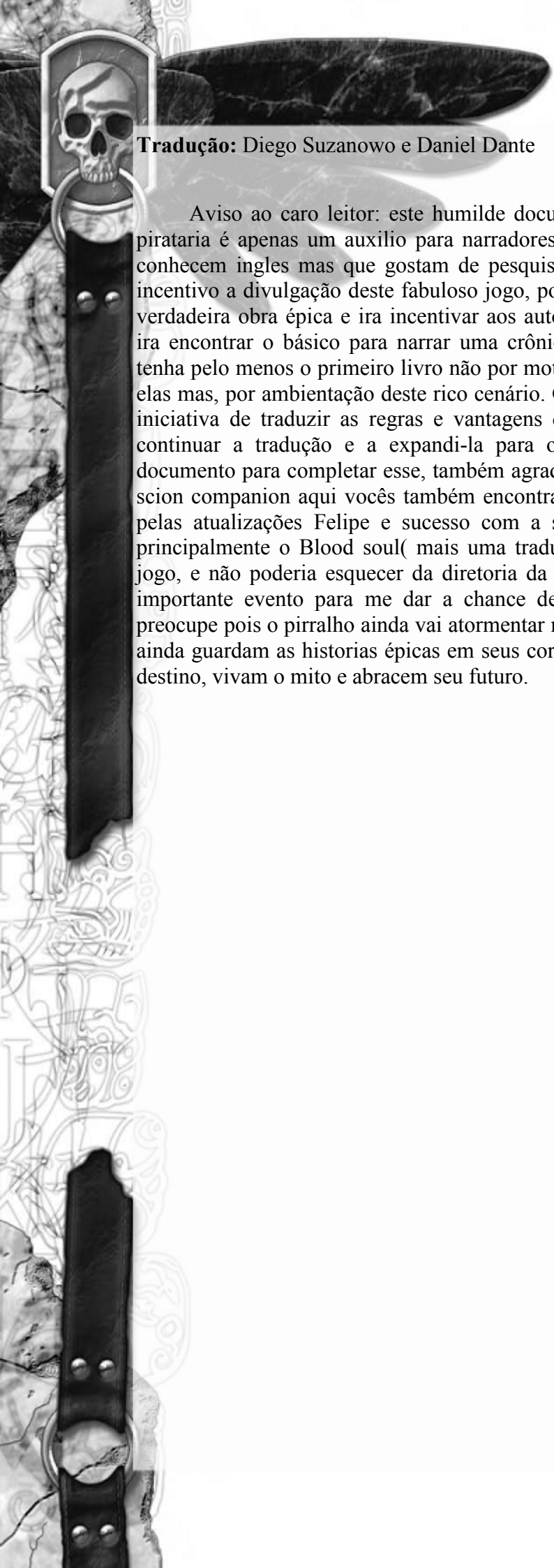


SCION™

H E R O





Tradução: Diego Suzanowo e Daniel Dante

Aviso ao caro leitor: este humilde documento não é um apoio a qualquer forma de pirataria é apenas um auxílio para narradores que tem em suas mesas jogadores que não conhecem inglês mas que gostam de pesquisar o que podem ou não podem fazer, é um incentivo a divulgação deste fabuloso jogo, portanto não deixem de comprar o livro é uma verdadeira obra épica e ira incentivar aos autores produzirem mais títulos OK! Aqui você ira encontrar o básico para narrar uma crônica de scion porem é aconselhável que você tenha pelo menos o primeiro livro não por motivos de regras pois este documento vem com elas mas, por ambientação deste rico cenário. Gostaria de agradecer a Daniel Dante por sua iniciativa de traduzir as regras e vantagens do nível herói que acabou me inspirando a continuar a tradução e a expandi-la para os níveis semideus e Deus, e por ceder o documento para completar esse, também agradecer a Felipe por estar postando as partes de scion companion aqui vocês também encontrarão coisas do companion também (obrigado pelas atualizações Felipe e sucesso com a sua banda) mas dedico isso ao meu grupo principalmente o Blood soul(mais uma tradução) pelo apoio e por pegar gosto por esse jogo, e não poderia esquecer da diretoria da M.a.c.o.d por darem uma pausa durante um importante evento para me dar a chance de lhes apresentar este jogo (Aragão não se preocupe pois o pirralho ainda vai atormentar muito seu filho de Ares), e a todo aqueles que ainda guardam as historias épicas em seus corações isto e para todos vocês. Escolham seu destino, vivam o mito e abracem seu futuro.



