 1 em Inteligência e 1 em Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d10
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 10 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d10 ou 24 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas as armaduras e escudos.
- Armas: adaga (*dagger*), cajado (*quarterstaff*), martelo leve (*light hammer*), maça (*mace*), lança (*spear*), mangual (*flail*), glaive, alabarda (*halberd*), lança montada (*lance*), espada longa (*longsword*), rapieira (*rapier*), cimitarra (*scimitar*), espada curta (*shortsword*) e tridente (*trident*).
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os serafins são proficientes nos testes de resistência de Carisma e Sabedoria.
- Perícias: Persuasão (*Persuasion*), Perspicácia (*Insight*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Líder nato: os serafins são líderes natos e sabem organizar o grupo em situações de crise. No início de cada rodada de combate, role 1d6 e acrescente o resultado às tiradas de ataque, aos testes de perícia e aos testes de resistência de seus aliados (o personagem não se beneficia desse ajuste, só os amigos). Enquanto estiver comandando a equipe, o serafim precisa se concentrar no panorama geral e não pode tomar nenhuma açãoativa (açõesativasincluematacar,abrirportas,desarmararmadilhas,vasculharbolsos,acudirumcompanheiroferidoouqualqueroutracoisaqueodesconcentre), mas pode se defender e efetuar testes de resistência. Apenas um serafim pode liderar o grupo por vez. Os benefícios se mantêm até o fim do combate, não importa quanto dure. O dado de liderança (1d6) sobe para 1d8 no segundo ciclo, 1d10 no quarto ciclo e 1d12 no sexto ciclo. Essa habilidade pode ser usada uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-la novamente, o celeste deve esperar o próximo nascer do sol, quando todas as suas energias são recarregadas.

Divindades

- Primeiro nível: Controlar o Tecido, Ler Emoções, Mente Fechada, Miragem, Rasgo na Psique, Telepatia;
- Segundo nível: Bons Amigos, Confessionário, Discurso da Vitória, Ler Mentes, Voz de Comando;
- Terceiro nível: Alucinação Coletiva, Choque Mental, Clarividência, Controlar Mentes;
- Quarto nível: Controlar Massas, Ilusão Permanente, Muralha Telecinética;
- Quinto nível: Mente em Branco, Teleporte;
- Sexto nível: Soberania.



ELOHINS

OS PRINCIPADOS

Originalmente concebidos com o propósito de assegurar o bom funcionamento das órbitas estelares, das galáxias e dos sistemas planetários, os eloahins tiveram de se adaptar quando foram enviados à terra com a missão de assumir os postos deixados pelos sentinelas, após a era do gelo. No passado, chegaram a governar grandes nações, mas hoje atuam nos bastidores, até para se manter na clandestinidade e se esconder dos arcanjos, com os quais mantêm, desde o dilúvio, uma relação de ojeriza e desprezo.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Sabedoria, 1 em Inteligência e 1 em Carisma.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d10
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 10 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d10 ou 24 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas.
- Armas: simples, armas de fogo.
- Ferramentas: três, à sua escolha.
- Testes de resistência: os eloahins são proficientes nos testes de resistência de Sabedoria e Inteligência.
- Perícias: Ludibriar (*Deception*), História (*History*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Mascarar a aura: os eloahins sabem se disfarçar muito bem. Não apenas ocultam sua aura, mas são capazes de mascará-la para que ela se pareça com a alma humana, enganando todos, até mesmo outros anjos. Nesse caso, é impossível distinguir um eloahim de um mortal comum, a não ser, claro, que ele se revele ou seja flagrado ativando divindades ou conjurando efeitos místicos.
- Recursos: todos os eloahins (a não ser que se diga o contrário) têm identidades humanas e recursos na sociedade mortal. Isso deve ser tratado sempre como benefício. A natureza das posses e a quantidade de dinheiro disponível dependem do julgamento do mestre e dos propósitos da campanha. Como regra geral, considere que o personagem goza de uma vida confortável, possui uma casa grande ou dois apartamentos, dois automóveis populares ou um carro de luxo e uma moto, e um rendimento mensal que lhe permite viajar à vontade, sem precisar trabalhar.
- Contatos: convivendo com os seres humanos, os eloahins acabam fazendo amigos. Alguns têm até família. O personagem pode recorrer a essas pessoas para conseguir informações privilegiadas ou refúgio em momentos de crise. Policiais, jornalistas, políticos e marginais são contatos típicos. Em todos os casos, esses aliados não devem ser usados como força de ataque e sempre se recusam a acompanhar o anjo em atividades perigosas. Nenhum deles conhece sua verdadeira origem celeste.

Divindades

- Primeiro nível: Abracadabra, Duas Caras, Chumbo Grosso, Desatino, Ler Emoções, Saco Sem Fundo;
- Segundo nível: Controle Remoto, Cortina de Aço, Cruzar Paredes, Fascínio, Gadget;
- Terceiro nível: Atalho, Bolsão Dimensional, Escudo Humano, Sorte Grande;
- Quarto nível: Cárcere, Casulo, Pureza do Corpo;
- Quinto nível: Portal, Clone;
- Sexto nível: Senhorio.



OFANINS OS VIRTUDES

Os ofanins amam os seres humanos, e de certa forma sempre amaram. Muito antes de a humanidade existir, eles foram designados por Deus para acender as microfornalhas de luz, agitar os átomos e colocá-los em movimento. Em outras palavras, sua primeira tarefa foi gerar energia, e dela surgiria a vida. Portanto, os ofanins respeitam todas as criaturas e louvam cada pedaço da criação. Sabem que os mortais são parte essencial do trabalho divino, então se aproximaram deles ao longo dos séculos, passando a influenciá-los de maneira positiva, diferentemente dos elohins, que jamais intervêm no arbítrio dos homens.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Carisma e 2 à de Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d8
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 8 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d8 ou 20 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armadura: nenhuma.
- Arma: cajado.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os ofanins são proficientes nos testes de resistência de Carisma e Sabedoria.
- Perícias: Persuasão, Medicina (*Medicine*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Santuário: os ofanins repudiam a violência e, quando uma briga estoura, preferem se afastar da zona de combate para, de longe, abençoar os amigos e acudir aqueles que tombam em batalha. Sempre que um ofanim decide ser discreto a esse ponto, consegue criar à sua volta um círculo de proteção invisível. Os inimigos, a partir de então, passam a ignorá-lo e agem como se ele não existisse. Caso um adversário esteja procurando especificamente pelo ofanim, precisará ser bem-sucedido em um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade é 8 + modificador de Carisma do ofanim + bônus de proficiência do ofanim). Se falhar, será forçado a procurar outro alvo. Durante esse tempo, o ofanim não pode executar nenhuma ação ofensiva (se ele entrar no combate, os efeitos do santuário se perdem), mas pode (e deve) conjurar divindades de proteção e ajudar os amigos caídos. Essa habilidade não protege o anjo de ataques que afetam uma área, apenas daqueles direcionados exclusivamente a ele. O santuário pode ser usado uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-lo novamente, o celeste deve esperar o próximo nascer do sol, quando todas as suas energias são recarregadas.
- Redenção: os ofanins têm vantagem nos testes de Persuasão para convencer fantasmas a se desapegarem do mundo físico e para persuadir pessoas desesperadas de que a vida vale a pena.

Divindades

- Primeiro nível: Companheiro Animal, Ler Emoções, Luz, Quebrar o Pão, Refúgio Seguro, Telepatia;
- Segundo nível: Bêncão, Bons Amigos, Cura pelas Mãos, Escudo de Fé, Exorcismo;
- Terceiro nível: Dispersar Energia, Pazes, Pressentimento, Sorte Grande;
- Quarto nível: Círculo de Cura, Forma de Luz, Redoma de Luz;
- Quinto nível: Restauração Molecular, Zona Neutra;
- Sexto nível: Ressurreição.



HASHMALINS OS DOMINAÇÕES

Os hashmalins são sombrios por natureza. No princípio, sua função era controlar a entropia, a matéria negra do espaço, desintegrando o que não servisse mais à criação. Quando o sétimo dia raiou, Lúcifer, então patrono da casta, deu-lhes uma nova tarefa: julgar os mortos e puni-los quando necessário. A Gehenna era naquela época um reservatório de espíritos maléficos, para depois da queda de Lúcifer se transformar em um purgatório. As almas vão para lá a fim de serem julgadas e passarem por um período de expiação. Os hashmalins fazem todo o possível para puni-las e torturá-las satisfatoriamente, de modo que elas possam se libertar de seus pecados e atingir o Terceiro Céu.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Carisma e 2 à de Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d8
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 8 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d8 ou 20 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: leves.
- Armas: simples, cimitarra, espada curta.
- Ferramenta: uma, à sua escolha.
- Testes de resistência: os hashmalins são proficientes nos testes de resistência de Constituição e Sabedoria.
- Perícias: Arcana (*Arcana*), Intimidação (*Intimidation*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Provocar medo: os hashmalins são figuras sinistras. Sua simples presença já é suficiente para causar repulsa nos mortais que os cercam. Conscientemente, o hashmalim pode conjurar uma aura de medo, que afeta todos em seu campo de visão. Os mortais que desejam se aproximar do personagem ou atacá-lo devem superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade é 8 + bônus de proficiência do hashmalim + bônus de Carisma do hashmalim) ou fugir assustados. Os imortais não sentem medo ao avistar o celeste, mas são tomados de receio e devem superar o mesmo teste de resistência. Uma falha significa que o inimigo age na próxima rodada com desvantagem nos ataques e testes de habilidade feitos contra o hashmalim. Essa habilidade não funciona em anjos e demônios de ciclo maior ou com mais dados de vida. Você pode usar essa característica uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-la novamente, o celeste deve esperar o próximo nascer do sol, quando todas as suas energias são recarregadas.
- Visão das trevas: os hashmalins enxergam claramente na escuridão normal e na escuridão mística criada por eles.

Divindades

- Primeiro nível: Controlar o Tecido, Escuridão, Psicométrica, Servo Invisível, Sussurro dos Mortos, Visão do Além;
- Segundo nível: Confessionário, Cortina de Aço, Exorcismo, Serpentes do Abismo, Transferência Espiritual;
- Terceiro nível: Conjurar Espectros, Forma de Sombras, Sopro da Morte, Sugar Energia;
- Quarto nível: Caminho das Sombras, Despertar os Mortos, Vórtice;
- Quinto nível: Extermínio, Travessia Espiritual;
- Sexto nível: Entropia.



ISHINS OS POTESADES

Os ishins são a casta incumbida por Deus de governar as forças elementais. Foram eles que deram forma às estrelas, aos planetas e às galáxias. Depois, a ordem se submeteu aos arcanjos, ajudando-os a arquitetar e executar as grandes catástrofes de outrora, tais como o dilúvio e a era do gelo. A organização dos ishins é fraca, mas seu poder é grande. Por isso, são invejados pelos outros alados, especialmente pelos serafins, que se consideram superiores aos celestes das demais castas.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Destreza, 1 à de Sabedoria e 1 à de Constituição.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d10
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 10 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d10 ou 24 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armaduras: todas.
- Armas: simples, marciais.
- Ferramentas: duas, à sua escolha.
- Testes de resistência: os ishins são proficientes nos testes de resistência de Destreza e Constituição.
- Perícias: Sobrevivência (*Survival*), Natureza (*Nature*) e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Controle de temperatura (província do fogo): os ishins do fogo são imunes a ferimentos causados por calor, fogo ou magma naturais ou químicos e resistentes ao fogo místico ou mágico, sofrendo apenas metade do dano. Podem, também, controlar a temperatura do próprio corpo, tornando-se imunes aos efeitos do calor e do frio naturais.
- Corpo deslizante (província da água): os ishins da água respiram normalmente em ambientes aquáticos e se movem mais rapidamente nadando (índice de deslocamento: dezoito metros por rodada). Podem inclusive falar, ouvir, enxergar e usar qualquer um dos sentidos, como se estivessem em terra. Além disso, são capazes de umedecer a pele a fim de deixá-la escorregadia, tornando-se resistentes não só ao fogo e ao calor naturais e químicos, como também aos danos provocados por armas de impacto. Fogo e calor místicos, assim como armas místicas, provocam dano normal.
- Afinidade com a terra (província da terra): os ishins da terra são caçadores naturais e nunca se perdem. Tocando o solo com a ponta dos dedos, sabem imediatamente onde conseguir água e comida, bem como a posição e a quantidade de indivíduos (inimigos ou aliados) em um raio de até trinta metros por ciclo. Em áreas rurais ou selvagens, caminham sem deixar rastros e ganham vantagem nos testes de Furtividade, Sobrevivência e Investigação.
- Atmosfera particular (província do ar): o celestial mantém controle básico sobre o ar, podendo manipular sua densidade. O ishim é imune a todos os tipos de gases tóxicos ou venenosos e a danos provocados pela eletricidade natural. É também resistente à eletricidade mística.

Divindades

- Primeiro nível: Companheiro Animal, Conjurar Elementos, Controle Gravitacional, Gravitação, Infravisão, Nebulina;
- Segundo nível: Comunicação com a Natureza, Couraça Elemental, Debilitar, Fusão com os Elementos, Pane;
- Terceiro nível: Convocar Animais, Flagelo na Natureza, Magnetismo, Muralha Elemental;
- Quarto nível: Conjurar Elementais, Elementalista, Forma Elemental;
- Quinto nível: Caminho Natural, Plasma;
- Sexto nível: Catástrofe.



MALAKINS OS VIGILANTES

No início dos tempos, quando as dimensões paralelas se formaram a partir de “vincos” cósmicos, Deus criou uma enorme biblioteca na camada mais alta acessível aos anjos — o Sexto Céu — e a batizou de Casa da Glória. Incumbiu os malakins de observar os passos da humanidade, arquivar suas descobertas e estudar cada evento da civilização mortal, da criação aos últimos dias, tarefa que eles cumprem até hoje, religiosamente.



ESTATÍSTICAS DE RPG

Habilidades

- Ajuste inicial: acrescente 2 à sua pontuação de Inteligência e 2 à de Sabedoria.
- Ajustes nos ciclos mais altos: de acordo com o ciclo (ver capítulo 8).

Pontos de vida

- Dados de vida: 1d8
- Pontos de vida no primeiro ciclo: 8 + bônus de Constituição
- Pontos de vida nos ciclos mais altos: 4d8 ou 20 + (bônus de Constituição x 4)

Proficiências

- Armadura: nenhuma.
- Armas: cajado, adaga.
- Ferramentas: três, à sua escolha.
- Testes de resistência: Os malakins são proficientes nos testes de resistência de Inteligência e Sabedoria.
- Perícias: Religião (*Religion*), Arcana, História e mais duas à sua escolha.

Outros benefícios

- Especialização: escolha duas perícias ou ferramentas. Seu bônus de proficiência é dobrado para cada teste de habilidade envolvendo essa perícia ou ferramenta. Escolha mais duas perícias no terceiro ciclo e mais duas no sexto ciclo.
- Noção do tempo: os malakins sempre sabem exatamente que horas são, mesmo quando estão em um ambiente fechado. Podem ainda cronometrar um acontecimento sem errar um segundo sequer.

Divindades

- Primeiro nível: Levitar, Mente Fechada, Psicométria, Remendo, Telepatia, Visão do Além;
- Segundo nível: Ler Objetos, Memória Eidética, Quimera, Sopro do Tempo, Voz de Comando;
- Terceiro nível: Bolsão Dimensional, Clarividência, Furacão Temporal, Pressentimento;
- Quarto nível: Bolha de Estase, Onisciência, Visão do Tempo;
- Quinto nível: Portal, Profecia;
- Sexto nível: Linha de Cronos.

TABELA 3

Ciclo do personagem	Nível da divindade					
	1º	2º	3º	4º	5º	6º
1º	3	0	0	0	0	0
2º	3	1	0	0	0	0
3º	3	2	1	0	0	0
4º	4	3	2	1	0	0
5º	5	4	3	2	1	0
6º	6	5	4	3	2	1

TABELA 4

Casta	Pontos de aura					
	1º	2º	3º	4º	5º	6º
Querubins	2	4	10	15	40	80
Serafins, elohins e ishins	3	5	15	18	50	90
Ofanins, hashmalins e malakins	4	6	18	22	60	100
Malikis	2	4	10	15	40	80
Satanis, baals e zanathus	3	5	15	18	50	90
Belials, daimoniuns e succubus/incubus	4	6	18	22	60	100

Entendendo as tabelas: só para usar um exemplo, um querubim de primeiro ciclo tem 3 divindades de primeiro nível e 2 pontos de aura. Uma succubus de quarto ciclo tem 4 divindades de primeiro nível, 3 de segundo nível, 2 de terceiro nível e 1 de quarto nível, além de 22 pontos de aura.

Testes de resistência: os imortais aprendem tanto ao longo dos séculos que isso se reflete, também, nos testes de resistência. No quarto ciclo, um anjo ou demônio pode adicionar seu bônus de proficiência a mais um teste de resistência, além dos dois garantidos pela casta. No sexto ciclo, ganha acesso a mais um, totalizando quatro.

CARACTERÍSTICAS DOS IMORTAIS

Independentemente da casta, todos os anjos e demônios são beneficiados com as seguintes características, que os diferenciam das pessoas comuns:

- **Avatar:** celestes e infernais são capazes de materializar um avatar no mundo físico. O avatar precisa ter a forma de um ser humano ou de um animal do mundo real, tão pequeno quanto um gato ou tão grande quanto um leão — use sempre as estatísticas do personagem, nunca as dos animais (mesmo para as habilidades físicas). O anjo ou demônio só pode ter um avatar por vez. O custo para transpor a película (se materializar ou se desmaterializar) é 2 pontos de aura + nível do tecido (ver tabela 8, adiante, neste capítulo).
- **Saúde perfeita:** os imortais não precisam comer, beber ou dormir, a não ser quando estão feridos. São imunes a todo tipo de doenças e maldições (*curses*), aos efeitos da exposição prolongada à radiação e aos venenos comuns (naturais ou químicos). Contudo, venenos místicos ou produzidos por criaturas espirituais podem afetá-los.
- **Suporte de vida:** os anjos e demônios não são afetados pelas condições adversas do vácuo. Isso não significa que sejam particularmente resistentes ao frio ou imunes ao sufocamento/estrangulamento, apenas que seus corpos (espirituais e físicos) estão adaptados ao ambiente inóspito do espaço sideral.
- **Asas:** o avatar dos anjos e demônios pode manifestar suas asas, mas apenas em vértices e santuários (confira a tabela 8, adiante). O custo de materializá-las é 1 ponto de aura (sem custo para desmaterializá-las). Se o alado se mover para uma região de tecido delgado ou espesso, os membros se incendeiam, causando 1d6 pontos de dano por fogo.
- **Imunidade à magia humana:** infernais e celestes são imunes às escolas de magia de abjuração, encantamento, ilusão, necromancia e transmutação. São também imu-

nes aos feitiços da escola de conjuração que os afetem diretamente. Por exemplo, um elemental do fogo trazido à terra pelo encanto de Conjurar Elemental (*Conjure Elemental*) poderá atacar o anjo ou o demônio normalmente, assim como os tentáculos produzidos por Tentáculos Negros de Evard (*Evard's Black Tentacles*) poderão feri-lo ou capturá-lo, mas os imortais são em princípio imunes às magias de conjuração que tentem atraí-los forçadamente ao plano físico, prendê-los ou comandá-los, como Aliado Planar (*Planar Ally*) e Labirinto (*Maze*). A imunidade perde o efeito se o feiticeiro possuir algum objeto pessoal (acessório, pedaço de roupa, peça de armadura) ou parte do corpo (cabelo, pena, sangue, lágrima) do infernal ou celeste. Nesse caso, a situação se inverte, e o alvo deve rolar todas as tiradas de resistência com desvantagem nos dados. Os mesmos feitiços, quando lançados por criaturas astrais ou etéreas, incluindo aberrações (*aberrations*), bestas (*beasts*), construtores (*constructs*), dragões (*dragons*), elementais (*elementals*), fadas (*fey*), gigantes (*giants*), monstruosidades (*monstruosities*), lodos (*oozes*), plantas (*plants*) e mortos-vivos (*undead*), podem afetar os imortais normalmente.

- **Visão espiritual:** todos os infernais e celestes são capazes de enxergar o plano astral estando no mundo físico. Podem avistar entidades (as mais comuns são os fantasmas) através do tecido da realidade e perceber quando uma pessoa ou um objeto está possuído. Isso permite, também, que notem a essência espiritual de um indivíduo, descobrindo se ele é humano, anjo, demônio ou uma criatura de natureza etérea. Além disso, os imortais conseguem avaliar a espessura da película (sabendo se estão em uma região de tecido grosso, delgado, em um santuário ou vértice) e pressentir a aproximação de anjos e demônios, caso estes não estejam ocul-



tando sua aura. Não é possível enxergar camadas mais profundas do mundo espiritual (etéreo, plano das sombras, mundo dos sonhos) com essa habilidade.

REGRAS ESPECIAIS

Os anjos e demônios são guiados por diretrizes bastante específicas — algumas os aproximam e outras os afastam da natureza terrena. Nesta seção, explicamos essas regras em detalhes, para que você possa controlar satisfatoriamente um personagem imortal.

FERIMENTO E CURA

Os imortais se curam mais rapidamente que os seres humanos. Se descansarem por um período mínimo de oito

horas (descanso longo, ou *long rest*), recuperam todos os seus pontos de vida. No plano físico é necessário, também, que consumam porções razoáveis de comida e bebida (o equivalente a uma refeição) para que possam regenerar o avatar.

Anjos e demônios têm direito, ainda, a efetuar os chamados descansos curtos (*short rest*), repousando por no mínimo uma hora, sem desempenhar atividades estressantes. Ao fim de um descanso curto, o infernal ou celeste joga um ou mais dados de vida (acrescidos de seu

modificador de Constituição) para recuperar os pontos de vida perdidos. Os dados de vida gastos dessa forma retornam, todos, após um descanso longo.

Mortais: em uma campanha tendo como base o cenário da tetralogia angélica, os mortais *não* têm direito a se curar durante descansos curtos — até mesmo o repouso total é, para eles, menos eficiente. Ao fim de um descanso longo, os mortais jogam seus dados de vida, todos de uma vez: o resultado é o número de pontos de vida que recuperaram naquele dia.

MORTE E BANIMENTO

Se um anjo ou demônio for ferido no mundo espiritual, chegar a 0 ponto de vida e falhar três vezes nas tiradas de resistência contra a morte, ele morre. Contudo, se ele

estiver no plano físico, o que se perde é o avatar. Um infernal ou celeste só pode verdadeiramente morrer no plano físico caso o último dano a ele aplicado (o dano que o levou a 0 ponto de vida) seja radiante ou tenha sido infligido por uma arma de platina branca (ver, mais adiante, Equipamentos). Caso o ferimento seja causado por outros tipos de dano (corte, perfuração, impacto, energia, sônico, necrótico, eletricidade, fogo, gelo, veneno, ácido ou dano psíquico), o avatar (e não o espírito) é destruído. Isso é chamado de *banimento*.

O banimento sempre vem acompanhado de um trauma psicológico. Perder o avatar é considerado uma derrota e uma vergonha (até para os diabos mais desonrados), e o personagem carece de tempo para se recuperar física e mentalmente. O jogador faz um teste de Sabedoria; o resultado determina o período necessário para a recuperação.

TABELA 5

Resultado no teste de Sabedoria	Tempo necessário de recuperação
11 ou menos	3d100 anos
12-14	1d100 anos
15-16	2d20 anos
17-18	2d8 anos
19	4d6 meses
20	1d4 meses
21 ou mais	1d4 semanas

Após o período de banimento, o anjo ou demônio pode voltar a atuar nos planos espirituais e nas dimensões paralelas, mas ainda sem avatar. Para construir um novo avatar e regressar ao mundo físico, é necessário queimar 80 pontos de aura, que não precisam necessariamente ser gastos todos de uma vez — o corpo, todavia, só pode ser utilizado ao fim do pagamento integral. Como opção, você pode queimar 40 pontos de aura para materializar um corpo com metade de seus atributos físicos e metade de seus pontos de vida.

OCULTANDO A AURA

Quando estão no plano físico, os anjos e demônios podem sentir, involuntariamente, a aproximação de outros seres de sua espécie a uma distância de trinta metros. O que se sente, na realidade, é a aura pulsante e suas vibrações no tecido.

Se você quiser invadir uma fortaleza sem ser descoberto, por exemplo, precisará declarar que está ocultando sua aura. Não é necessário nenhum tipo de teste, mas, se você usar qualquer uma de suas divindades, os outros anjos e demônios na área poderão notá-lo, caso sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria (Percepção): a dificuldade é 15 — nível da divindade.

Os elohins sabem esconder a aura permanentemente, bem como os anjos renegados e outros exilados que vivem na terra.

NATUREZA DE CASTA

O capítulo 3: Luz e Trevas contém informações sobre as castas angélicas e as ordens satânicas, destacando a natureza de cada uma. Sempre que o personagem agir de acordo com seus desígnios, o mestre deverá recompensá-lo com 1 ponto de Inspiração. Em contrapartida, o mestre tem, também, o poder — e a obrigação — de subtrair

pontos de Inspiração (ou até mesmo zerá-los) caso o jogador cometa atos que contrariem seus impulsos naturais.

LÍNGUAS

De acordo com a regra padrão da quinta edição de *Dungeons & Dragons*, os idiomas disponíveis aos mortais são indica-

dos segundo a raça e o antecedente. Caso sua campanha se passe no período antediluviano, você deve permitir que todo personagem fale enoquiano (a língua comum dos povos antigos) e outro dialeto cultural, próprio de seu país ou região de origem. A tabela 6 destaca alguns dos principais códigos disponíveis nesse período.

TABELA 6

Idioma	Falado em
Enoquiano	No mundo inteiro, por todos os povos civilizados.
Atlante	Em Atlântida e em suas colônias, bem como na Lemúria.
Ariano	Mistura de enoquiano e atlante, é falado pelos sábios de Arya.
Hiperbóreo	Código secreto dos Magos Brancos, usado em Thule e na Hiperbórea.
Kiran	É a língua oriental, praticada em K'un Lung e na Rodínia.
Nortista	Mescla de enoquiano e hiperbóreo; língua dos bárbaros do norte.
Aztlaniano	Usado pelos nativos de Kuna.
Yamí	Dialeto dos povos yamís.
Coríntio	Em Coríntia. Idioma semelhante ao de Enoque, com alfabeto e escrita próprios.
Sakhiano	Em Sakha. Oralmente, é igual ao enoquiano, mas a língua escrita tem símbolos completamente diferentes.
Zímbaro	Mais um dialeto enoquiano, falado em Gondwana.

Os anjos e demônios começam o jogo com dois idiomas (geralmente genni e enoquiano) + modificador de Inteligência (mínimo 2). Como opção, podem usar os pontos de perícia que ganham com o passar dos ciclos para obter mais idiomas. O conhecimento de enoquiano faz com que os imortais compreendam todas as línguas

humanas usadas no período posterior ao dilúvio, considerando que são todas variações do idioma praticado na cidade de Enoque. Além disso, há algumas línguas espirituais que podem interessar a infernais e celestes, conforme mostrado na tabela 7.

TABELA 7

Idioma	O que é?
Genni	Língua angélica comum. Os demônios falam uma variação comprehensível do genni, levado ao inferno pelos anjos caídos.
Malakim	É o código catedrático dos celestiais, usado em livros e tomos sagrados.
Theban	Idioma corrompido praticado por demônios de hierarquia mais baixa. É chamado também de “língua dos espíritos inferiores”.
Voynich	Língua comum entre os espíritos etéreos. No passado, o voynich foi o idioma diplomático dos deuses pagãos.

O MUNDO ESPIRITUAL

Os anjos e demônios são os únicos seres capazes de atuar nos mais diversos planos de existência e nas dimensões paralelas. Para se manifestarem no mundo físico, porém,

precisam cruzar o tecido da realidade e materializar um avatar.



Conforme já explicado, o personagem deve gastar 2 pontos de aura + o nível do tecido para se materializar. Por exemplo, se ele deseja se manifestar em uma região de tecido delgado, precisará queimar 3 pontos de aura (confira a tabela 8). O gasto é o mesmo para transpor a

película no sentido contrário, isto é, para dissipar o corpo físico e regressar ao plano astral.

O tecido da realidade é classificado em quatro níveis, conforme mostrado a seguir:

TABELA 8

Local	Exemplo	Nível do tecido
Vértices	Interseções entre os planos físico e etéreo. Seres físicos, astrais e etéreos podem interagir.	-2
Santuários	Áreas selvagens, cavernas, regiões afastadas ou templos sagrados	0
Tecido delgado	Zonas rurais ou porções urbanas desertas	1
Tecido espesso	Cidades, laboratórios, fábricas e indústrias	5

Como já foi dito, um demônio ou anjo que deseje materializar suas asas pode fazê-lo ao custo extra de 1 ponto de aura. Contudo, tais apêndices só podem ser invocados em vértices e santuários. Caso você se mova para

regiões com nível de tecido 1 ou 5, as asas pegam fogo, causando 1d6 pontos de dano. Desmaterializá-las voluntariamente não causa danos e não tem custo.

EQUIPAMENTOS

O Guia do Dungeon Master (*Dungeon Master Guide*) contém estatísticas para armas de fogo (rifles, pistolas, metralhadoras etc.), para o caso de você ambientar sua campanha

nos tempos modernos. Como esses itens não estão disponíveis no documento básico de referência, listamos alguns deles aqui.

TABELA 9

Arma	Dano	Peso	Propriedades
Revólver	2d8 perfuração	1,5 kg	alcance 12/36, 6 tiros
Pistola automática	2d6 perfuração	1,5 kg	alcance 15/45, 15 tiros
Rifle de caça	2d10 perfuração	4 kg	alcance 24/73, 5 tiros, arma de duas mãos
Submetralhadora	2d6 perfuração	3,5 kg	alcance 15/45, 30 tiros, arma de duas mãos, rajada*
Fuzil	2d8 perfuração	4 kg	alcance 24/73, 30 tiros, arma de duas mãos, rajada*
Escopeta	2d8 perfuração	3,5 kg	alcance 9/27, 2 tiros, arma de duas mãos

* Armas com a propriedade de disparar rajadas permitem que você atinja todos em uma área de até três metros cúbicos. Os indivíduos-alvo devem fazer um teste de resistência de Destreza (dificuldade 15) ou ser atingidos. Uma rajada consome 10 balas.

OBJETOS MÍSTICOS

Não raro, os anjos e demônios trazem objetos místicos consigo. Todo personagem, aliás, deve começar o jogo com ao menos um desses objetos, sempre ligado a suas funções. Para os querubins, pode ser uma arma ou uma armadura; para os ofanins, uma valise de medicina; para os baals, um estojo com ferramentas de tortura etc.

Quando você materializa seu avatar, não precisa trazer esses artigos consigo imediatamente — eles podem, à sua escolha, continuar no plano astral (ocultos dos humanos, porém visíveis aos outros infernais e celestes). Os itens místicos podem ser conjurados e desconjurados sem o gasto de pontos de aura, mas só em santuários ou em locais onde a película é delgada. Uma vez materializado, o objeto pode ser transportado até áreas de tecido espesso, sem problemas. O artefato surge abruptamente caso você se move para o interior de um vértice ou para uma região coberta pela cortina de aço.

Como opção, o mestre pode permitir que as armaduras celestes tomem formas singelas no mundo físico, para enganar os mortais (os imortais sempre podem enxergá-las). Uma couraça peitoral tomaria a forma de um colete militar, por exemplo. Para todos os efeitos, porém, o personagem está sujeito aos ajustes tanto positivos quanto negativos da proteção. Um querubim cuja armadura de placas tome a forma de um macacão de brim terá, ainda assim, desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade), como determina a regra das armaduras pesadas.

RELÍQUIAS SAGRADAS

Apesar do nome, os objetos místicos (via de regra) não têm propriedades especiais. As armas, por exemplo, produzem dano comum (corte, impacto ou perfuração) e não garantem bônus nas tiradas de ataque ou de dano. Os re-



médios guardados nas maletas dos ofanins estão sempre cheios, mas são idênticos às ataduras e aos medicamentos comuns. Os objetos místicos carregados de bônus e propriedades especiais são chamados de *relíquias sagradas*, ou apenas relíquias. As relíquias mais comuns oferecem ajuste de +1 (item raro), +2 (item raríssimo) ou +3 (item legendário) nas tiradas de ataque e de dano (se for uma arma), na classe de armadura (se for uma armadura) ou em algum outro teste relevante.

Claro que as relíquias podem ter funções diversas além dessas, conforme a imaginação do mestre e a colaboração dos jogadores.

PLATINA BRANCA

O *oricalco*, conhecido mais popularmente como platina branca, era o metal dos atlantes e, embora não mágico, tinha características incríveis. As armas feitas com esse minério não só podiam matar os celestes em seus corpos

físicos como garantiam ao esgrimista um ajuste de +2 nas tiradas de ataque e de dano. Já as armaduras (leves, médias ou pesadas) forjadas com oricalco, além de acrescentar +2 na classe de armadura, eram tão leves que permitiam o uso total do bônus de Destreza e não impunham desvantagem nos testes de Destreza (Furtividade).

FERRAMENTAS

O Livro do Jogador (*Player's Handbook*) da quinta edição de *Dungeons & Dragons* reconhece a proficiência em dez ferramentas medievais, algumas com subcategorias. São elas:

- **Artífice:** cartógrafo, inventor, carpinteiro, alquimista, cervejeiro, calígrafo, sapateiro, cozinheiro, vidreiro, joalheiro, costureiro, pedreiro, pintor, oleiro, ferreiro, tecelão ou entalhador. Escolha uma dessas especialidades e adicione seu bônus de proficiência aos testes de habilidade feitos para manufaturar objetos relacionados ao ofício escolhido.
- **Disfarce:** esse kit contém barbas falsas, perucas e maquiagens diversas que o ajudam a se travestir e (tentar) fingir que é outra pessoa. Os testes são geralmente de Carisma, acrescidos de seu bônus de proficiência.
- **Falsificação:** esse conjunto de estiletes, papéis, cola, tinta, carimbos falsos e outros itens o ajuda a forjar documentos. Os testes são quase sempre de Destreza ou Inteligência (o mestre decide, de acordo com a situação) + seu bônus de proficiência.
- **Ferramentas de ladrão:** esse estojo está equipado com duas pinças, três agulhas, um espelho pequeno, algumas tesouras afiadas, uma lima e um par de alicates. Adicione seu bônus de proficiência aos testes de Destreza sempre que tentar abrir fechaduras, desmontar armadilhas ou (se sua campanha se passar nos tempos atuais) desarmar bombas.
- **Herbalismo:** além de instrumentos como pilões e moedores, esse estojo contém frascos e algibeiras com ervas para a preparação de poções e remédios. Some seu bônus de proficiência sempre que fizer um teste de habilidade para identificar ervas (medicinais ou não) e aplicá-las.
- **Instrumentos musicais:** escolha um instrumento musical e adicione seu bônus de proficiência aos testes de habilidade. O mestre pode pedir um teste de Carisma, de Sabedoria, de Inteligência ou mesmo de Destreza, dependendo da situação.

• **Jogos:** escolha um tipo de jogo (como baralho, xadrez ou damas) para conhecer perfeitamente e adicione seu bônus de proficiência nos testes de habilidade feitos durante a partida. O mestre pode usar como base a Inteligência (para situações estratégicas), a Sabedoria (para perceber o movimento dos adversários), o Carisma (para blefar) ou até mesmo a Destreza (para ser rápido ao embaralhar as cartas).

• **Navegação:** conhecer esses instrumentos é essencial para que você siga corretamente as cartas náuticas e mantenha a embarcação na rota certa. Caso se perca, adicione o bônus de proficiência a seus testes de Sabedoria para regressar ao curso normal.

• **Veículos:** escolha entre veículos terrestres, aéreos ou aquáticos. Seu bônus de proficiência é adicionado aos testes de habilidade feitos para controlar e guiar os veículos da categoria que você escolheu. Em uma campanha nos tempos atuais, o acesso a essa ferramenta é essencial para que o personagem saiba dirigir carros, caminhões ou motocicletas.

• **Venenos:** potes, jarros, frascos e tubos de ensaio, além de uma perigosa variedade de compostos químicos, permitem que você adicione o bônus de proficiência aos testes de habilidade sempre que for fabricar ou utilizar venenos. Os testes mais comuns são feitos com Sabedoria, mas é possível (à escolha do mestre) utilizar também a Inteligência em certos casos.

Outras ferramentas adicionadas a jogos nos tempos modernos são:

- **Mecânica:** esse jogo contém chaves, alicates, juntas, catracas e soquetes e permite que você adicione seu bônus de proficiência aos testes de habilidade feitos para executar reparos em itens mecânicos. Normalmente o teste é de Inteligência, mas pode até mesmo ser de Força, à escolha do mestre.
- **Eletrônica:** com esse conjunto de fitas adesivas, fios, alicates, tesouras, uma pequena solda, circuitos extras e chaves, você adiciona seu bônus de proficiência aos testes de Inteligência para efetuar reparos em aparelhos eletrônicos.
- **Informática:** munido de um computador (ou mesmo de um smartphone), você pode acessar bibliotecas virtuais, fazer buscas e invadir terminais. Acrescente seu bônus de proficiência aos testes de Inteligência para executar essas tarefas.

DIVINDADES

As divindades (ou profanações, no caso dos demônios) são os poderes especiais dos infernais e dos celestes. São considerados poderes *místicos*, não mágicos. No universo da tetralogia angélica, consideram-se magia os encantos ou poderes psíônico derivados da alma humana, ou seja, produzidos por entes mortais (homens, atlantes, lemurianos, neandertais, nephilins e cambions). As classes comuns de *Dungeons & Dragons* (bardo, clérigo, druida, paladino, patrulheiro, feiticeiro, bruxo e mago) conjuram forças mágicas. Já os poderes oriundos de aberrações, bestas, construtores, dragões, elementais, fadas, gigantes, monstruosidades, lodos, plantas e mortos-vivos (além de infernais e celestes, claro) são, para efeito de jogo, místicos e podem afetar anjos e demônios normalmente.

Recuperando pontos de aura: as tabelas 3 e 4, apresentadas anteriormente neste capítulo, mostram a quantidade de divindades que um anjo ou demônio tem de acordo com o ciclo, e quantos pontos de aura ele possui. Os pontos de aura são usados durante a materialização e a desmaterialização, bem como para ativar certas divindades, conforme explicado na descrição de cada uma, a seguir. Os pontos de aura perdidos são recuperados todos de uma vez — no caso dos anjos, a cada nascer do sol e, no caso dos demônios, a cada pôr do sol. É preciso ao menos dez minutos de concentração para que os pontos sejam recuperados. Em ambientes onde não há dia e noite, as energias são recompostas depois de um período de 24 horas, também mediante concentração.

Novas divindades: as divindades descritas adiante são apenas algumas de muitas. É comum, a propósito, que um celeste ou infernal crie sua própria técnica ao alcançar o sexto ciclo. O mestre, claro, tem liberdade para inventar divindades novas, mas é preciso ter muito cuidado com a coerência e observar o grau de poder de cada divindade, para não torná-las superpoderosas.

Divindades de outras castas: cada casta tem uma lista própria de divindades, conforme listadas nas caixas de texto do capítulo 3: Luz e Trevas. É possível comprar divindades de outras castas, mas elas devem estar ao menos dois níveis abaixo do seu ciclo atual. Por exemplo, um querubim de terceiro ciclo pode comprar uma divindade de serafim de primeiro ciclo, mas nunca de segundo ou terceiro. Um satanis de quarto ciclo pode adquirir

divindades de malikis de primeiro ou segundo ciclos, mas não de terceiro ou quarto. Para ter acesso a uma divindade de outra casta, lembre-se de que o celeste ou infernal precisa ter contato com ela e um instrutor disposto a lhe ensinar.