Chamado (Calling): Apesar de o personagem não necessitar ter conhecimento prévio sobre a mitologia de seu parente divino, algo o liga a cultura de seu pai/mãe, algo que simbolicamente o coloca dentro do contexto mítico do cenário. Exemplo: Um Scion de Athena e apesar de não necessitar conhecer o mito de sua mãe, ele pode ser um exímio enxadrista ou oficial tático da SWAT (pág. 98).

Atributos (Attributes): Assim como os demais jogos da White-Wolf, temos 3 grupos de Atributos (Físicos, Mentais e Sociais), e para a criação de personagem deve-se dar prioridades entre eles, o que dará ao personagem um pouco de como ele age, pensa esse comporta entre outras pessoas. Começa-se com a seguinte pontuação para se distribuir nos Atributos – 8/ 6/ 4 (pág. 99).

Habilidades (Abilities): Cada Deus/ Deusa tem 6 Habilidades favorecidas, Habilidades nas quais o personagem tem uma maior aptidão, assim como, apresentam custos diferenciados em pontos de bônus e pontos de experiência. Tem-se 30 pontos para se distribuir nas Habilidades, sendo, porém 10 deles obrigatoriamente alocados nas Habilidades favorecidas pelo Parente Divino.

Vantagens (Advantages)

Legados (Birthrights): quando os Parentes Divinos visitam seus Scions, eles costumam entregar alguns presentes, os Legados, com os quais os Scion poderão ativar e utilizar as Dádivas (Boons).

Os Legados são os seguintes: Criaturas, Relíquia, Seguidores, Guia (Mentor). Durante a criação de personagem dispõem de 5 pontos.

Guia: Um indivíduo de grande sabedoria lhe guia ele pode ser um fantasma um imortal menor ou quem sabe até um humano com bons conselhos em outras palavras esse legado age exatamente como mentor.

Seguidores: você possui um grupo de indivíduos que acreditam em você e lhe servem e em algum casos até mesmo veneram de qualquer forma eles podem ser desde humanos destemidos a zumbis ou guerreiros espartanos(vide o livro: scion: herói).

Relíquia: um objeto abençoado pelos deuses ou outro poder profano, em sua maioria concedem acesso as Dádivas porém algum possuem poderes únicos, seus níveis variam e 1 a 5 em poder.

Criatura: você possui uma criatura mítica como aliada ela pode servir como um bicho de estimação ou como um poderoso guardião quanto maior o nível de criatura mais forte ou mais numerosa ela é.

Dádivas e Atributos Épicos (Boons & Epic Attributes): Os Atributos Épicos são características ligadas aos deuses Parente Divinos, funcionam como pontos extra nos Atributos e conferem dotes aos personagens. Já as Dádivas são poderes divinos presenteados e que necessitam de um foco para serem utilizados, estes focos são as relíquias (a ser discutido mais tarde). Durante a criação de personagem tem-se



10 pontos para comprar tanto Atributos Épicos quanto para as Dádivas. Cada ponto adquirido em um Atributo Épico dá ao personagem um truque (Knack) para utilizar esse atributo. Os truques são proezas ligadas aos Atributos Épicos (ver mais adiante).

Virtudes (Virtues)

Cada panteão apresenta um código de conduta próprio, esses códigos são as Virtudes ligadas a cada panteão. Durante a criação de personagem tem-se 5 pontos para distribuir nas Virtudes do panteão do Parente Divino (vide quadro 2).

Força de Vontade (Willpower)

A convicção do personagem, o quanto ele deseja realizar as coisas, isso é a Força de Vontade do personagem. O valor inicial da Força de Vontade é igual à soma das duas maiores Virtudes do personagem.

Lenda (Legend)

Lenda é uma medida do quanto o personagem é ligado ao mundo sobrenatural das lendas e mitologias, alguns mortais conseguem ter um valor de Lenda igual a 1, e com isso vislumbrar pequenos aspectos do mundo atrás do véu. Os personagens Scion iniciam com Lenda igual a 2.

Pontos de Lenda (Legend Points)

Os Pontos de Lenda são gerados pelo valor de Lenda permanente do personagem, são utilizados para ativar alguns truques (Knacks) ou Dádivas

(Boons). O valor inicial dos Pontos de Lenda é igual ao quadrado do valor de Lenda permanente.