Custo: mostra o custo da divindade, em pontos de aura.

Tempo de lançamento: diz quanto tempo a divindade leva para ser conjurada. A maioria das divindades requer apenas uma ação para ser conjurada, mas algumas requerem uma ação bônus, uma reação, uma rodada (consumindo toda a rodada, isto é, seis segundos), um minuto (dez rodadas) ou mais tempo. Se o tempo de lançamento for descrito como “constante”, significa que a divindade está sempre ativa e não precisa de esforço ou de ações para ser conjurada. As regras são as mesmas aplicadas aos encantos de *Dungeons & Dragons*. Confira a página 202 do Livro do Jogador.

Alcance: o alvo da divindade precisa estar dentro do alcance destacado. Para divindades que não são ofensivas, o alcance representa a distância máxima em que o efeito pode surgir, em relação ao conjurador. Se o alcance for descrito como “pessoal”, significa que apenas o conjurador é afetado. Se for descrito como “0”, significa que a divindade tem como ponto central o conjurador. “Toque” significa que o conjurador precisa tocar o objeto ou o indivíduo com alguma parte de seu corpo.

Duração: esse campo indica por quanto tempo a divindade persiste. Muitas divindades são instantâneas (conjuradas e lançadas na mesma rodada). Se a divindade for descrita como “permanente”, significa que seus efeitos duram por tempo indefinido.

Grau de abalo: algumas divindades são mais estrondosas e abalam mais o tecido que outras. Conforme a tabela 8 (anteriormente, neste capítulo), a película é classificada em quatro graus de densidade: -2 (vértices), 0 (santuários), 1 (tecido delgado) e 5 (espesso). Divindades com grau de abalo *baixo* podem ser conjuradas em qualquer ambiente. Já as técnicas com grau de abalo *alto* só podem ser invocadas em vértices, santuários ou em áreas de tecido delgado. O grau de abalo de cada divindade é indicado em sua descrição.

ABRACADABRA (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 rodada
Alcance: toque	Duração: 1 hora
Grau de abalo: baixo	

O personagem é capaz de alterar a aparência de um objeto, transmutando-o em outros materiais de forma e tamanho semelhantes. Um guardanapo pode virar uma nota de cem dólares, uma pequena chapa pode ser convertida em uma moeda de ouro e um caderninho pode se transformar em um passaporte. O peso não muda, e o volume não deve ultrapassar trinta centímetros cúbicos. Para transmutar um objeto, você precisa manipulá-lo por toda uma rodada. Depois de uma hora, os efeitos desaparecem.

ALUCINAÇÃO COLETIVA (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 30 metros	Duração: ver descrição
Grau de abalo: alto	

Com esta divindade, você consegue criar ilusões capazes de enganar não apenas um, mas todos os indivíduos na área. O objeto ilusório persiste por $1d8 +$ seu modificador de Inteligência, em minutos. O engodo afeta todos os cinco sentidos e, se estiver de acordo com a disposição do ambiente, é percebido como algo real. Contudo, se for usado de modo offensivo (ver Miragem), ou se os personagens interagirem de perto com a ilusão, tentando deliberadamente investigá-la, o mestre deve permitir que façam um teste de resistência de Inteligência (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador) para notar o disfarce.

O objeto ilusório não é necessariamente estático — pode se mover conforme seus comandos. É possível utilizar esta técnica para alterar sua aparência, mas lembre-se de que os elementos são químéricos. Se você transformar seu cajado em uma espada ilusória, só a aparência muda: as estatísticas continuam sendo as do cajado.

O volume máximo da ilusão é de quatro metros cúbicos. O custo é de 3 pontos de aura.

ARMA DEDICADA (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Escolha um tipo de arma, como espada longa, machado de guerra ou mesmo ataque desarmado. Seu grau de especialidade nessa arma é tamanho que você ganha os seguintes benefícios permanentes, sempre que estiver lutando com ela:

- Bônus no ataque:* +2 nas tiradas de ataque envolvendo a arma em que você é perito.
- Bônus no dano:* +2 nas tiradas de dano envolvendo a arma em que você é perito. Esse bônus sobe para +3 no segundo ciclo, +4 no terceiro ciclo, +5 no quarto ciclo, +6 no quinto ciclo e +7 no sexto ciclo.
- Critico ampliado:* você acerta um ataque crítico com a Arma Dedicada sempre que tirar 19 ou 20 naturais. No quarto ciclo, alcança um golpe crítico a partir de 18.

O personagem pode comprar esta divindade mais de uma vez, especializando-se em tipos diferentes de armas.

ARMADURA CELESTIAL (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Alcance: pessoal	Duração: 1 minuto
Grau de abalo: baixo	

O personagem cobre-se com uma aura de energia defensiva que o protege contra ataques físicos. Esse campo de força individual absorve 15 pontos de dano por ciclo. Um personagem de terceiro ciclo, por exemplo, pode negar até 45 pontos de dano antes que comece a sofrer ferimentos. O custo da divindade é de 3 pontos de aura.

Os pontos de dano que não forem absorvidos são mantidos na próxima rodada e nas seguintes, por até um minuto (dez rodadas). Contudo, se você conjurar uma nova Armadura Celestial, os pontos anteriores são perdidos e passam a valer os novos — não é possível acumular múltiplas camadas de proteção energética.

ATALHO (NÍVEL 3)

Custo: ver descrição	Tempo de lançamento: 1 rodada
Alcance: toque	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

O elohim estabelece uma conexão mística entre dois pontos no mesmo plano de existência. O atalho deve ser aberto através de uma passagem visível fisicamente, como uma porta, um túnel ou um pórtico. Isso vale tanto para o ponto de entrada quanto para o de saída. É recomendável que o anjo conheça o lugar para onde está indo, mas isso não é crucial. O próprio atalho vai localizar a saída mais adequada dentro dos limites estabelecidos (ver a seguir), que pode ser a porta de um armário, um bueiro, ou umbral de um elevador ou algo do tipo.

Quando o atalho é construído, o celeste manufatura também uma chave. Só aqueles que tiverem a chave podem abrir a passagem. Qualquer outro vai chegar a um destino comum (o outro lado da porta, por exemplo), não ao local conectado pela divindade. Enquanto a passagem estiver destrancada, tanto amigos quanto inimigos podem atravessá-la.

O custo é de 3 pontos de aura por mil metros percorridos. O túnel pode ser construído aos poucos, à medida que o personagem for gastando e recuperando sua aura, e uma vez aberto permanece por tempo indeterminado. É necessário se concentrar por toda uma rodada para conjurar o atalho.

ATAQUE FULMINANTE (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição	Tempo de lançamento: ver descrição
Alcance: pessoal	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Com esta divindade, o anjo ou demônio pode concentrar suas forças para lançar um ataque devastador contra seus oponentes. Há dois tipos de ataques fulminantes: um corpo a corpo (Ataque Circular) e outro a distância (Ponto Vital). O primeiro deve ser efetuado com uma arma branca (espada, lança, machado) ou com os pés e os punhos. No

segundo caso, é preciso usar uma arma de disparo (besta, arco) ou de arremesso (azagaia, adaga, dardo). O ataque corpo a corpo é considerado uma técnica diferente do ataque a distância, e, se você quiser ter os dois, precisará comprar esta divindade duas vezes.

- **Ataque Circular:** você executa uma espécie de movimento semiesférico, atingindo todos os indivíduos que o cercam pela frente, pelas costas, pelos flancos e por cima. Os adversários precisam superar um teste de resistência de Destreza (dificuldade 8 + bônus de ataque do conjurador). Os que falharem sofrem o dano normal de sua arma, que deve ser rolado apenas uma vez para todos. Se quiser, você pode escolher atacar um só indivíduo, mas, como a maioria das divindades, o Ataque Circular consome todas as suas outras ações da rodada. Caso você conheça a técnica de Projetar Golpe (ver adiante), pode usar o Ataque Circular para estender seus ataques até o limite permitido pela divindade. O custo é de 2 pontos de aura.
- **Ponto Vital:** você gasta um minuto (dez rodadas) mirando o ponto vital de um adversário específico e então, no fim da rodada, dispara. Se acertar (faça uma tirada normal de ataque), o alvo deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Constituição (dificuldade 15) ou ser reduzido a 0 ponto de vida. O custo é de 4 pontos de aura. Se você perder a concentração ou for atacado enquanto estiver focado no alvo, precisará começar a mirar novamente na próxima rodada.

BÊNÇÃO (NÍVEL 2)

Custo: 2 por aliado

Alcance: 10 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1 minuto

Concentrando-se, você benze seus companheiros. Os indivíduos assim glorificados recebem um ajuste de +2 na classe de armadura, vantagem nos testes de resistência e em todos os testes de habilidade e perícia (mas não nas tiradas de iniciativa e ataque). O custo é de 2 pontos de aura por aliado. Você pode abençoar uma quantidade de aliados igual a seu modificador de Carisma (no mínimo um). A bênção dura um minuto (dez rodadas).

BOLHA DE ESTASE (NÍVEL 4)

Custo: 4 por minuto

Alcance: 0

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1 minuto (ou mais; ver descrição)

Você para, acelera ou desacelera o tempo ao redor, em uma esfera de até trinta metros de raio. Todos dentro dessa área são automaticamente afetados.

Se você quiser parar o tempo, pode caminhar e agir livremente no interior da bolha por até dez rodadas, sem que os adversários possam reagir. Não é possível, contudo, mudar a estrutura de objetos (isto é, danificá-los ou destruí-los) nem ferir alguém, mas você pode roubar itens, remover a armadura de um oponente ou subtrair suas armas, por exemplo.

Esta técnica permite, ainda, que você acelere o tempo (a seu favor) ou desacelere os movimentos dos inimigos. Em ambos os casos, você ganha duas ações adicionais por rodada (que podem ser usadas para atacar). Você sempre ganha a iniciativa quando as rodadas começam com o tempo a seu favor.

Para cada 4 pontos de aura gastos, você sustenta os efeitos por um minuto (dez rodadas). Os inimigos não têm direito a testes de resistência, mas perceba que eles também podem agir e atacar quando o tempo estiver desacelerado, apesar de mais lentamente. Esta divindade beneficia só você, não seus companheiros.

BOLSÃO DIMENSIONAL (NÍVEL 3)

Custo: 6

Alcance: 10 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 2d10 horas

Duração: permanente

Você cria uma dimensão hermética. O tamanho total dessa área é de cinquenta metros cúbicos por ciclo. Com esse número em mente, você pode construir um bolsão grande ou vários pequenos.

O bolsão dimensional precisa ter ao menos um ponto de entrada, seja no plano físico, no mundo espiritual ou em alguma dimensão paralela. Essa entrada funciona como uma espécie de atalho e também tem uma chave — somente você e aqueles que possuem a chave (ou chaves) conseguem entrar. Uma vez no espaço, você e seus amigos estão protegidos contra quaisquer interferências externas, mas, se os inimigos conseguirem invadir o lugar (roubando uma das chaves, por exemplo), poderão atacá-los normalmente.

São necessárias 2d10 horas para se construir um bolsão dimensional razoável. Uma vez criado, você pode abrir atalhos adicionais e conectá-lo a diversos pontos.

BONS AMIGOS (NÍVEL 2)

Custo: 2

Alcance: 5 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: 1d8 horas

Conversando com outro personagem durante uma rodada, você é capaz de convertê-lo em seu melhor amigo. O alvo fica seduzido (mas não apaixonado) e fará tudo para agradá-lo, contanto que o pedido não ameace a vida dele, de pessoas de quem ele gosta ou fira os princípios do alvo (um anjo bondoso continua incapaz de cometer maldades ou traições em nome de seu novo amigo, por exemplo). Caso você agrida o indivíduo (verbal ou fisicamente), os efeitos de Bons Amigos se perdem.

Para resistir a esses efeitos, a vítima deve superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). O adversário seduzido assim permanece por 1d8 horas. O custo é de 2 pontos de aura.

CAMINHO DAS SOMBRA (NÍVEL 4)

Custo: 4

Alcance: toque

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Você pode entrar em uma sombra e sair em outra, distante até cem metros por ciclo. A viagem é automática e custa 4 pontos de aura.

Não é possível levar ninguém nessa jornada, mas você pode entrar em uma sombra, manter-se escondido e regressar na próxima rodada. Uma vez nas trevas, você não consegue ver nada, apenas o ponto de saída.

CAMINHO NATURAL (NÍVEL 5)

Custo: 5 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: toque **Duração:** instantânea
Grau de abalo: alto

Você pode mergulhar em chamas (fogo), na terra ou areia (terra), em uma poça (água) ou pegar carona no vento (ar), desaparecendo em um ponto e aparecendo em outro, onde existam tais elementos. A viagem custa 5 pontos de aura e é instantânea. Você não precisa necessariamente conhecer o ponto de chegada, mas ele precisa estar no mesmo plano de existência e deve ter porções razoáveis de chamas, terra ou areia, poças de água ou correntes de vento. O percurso máximo da viagem é cem quilômetros por ciclo. Não é possível levar outras entidades consigo.

CÁRCERE (NÍVEL 4)

Custo: 4 ou mais (ver descrição) **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 20 metros **Duração:** 1 hora ou mais (ver descrição)
Grau de abalo: alto

Seu controle sobre bolsões dimensionais chegou a um nível tão avançado que você pode usá-los como prisão. Uma circunferência se abre sob os pés de seus inimigos e os suga para dentro. Os elohins geralmente dão a tais circunferências a aparência de uma vala ou bueiro que surge abruptamente do solo, mas essa não é uma regra. O buraco tem um metro de raio por ciclo — isso significa que pode sugar um indivíduo de tamanho médio por ciclo. Se houver aliados na área, eles também podem ser tragados. O orifício atrai as vítimas, então mesmo os personagens que voam podem ser capturados.

Uma vez conjurada a divindade, todos no raio de efeito devem fazer um teste de resistência de Destreza (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Os que forem bem-sucedidos conseguem escapar. Os que falharem despencam em um bolsão carcerário com volume igual a três metros cúbicos por ciclo.

Uma vez capturado, o prisioneiro só consegue sair com Teleporte e Portal. É possível usar Entropia para destruir o bolsão (teste de Sabedoria, dificuldade 12, 3 pontos de aura). O Cárcere custa 4 pontos de aura e persiste por até uma hora. Você pode multiplicar a duração gastando mais pontos de aura quando a primeira hora terminar, sem precisar efetuar um novo teste. O agressor é capaz de ver e conversar com os cativos de fora do bolsão, mas não pode atacá-los de nenhum modo nem agredi-los com suas técnicas ou divindades.

CASULO (NÍVEL 4)

Custo: 4 **Tempo de lançamento:** 2d6 dias
Alcance: toque **Duração:** permanente (até ser destruído)
Grau de abalo: variável (ver descrição da divindade)

O personagem que domine esta técnica está apto a construir uma estrutura sólida e móvel, que serve para protegê-lo. Os zangões, elohins que vagam pelas fossas espaciais construindo a zona secreta, criam casulos para si com a aparência de grandes esferas metálicas. Já os elohins que vivem na terra costumam fabricar carapaças semelhantes a escafandros, carros ou helicópteros.

A cápsula tem 15 pontos de vida por ciclo, e, enquanto não for completamente destruída, os ocupantes não podem ser feridos por meios físicos (danos psíquicos atravessam a couraça, bem como divindades mentais e emocionais). O personagem controla o objeto, que se move à velocidade máxima de vinte metros por rodada.

O aparelho suporta você e mais um ocupante por ciclo. Seus aliados estão igualmente protegidos dentro do casulo, mas só você pode atacar e usar suas divindades através da carapaça. O dispositivo em si não tem armas, no entanto é possível abrir uma janela ou escotilha e disparar através dela, ou mesmo atacar corpo a corpo — se o veículo for um carro, você pode tentar atropelar seu alvo fazendo uma tirada de ataque com seu modificador de Destreza + bônus de proficiência, com dano de 4d8 por impacto. Outros podem guiar o objeto, mas não podem atacar nem atropelar ninguém (as manobras são muito complexas).

Se o casulo for construído com a forma de um transporte comum, ele não afeta a película, e o grau de abalo é baixo. Se for um aparelho estranho a olhos humanos (como as esferas metálicas dos zangões), o grau de abalo é alto.

O custo para construir o casulo é de 4 pontos de aura, mas são necessários 2d6 dias para finalizá-lo. Se o objeto for danificado, os pontos de vida podem ser recuperados — não importa a quantidade perdida, o reparo custa também 4 pontos de aura e demora 3d6 horas. Você só pode ter um casulo por vez.

CATÁSTROFE (NÍVEL 6)

Custo: ver descrição **Tempo de lançamento:** 1 hora
Alcance: 300 metros **Duração:** ver descrição
Grau de abalo: alto

Esta divindade permite que você manipule o clima e as forças da natureza para produzir efeitos devastadores, segundo sua província. É preciso ao menos uma hora de total concentração para invocar a Catástrofe.

- *Nuvem Incendiária (fogo):* uma imensa nuvem de vapores escaldantes desce sobre uma área de até vinte quilômetros cúbicos, varrendo tudo em seu caminho e provocando 16d10 pontos de dano por fogo nos adversários. Os indivíduos que forem bem-sucedidos em um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) sofrem apenas metade do dano. O custo é de 30 pontos de aura.
- *Terremoto (terra):* fortes tremores sacodem uma área de até cinquenta quilômetros quadrados. Todos que não podem voar devem fazer, a cada rodada, um teste de resistência de Destreza (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) ou ser jogados no chão (*prone*). Se as vítimas puderem voar, mas não tiverem ainda decolado, podem ser atingidas por estruturas cambaleantes. O terremoto provoca 100 pontos de dano estrutural. As construções que desabam provocam 8d6 pontos de dano por impacto em todos que falharem em um teste de resistência de Destreza. O indivíduo que falhar no teste fica preso sob os destroços e precisa ser bem-sucedido em um teste de Força (Vigor), dificuldade 20, para escapar. Caso não escape, sofre mais 3d6 pontos de dano automático na próxima rodada. O terremoto custa 15 pontos de aura e dura até três minutos (trinta rodadas).
- *Tsunami (água):* uma onda gigantesca, de cem metros de altura, trezentos metros de largura e trinta metros de profundidade, se forma no mar, avançando pelo litoral e varrendo uma área de até dez qui-

lômetros quadrados. O choque da onda provoca 6d10 pontos de dano por impacto em todos que não passarem em um teste de resistência de Força, e metade nos que passarem. Nas rodadas seguintes, os personagens na área precisam ser bem-sucedidos em um teste de Força (Vigor), dificuldade 20, ou sofrer mais 2d10 pontos de dano por impacto, provocado pelos objetos trazidos pela corrente. Uma tirada natural de 20 indica que o personagem se agarrou a alguma estrutura sólida e está fora de perigo, podendo então decolar (caso tenha asas). O custo é de 15 pontos de aura. O tsunami dura dez rodadas.

- **Furacão (ar):** um furacão cobre uma área de até cinco quilômetros cúbicos durante trinta minutos (trezentas rodadas), causando 30 pontos de dano estrutural a cada dez minutos. Os indivíduos que não estejam adequadamente protegidos (em cavernas ou abrigos subterrâneos) devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Força (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) ou ser levados pelo vento, sofrendo 3d6 pontos de dano por impacto a cada rodada, em consequência dos objetos no interior do ciclone. Criaturas de tamanho enorme (*huge*) ou maior têm vantagem no teste de resistência de Força. Os personagens pegos pelo vento e que têm a capacidade de voar podem tentar escapar a cada rodada, efetuando um teste de resistência de Destreza, dificuldade 20. O custo é de 15 pontos de aura.

CHOQUE MENTAL (NÍVEL 3)

Custo: 5	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 20 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Este impressionante assalto psíquico reúne as mais dolorosas lembranças da vítima e as projeta de volta como um aríete, todas de uma vez. O baque é tão forte que muitos simplesmente não resistem e morrem.

O alvo, que precisa estar a no máximo vinte metros de você, faz um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador). Se falhar, é reduzido a 0 ponto de vida. Nas próximas rodadas, deve superar testes de resistência contra a morte, conforme manda a regra padrão. Na terceira fala, ele morre. No terceiro sucesso, fica estável.

O dano é psíquico, então aqueles imunes a tais ataques não são afetados. Os que forem resistentes ao dano psíquico têm seus pontos de vida reduzidos à metade. Os amigos podem ajudar uma vítima do Choque Mental sacudindo-a e tentando tirá-la da catatonía. Para trazê-la à estabilidade, o companheiro deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Medicina), dificuldade 10. O custo é de 5 pontos de aura.

CHUMBO GROSSO (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Os elohins com esta divindade estão aptos a tornar suas pistolas, rifles, arcos e bestas muito mais letais. Sempre que você usar uma arma de projéteis, acrescente 1d8 à tirada de dano. No segundo ciclo, acrescente 2d8; no terceiro ciclo, 3d8; no quarto, 4d8; no quinto, acrescente 5d8; e no sexto ciclo, 6d8. Esses dados extras são contados como

bônus e *não* são multiplicados no caso de um acerto crítico. Além disso, do terceiro ciclo para cima, você alcança um acerto crítico a partir de uma tirada natural de 18.

Esta técnica age sobre a pontaria, tornando-a mais precisa, então não funciona com granadas, coquetéis-molotovs ou objetos de fragmentação.



CÍRCULO DE CURA (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 50 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

Todos em um raio de cinquenta metros têm seus pontos de vida restaurados. Você pode escolher quais indivíduos (geralmente os inimigos) não são beneficiados por esta divindade. São recuperados um total de 5d8 pontos de vida. O custo é de 4 pontos de aura.

CLARIVIDÊNCIA (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 200 metros por ciclo	Duração: 1 hora
Grau de abalo: baixo	

O anjo ou demônio projeta sua consciência a um ambiente distante, podendo ver e ouvir tudo o que acontece nesse local, sem estar lá real-

mente. Ninguém pode enxergá-lo, mas aqueles com a divindade Detectar Presença podem fazer um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 15, para notar que estão sendo observados.

O alcance máximo da divindade é de duzentos metros por ciclo. A mente projetada pode atravessar barreiras sólidas, mas as divindades Cortina de Aço e Muralha Telecinética previnem a invasão e bloqueiam a Clarividência. Os efeitos duram uma hora, e o custo é de 3 pontos de aura.

CLONE (NÍVEL 5)

Custo: 5 **Tempo de lançamento:** 1 rodada
Alcance: 10 metros **Duração:** permanente
Grau de abalo: alto para criar o clone; baixo uma vez criado

Concentrando-se por uma rodada, você faz aparecer um autômato de carne e osso (ou de outras substâncias, se for criado no mundo espiritual) idêntico a você ou com uma aparência completamente diferente (à sua escolha). O clone tem os mesmos valores de habilidades que você, as mesmas perícias, mas apenas um quarto de seus pontos de vida e de seus dados de vida. Ele surge com roupas e pequenos acessórios, mas não com armas, armaduras, dinheiro ou objetos complexos.

O clone e você estão conectados mentalmente enquanto permanecerem no mesmo plano de existência (não importa a distância). Se você se concentrar a ponto de não fazer mais nada, poderá enxergar através dos olhos do autômato, ouvir com os ouvidos dele e conversar com ele telepaticamente, controlando-o como uma marionete. O clone não herda suas divindades ou seus benefícios de casta, mas você pode conjurá-lo através dele se estiver em concentração profunda.

Se necessário, o autômato consegue imitá-lo perfeitamente. Mesmo quando não está sendo controlado, ele é capaz de raciocinar. Como tem suas habilidades e perícias e nasce da sua essência, as decisões dele são muito próximas às suas. Diversos anjos e demônios recomendam que o clone seja “descartado” após alguns meses, evitando assim que desenvolva consciência própria. Você pode exterminar qualquer um de seus clones com um simples comando mental.

O custo é de 5 pontos de aura. O máximo de clones que você pode ter por vez é igual a seu ciclo.

COMPANHEIRO ANIMAL (NÍVEL 1)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 hora
Alcance: ver descrição **Duração:** permanente (até o animal ser morto ou dispensado)
Grau de abalo: baixo

Você convoca um animal de uma das seguintes espécies para acompanhá-lo e servi-lo: morcego, gato, caranguejo, sapo, falcão, iguana, polvo, coruja, cobra, rato, corvo, cavalo-marinho, aranha ou doninha. O bicho age independentemente, mas obedece a seus comandos.

Se o animal estiver a até quarenta metros de distância, você poderá se comunicar telepaticamente com ele e ver através de seus olhos, mas para isso é preciso se concentrar a ponto de não fazer mais nada. Por exemplo, a técnica Cura pelas Mãos pode funcionar por meio do toque do companheiro animal.

Só é possível ter um bicho por vez. Se ele morrer, você pode chamar outro. O processo de convocação dura uma hora. Esta divindade funciona normalmente nos planos espirituais, mas a criatura precisa ser

convocada lá; não pode ser trazida do mundo físico. O que se conjura, nesse caso, é o espírito do animal.

COMUNICAÇÃO COM A NATUREZA (NÍVEL 2)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 5 metros **Duração:** ver descrição
Grau de abalo: baixo

Este poder o torna capaz de se comunicar com plantas e animais. O diálogo é limitado pela compreensão que a entidade tem do mundo. Um animal pode informá-lo, por exemplo, sobre a presença e a localização de criaturas ou monstros, ao passo que as plantas podem indicar lençóis subterrâneos e informações sobre o clima. Esta técnica não permite que você controle os bichos ou os vegetais. A divindade não tem custo, mas saiba que a criatura nem sempre tem as respostas que você procura.

CONFESSIONÁRIO (NÍVEL 2)

Custo: 2 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: ver descrição **Duração:** 10 minutos por ciclo
Grau de abalo: baixo

Em um raio de três metros (com você no centro), todos são compelidos a falar a verdade. Quem quiser contar uma mentira precisa ser bem-sucedido em um teste de resistência de Carisma (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador).

Isso não obriga ninguém a responder a todas as perguntas. Os indivíduos podem optar por ficar em silêncio, por exemplo. Os efeitos de Confessionário duram dez minutos por ciclo. O custo é de 2 pontos de aura.

CONJURAR ELEMENTAIS (NÍVEL 4)

Custo: 4 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 10 metros **Duração:** 10 minutos
Grau de abalo: alto. Além disso, se esta divindade for usada no plano físico, lembre-se de que os espíritos elementais só podem atuar em vértices e santuários.

O personagem que conheça esta técnica convoca um elemental de acordo com sua província (as estatísticas estão no Manual dos Monstros do *Dungeons & Dragons*). O ser está sob seu controle e surge na mesma rodada, já pronto para entrar em combate.

O custo é de 4 pontos de aura. O ishim ou zanathus só pode controlar um elemental por vez. A criatura permanece por dez minutos ou até ser destruída.

CONJURAR ELEMENTOS (NÍVEL 1)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 20 metros **Duração:** instantânea
Grau de abalo: alto

Você conjura pequenas quantidades de elementos básicos (fogo, água, terra ou ar), de acordo com sua província, e pode usá-las para atacar.

- *Fogo*: é possível criar chamas de até um metro de altura. Faça uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiência + modificador de Destreza para lançá-las contra seus inimigos, a até vinte metros. O dano é de 2d8 por ataque. Você pode lançar, por rodada, uma quantidade de chamas igual a seu ciclo ou concentrar toda a força em um único disparo possante. Por exemplo, um ishim de terceiro ciclo pode arremessar três chamas, causando 2d8 de dano a cada ataque, ou uma única chama, causando 6d8 de dano.
- *Água*: você pode criar até um litro de água ou a mesma quantidade de gelo. Pode, ainda, atirar lascas de gelo contra seus inimigos a até vinte metros, provocando dano por corte. Faça uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiência + modificador de Destreza. O dano é de 2d8 por ciclo.
- *Terra*: pode-se criar até um quilo de terra ou quinhentos gramas de pedra ou metal. Nesse último caso, é possível moldar pontas afiadas e atirá-las contra seus inimigos, a até vinte metros. Faça uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiência + modificador de Destreza para lançá-las. O dano é de 2d8 de perfuração. Você pode criar e arremessar, por rodada, uma quantidade de pontas igual a seu ciclo ou concentrar todos os ataques em um único golpe, causando 2d8 de dano por ciclo.
- *Ar*: você pode criar pequenos redemoinhos de vento, capazes de soprar e mover objetos, como se tivesse um índice de Força igual a 6. Como opção, conjura um raio elétrico que atinge um adversário a até vinte metros de distância. Faça uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiência + modificador de Destreza. O raio causa 2d8 pontos de dano elétrico por ciclo.

CONJURAR ESPECTROS (NÍVEL 3)

Custo: 3 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 10 metros **Duração:** 2d6 rodadas
Grau de abalo: alto

Você conjura 1 devorador *ou* 1d4 vultos *ou* 1d6 andarilhos (as estatísticas estão no capítulo 6: Bestiário), que têm a ordem prioritária de atacar seus oponentes em combate. O custo é de 3 pontos de aura, mas você só pode conjurar até 6 espectros por vez. As criaturas permanecem sob seu controle por 2d6 rodadas, depois desaparecem. Esta divindade funciona no plano físico, mas lembre-se de que os espectros só podem se manifestar em vértices ou santuários.

CONTROLAR MASSAS (NÍVEL 4)

Custo: ver descrição **Tempo de lançamento:** ver descrição
Alcance: ver descrição **Duração:** ver descrição
Grau de abalo: baixo

Você pode aplicar os efeitos das divindades Bons Amigos, Voz de Comando e Controlar Mentes a todos aqueles que puderem escutá-lo ao vivo. Os indivíduos têm direito aos testes de resistência, conforme explicado na descrição de cada divindade. O mestre deve estabelecer estatísticas gerais para a multidão e efetuar um só teste de resistência para todos. Os personagens jogadores e alguns que o mestre considere especiais podem fazer suas jogadas individualmente.

O custo é 4 x o nível da divindade. Por exemplo, Bons Amigos e Voz de Comando são divindades de nível 2, portanto custam 8 pontos de

aura para ser projetadas às massas. Controlar Mentes custa 12 pontos de aura. Não é possível usar Controlar Massas em anjos ou demônios de ciclos maiores ou em criaturas com mais dados de vida que você.

CONTROLAR MENTES (NÍVEL 3)

Custo: 3 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 10 metros **Duração:** 2d6 rodadas
Grau de abalo: baixo

Controlar Mentes permite que você domine completamente outro indivíduo e o obrigue a fazer tudo o que você deseja, sem restrições. O alvo deve superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência do atacante + modificador de Carisma do atacante) ou agir como um autômato, sem personalidade própria, o que torna fácil para qualquer um perceber que ele está sob influência de outrem. Os comandos podem ser perigosos, complexos e contrários à natureza do alvo. O controlador pode ordenar, por exemplo, que a vítima se volte contra seus amigos e os ataque. O dominado tem direito a tentar um novo teste de resistência de Sabedoria com vantagem, caso o dominador ordene que ele cometa suicídio.

Controlar Mentes dura 2d6 rodadas. O custo é de 3 pontos de aura. Não é possível usar Controlar Mentes em anjos ou demônios de ciclos maiores ou em criaturas com mais dados de vida que você. Os celestes e os infernais de sexto ciclo são imunes ao controle mental.

CONTROLAR O TECIDO (NÍVEL 1)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: 5 metros **Duração:** ver descrição
Grau de abalo: baixo

Você é capaz de alterar a consistência do tecido da realidade em uma categoria. Conforme mostrado anteriormente, neste capítulo, a película é classificada em quatro categorias de densidade: -2 (vértices), 0 (santuários), 1 (tecido delgado) e 5 (espesso). O personagem que conhece esta técnica pode, por exemplo, transformar uma região de tecido delgado em um santuário ou engrossar a membrana delgada para deixá-la espessa. Os efeitos duram enquanto você estiver no local e por mais uma hora depois de ter saído. A área de efeito é de trinta metros cúbicos por ciclo.

CONTROLE DE ADRENALINA (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição **Tempo de lançamento:** 1 rodada
Alcance: pessoal **Duração:** 10 minutos
Grau de abalo: baixo

O infernal ou celeste pode usar sua essência para aumentar temporariamente seus atributos físicos. É preciso se concentrar por toda uma rodada. Durante esse tempo, o personagem não pode executar nenhuma outra ação. Para cada ponto de aura gasto, aumente 1 ponto em alguma habilidade física (Força, Destreza ou Constituição), até o limite permitido pelo ciclo (ver tabela 2, anteriormente, neste capítulo).

Os pontos de vida ganhos em consequência do acréscimo dos pontos de Constituição são perdidos primeiro e contam como temporários. Os efeitos permanecem por dez minutos.

CONTROLE GRAVITACIONAL (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Você tem absoluto controle sobre o centro gravitacional de seu corpo, podendo dar saltos incríveis e se equilibrar com perfeição. O personagem que tenha essa divindade ganha os seguintes benefícios permanentes:

- *Salto felino*: o anjo ou demônio consegue saltar uma distância horizontal igual a dez metros por ciclo ou uma distância vertical equivalente a cinco metros por ciclo. Em condições normais, nenhuma tirada é necessária, mas o mestre deve exigir um teste de Força (Vigor) se o solo estiver em movimento, se o ponto de chegada estiver obscuro (uma ponte oculta pelas brumas, por exemplo) ou se o personagem quiser levar outro indivíduo ou objetos em seus ombros (com desvantagem se o objeto ou a pessoa for muito pesado).
- *Montanhismo*: o infernal ou celeste pode escalar montanhas sem precisar fazer nenhum teste. Se o paredão for muito liso, o mestre deve exigir um teste de Força (Vigor), que sempre é feito com vantagem. O mesmo se aplica a paredes de prédios, castelos ou construções que o personagem deseja escalar.
- *Queda suave*: um indivíduo com Controle Gravitacional recebe apenas metade do dano de quedas, mesmo se estiver em queda livre.

CONTROLE REMOTO (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição	Tempo de lançamento: ver descrição
Alcance: ver descrição	Duração: ver descrição
Grau de abalo: baixo	

O Controle Remoto permite que você ative as divindades Ler Emoções, Fascínio e Escudo Humano não apenas presencialmente, mas através de canais de comunicação como cartas, rádio, telefone ou via internet. A comunicação pode ser por imagem, texto ou voz. A distância não é um fator, mas os dois indivíduos têm de estar diretamente conectados — um funcionário dos correios que leia um telegrama endereçado a outra pessoa não será afetado, por exemplo.

O Controle Remoto não tem custo. O que se paga são os pontos de aura relativos às divindades que serão usadas no processo, apesar de que Ler Emoções é de primeiro nível e, portanto, não exige gasto de aura.

CONVOCAR ANIMAIS (NÍVEL 3)

Custo: 1 por animal	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: ver descrição	Duração: 8 horas
Grau de abalo: baixo	

Concentrando-se por uma rodada, você convoca até oito animais para servi-lo — os bichos não podem ser menores que um rato nem maiores que um elefante.

Se as criaturas estiverem em seu campo de visão, começam a obedecer a seus comandos a partir da próxima rodada — inclusive a ordens de ataque. Os animais não surgem do nada, são chamados de algum lugar próximo e, se não estiverem à vista, chegarão em 1d8 rodadas. O mestre deve escolher o tipo de criatura, usando o bom senso e obser-

vando o ambiente. Em uma cidade grande, animais disponíveis podem ser cães, gatos, ratos, pombos ou urubus (só para dar alguns exemplos), enquanto nas profundezas de uma caverna serpentes e morcegos são os bichos mais comuns — já nas regiões selvagens, gorilas, leões e panteras podem ser seus aliados.

Se você estiver em um ambiente lacrado (preso em uma sala fechada, por exemplo), os bichos não conseguem alcançá-lo. Não é possível conversar com eles, a não ser que você tenha a divindade Comunicação com a Natureza. Os seres permanecem sob seu controle por até oito horas. Se forem mortos, os efeitos se perdem. Você pode controlar até oito animais por vez. O custo é de 1 ponto de aura por animal.

CORTINA DE AÇO (NÍVEL 2)

Custo: 5 por metro cúbico	Tempo de lançamento: ver descrição
Alcance: 30 metros	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Você está apto a lacrar o tecido da realidade em uma área específica, impedindo que qualquer um escape transpondo a membrana. Se essa região estiver no mundo físico, ninguém ali dentro é capaz de desfazer o avatar, e nenhuma criatura astral pode adentrá-la. Se a cela for erguida no plano astral, os seres dentro dela não conseguem cruzar estruturas sólidas e/ou enxergar o plano material, tampouco se materializar.

A Cortina de Aço previne, ainda, o uso de divindades de transporte, como Cruzar Paredes, Atalho, Portal, Teleporte e Caminho das Sombras, e também é imune aos efeitos de Dispersar Energia. O custo é alto: 5 pontos de aura por metro cúbico, mas o calabouço pode ser erguido aos poucos. Cada metro cúbico leva um dia para ser construído.

Uma vez criada a Cortina de Aço, ela é permanente. Os imortais percebem claramente quando estão adentrando regiões com o tecido lacrado.

COURAÇA ELEMENTAL (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Alcance: pessoal	Duração: 1 minuto
Grau de abalo: alto	

O ishim ou zanathus reveste sua pele com partículas do elemento que manipula, garantindo proteção a seu corpo. Os efeitos dependem da província.

- *Fogo*: um forte calor radia de sua pele. Todos os adversários que estiverem em combate corpo a corpo com você recebem automaticamente 1d6 pontos de dano de fogo por rodada, ou 1d8, se tocarem sua pele com as mãos nuas. Seus aliados são imunes (se você assim determinar).
- *Terra*: sua pele torna-se dura como pedra. Ganhe um bônus de +4 na classe de armadura.
- *Água*: um frio polar emana de sua pele. Todos os adversários que estiverem em combate corpo a corpo com você recebem 1d6 pontos de dano de frio por rodada, ou 1d8, se tocarem sua pele com as mãos nuas. Seus aliados são imunes (se você assim determinar).
- *Ar*: de seu corpo coriscam chispas elétricas. Os oponentes que acertarem um ataque corpo a corpo em você recebem automaticamente 1d12 pontos de dano elétrico.

Esta divindade custa 2 pontos de aura e tem duração de um minuto (dez rodadas).

CRUZAR PAREDES (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição

Alcance: toque

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

O infernal ou celeste produz alterações mínimas no espaço, abrindo fendas em estruturas sólidas. Como resultado, consegue cruzar portas, paredes, grades e muralhas, sempre em linha reta. Para cada 2 pontos de aura gastos, atravessam-se trinta centímetros. A fenda se fecha imediatamente atrás dele, impedindo que tanto inimigos quanto aliados o acompanhem.

O único material que previne o cruzamento é a platina branca. Barreiras místicas (como a Cortina de Aço e a Muralha Telecinética) também impedem a passagem.

CURA PELAS MÃOS (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição

Alcance: toque

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Tocando um ferimento (seu ou de outrem), você é capaz de curá-lo. Cada ponto de aura gasto restaura uma quantidade de pontos de vida igual a $1d12 +$ seu modificador de Sabedoria. Todos os tipos de danos podem ser restaurados por esta técnica, inclusive os psíquicos.