Pontos de Bônus (Bônus Points)

Oficialmente o valor de Pontos de Bônus inicial é igual a 15, porém o narrador pode extrapolar esse valor de acordo com o tipo de aventura a ser narrada. (ver quadro 2)

Resumo de Criação (quadro 1)

1. Chamado, Panteão, Parente Divino e Natureza*
2. Atributos: 8/ 6/ 4
3. Habilidades:
Anotar as Habilidades Favorecidas pelo Parente Divino;
30 pontos, sendo pelo menos 6 nas Favorecidas
(nenhuma acima de 3 pontos).
4. Vantagens
Legado: 5 pontos (nenhum acima de 3);
Dádivas e Atributos Épicos: 10 pontos;
Virtudes: 5 (nenhum acima de 3).
5. Lenda: 2.
6. Pontos de Lenda: Lenda ao quadrado.
7. Força de Vontade: Soma das 2 maiores Virtudes.
8. Pontos de Bônus: Variável.

Atualização para semideus.

Se for começar com um semideus adicione aos valores iniciais: 4/3/2 mais 10 pontos para distribuir entre épicos e poderes além de 5 pontos de legados e 15 pontos bônus.

Atualização para Deuses.

Se for iniciar um jogo com Deuses(muito cuidado narrador!) adicione além dos valores de semideus mais: 4/3/2 adicione mais um pontos nos seguintes atributos épicos: força, vigor, destreza, aparência. Adicione mais 10 pontos para distribuir entre os épicos e poderes, mais 5 de legados além de mais 15 pontos bônus. (poder demais para quem não conhece o jogo).

Pontos de Bônus (quadro 2)

Característica	Custo
Atributo	4:1
Habilidade	2:1 (1:1 Favorecida)
Legado	1:1 (2:1 acima de 3)
Virtude	3:1
Força de Vontade	2:1
Lenda	7:1
Atributo Épico	5:1 (4:1 ligado ao Parente Divino)
Truque	3:1
Dádiva	5:1 (4:1 ligado ao Parente Divino)
Feitiço Adicional	5:1 (4:1 ligado ao Parente Divino)

Atributos Épicos e Truques (Epic Attributes & Kncks)

Os atributos Épicos representam as habilidades herdadas de nossos parentes divinos com uma scion de Afrodite que herda suas beleza ou um scion de loki que herda sua esperteza (inteligência e raciocínio). Os atributos épicos estão diretamente ligados a nosso parente divino, porem isso não quer dizer que os outro atributos não possam ser despertados, pois o Ichor que corre nas veias do scion permite isso, o que significa que um filho de Afrodite pode despertar força épica o único porem é que ele pagara um custo mais alto de experiência para aumenta-la. Os Atributos épicos geram bônus nas jogadas de Atributos, e jogadas que os envolvam porem esse bônus não estará disponível se o scion não tiver nenhum ponto na habilidade em questão isso é um scion não poderia contar com os sucessos de destreza épica para dar um tiro a longa distancia se não possuir nenhum ponto em atirar (marksmanship) por causa do obvio; não se pode ser perfeito em algo que não se sabe fazer. Comovemos nas tabelas abaixo. Cada ponto adquirido em um Atributo Épico dá direito a um truque ligado a esse Atributo

Tabelas de atributos Épicos

Força Épica.

Pontos	Efeitos
•	1 sucesso automático em Força, um metro extra no pulo ou na base de distância de um feito de força para arremessar, dobra a distância de arremesso e adiciona 200kg na capacidade de erguer peso.
••	2 sucessos automáticos em Força, dois metro extra no pulo ou na base de distância de um feito de força para arremessar, quadruplica a distância de arremesso e adiciona 400kg na capacidade de erguer peso.
•••	4 sucessos automáticos em Força, quatro metro extra no pulo ou na base de distância de um feito de força para arremessar, multiplica por oito a distância de arremesso e adiciona 800kg na capacidade de erguer peso.
••••	7 sucessos automáticos para testes baseados em força, bem como, como sete metros extras para saltos verticais em feitos de força como arremeço a longa distância. Multiplique o alcance normal do objeto lançado em 40. Adicione 10,000 libras (cinco toneladas) a capacidade de levantamento.
•••••	11 sucessos de bonificação para teste baseados em força, como também 11 metros extras para saltos verticais. Em feitos de força como arremeços a longa distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado por 200. Adicione 50,000 libras (25 toneladas) a capacidade de levantamento.
••••••	16 sucessos de bonificação para testes baseados em força, como também 16 metros extras para saltos verticais. Em arremeços a longa distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado em 1,000. Adicione 250,000 libras (125 toneladas) para capacidade de levantamento.
•••••••	22 sucessos de bonificação para teste baseados em força, como também 22 metros extras para saltos verticais. Em arremeços a longa distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado em 5,000. Adicione 1,250,000 libras (625 toneladas) para capacidade de levantamento.