DEBILITAR (NÍVEL 2)

Custo: 2

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Manipulando os elementos químicos presentes no organismo de uma entidade, você pode debilitá-la. Cada província tem sua estratégia (os ishins e zanathus da terra reduzem o ferro do corpo, os anjos e demônios da água ressecam partículas do sangue etc.), mas os efeitos são os mesmos. O alvo faz um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se falhar, perde $1d10$ pontos de Força. Cada vítima só pode ser submetida a essa técnica uma vez (há limites até os quais o organismo pode ser enfraquecido). Os pontos de Força regressam após um descanso curto ou longo. Os mortais se recuperam à razão de 1 ponto de Força por dia.

O custo é de 2 pontos de aura. Os anjos e demônios de sexto ciclo e as criaturas com mais de 21 dados de vida são imunes ao enfraquecimento.

DESATINO (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: 100 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação bônus

Duração: 10 minutos

À primeira vista, o Desatino pode ser confundido com a divindade Controlar o Tecido, mas funciona de modo bem diferente. O anjo não altera a consistência da película, mas manipula a mente humana para que seus poderes não afetem o tecido da realidade. Como resultado, suas técnicas místicas serão percebidas pelos terrenos como uma ocorrência do mundo real. O jato de fogo de um ishim, por exemplo, será tornado como a explosão de um coquetel-molotov.

Em termos práticos, o Desatino permite que você e seus aliados (mas não seus inimigos) conjurem divindades com grau de abalo alto em qualquer ambiente, mesmo em regiões em que o tecido é espesso. Note que o Desatino não é capaz de criar santuários ou vértices nem permite que criaturas etereias (deuses, fadas, elementais etc.) se manifestem na área.

DESPERTAR OS MORTOS (NÍVEL 4)

Custo: 4

Alcance: 3 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1 ano

Caso você possua a divindade Transferência Espiritual, pode usá-la para aprisionar um espectro dentro de um cadáver humano. O alvo (o espectro, não o defunto) tem direito a um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Se falhar, está preso à carneça e suscetível a seus comandos. O ser criado é um zumbi (as estatísticas estão no Manual dos Monstros [Monster Manual] de Dungeons & Dragons).

O custo é de 4 pontos de aura para cada tentativa. Não há limite de quantos zumbis você pode controlar, mas é preciso ter os materiais necessários à mão: defuntos (mortos há não mais que um mês) e espectros. O zumbi permanece sob seu domínio por no máximo um ano (tempo médio de decomposição), ou até que o espectro seja expulso por Exorcismo ou removido por Transferência Espiritual.

DETECTAR PRESENÇA (NÍVEL 3)

Custo: 3 ou 0 (ver descrição)

Alcance: 50 metros por ciclo

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada ou constante (ver descrição)

Duração: instantânea

Seu grau de percepção do ambiente chegou a tal ponto que você é capaz de detectar a presença de criaturas em um raio de até cinqüenta metros por ciclo (mesmo através de estruturas sólidas). A ação é consciente. Você precisa se concentrar por toda uma rodada e gastar 3 pontos de aura. Não são necessários testes. Percebem-se a quantidade exata de indivíduos e sua localização na área de efeito. Não é possível enxergá-los ou mesmo saber o que estão fazendo — nota-se apenas a presença.

Se você estiver no mundo físico, consegue captar seres também no plano astral e vice-versa, mas não é possível sentir outros planos (como o etéreo ou o mundo das sombras).

Além disso, um anjo ou demônio com Detectar Presença pode captar a aproximação de um personagem que esteja usando Efeito Camaleão (ver adiante). Nesse caso, a ação é involuntária e não requer gasto de pontos de aura.

DISCURSO DA VITÓRIA (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 minuto
Alcance: 100 metros	Duração: ver descrição
Grau de abalo: baixo	

Você reúne seu grupo e faz um discurso de um minuto antes de uma peleja ou combate. Seus companheiros (mas não você) recebem 2d8 + seu modificador de Carisma em pontos de vida temporários. A batalha deve começar até uma hora depois da preleção. Caso não comece, os ânimos acalmam e os efeitos se perdem.

No primeiro e no segundo ciclos, você pode estimular até 1d8 aliados. No terceiro e no quarto, até 2d10 aliados. No quinto ciclo, 20d10 aliados. No sexto, 20d100 aliados. Os pontos de vida temporários que não forem usados desaparecem no fim do combate. O custo é de 2 pontos de aura.

DISPERSAR ENERGIA (NÍVEL 3)

Custo: 3 ou 6 (ver descrição)	Tempo de lançamento: 1 ação ou 1 reação
Alcance: 40 metros	Duração: ver descrição
Grau de abalo: baixo	

O infernal ou celeste tem o poder de anular efeitos místicos ou mágicos de todos os tipos. Gaste 3 pontos de aura e faça um teste de Sabedoria. Se o efeito tiver sido gerado por uma divindade, a dificuldade é 12 + nível da divindade; se tiver sido gerado por um feitiço, a dificuldade é 8 + nível do feitiço. O tempo de lançamento é uma ação, mas você também pode tentar anular o jato de fogo conjurado por um ishim, por exemplo, antes que ele atinja seu grupo; nesse caso, permite-se que a divindade seja usada como reação.

Dispersar Energia anula os efeitos da divindade ou do encanto, mas não impede outras pessoas ou entidades de voltar a conjurá-lo nas próximas rodadas.

Caso esta técnica seja usada para anular efeitos místicos considerados permanentes (como as propriedades de uma arma mágica ou de uma relíquia sagrada), o lugar ou objeto perde suas características especiais por 1d8 rodadas, recuperando-as em seguida. O mesmo teste é exigido (ver primeiro parágrafo), e o custo é de 6 pontos de aura.

DUAS CARAS (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 rodada
Alcance: pessoal	Duração: ver descrição
Grau de abalo: alto no momento da transformação. Uma vez que você esteja na nova forma, não há abalo no tecido.	

Você faz pequenas alterações em sua aparência, podendo mudar sua etnia, idade, cor de cabelo, cor dos olhos, mas não altura, peso e sexo. Um amigo seu (ou alguém que o conheça bem) descobrirá a farsa na hora — apesar de que os seres humanos podem ser enganados. Os indivíduos com quem você interage eventualmente poderão desconfiar e desvendar o engodo, superando um teste de resistência de Inteligência (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Aqueles que o tenham visto somente algumas vezes (um guarda de segurança, por exemplo) serão facilmente ludibriados.

Esta divindade não tem o poder de mascarar sua essência nem de alterar as roupas e os acessórios que você está usando. O processo de

transformação leva apenas uma rodada. As alterações permanecem por quanto tempo você desejar.

EFEITO CAMALEÃO (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: pessoal	Duração: 1 hora
Grau de abalo: baixo	

Usando a combinação de luz e sombras, inibindo o cheiro e o calor de seu corpo, você é capaz de literalmente desaparecer na paisagem. Embora isso não o torne propriamente invisível, os efeitos são semelhantes. Os demais personagens vão ignorá-lo, a não ser aqueles que tiverem a divindade Detectar Presença. Nesse caso, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) — a dificuldade é a Percepção Passiva do alvo. Salvo nessa circunstância, não são necessários testes, mas é preciso gastar 3 pontos de aura para ativar a divindade. O Efeito Camaleão permanece por até uma hora.

Se você fizer movimentos bruscos (atacar, correr, esquivar-se etc.), a camuflagem se perde, e você só poderá reativá-la um minuto (dez rodadas) depois. O mestre pode pedir um teste de Destreza (Furtividade) contra a Sabedoria (Percepção) dos indivíduos na área, se você efetuar ações não necessariamente bruscas, mas que afetem a paisagem ou as demais pessoas, como remover um corpo caído no canto da sala, abrir uma janela ou (tentar) furtar um objeto de alguém.

ELEMENTALISTA (NÍVEL 4)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

O ishim ou zanathus ganha acesso a uma província elemental extra, podendo conjurar seus efeitos. Essa divindade pode ser comprada mais de uma vez, garantindo o domínio sobre mais províncias. O poder não tem custo de aura e está sempre ativo.

ENTROPIA (NÍVEL 6)

Custo: ver descrição	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 30 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

Esta poderosa divindade permite que o anjo ou demônio desintegre objetos ou criaturas com o tamanho máximo de um metro cúbico por ciclo. Se o alvo for um objeto, você faz um teste de Sabedoria. A dificuldade depende do material: roupa ou papel (0); madeira ou osso (5); cristal, gelo ou vidro (10); pedra ou metais nobres (15); aço, ferro ou ligas metálicas (20); diamante (25); objetos místicos, mágicos ou platina branca (30). O sucesso no teste significa que o objeto foi completamente desintegrado. O custo é de 3 pontos de aura.

Se o alvo for um indivíduo, ele (e não você) faz um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se ele for bem-sucedido no teste, nada acontece. Se falhar, morre e é desintegrado automaticamente. Infernais e celestes de sexto ciclo ou com mais de 21 dados de vida são imunes a esses efeitos. O custo é de 10 pontos de aura.

A Entropia pode ser usada também para desfazer Muralha Telecinética, Redoma de Luz, Serpentes do Abismo e Cárcere. Nesse caso, a dificuldade do teste de Sabedoria é 12, e o custo é de 3 pontos de aura.

ESCUDO DE FÉ (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 reação
Alcance: pessoal	Duração: 1 rodada
Grau de abalo: baixo	

Uma aura de energia invisível envolve seu corpo, protegendo-o de todos os tipos de ataques físicos. A divindade entra em ação no exato momento em que o primeiro ataque da rodada é direcionado a você. O Escudo de Fé só protege você (não seus aliados), custa 2 pontos de aura e dura apenas uma rodada.

ESCUDO HUMANO (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: toque	Duração: permanente (até que o escudo morra)
Grau de abalo: baixo	

Se você convencer alguém a servir como seu protetor, mesmo diante da morte, todos os pontos de dano que você sofrer serão automaticamente transferidos para ele. Os ataques só começam a ferir você diretamente quando seu “escudo” chegar a 0 ponto de vida.

O alvo desta técnica — que pode ser usada em quaisquer entidades, não apenas em seres humanos, apesar do nome — deve aceitar se submeter voluntariamente. É possível ter até três escudos humanos por vez. O custo é de 3 pontos de aura e os efeitos são permanentes, só terminando quando o intermediário estiver às portas da morte.

ESCURIDÃO (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 10 metros	Duração: 1 minuto
Grau de abalo: alto	

Você cria uma área de escuridão que cobre uma esfera de até três metros de raio por ciclo. Esse negrume não pode ser iluminado por fontes comuns (lâmpadas, velas, tochas), mas a divindade Luz é capaz de dispersá-lo. Somente você enxerga dentro da esfera — nem seus aliados conseguem. Os anjos e demônios com Infravisão e Sentidos Aguçados, entretanto, podem agir normalmente no interior da área afetada.

O globo de escuridão dura um minuto. Passado esse tempo, é preciso acionar a divindade novamente.

ÉTER (NÍVEL 5)

Custo: 5 por disparo	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 300 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

Com esta técnica, você consegue manipular o éter, o chamado “solvente cósmico”, a substância que compõe a matéria negra do espaço. Se quiser, pode disparar até dois jatos de éter por rodada contra seus inimigos, fazendo uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiê-

cia + modificador de Destreza. Se acertar, o(s) alvo(s) recebe(m) 10d12 pontos de dano necrótico por jato. O custo de cada disparo é de 5 pontos de aura.

EXORCISMO (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 10 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Gastando 2 pontos de aura, você pode exorcizar qualquer criatura que tenha possuído um corpo ou um objeto. Não importam os dados de vida ou o ciclo da entidade, ela é imediatamente ejetada do receptáculo, sem direito a testes de resistência. A criatura pode (tentar) voltar a possuir o mesmo corpo ou objeto depois.

Os zumbis (criados a partir da transferência de um fantasma ou espetro para dentro de um cadáver em putrefação) e os demais mortos-vivos são especialmente sensíveis ao exorcismo. Os personagens que conhecem esta técnica são capazes de inutilizá-los permanentemente, libertando os espíritos da carne decomposta. Você pode exorcizar, por rodada, uma quantidade de mortos-vivos igual a 3 + seu modificador de Carisma. Mortos-vivos com pontuação de Inteligência 8 ou mais têm direito a um teste de resistência de Sabedoria para não ser inutilizados (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador).

O exorcismo pode ser usado, ainda, para afugentar fantasmas agressivos e espíritos, no mundo físico ou espiritual. Basta você gastar 2 pontos de aura. Todas as criaturas em um raio de até dez metros de você devem superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador) ou ser afugentadas.

EXTERMÍNIO (NÍVEL 5)

Custo: 5	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 20 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Com um comando, você é capaz de reverter o fluxo de sangue de uma criatura, concentrando toda a pressão no músculo cardíaco. O alvo faz um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se falhar, é reduzido a 0 ponto de vida. Nas próximas rodadas, deve superar testes de resistência contra a morte, conforme manda a regra padrão. Na terceira falha, o coração estoura e ele morre. No terceiro sucesso, fica estável.

Quem for bem-sucedido no teste de resistência sofre, ainda assim, 4d6 pontos de dano necrótico. O custo é de 5 pontos de aura. Anjos ou demônios de sexto ciclo e entidades com 21 dados de vida ou mais são imunes aos efeitos desta divindade, que funciona mesmo com seres que não têm coração — a técnica age sobrecregando o núcleo de poder da vítima.

FASCÍNIO (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 minuto
Alcance: ver descrição	Duração: 3 meses
Grau de abalo: baixo	

O Fascínio é uma divindade de controle emocional, mas age de modo um pouco diferente de Bons Amigos. O maior empecilho do Fascínio é que ele não funciona em adversários ou indivíduos previamente hostis a você — só em pessoas ou entidades que estejam minimamente abertas ao diálogo e a suas ideias e opiniões. O lado bom é que a técnica não é direcionada a um único alvo, mas a todos que tenham a oportunidade de vê-lo ou escutá-lo presencialmente.

Gaste 2 pontos de aura e faça um teste de Carisma (Performance), dificuldade 15. Se for bem-sucedido, seus próximos testes de Carisma feitos para influenciar os indivíduos fascinados são jogados com vantagem. Lembre-se de que você não pode usar o Fascínio em personagens hostis, como oponentes de combate, guardas de segurança (em serviço) e diplomatas que advoguem a favor de um inimigo.

A performance (pode ser um discurso, uma apresentação de dança, uma exibição de música ou algo do tipo) deve durar no mínimo um minuto. Se você falhar no teste de Carisma (Performance), o Fascínio não tem efeito algum, e você não pode mais tentar fascinar aquele determinado público pelo período de uma lua (um mês). Os indivíduos fascinados têm vantagem nos testes de resistência de Sabedoria contra divindades e encantos mentais ou emocionais que prejudiquem você.

O Fascínio dura três meses, mas se perde automaticamente se você agredir o indivíduo fascinado (verbal ou fisicamente) ou praticar atos que vão contra o caráter e/ou o alinhamento de seus admiradores.

FLAGELO DA NATUREZA (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: ver descrição	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

O ishim ou zanathus usa as forças destrutivas dos elementos para superar seus inimigos. Os efeitos dependem da província.

- Fogo:* uma explosão de fogo atinge todos os seus inimigos (mas não seus amigos) em uma esfera de até oito metros de raio, causando 10d8 pontos de dano por fogo. Os adversários devem superar um teste de resistência de Destreza — se forem bem-sucedidos, sofrem metade do dano. Se falharem, suportam o dano inteiro. O eixo da explosão não pode estar a mais de quarenta metros de você.
- Terra:* um de seus adversários, a até vinte metros de distância, faz um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se for bem-sucedido, nada acontece. A falha significa que ele é petrificado. Os efeitos não são permanentes. A vítima pode tentar um novo teste de resistência a cada hora para retornar à condição natural. Personagens de sexto ciclo ou com 21 dados de vida ou mais ficam petrificados por apenas um minuto. A petrificação também pode ser desfeita por Dispersar Energia (divindade de nível 3).
- Água:* um sopro de gelo alcança todos os seus adversários em um cone de vinte metros à sua frente. Os alvos devem fazer um teste de resistência de Destreza. Aqueles que falharem sofrem 8d6 pontos de dano por gelo e ficam congelados (paralisados) por 1d4 rodadas. Os que forem bem-sucedidos não são congelados e sofrem apenas metade do dano.
- Ar:* um raio de eletricidade com dois metros de largura parte de suas mãos e atinge todos em uma linha de até quarenta metros de comprimento. O alvo (ou alvos) faz um teste de resistência de Destreza (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria

do conjurador). Aqueles que falharem sofrem 10d8 pontos de dano elétrico. Os que forem bem-sucedidos experimentam apenas metade do dano.

O custo para todas as províncias é de 3 pontos de aura.

FORMA DE LUZ (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: pessoal	Duração: ver descrição
Grau de abalo: alto	

Seu corpo se transforma em um borrão coruscante que levita a até três metros do solo. Nessas condições, o ofanim é imune a todos os ataques físicos, mas também não pode atacar ou agir fisicamente (abrir portas, mover objetos, erguer utensílios etc.). O uso de outras divindades é permitido, exceto aquelas que necessitem de contato físico, a saber: Quebrar o Pão, Cura pelas Mãos, Restauração Molecular e Resurreição.

Embora seu corpo seja intocável, você não pode cruzar estruturas sólidas, mas pode atravessar fendas e buracos maiores que dez centímetros. O custo é de 4 pontos de aura. Você pode sustentar a Forma de Luz por quanto tempo quiser.

FORMA DE SOMBRA (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: pessoal	Duração: 1 hora
Grau de abalo: alto	

O anjo ou demônio transforma seu corpo em um borrão negro e insubstancial. Nessas condições, pode atravessar estruturas sólidas (exceto aquelas construídas com platina branca ou revestidas de barreiras místicas) e torna-se imune a danos por veneno, ácido, corte, impacto e perfuração, mas também não pode atacar fisicamente nem usar divindades que exigam contato físico. Os demais tipos de dano (frio, fogo, energia, eletricidade, necrótico, psíquico ou sônico) o afetam normalmente.

O custo para se converter em trevas é de 3 pontos de aura. A Forma de Sombras permanece por uma hora. Caso você se move para uma região de tecido espesso, os efeitos se perdem.

FORMA ELEMENTAL (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: pessoal	Duração: 1 hora
Grau de abalo: alto	

O ishim ou zanathus pode transformar seu corpo todo na substância que controla, o que lhe garante os seguintes benefícios:

- Fogo:* você ganha imunidade a danos provocados por corte, impacto, perfuração e ácido. Todos os inimigos (mas não os aliados) que estiverem lutando corpo a corpo com você sofrem automaticamente 3d6 pontos de dano pelo calor.
- Terra:* convertendo seu corpo em rocha ou ferro, você ganha resistência a danos provocados por corte, impacto, perfuração, ácido, frio e fogo. Além disso, recebe um ajuste de +8 na classe de armadura.

- **Água:** o corpo de gelo garante a você um ajuste de +4 na classe de armadura, além de imunidade a danos necróticos e por veneno. Ademais, todos os inimigos (mas não os aliados) que estiverem lutando corpo a corpo com você sofrem automaticamente 2d8 pontos de dano pelo frio.
- **Ar:** você se transforma em um pequeno torvelinho. Nessas condições, é praticamente insubstancial e só pode ser afetado por danos psíquicos, elétricos, radiantes ou de energia. Você não pode atacar fisicamente, mas pode usar divindades que não exijam contato físico.

O custo é de 4 pontos de aura e você pode sustentar a forma elemental por até uma hora. Esses efeitos *não* são cumulativos com a divindade Couraça Elemental.

FURACÃO TEMPORAL (NÍVEL 3)

Custo: 3	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 30 metros	Duração: 1 minuto por ciclo
Grau de abalo: alto	

O alvo desta divindade é submetido a viagens no tempo instantâneas, sem sair do lugar. Em um minuto ele pode estar no presente, em outro no passado e, a seguir, no futuro. O resultado prático é que esta técnica incapacita a vítima para fazer qualquer coisa pelo período de até um minuto por ciclo — ao mesmo tempo, porém, ela não pode ser tocada ou ferida, nem mesmo por você.