..... 29 sucessos de bonificação para testes baseados em força, como também 29 metros extras para saltos verticais. Em arremêço a distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado em 50,000. Adicione 12,500,000 libras (6,250 toneladas) a capacidade de levantamento.

..... 37 sucessos de bonificação para testes baseados em força, como também 37 metros extras para saltos verticais. Em arremêços a longa distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado em 500,000. Adicione 125,000,000 libras (62,500 toneladas) a capacidade de levantamento.

..... 46 sucessos de bonificação para testes baseados em força, como também 46 metros extras para saltos verticais. Em arremêços a longa distancia multiplique o alcance normal de um objeto lançado por 5,000,000. Adicione 1,250,000,000 libras (625,000 toneladas) a capacidade de levantamento.

Destreza Épica

Pontos	Efeitos
•	1 sucesso automático na Destreza, um metro extra na distância percorrida por turno e dois metros na corrida. Aumentam em 1 os Valores de Defesa.
••	2 sucessos automáticos na Destreza, dois metro extra na distância percorrida por turno e quatro metros na corrida. Aumentam em 2 os Valores de Defesa.
•••	4 sucessos automáticos na Destreza, quatro metro extra na distância percorrida por turno e oito metros na corrida. Aumentam em 4 os Valores de Defesa.
••••	7 sucessos automáticos para testes de Destreza, como também sete metros extras para ações de movimento e 14 para correr. Aumenta o valor de defesa do personagem em sete.
•••••	11 sucessos automáticos para teste de Destreza, como também 11 metros extras para ações de Movimento e 22 para Correr. Aumenta o valor de defesa do personagem em 11.
••••••	16 sucessos automáticos para teste de Destreza, como também 16 metros extras para ações de Movimento e 32

para correr. Aumenta o valor de defesa do personagem em 16.

•••••• 22 sucessos automáticos para teste de Destreza, como também 22 metros extras para ações de movimento e 44 para correr. Aumenta o valor de defesa de um personagem em 22.

••••••• 29 sucessos automáticos para testes de destreza, como também 29 metros extras para ações de movimento e 58 para correr. Aumenta o valor de defesa de um personagem em 29.

•••••••• 37 sucessos automáticos para testes de destreza, como também 37 metros extras para ações de movimento e 74 para Correr. Aumenta o valor de defesa de um personagem em 37.

••••••••• 46 sucessos automáticos para teste de destreza, como também 46 metros extras para ações de movimento e 92 para correr. Aumentos o valor de defesa de um personagem em 46.

Vigor Épico

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Vigor, elimina penalidade de -1 de ferimentos, adiciona 1 na absorção contusiva e letal. Acrescenta 1 de absorção agravado. O personagem pode trabalhar uma semana sem comida, água ou dormir. Pode prender a respiração pelo dobro do tempo.
••	2 sucessos automáticos em Vigor, elimina penalidade de -2 de ferimentos, adiciona 2 na absorção contusiva e letal. Acrescenta 2 de absorção agravado. O personagem pode trabalhar duas semanas sem comida, água ou dormir. Pode prender a respiração quadro vezes o tempo normal.
•••	4 sucessos automáticos em Vigor, elimina penalidade de -4 de ferimentos, adiciona 4 na absorção contusiva e letal. Acrescenta 4 de absorção agravado. O personagem pode trabalhar quatro semanas sem comida, água ou dormir. Pode prender a respiração oito vezes o tempo normal.
••••	7 sucessos automáticos para teste de vigor. Adicione sete para a absorção letal e contusão do personagem. Provê absorção de quatro pontos de