O custo é de 3 pontos de aura. O alvo pode tentar superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador) para evitar ser pego no furacão.

FUROR DE BATALHA (NÍVEL 6)

Custo: 6	Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Alcance: pessoal	Duração: 10 minutos
Grau de abalo: alto	

Você tem direito a repetir todas as tiradas de ataque e testes de resistência fracassados, enquanto esta divindade estiver ativa. Contudo, se falhar novamente, não poderá tentar uma terceira vez. O custo é de 6 pontos de aura. O Furor de Batalha permanece por todo o combate ou por até dez minutos (o que terminar antes).

FUSÃO COM OS ELEMENTOS (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: toque	Duração: ver descrição
Grau de abalo: alto	

Tocando porções elementares de sua província, você pode se fundir a elas. O ishim ou zanathus precisa encontrar uma chama maior que trinta centímetros (fogo), ao menos um litro de água doce ou salgada (água), ao menos um quilo de terra ou areia (terra) ou uma corrente contínua de ar ou de vento (ar). Concentrando-se por uma rodada, o personagem desaparece e se torna uno ao material. Nesse estado, é imune a todos os tipos de ataques, mas os efeitos se perdem se o fogo apagar, a água evaporar, a terra/areia for espalhada ou a corrente de ar se extinguir.

Enquanto o anjo ou demônio estiver unido ao elemento, não pode ouvir, enxergar nem sentir absolutamente nada do que acontece ao re-

dor. Em outras palavras, ele está em hibernação, podendo usar o período para descansar e se curar, apenas. O infernal ou celeste não perde, entretanto, a noção do tempo e pode regressar à forma original quando bem entender. O custo é de 2 pontos de aura.

GADGET (NÍVEL 2)

Custo: 1 (ver descrição)	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: toque	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Você possui algum tipo de engenhoca que pode ser consultado para obter informações relevantes. Se a campanha se passar atualmente, o objeto pode ser um aparelho celular ou um tablet. Para jogos que transcorram em períodos anteriores à era digital, o artigo pode ser um livro ou um manual, conforme o desejo do mestre.

O gadget permite que você use as perícias Arcana, História, Medicina, Natureza, Religião e Sobrevida, mesmo que não as possua. Use seu modificador de Inteligência (ou de Sabedoria, no caso de Medicina e Sobrevida). O bônus de proficiência do gadget depende de seu ciclo: +2 no primeiro ciclo, +3 no segundo, +4 no terceiro, +5 no quarto, +6 no quinto e +7 no sexto. Se você já tiver a perícia, o teste é feito com vantagem. O custo é de 1 ponto de aura, mas você só gasta se for bem-sucedido no teste. Se falhar, não há custo, porém isso também indica que você não pode mais tentar utilizar o gadget para obter a informação desejada.

O gadget é um dispositivo místico e não está necessariamente conectado à internet (embora possa estar). Portanto, para se beneficiar da divindade, você não precisa de conexão sem fio ou algo do tipo.

GRAVITAÇÃO (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 15 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

Controlando os campos gravitacionais a sua volta, você pode atrair ou repelir um objeto. O artigo não pode pesar mais que quatro quilos e deve estar a uma distância máxima de quinze metros. Para remover uma peça das mãos de alguém, você faz uma tirada de Sabedoria contra um teste de Força do oponente. Se obtiver um resultado maior, o artigo é atraído em sua direção. Uma falha ou empate mantém o artefato em poder do adversário. Se ele estiver segurando o objeto com as duas mãos, joga os dados com vantagem.

ILUSÃO PERMANENTE (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 30 metros	Duração: permanente
Grau de abalo: alto	

Gastando 4 pontos de aura, o anjo ou demônio cria uma ilusão permanente centrada em determinado local. Todos os indivíduos que tiverem contato com a imagem vão tomá-la como real, a não ser que a estudem minuciosamente. Se assim o fizerem, têm direito a um teste de resistência de Inteligência (dificuldade 20) para descobrir o engodo. A ilusão afeta todos os cinco sentidos, mas é estática.

Os personagens que tomarem a ilusão como real devem obedecer a seus limites. Por exemplo, um muro ilusório será visto como uma construção verdadeira e não poderá ser transposto. Um soco nessa muralha provocará o mesmo dano que um soco em uma estrutura de pedra — a única diferença é que o dano será psíquico, não de impacto.

O volume máximo da ilusão é de vinte metros cúbicos por ciclo. Ela permanece por tempo indeterminado, mas pode ser dispersa por outro personagem que perceba o engano e também possua a divindade Ilusão Permanente. Nesse caso, ele precisa ser bem-sucedido em um teste de Inteligência, dificuldade 15. A ilusão pode ser anulada também pela divindade Dispersar Energia (conforme as regras da técnica).

INFRAVISÃO (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Esta divindade permite que você sinta o calor de pessoas, entidades ou objetos a uma distância de até trinta metros, sabendo localizá-los e distinguir seus contornos. Apesar do nome, a captação de espectros térmicos pode ser feita também pelo tato, o que significa que você é capaz de “enxergar” mesmo na escuridão completa (normal ou mística). Perceber a radiação infravermelha também o capacita a distinguir com precisão os diversos tipos de material (carne, pedra, madeira, metal, couro etc.), garantindo vantagem em todos os testes de resistência contra ilusão. Permite também que você saiba se um corpo está vivo ou morto (ou morto-vivo), por exemplo. A técnica está sempre ativa.

IRA DE DEUS (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Alcance: pessoal	Duração: ver descrição
Grau de abalo: alto	

Seus golpes aplicados com os pés e os punhos causam 6d6 pontos de dano + modificador de Força. Além disso, sempre que você tirar 6 no dado (ou dados), jogue-o(s) novamente e some o valor ao resultado final. Se voltar a tirar 6, jogue-o(s) de novo, e assim por diante.

Caso você tenha escolhido luta desarmada como uma das especializações na divindade Arma Dedicada, todos os demais bônus são também aplicáveis, inclusive o crítico ampliado.

É preciso gastar 4 pontos de aura para ativar esta técnica, que permanece em funcionamento até o fim do combate, não importa quanto ele dure. A Ira de Deus permite, ainda, que você execute as seguintes façanhas:

- *Onda de choque:* concentre-se por toda uma rodada e dê um golpe no chão (ou produza atrito com os punhos, caso esteja voando). Todos em uma esfera de quinze metros de raio ou em um cone de trinta metros à sua frente devem superar um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + bônus de Força do conjurador). Os que forem bem-sucedidos são apenas jogados no chão (*prone*). Os que não passarem no teste ficam aturdidos (*stunned*) por 1d4 rodadas e sofrem 2d6 pontos de dano sônico + o modificador de Força do conjurador. Os benefícios de Arma Dedicada não são aplicados nesse caso. O custo é de 4 pontos de aura, mas, se a Ira de Deus já estiver ativa, não há gasto extra.

- *Ataque estrutural:* você concentra seu ataque em um ponto específico de uma estrutura (um prédio, uma ponte, uma estátua, um castelo). O dano da Ira de Deus é aplicado uniformemente a toda a estrutura. Não é necessário tirada de ataque, mas é preciso gastar 4 pontos adicionais de aura.

A Ira de Deus pode ser usada como dano radiante ou de impacto, à escolha do conjurador.

LER EMOÇÕES (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Alcance: 20 metros	Duração: ver descrição
Grau de abalo: baixo	

Você consegue perceber claramente o estado emocional de outro personagem e saber se ele está triste, alegre, calmo, nervoso, zangado, ansioso, enciumado, excitado, deprimido, enojado, amedrontado, apaixonado, desconfiado, amargurado, decepcionado, empolgado, aprensivo ou qualquer outro. Não é possível descobrir as intenções alheias com precisão matemática, mas a técnica garante vantagem nos testes de Perspicácia feitos para descobrir as intenções do alvo. Ler Emoções não tem custo, mas você precisa declarar que vai usar a divindade e ativá-la no princípio da rodada.

LER MENTES (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 2 metros	Duração: 3d8 horas
Grau de abalo: baixo	

Esta técnica permite que você invada a mente alheia e absorva lembranças, descobrindo informações ocultas. Além disso, pode assimilar uma quantidade de perícias igual a 2 + seu modificador de Inteligência. Ao fazer isso, você ganha não só a perícia como o bônus de proficiência do alvo (naquela perícia), mas precisa combinar esse bônus com seu próprio modificador de habilidade. Alternativamente, você pode substituir uma (ou mais) perícia(s) pela proficiência em determinada arma, armadura, escudo ou ferramenta. As informações permanecem em sua memória por 3d8 horas.

O personagem sujeito a esta técnica pode tentar resistir superando um teste de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador). O sucesso significa que a mente não pode mais ser rastreada. De qualquer maneira, os indivíduos afetados não são prejudicados de nenhuma forma, não perdem suas capacidades nem sequer ficam aturdidos.

É preciso estar a uma distância máxima de dois metros da vítima. O custo é de 2 pontos de aura.

LER OBJETOS (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1 minuto
Alcance: toque	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Segurando e estudando um objeto por um minuto, você consegue descobrir em detalhes suas propriedades místicas ou mágicas (mas não sua história, a quem pertenceu ou impressões psíquicas), aprendendo a usá-las e/ou ativá-las.

LEVITAR (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: pessoal

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: ver descrição

Você pode flutuar verticalmente (mas não horizontalmente), a até vinte metros de altura, sem o uso das asas. O peso que você consegue erguer consigo é igual a seu modificador de Força vezes 10, em quilos. Você pode continuar flutuando por tempo indeterminado, mas apenas em áreas de tecido delgado ou menor.

LINHA DE CRONOS (NÍVEL 6)

Custo: 100

Alcance: 10 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Com esta divindade, você é literalmente capaz de viajar no tempo, para o presente ou para o futuro. O período escolhido não é um fator — você pode se deslocar um dia ou um milhão de anos (ou até mais). O custo é de 100 pontos de aura. A viagem no tempo é extremamente desgastante, e além dos pontos de aura o malakim sofre a perda permanente de 1 ponto de Constituição. É possível levar outros consigo, contanto que os transportados sejam voluntários. O custo em aura é o mesmo, mas cada indivíduo extra causa a perda de mais 1 ponto de Constituição, permanentemente.

LUZ (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: ver descrição

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: ver descrição

Grau de abalo: normalmente alto. Mas, se você centrar o foco de luz dentro de uma lanterna (mesmo quebrada), as pessoas entenderão que o feixe está sendo gerado pelo aparelho e o grau de abalo será reduzido para baixo.

Com um simples comando, você cria um raio de luz que emana de alguma parte de seu corpo ou de algum objeto que esteja carregando. O brilho ilumina uma área de vinte metros de raio ou um feixe de até sessenta metros em linha reta, impondo desvantagem nos ataques e nos testes de Sabedoria a qualquer criatura sensível à luz forte (como os espectros).

Esta divindade pode ser usada, também, para produzir um clarão e ofuscar seus oponentes. O alvo deve superar um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Destreza do conjurador) ou ficar cego por 1d4 rodadas. Se a Luz for utilizada como clarão, perde as propriedades de iluminar a área descrita no parágrafo anterior.

MAGNETISMO (NÍVEL 3)

Custo: 3

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1d8 minutos

Esta técnica cria pequenas alterações no padrão das chamas, na textura das pedras, no balanço do vento ou no curso das águas, fazendo

com que os observadores desses movimentos fiquem fascinados. Todos os adversários em um raio de até dez metros (e a até trinta metros de você) devem fazer um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Se falharem, ficarão hipnotizados (e paralisados) por até 1d8 minutos. Se forem atacados ou sacudidos, os efeitos se perdem e eles voltam à razão.

MEMÓRIA EIDÉTICA (NÍVEL 2)

Custo: 1

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: 1 hora

Você se lembra de praticamente tudo o que leu e pode buscar esse conhecimento no fundo da mente, quando necessário. Concentrando-se por uma rodada e gastando 1 ponto de aura, você ganha acesso a uma das seguintes perícias, à sua escolha: Arcana, História, Investigação, Medicina, Natureza, Religião ou Sobrevivência, podendo fazer testes usando seu bônus de proficiência + o modificador da habilidade relacionada. Caso você já tenha a perícia, seu bônus de proficiência é duplicado. Esta divindade não funciona se você já tiver especialização (*expertise*) na perícia. Os benefícios persistem por até uma hora.

MENTE EM BRANCO (NÍVEL 5)

Custo: ver descrição

Alcance: 3 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: ver descrição

Esta famosa técnica permite que você apague a mente de outrem de forma total ou parcial, criando memórias falsas, inclusive. O alvo faz um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador). Se falhar, as lembranças (ou algumas delas, à sua escolha) desaparecem temporariamente. O indivíduo afetado perde seu bônus de proficiência nas perícias e nas ferramentas, além de não poder mais acessar suas divindades (ou magias e habilidades especiais de classe, no caso dos mortais). Perde também a proficiência nas armas, armaduras e escudos que possuía. As demais estatísticas (testes de resistência, pontos de vida, habilidades e características especiais de casta ou raça) permanecem as mesmas. O custo é de 5 pontos de aura.

O efeito imediato da Mente em Branco é que a vítima entra em coma, ficando inconsciente por 2d10 horas. Quando acorda, está completamente confusa. Os tempo de recuperação é de 2d6 dias, mas você pode usar mais pontos de aura para alongar esse período, imediatamente após o alvo falhar no teste de resistência. Se você quiser gastar 5 pontos de aura adicionais, os efeitos persistem por 3d6 semanas. Se gastar 10 pontos adicionais, a amnésia dura 4d6 meses. Se usar mais 20 pontos de aura, a Mente em Branco continua ativa por 2d4 anos. Não é possível utilizar esta técnica em anjos ou demônios de ciclos maiores ou em criaturas com mais dados de vida que você.

MENTE FECHADA (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: constante

Duração: permanente

Serafins, malakins e satanis são mestres do controle mental, podendo não apenas atacar como também se defender de ofensivas psíquicas. Os personagens que tiverem esta divindade são beneficiados com as seguintes características:

- *Raciocínio rápido*: vantagem automática em todos os testes de Iniciativa.
- *Vontade de aço*: você tem resistência a ataques psíquicos (sofrendo apenas metade do dano). Além disso, a Mente Fechada garante vantagem nos testes de resistência contra investidas que afetem a mente, sejam ilusões, sondagem da memória, controle de emoções, manipulação de pensamentos ou outras agressões do tipo.
- *Explosão cerebral*: seus ataques psíquicos (provenientes de divindades como Rasgo na Psique) causam danos incalculáveis. Sempre que você tirar o resultado máximo no dado de dano envolvendo um ataque psíquico (por exemplo, rolar 10 no d10), role de novo. Se tirar novamente o valor máximo, faça uma nova tirada, e assim por diante.

MESTRE DOS FANTOCHES (NÍVEL 6)

Custo: ver descrição

Tempo de lançamento: ver descrição

Alcance: ver descrição

Duração: ver descrição

Grau de abalo: baixo

Esta profanação permite que o daimonium possua até vinte corpos humanos por vez. As regras para a possessão estão descritas no capítulo 3: Luz e Trevas. Trata-se de uma habilidade especial da casta dos daimoniuns, com a diferença de que, agora, as vítimas não podem mais tentar se libertar a cada nascer do sol — uma vez fracassado o teste de resistência, elas permanecem sob o jugo demoníaco por quanto tempo o agressor desejar. O diabo pode saltar de corpo em corpo (não importa a distância) no espaço de uma ação. Enquanto você estiver em determinado corpo, os demais agirão normalmente, mas estarão sujeitos às suas ordens e farão tudo o que você mandar, atacando amigos e até cometendo suicídio, se assim ordenados. Lembre-se de que a possessão só funciona em seres humanos vivos.

MIRAGEM (NÍVEL 1)

Custo: 0

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 30 metros

Duração: 1 rodada

Grau de abalo: baixo

Você implanta uma ilusão na mente de um indivíduo, com a duração de uma rodada (seis segundos). Essa ilusão afeta apenas um dos sentidos por vez: você pode criar um vulto silencioso passando por um corredor, sons de passos, cheiro de queimado, um gosto amargo na boca ou a sensação de alguém dando uma palminha no ombro. Esta técnica afeta a camada superficial da mente e, como é inofensiva, em geral não permite testes de resistência — o personagem deve julgar por si mesmo a natureza do distúrbio. Contudo, se a Miragem for usada com propósitos ofensivos — por exemplo, para criar um tapete e impedir que o adversário enxergue um buraco, o que fará com que ele caia e se machuque —, o alvo pode fazer um teste de resistência de Inteligência para perceber o engodo (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador).

O volume total da imagem é de no máximo dois metros cúbicos. Tanto a vítima quanto o ambiente que será palco da ilusão precisam

estar a até trinta metros de você. É possível renovar a Miragem rodada a rodada, sem custo, mas o anjo ou demônio tem de se concentrar nela e não pode fazer absolutamente mais nada. Se a concentração se perder ou você se afastar do cenário e/ou do alvo, a imagem desaparece.

MURALHA ELEMENTAL (NÍVEL 3)

Custo: 3

Tempo de lançamento: 1 ação

Alcance: 20 metros

Duração: ver descrição

Grau de abalo: alto

O ishim ou zanathus cria muralhas de proteção compostas de um dos elementos da natureza, segundo sua província, a uma distância máxima de vinte metros. O custo é de 3 pontos de aura.

- *Muralha de Fogo (fogo)*: você cria um muro de fogo opaco com quinze centímetros de espessura, trinta metros de largura e quinze metros de altura. Como opção, é possível criar uma esfera ou semiesfera de fogo, com dez metros de raio. Todos que tentarem transpor a muralha ou esfera/semesfera sofrem 10d6 pontos de dano. O fogo se extingue dentro de cinco minutos.
- *Muralha de Pedra (terra)*: você cria um muro de pedra com trinta centímetros de espessura, trinta metros de largura e quinze metros de altura. Como opção, é possível criar um cubo de até dez metros cúbicos. O muro ou cubo tem classe de armadura 15. É possível abrir uma brecha (que permita o acesso) em algum ponto, infligindo à estrutura 200 pontos de dano. Como é feita de rocha, a muralha (ou o cubo) só é afetada(o) por dano de ácido, impacto, energia, radiante e sônico. O muro ou cubo é permanente e se mantém até que você resolva desfazê-lo.
- *Muralha de Gelo (água)*: você cria um muro de gelo opaco com trinta centímetros de espessura, trinta metros de largura e quinze metros de altura. Como opção, é possível criar uma esfera ou semiesfera de gelo, com dez metros de raio. O muro ou esfera/semesfera tem classe de armadura 12. É possível abrir uma brecha (que permita o acesso) em algum ponto, infligindo à estrutura 80 pontos de dano. Como é feita de gelo, a muralha ou esfera/semesfera é imune a danos por gelo (além de danos necróticos, psíquicos e por veneno) e vulnerável a danos por fogo. Todos que tentarem transpor a brecha, porém, se expõem a um frio cortante e precisam fazer um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se falharem, sofrem 5d8 pontos de dano; se forem bem-sucedidos, sofrem metade do dano. A muralha ou esfera/semesfera de gelo persiste por duas horas.
- *Ciclone (ar)*: um pequeno ciclone envolve você e seu grupo. Todos no olho do ciclone (com até dez metros de raio) estão imunes a ataques a distância por corte, perfuração, impacto, fogo, ácido, veneno e frio (e a qualquer objeto físico arremessado de fora da barreira, mas não a dano elétrico, sônico, necrótico, de energia, radiante ou psíquico). Quem desejar atravessar o ciclone deve superar um teste de resistência de Força (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Os que falharem são atirados para fora e sofrem 5d8 pontos de dano por impacto. Os que forem bem-sucedidos conseguem penetrar o ciclone, mas sofrem 2d8 pontos de dano por corte (ferimentos provocados por grãos de areia, terra, poeira etc.). O ciclone dura até dez minutos.

MURALHA TELECINÉTICA (NÍVEL 4)

Custo: 4
Alcance: 30 metros
Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação
Duração: 10 minutos

Você usa a força da mente para conjurar uma muralha invisível, imediatamente erguida em algum ponto a até trinta metros de distância, com dimensões iguais a três metros quadrados por ciclo. Como opção, você pode criar a sua volta uma esfera ou semiesfera com três metros de raio por ciclo. Uma vez dentro da esfera/semesfera ou atrás da muralha, você e seus aliados estão protegidos contra todos os tipos de ataques físicos. Se você estiver no plano físico, criaturas astrais também não podem transpor a barreira. A divindade persiste por dez minutos, e o custo é de 4 pontos de aura.

NEBLINA (NÍVEL 1)

Custo: 0
Alcance: 20 metros
Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação
Duração: 1 minuto

Uma neblina, que pode conter vapor (água), poeira (terra), fumaça (fogo) ou gás (ar), cobre uma área esférica com até dez metros de raio. Você e seus aliados podem enxergar perfeitamente. Os adversários têm desvantagem nos testes de Sabedoria (Percepção), Iniciativa e nos ataques a distância. A neblina persiste por um minuto e depois precisa ser conjurada novamente. VENTOS fortes a dispersam. Personagens com Sentidos Aguçados ou Infravisão não são afetados.

ONISCIÊNCIA (NÍVEL 4)

Custo: 4
Alcance: pessoal
Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada
Duração: instantânea

Nomeie ou descreva um indivíduo, lugar ou objeto. No espaço de uma rodada, esta técnica traz a sua mente um breve resumo dos fatos mais relevantes a respeito do assunto. Não é possível descobrir informações secretas, inéditas ou exclusivas. O custo é de 4 pontos de aura.

PANE (NÍVEL 2)

Custo: 2
Alcance: 30 metros
Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação bônus
Duração: 1 minuto

Gaste 2 pontos de aura e faça um teste de Sabedoria (dificuldade 12). Se for bem-sucedido, todos os utensílios mecânicos, digitais e eletrônicos (incluindo armas de fogo) em um raio de trinta metros de você param de funcionar por um minuto. Você pode selecionar determinados itens (as armas de fogo de seus amigos, por exemplo) para não serem afetados.

PAZES (NÍVEL 3)

Custo: 3
Alcance: 10 metros
Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação
Duração: 1 hora

Esta é uma divindade emocional que remove o ímpeto agressivo da criatura afetada. O alvo faz um teste de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Se falhar, ficará apaziguado por uma hora. Se as circunstâncias mudarem, ele for estimulado por fatores externos (algum que não foi apaziguado) ou uma das partes for atacada pela outra, os efeitos se perdem.

Os seres apaziguados não viram seus amigos, tampouco se tornam mais dóceis — eles continuam a estranhá-lo e a vê-lo como inimigo, mas perdem o furor imediato de combate. O custo é de 3 pontos de aura.

PLASMA (NÍVEL 5)

Custo: 5 por descarga
Alcance: 300 metros
Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação
Duração: instantânea

Com esta técnica, você consegue manipular o plasma, considerado o quinto elemento. Se quiser, pode disparar até duas descargas por rodada contra seus inimigos, fazendo uma tirada de ataque usando seu bônus de proficiência + modificador de Destreza. Se acertar, o(s) alvo(s) recebe(m) 10d12 pontos de dano radiante. Cada disparo custa 5 pontos de aura.

PONTO FRACO (NÍVEL 5)

Custo: 0
Alcance: pessoal
Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: constante
Duração: instantânea

Sempre que você acertar um golpe crítico, seus dados são quadruplicados, não duplicados. Não há custo para esta divindade, que está sempre ativa. Como manda a regra padrão, note que apenas os dados são quadruplicados, não os modificadores.

PORTAL (NÍVEL 5)

Custo: 5
Alcance: 10 metros
Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: ver descrição
Duração: ver descrição

Esta técnica estabelece uma conexão mística do ponto onde você está a qualquer outra região do cosmo. O processo de abertura do portal leva 2d4 minutos. O personagem não precisa ter estado no local antes, mas deve conhecer suas regras, então é necessário conduzir uma investigação prévia sobre a zona de chegada — a qual pode ser feita em bibliotecas, consultando espíritos ou navegando na internet. Seja como for, demora 2d6 dias. No fim desse período, faça um teste de Inteligência (Arcana), dificuldade 15. O sucesso indica que você está apto a abrir o portal. Se fracassar, poderá fazer uma nova investigação, que leva o mesmo prazo (2d6 dias).

O custo é de 5 pontos de aura. O portal fica aberto por uma hora — esse período pode ser ampliado gastando-se mais pontos de aura, à razão de 5 pontos extras por hora. Para torná-lo permanente, o custo é de 45 pontos de aura. Você pode escolher se a conexão é de mão única (só permite o ingresso) ou de mão dupla (permite o ingresso e o retorno).

PRESA FÁCIL (NÍVEL 2)

Custo: 2 por dia

Alcance: ver descrição

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Se você tiver acesso a algum objeto ou parte do corpo da presa (peça de roupa, fios de cabelo, gotas de sangue, raspas de unha ou algo do tipo), poderá rastreá-la com a mesma velocidade com que consegue viajar. Não é preciso que haja rastros físicos, mas o mestre pode pedir um teste de Sabedoria (Percepção) contra Destreza (Furtividade) do alvo, caso este esteja tentando se esconder. A distância não é um fator. O anjo ou demônio é capaz de perseguir sua caça mesmo que ela tenha tomado um barco ou um avião para outro continente. O custo é de 2 pontos de aura por dia de viagem.

PRESSENTIMENTO (NÍVEL 3)

Custo: 3

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: instantânea

Concentrando-se por uma rodada, você obtém a resposta sobre o resultado de uma ação específica que pretende desempenhar a até trinta minutos no futuro. A resposta pode ser “sim” (para augúrios favoráveis), “não” (para augúrios desfavoráveis), “talvez” (para augúrios que podem ser bons ou ruins) ou o silêncio (caso não haja uma resposta disponível).

Uma vez a par desse resultado, você pode alterar o futuro, tomando uma decisão diferente ou pegando outro caminho. O custo é de 3 pontos de aura. Após usar essa técnica três vezes, você só poderá voltar a usá-la depois do próximo nascer (anjos) ou pôr do sol (demônios).

PROFÉCIA (NÍVEL 5)

Custo: ver descrição

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 10 minutos

Duração: instantânea

Esta divindade lhe garante o dom da profecia e pode ser usada de várias formas. O mestre pode, eventualmente, revelar a você um fato que acontecerá no futuro (próximo ou distante). Nesse caso, não há custo.

Você pode tentar, também, usar a profecia ativamente, para descobrir o que acontecerá nas próximas 24 horas. Sabendo de antemão o que vai acontecer, você não poderá ser surpreendido, terá vantagem em todos os ataques, testes de resistência e testes de habilidade e perícia até que se passem essas 24 horas. O custo é de 15 pontos de aura. É preciso se concentrar durante dez minutos para captar as informações.

PROJETAR GOLPE (NÍVEL 2)

Custo: 2

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: constante

Duração: instantânea

Usando uma arma de combate corpo a corpo (espada, machado, maça etc.) ou seus pés e punhos, você é capaz de deslocar o ar e estender seus golpes a uma distância de até dez metros por ciclo. É possível pro-

jetar mais de um ataque por rodada (caso você tenha múltiplas ações), mas cada golpe projetado custa 2 pontos de aura.

PSICOMETRIA (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: toque

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Tocando um objeto, você capta as impressões marcantes e traumáticas associadas a ele. Por exemplo, ao examinar a faca usada em um crime, é possível discernir o rosto da última pessoa que a segurou ou vislumbrar o momento do assassinato. A exata natureza desse lampejo é decidida pelo mestre.

Para vislumbrar esses clarões, o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção), dificuldade 15. Se falhar, não pode tentar novamente. Se for bem-sucedido, ainda assim é possível que nada seja revelado, afinal nem todos os objetos possuem impressões marcantes ou traumáticas.

PUREZA DO CORPO (NÍVEL 4)

Custo: 4 ou 0 (ver descrição)

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

ou constante (ver descrição)

Duração: 8 horas ou permanente (ver descrição)

Gastando 4 pontos de aura, você ganha, por oito horas, resistência a um tipo de dano à sua escolha: ácido, impacto, fogo, energia, eletricidade, necrótico, perfuração, veneno, corte ou sônico. Se você já tiver resistência ao tipo de dano escolhido, sofre apenas um quarto do dano. É possível gastar mais pontos de aura para obter resistência a mais de um tipo de dano.

A Pureza do Corpo também o torna permanentemente imune a armas mundanas de corte, perfuração e impacto, como facas, espadas, martelos, flechas, armas de tiro ou mesmo socos e chutes desferidos por pessoas comuns. Não há custo nesse caso, mas lembre-se de que os ataques (armados ou desarmados) efetuados por criaturas místicas (aberrações, bestas, construtores, dragões, elementais, fadas, gigantes, monstruosidades, lodos, plantas e mortos-vivos, além de outros infernais e celestes) podem feri-lo normalmente, assim como as armas mágicas e místicas.

QUEBRAR O PÃO (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: toque

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 minuto

Duração: 1 hora

Esta divindade permite que o personagem crie quantidades razoáveis de comida e bebida. Munido de ao menos vinte gramas de alimento (não necessariamente pão) e cinquenta mililitros de água (ou outro líquido potável), você pode multiplicar esses víveres a fim de alimentar até seis indivíduos por ciclo. Embora singela, a alimentação nutre por um dia inteiro e cura 1d6 pontos de vida.

Esta técnica não tem custo, mas, depois que você quebrar o pão três vezes, só poderá voltar a quebrá-lo após o próximo nascer do sol.

O alimento precisa ser consumido em até uma hora: depois, começa a apodrecer e não pode mais ser ingerido.

QUIMERAS (NÍVEL 2)

Custo: 2	Tempo de lançamento: 1d6 minutos
Alcance: toque	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Os anjos e demônios com esta divindade sabem construir pequenos objetos que captam imagens, sons e cheiros de tudo o que se passa à sua volta. O artigo — chamado de *quimera* — não pode ser maior que dez centímetros cúbicos, mas você pode moldar a quimera em partes de um objeto maior — por exemplo, em um dos olhos de uma estátua. A peça tem a capacidade de absorver até 2.400 horas (cem dias) de informação. Os malakins costumam transcrever essas imagens e sensações em seus tomos, para só então descarregar a quimera.

Construir uma quimera leva 1d6 minutos e custa 2 pontos de aura. Os anjos e demônios conseguem reconhecer uma quimera apenas olhando para ela.

RASCO NA PSIQUE (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 30 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: baixo	

Com um comando, você projeta uma força psíquica que sobrecarrega a mente de outro personagem. O alvo deve superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) ou receber 1d10 pontos de dano psíquico por ciclo. O impacto é tão forte que, além do dano, o adversário fica confuso e tem desvantagem nos ataques, testes de resistência e testes de perícias até o fim da rodada.

Como opção, você pode, à vontade, converter o dano de suas armas (impacto, corte ou perfuração) em danos psíquicos.

RASTRO DO TROVÃO (NÍVEL 3)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Você é tão rápido que se move à velocidade do som. Com isso, ganha os seguintes benefícios:

- *Celeridade:* seu índice básico de deslocamento triplica. Em vez de 9 metros por rodada, você se desloca a 27 metros por rodada.
- *Evasão:* sempre que efetuar um teste de resistência de Destreza para receber metade do dano como consequência de um encanto, divindade, arma de hálito ou algo do tipo, você não sofre dano nenhum se for bem-sucedido, e apenas meio dano se falhar.
- *Ataque extra:* você ganha, permanentemente, um ataque extra na rodada. Por exemplo, um querubim de terceiro ciclo (dois ataques por rodada) que esteja empunhando duas armas (mais um ataque, total três) poderá efetuar quatro ataques.

REDOMA DE LUZ (NÍVEL 4)

Custo: 4	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 0	Duração: 10 minutos
Grau de abalo: alto	

O celeste cria uma redoma de luz (pode ser uma esfera) com dimensões iguais a três metros de raio por ciclo. Dentro dessa área, você e seus aliados estão protegidos. A luz é parcialmente sólida e bloqueia todos os tipos de ataques físicos a distância (projéteis, jatos de fogo, relâmpagos etc.), mas uma vez dentro dela você e seus aliados também não podem atacar fisicamente. Os inimigos, contudo, ainda podem tentar atacar no corpo a corpo, invadindo a redoma — para penetrá-la, devem superar um teste de resistência de Força (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Aqueles que penetrarem a barreira chegam até você e podem agredi-lo, mas estarão ofuscados e cegos (*blinded*) pela claridade. Seus aliados enxergam perfeitamente. A divindade persiste por dez minutos, e o custo é de 4 pontos de aura.

REFLEXOS RÁPIDOS (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

O personagem possui reflexos extremamente rápidos em combate e responde aos ataques com esquivas e bloqueios igualmente velozes. Os benefícios são os seguintes:

- *Bônus de CA:* você ganha um bônus de +2 na sua classe de armadura, o qual sobe para +3 no segundo ciclo, +4 no terceiro ciclo, +5 no quarto ciclo, +6 no quinto ciclo e +7 no sexto ciclo. O bônus é cumulativo com armaduras de todos os tipos, Destreza, escudos ou qualquer outro recurso, mas é preciso estar em movimento para que o modificador se aplique. Indivíduos presos ou desacordados não têm condições de responder velozmente.
- *Bônus de iniciativa:* modificador permanente de +5 nos testes de Iniciativa. Como explicado anteriormente, é preciso estar em movimento para que o bônus se aplique.

REFÚGIO SEGURO (NÍVEL 1)

Custo: ver descrição	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 5 metros	Duração: 24 horas
Grau de abalo: baixo	

Com o dedo, trace um círculo imaginário delimitando uma área que comporte até seis indivíduos. Depois, descansse tranquilo. Você será mentalmente avisado se qualquer criatura (que não seja um de seus aliados) chegar a uma distância de até sessenta metros do refúgio.

A divindade não tem custo, mas você pode gastar pontos de aura para incluir mais companheiros dentro do círculo, à razão de um indivíduo por ponto de aura.

REGENERAÇÃO (NÍVEL 4)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Seu organismo é tão forte que você é capaz de regenerar uma quantidade de pontos de vida por rodada igual a seu modificador de Constituição. A regeneração deixa de funcionar se você cair a 0 ponto de vida. O benefício é permanente e não requer o gasto de pontos de aura.

REMENDO (NÍVEL 1)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 minuto
Alcance: toque **Duração:** instantânea
Grau de abalo: baixo

O personagem que conhece esta técnica pode consertar papéis, roupas, pergaminhos e até peças de couro rígido. Mesmo um livro queimado pode ser restaurado, se você conseguir pelo menos 90% de seus fragmentos. É preciso tocar nos retalhos com as mãos nuas para repará-los. O processo demora um minuto.

RESSURGIMENTO HEROICO (NÍVEL 5)

Custo: ver descrição **Tempo de lançamento:** constante
Alcance: pessoal **Duração:** permanente
Grau de abalo: baixo

Muitos anjos de outras castas se perguntam por que os querubins e os malikis não têm medo da morte. A divindade Ressurgimento Heroico talvez responda a essa pergunta. Esta técnica, em primeiro lugar, torna você imune ao dano massivo. Não importa quanto de dano você sofra, *nada* é capaz de matá-lo de uma só vez. Você também não precisa superar tiradas de resistência contra a morte. Uma vez que caia a 0 ponto de vida, permanece estável. Na próxima rodada, basta gastar 5 pontos de aura para subir a 1 ponto de vida. Não é possível se curar mais que isso, mas você já se encontra consciente e agora pode começar a se regenerar (caso possua a divindade Regeneração).

Muito embora você seja duro na queda, é possível matá-lo. Se, na mesma rodada em que você cair a 0 ponto de vida, seu inimigo acertá-lo com outro golpe, você sofre uma falha imediata no teste de resistência contra a morte, o que o impede de usar esta técnica. Com mais duas falhas, você morre, de acordo com a regra padrão de *D&D*. Caso consiga se estabilizar, você poderá, então, utilizar o Ressurgimento Heroico.

RESSURREIÇÃO (NÍVEL 6)

Custo: 30 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: toque **Duração:** instantânea
Grau de abalo: alto

O ofanim toca o cadáver e traz de volta à vida um ser humano que tenha morrido há até sete dias. Por definição, anjos e demônios não têm alma e não podem ser revividos, mas você consegue reagrupar a essência deles, caso esta divindade seja administrada em até um minuto após a "morte". Personagens ressuscitados (anjos, demônios ou seres humanos) regressam com apenas 1 ponto de vida. O custo é de 30 pontos de aura.

RESTAURAÇÃO MOLECULAR (NÍVEL 5)

Custo: 5 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: toque **Duração:** instantânea
Grau de abalo: alto

Com esta técnica, você é capaz de curar completamente um indivíduo apenas tocando nele. A Restauração Molecular recupera todos os pontos de vida, elimina os efeitos de drogas ou veneno no corpo, regenera membros decepados e desfaz as penalidades impostas por ferimentos temporários ou permanentes. Além disso, elimina qualquer condição de saúde adversa, como exaustão, cegueira, surdez, paralisia e aturdimento.

No caso dos seres humanos, a Restauração Molecular serve também para curar doenças e remover maldições. O custo é de 5 pontos de aura.

SACO SEM FUNDO (NÍVEL 1)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: toque **Duração:** permanente
Grau de abalo: baixo

Você cria pequenas dimensões dentro das quais pode guardar objetos variados. O peso máximo que se pode guardar são dez quilos por ciclo. Para acessar essas dimensões e pegar seus objetos, você só precisa (literalmente) enfiar a mão no bolso. Como opção, o personagem pode abrir uma bolsa, sacola, mochila ou coisa que o valha, mas o recipiente deve ser seu — não pode ser uma bolsa ou mochila qualquer.

SENHORIO (NÍVEL 6)

Custo: ver descrição **Tempo de lançamento:** 1 ação
Alcance: ver descrição **Duração:** ver descrição
Grau de abalo: baixo

Dentro de seu bolsão dimensional, ninguém pode superá-lo. Ao custo de 2 pontos de aura, você pode se teleportar para lá a qualquer momento, saindo do plano físico, astral ou etéreo (e considerando que a área não esteja selada pela Cortina de Aço). Somente você é teleportado, não seus amigos, mas você pode trazê-los nas rodadas seguintes, ao custo de 2 pontos de aura para cada aliado.

Você tem vantagem permanente (sem custo) em todas as tiradas de dado (iniciativa, ataques, testes de resistência e testes de perícias e habilidades) efetuadas dentro de seus domínios. Os adversários, por sua vez, têm desvantagem nas tiradas de dado feitas com o objetivo de confrontá-lo física, verbal ou mentalmente. Além disso, eles não podem usar suas divindades ou benefícios de casta no interior do bolsão, a não ser que você permita.

Neste nível, você se torna, também, capaz de utilizar a divindade Cárcere para sugar outras entidades para dentro de sua dimensão. As regras para capturar oponentes desse jeito são explicadas na descrição da divindade. O custo é de 6 pontos de aura (Senhorio) + 4 pontos de aura (Cárcere), totalizando 10.

SENSO DO PERIGO (NÍVEL 2)

Custo: 0 **Tempo de lançamento:** constante
Alcance: pessoal **Duração:** permanente
Grau de abalo: baixo

O personagem ganha vantagem automática e permanente em todos os testes de resistência de Destreza contra efeitos imediatos que ele possa enxergar, como armadilhas, encantos, armas de hálito e outras divindades. Além disso, um anjo ou demônio com Senso do Perigo nunca po-

de ser surpreendido. Para usar tal benefício, o anjo ou demônio não pode estar cego, surdo ou incapacitado. Não há custo, e a divindade está sempre ativa.

SENTIDOS AGUÇADOS (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: ver descrição

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: constante

Duração: permanente

Todos os seus cinco sentidos são incrivelmente apurados, permitindo que você execute as seguintes tarefas e ganhe os seguintes benefícios:

- *Visão noturna:* o personagem pode enxergar na escuridão. Não é possível distinguir cores, apenas formas.
- *Visão telescópica:* você consegue enxergar com perfeição (pode até ler um documento, por exemplo) a uma distância de até trinta metros por ciclo.
- *Audição ampliada:* você é capaz de escutar o que uma pessoa está falando a uma distância de até trinta metros por ciclo.
- *Sempre alerta:* você tem vantagem em todos os testes de Percepção.
- *Faro:* você tem vantagem nos testes de Investigação e Sobrevivência feitos para rastrear um indivíduo ou um grupo de indivíduos.

SERPENTES DO ABISMO (NÍVEL 2)

Custo: 2

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1 minuto

Com este poder, você cria tentáculos de escuridão sólida, que surgem abruptamente e cobrem uma área de cinco metros quadrados. Todas as criaturas de tamanho pequeno, médio ou grande que entrarem (ou estiverem) no local devem superar um teste de resistência de Destreza (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) ou ser capturadas. Os indivíduos capturados ficam retidos (*restrained*) e sofrem 3d6 pontos de dano por impacto. Na próxima rodada, as vítimas podem tentar um novo teste de resistência de Destreza ou de Força, o que for maior. Se forem bem-sucedidas, são libertas e deixam a área. A falha significa que continuam capturadas e sofrem outros 3d6 pontos de dano.

Os tentáculos podem emergir em qualquer ponto a até trinta metros de você e permanecem por um minuto (dez rodadas). O custo é de 2 pontos de aura.

SERVO INVISÍVEL (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: 1 hora

Você conjura uma sombra (um fantasma sem força de vontade) para ajudá-lo a cumprir tarefas simples, que não exijam teste de perícia. A entidade não é capaz de atacar, mas pode abrir portas, erguer objetos, trazer coisas até você, acender um fogão e coisas do tipo. Em termos de jogo, a pontuação de Força da criatura é 10.

Se for conjurada no plano físico, a sombra é invisível aos seres humanos. Se for chamada nos planos espirituais, qualquer um pode en-

xergá-la e atacá-la. O fantasma tem classe de armadura 10 e 1 ponto de vida. Se ele se afastar mais de trinta metros de você, a divindade se perde.

SOBERANIA (NÍVEL 6)

Custo: 6

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 1 hora

Um personagem com Soberania é respeitado e temido. Sua presença é tão forte que ninguém ousa agredi-lo, física ou verbalmente. Os indivíduos que tentarem devem superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Se for bem-sucedido, o adversário pode atacar, mas com desvantagem. Os que falharem submetem-se à sua vontade e chegam a se ajoelhar perante você. O custo é de 6 pontos de aura, e a divindade permanece por uma hora. Os anjos e demônios de sexto ciclo ou mais, assim como as criaturas com 21 dados de vida ou mais, não são afetados pela Soberania.

SOPRO DA MORTE (NÍVEL 3)

Custo: 3

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Concentrando-se por uma rodada, você destrói a energia espiritual de qualquer criatura em uma esfera de vinte metros de raio, causando 10d6 pontos de dano necrótico. Os que forem bem-sucedidos em um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador) sofrem apenas metade do dano. Seus aliados que estejam dentro da área de efeito são imunes ao Sopro da Morte, se você assim determinar. O custo é de 3 pontos de aura.

SOPRO DO TEMPO (NÍVEL 2)

Custo: 2 ou 5 (ver descrição)

Alcance: 30 metros

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Com esta técnica, você é capaz de envelhecer ou rejuvenescer um animal, planta ou ser humano. Se esta divindade for usada para rejuvenescer, o ser (geralmente idoso) recupera a forma física de outrora. Caso seja utilizada para envelhecer, o alvo faz um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Inteligência do conjurador). Se falhar, perde 1d6 pontos de Força, Destreza e Constituição permanentemente, mas não é possível reduzir essas habilidades abaixo de 3. O custo é de 2 pontos de aura.

Esta técnica pode ser usada em imortais, mas só afeta a Força e a Destreza (não a Constituição). O custo, nesse caso, é de 5 pontos de aura. Os efeitos são temporários: o alvo recupera todos os seus pontos de Força e Destreza após um descanso longo. Anjos ou demônios de ciclos mais altos ou criaturas com mais dados de vida que você são imunes às suas investidas.

SORTE GRANDE (NÍVEL 3)

Custo: 3

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: ver descrição

Duração: instantânea

Esta técnica simples, porém muito útil, permite que o anjo ou demônio manipule a realidade à sua volta. Em termos práticos, você pode gastar 3 pontos de aura para negar um acerto específico — se quiser, espere o mestre rolar os pontos de dano, para só então declarar o uso da divindade.

O máximo de vezes que se pode conjurar este poder é igual a duas vezes o seu ciclo (por exemplo, um eloísmo de terceiro ciclo pode usar a Sorte Grande seis vezes, no máximo). Depois, é preciso esperar o próximo nascer (anjos) ou pôr (demônios) do sol. É possível utilizar esta técnica mais de uma vez na mesma rodada, para negar múltiplos acertos.

Sorte Grande não funciona contra divindades ou encantos que exijam testes de resistência, mas é aplicável a todos os efeitos (comuns, místicos ou mágicos) que peçam do agressor uma tirada de ataque.

SUGAR ENERGIA (NÍVEL 3)

Custo: 3

Alcance: 10 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Você suga a energia de uma criatura que esteja a até dez metros de distância. O alvo deve fazer um teste de resistência de Constituição (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se falhar, sofre 4d8 pontos de dano necrótico — esse montante vai para você, que pode usá-lo para recuperar pontos de vida ou pontos de aura, à razão de um para um. O custo é de 3 pontos de aura.

SUSSURRO DOS MORTOS (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: 20 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: instantânea

Todos os anjos e demônios são capazes de enxergar o plano astral. Os fantasmas, porém, são criaturas atormentadas e não falam nada que seja realmente útil. Os ofanins são bons em redimi-los, mas nem sempre conseguem arrancar informações deles, sob o risco de provocar um novo surto psicótico. Os personagens com esta divindade, por sua vez, são mestres em lidar com almas penadas.

As informações obtidas são vagas, mas proveitosa — normalmente pistas que ajudam você e seus aliados a continuar a missão. “Um chifrado passou por aqui”, ou “Monstros aguardam adiante”, ou ainda “O lugar está abandonado faz duas semanas” são basicamente o tipo de coisas que essas entidades murmuram.

Esta técnica não tem custo, mas só pode ser usada uma quantidade de vezes igual a seu modificador de Carisma. Para utilizá-la novamente, o anjo deve esperar o próximo nascer do sol (ou pôr do sol, no caso dos demônios), quando todas as suas energias são recarregadas.

TELEPATIA (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: 30 metros por ciclo

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 rodada

Duração: ver descrição

Você cria um elo mental com uma quantidade máxima de indivíduos igual a $2 + \text{seu modificador de Inteligência}$. Uma vez que as mentes estejam conectadas, o grupo pode se comunicar sem trocar uma só palavra, no mais completo silêncio. Não é possível ler pensamentos, apenas “escutar” o que o outro diz mentalmente. Os participantes do elo mental devem ser voluntários.

O personagem precisa se concentrar apenas na primeira rodada. Uma vez estabelecido o elo, a conversa pode continuar por tempo indeterminado, inclusive durante um combate. O alcance máximo da Telepatia é de trinta metros por ciclo. O laço telepático se mantém mesmo que os participantes estejam separados por barreiras físicas, como portas e muros. O contato visual só é necessário na primeira rodada.

TELEPORTE (NÍVEL 5)

Custo: 5 + 5 por aliado

Alcance: ver descrição

Grau de abalo: alto

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Quando o teleporte é ativado, você desaparece e reaparece imediatamente em algum outro ponto do mesmo plano de existência, a uma distância máxima de cinquenta quilômetros por ciclo. É preciso conhecer o lugar aonde você deseja ir — não é possível se teleportar para o interior de uma fortaleza que você nunca visitou, por exemplo.

O custo para se teleportar é de 5 pontos de aura. Cada aliado custa mais 5 pontos de aura. Os indivíduos transportados precisam ser voluntários e devem estar a uma distância de não mais que dez metros de você.

TRANSFERÊNCIA ESPIRITUAL (NÍVEL 2)

Custo: ver descrição

Alcance: 3 metros

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: ver descrição

Esta divindade é o que permite aos hashmalins, baals e belials manipularem almas humanas. Para retirar o espírito de um corpo, você precisa estar a no máximo três metros da pessoa e gastar 2 pontos de aura. O alvo deve superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Se falhar, a essência da pessoa deixa o organismo e fica em poder do infernal ou celeste. Você pode guardar consigo até duas almas por ciclo.

No momento em que o espírito é removido, a vítima cai a 0 ponto de vida e permanece estável por até uma hora. Se nesse período ela receber cuidados médicos, permanece assim — estável e em coma por tempo indeterminado. Se não for medicada em até uma hora, morre. Caso o espírito seja devolvido ao corpo enquanto a pessoa ainda estiver viva, ela recobra a razão e todos os seus pontos de vida em 1d8 minutos.

Uma vez de posse da alma, o personagem pode guardá-la consigo (como já explicado) ou prendê-la em algum objeto. Desse jeito, é pos-

sível ter uma vasta coleção de espíritos aprisionados. Conversar com eles, porém, não é uma atividade tão simples e requer a divindade Susurre dos Mortos. A Transferência Espiritual pode ser usada também no plano astral, para capturar fantasmas (mas não espectros). As regras são as mesmas descritas anteriormente.

Somente espíritos humanos (vivos ou mortos) são suscetíveis à Transferência Espiritual. Contudo, esta técnica pode ser utilizada, no plano físico, de forma ofensiva. Você deve, antes de tudo, ter uma alma consigo. Então, pode tentar prendê-la no avatar de um anjo ou demônio, gastando 5 pontos de aura. O alvo faz um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Sabedoria do conjurador). Se falhar, fica atordoado por 1d4 rodadas, retomando a compostura após esse tempo. A divindade Exorcismo remove a entidade imediatamente. Uma falha crítica (resultado 1) no teste de resistência significa que os espíritos (celeste e humano) se mesclam, e para remover a alma humana desse ponto em diante é necessária a divindade Transferência Espiritual — o Exorcismo não funciona mais.

TRAVESSIA ESPIRITUAL (NÍVEL 5)

Custo: 0	Tempo de lançamento: 1 ação
Alcance: 10 metros	Duração: instantânea
Grau de abalo: alto	

Esta técnica permite que você e seus amigos viajem livremente pelos planos de existência sem gasto de energia. Se sua intenção for cruzar o tecido da realidade, uma brecha se abre na membrana, permitindo

que vocês entrem ou saiam — os avatares são construídos e reformados imediatamente, sem custo em pontos de aura. A Travessia Espiritual também o habilita a encontrar rasgos na barreira etérea, poças de escuridão que levam ao plano das sombras e trilhas que conduzem ao mundo dos sonhos.

Rasgar o tecido da realidade é simples e não requer testes, mas você precisa superar um teste de Sabedoria para achar caminhos ao plano das sombras (dificuldade 5), ao etéreo (dificuldade 10) e ao mundo dos sonhos (dificuldade 15). A falha significa que você não encontrou a rota. O sucesso faz com que você encontre o caminho — se houver algum disponível na região. Esta divindade não tem custo em pontos de aura.

TRILHA DO CAÇADOR (NÍVEL 1)

Custo: 0	Tempo de lançamento: constante
Alcance: pessoal	Duração: permanente
Grau de abalo: baixo	

Os personagens que tiverem esta divindade ganham vantagem em todos os testes de Furtividade. Se você estiver tentando se aproximar de alguém com o intuito de atacá-lo e conseguir surpreendê-lo, esse seu primeiro ataque é efetuado com vantagem e você ainda adiciona mais 2d6 pontos à sua tirada de dano. Esse dado extra da surpresa (2d6) sobe para 4d6 no segundo ciclo, 6d6 no terceiro ciclo, 8d6 no quarto ciclo, 10d6 no quinto ciclo e 12d6 no sexto ciclo. A vantagem nos testes de Percepção garantida pela divindade Sentidos Aguçados anula a



vantagem garantida pela Trilha do Caçador nos testes de Furtividade. Uma vez surpreendida, porém, a vítima é atacada com vantagem e sofre o dano extra, caso seja acertada.

ÚLTIMO SUSPIRO (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: ver descrição

Duração: instantânea

Alguns guerreiros são persistentes e nunca recuam da luta. O Último Suspiro permite que você reúna suas últimas forças para se recuperar e continuar batalhando, mesmo depois de ferido. Em qualquer momento durante o combate, você pode tomar fôlego e recuperar 2d12 pontos de vida. No segundo ciclo, recupere 3d12 pontos de vida; no terceiro, recupere 4d12; no quarto, 5d12; no quinto ciclo, recupere 6d12; e no sexto, 7d12. O Último Suspiro é uma técnica muito cansativa, e você só poderá voltar a usá-la depois de efetuar um descanso curto ou longo.

VISÃO DO ALÉM (NÍVEL 1)

Custo: 0

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: constante

Duração: permanente

Todos os anjos e demônios conseguem enxergar o plano astral estando no mundo físico e vice-versa. Contudo, as camadas mais profundas

são obscuras para a maioria dos personagens imortais. A Visão do Além permite que você espie o plano etéreo e o plano das sombras — ou até mesmo outras camadas, a cargo do mestre — do plano físico ou do astral.

Para que sua visão penetre tais sítios, é preciso ser bem-sucedido em um teste de Sabedoria (Percepção). Para observar o plano etéreo estando no astral, a dificuldade é 10. Se você estiver no plano físico (mais afastado), a dificuldade é 15. Para observar o plano das sombras do plano astral, a dificuldade é 5. Se você estiver no plano físico (mais afastado), a dificuldade é 10.

VISÃO DO TEMPO (NÍVEL 4)

Custo: ver descrição

Alcance: pessoal

Grau de abalo: baixo

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: até 1 hora

Parado no lugar, você pode captar em detalhes as imagens, os cheiros e os sons do passado. A projeção é mental, então não é possível alterar coisa alguma, apenas observar. Se você se mover, o transe se desfaz.

O período ao qual você decide voltar não é um fator. Uma vez escolhido o momento, sua mente é imediatamente transportada. O custo é de 1 ponto de aura para cada minuto que você sustentar a visão. A divindade foi concebida com propósitos de estudo, mas muitos já a usaram para espionar inimigos e para descobrir o que foi dito em uma sala de reuniões, em um passado não tão distante.



VÓRTICE (NÍVEL 4)

Custo: ver descrição

Alcance: 3 metros

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: instantânea

Grau de abalo: o vórtice não pode ser aberto no plano físico, então não há abalo.

Esta é uma técnica semelhante ao Portal, mas estabelece uma conexão mística desde o plano astral (e não desde o plano físico) até alguma dimensão paralela. Se você já conhece o ponto de chegada (um anjo voltando para o céu, por exemplo), pode abrir o túnel ao custo de 4 pontos de aura. O vórtice surge instantaneamente e se fecha logo depois de sua passagem. É possível levar outras entidades consigo, pagando mais 4 pontos de aura por indivíduo.

Caso você não conheça o ponto de chegada, precisará conduzir uma investigação prévia sobre ele — o processo demora 2d6 dias. No fim desse período, faça um teste de Inteligência (Arcana). O sucesso indica que você está apto a abrir o vórtice. Se fracassar, poderá tentar uma nova investigação, que leva o mesmo prazo (2d6 dias).

O custo para criar um vórtice permanente é de 30 pontos de aura. Você pode escolher se a conexão é de mão única (só permite o ingresso) ou de mão dupla (permite o ingresso e o retorno).

VOZ DE COMANDO (NÍVEL 2)

Custo: 2

Alcance: 30 metros

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: ver descrição

Grau de abalo: baixo

Gritando uma ordem na direção do alvo, você o obriga a obedecer-lhe. O comando deve se limitar a uma palavra, como “pare”, “fuja”, “venha”, “caia”, “tropece”, “durma” ou algo do tipo. Uma ordem como

“morra” fará com que o personagem deite no chão e se finja de morto; já a ordem de “mate-se” não funciona, porque inclui o pronome (mate a si mesmo).

O adversário deve superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador) ou obedecer à ordem em seu próximo turno. Para ser afetado, o oponente deve estar em seu campo de visão e ser capaz de escutar (e entender) a palavra. O custo é de 2 pontos de aura. Não é possível usar a Voz de Comando com anjos ou demônios de ciclos maiores ou criaturas com mais dados de vida que você. Nos mortais, os efeitos da Voz de Comando são mais poderosos e persistem por 1d8 rodadas.

ZONA NEUTRA (NÍVEL 5)

Custo: 5

Alcance: 30 metros

Tempo de lançamento: 1 ação

Duração: 8 horas

Grau de abalo: baixo

Você cria uma bolha de harmonia que impede manifestações agressivas. Todos no interior da bolha perdem o impulso de atacar e tendem a se comportar de modo mais razoável. Isso não quer dizer que se tornam amigos. A Zona Neutra permite debates acalorados, discussões políticas, jogos de azar e conversações diplomáticas, que raramente terminam em briga.

Todos que tentarem atacar ou usar divindades para fins ofensivos devem superar um teste de resistência de Sabedoria (dificuldade 8 + bônus de proficiência + modificador de Carisma do conjurador). Mesmo aqueles que forem bem-sucedidos atacam com desvantagem dentro da área. Se alguém for agredido primeiro, tem a chance de contra-atacar, sem precisar efetuar testes de resistência.

A bolha tem um raio igual a dez metros por ciclo e persiste por até oito horas. O custo é de 5 pontos de aura.



FILHOS DO ÉDEN

ROLE-PLAYING GAME

NOME DO PERSONAGEM		JOGADOR		
ESPÉCIE	CASTA	CICLO	ALINHAMENTO	EXPERIÊNCIA
FORÇA 	INSPIRAÇÃO 	CLASSE DE ARMADURA 	BENEFÍCIOS DE CASTA	
DESTREZA 	TESTE DE RESISTÊNCIA <input type="radio"/> Força <input type="radio"/> Destreza <input type="radio"/> Constituição <input type="radio"/> Inteligência <input type="radio"/> Sabedoria <input type="radio"/> Carisma	INICIATIVA 		
CONSTITUIÇÃO 	PERÍCIAS <input type="radio"/> Agilidade DES <input type="radio"/> Arcana INT <input type="radio"/> Emp. c/ animais SAB <input type="radio"/> Furtividade DES <input type="radio"/> História INT <input type="radio"/> Intimidação CAR <input type="radio"/> Investigação INT <input type="radio"/> Ludibriar CAR <input type="radio"/> Medicina SAB <input type="radio"/> Natureza INT <input type="radio"/> Performance CAR <input type="radio"/> Percepção SAB <input type="radio"/> Perspicácia SAB <input type="radio"/> Persuasão CAR <input type="radio"/> Prestidigitação DES <input type="radio"/> Religião INT <input type="radio"/> Sobrevivência SAB <input type="radio"/> Vigor FOR	DESLOCAMENTO 	PONTOS DE VIDA TOTALS	DADOS DE VIDA
INTELIGÊNCIA 	TESTES CONTRA MORTE SUCESSOS <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> FRACASSOS <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	PONTOS DE AURA		
SABEDORIA 	ATAQUE NOME BÔNUS DANO	DIVINDADES NOME NÍVEL		
CARISMA 	BÔNUS DE PROFICIÊNCIA 	EQUIPAMENTOS		
	SABEDORIA PASSIVA (PERCEPÇÃO) 			
	FERRAMENTAS E OUTRAS PERÍCIAS <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>			