	dano agravado. Concede sete níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar sete semanas sem comida ou dormir, e quatro semanas sem água. Ele pode prender o fôlego dele durante 40 vezes o seu tempo normal.
•••••	11 sucessos automáticos para testes de vigor. Adiciona 11 para absorção letal e contusão do personagem. Provê absorção de cinco pontos de dano agravado. Concede 11 níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar 11 semanas sem comida ou dormir, e seis semanas sem água. Ele pode segurar a respiração dele durante 200 vezes o seu tempo normal.
••••• •	16 sucessos automáticos para testes de vigor. Soma 16 para absorção letal e contusão. Provê absorção de seis pontos de dano agravado. Concede 16 níveis de vitalidade adicionais. O caráter pode passar 16 semanas sem comida ou dormir, e oito semanas sem água. Ele pode segurar a respiração dele durante 1,000 vezes o seu tempo normal.
••••• ••	22 sucessos automáticos para teste de vigor. Adiciona 22 para absorção letal e contusão. Provê absorção de sete pontos de dano agravado. Concessões ao personagem 22 níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar 22 semanas sem comida ou dormir, e 11 semanas sem água. Ele pode prender o fôlego dele durante 5,000 vezes o seu tempo normal.
••••• •••	29 sucessos automáticos para testes de vigor. Adiciona 29 para a absorção letal e contusão. Provê absorção de oito de dano agravado. Concede 29 níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar 29 semanas sem comida ou dormir, e 15 semanas sem água. Ele pode prender o fôlego dele para 50,000 vezes o seu tempo normal.
••••• ••••	37 sucessos de automáticos para testes de vigor. Adiciona 37 para a absorção letal e contusão. Provê absorção de nove de dano agravado. Concede 37 níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar 37 semanas sem comida ou dormir, e 19 semanas sem água. Ele

	pode prender o fôlego dele para 500,000 vezes o seu tempo normal.
••••• •••••	46 sucessos automáticos para teste de vigor. Adiciona 46 para absorção letal e contusão do personagem. Provê absorção de 10 de dano agravado. Concede 46 níveis de vitalidade adicionais. O personagem pode passar 46 semanas sem comida ou dormir, e 23 semanas sem água. Ele pode prender o fôlego dele para 5,000,000 vezes o tempo normal.

Carisma Épico

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Carisma
••	2 sucessos automáticos em Carisma
•••	4 sucessos automáticos em Carisma
••••	7 sucessos automáticos para testes de carisma
•••••	11 sucessos automáticos para testes de carisma.
••••• •	16 sucessos automáticos para testes de carisma.
••••• ••	22 sucessos automáticos para testes de carisma.
••••• •••	29 sucessos automáticos para testes de carisma.
••••• ••••	37 sucessos automáticos para testes de carisma.
••••• •••••	46 sucessos automáticos para testes de carisma.

Manipulação Épica

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Manipulação
••	2 sucessos automáticos em Manipulação
•••	4 sucessos automáticos em Manipulação
••••	7 sucessos automáticos para testes de manipulação.
•••••	11 sucessos automáticos para testes de manipulação.
••••• •	16 sucessos automáticos para testes de manipulação
••••• ••	22 sucessos automáticos para testes de manipulação.
••••• •••	29 sucessos automáticos para testes de manipulação.
••••• ••••	37 sucessos automáticos para testes de manipulação.
••••• •••••	46 sucessos de automáticos para testes de manipulação.



Aparência Épica

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Aparência. O Personagem recebe um re-testes por cena.
••	2 sucessos automáticos em Aparência. O personagem dois re-testes por cena.
•••	4 sucessos automáticos em Aparência. O Personagem recebe três re-testes por cena.
••••	7 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede quatro re-testes do por cena.
•••••	11 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede cinco re-testes por cena.
••••••	16 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede seis re-testes por cena.
•••••••	22 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede sete re-testes por cena
••••••••	29 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede oito re-testes por cena.
•••••••••	37 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede nove re-testes por cena.
••••••••••	46 sucessos automáticos para testes de aparência. Concede 10 re-testes por cena.

Percepção Épica

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Percepção
••	2 sucessos automáticos em Percepção.
•••	4 sucessos automáticos em Percepção.
••••	7 sucessos automáticos para testes de percepção.
•••••	11 sucessos automáticos para testes de percepção.
••••••	16 sucessos automáticos para testes de percepção.
•••••••	22 sucessos automáticos para testes de percepção.
••••••••	29 sucessos automáticos para testes de percepção.
•••••••••	37 sucessos automáticos para testes de percepção.
••••••••••	46 sucessos automáticos para testes de percepção.

Inteligência Épica

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Inteligência
••	2 sucessos automáticos em Inteligência.
•••	4 sucessos automáticos em Inteligência.

••••	7 sucessos automáticos para testes de inteligência.
•••••	11 sucessos automáticos para testes de inteligência.
••••••	16 sucessos automáticos para testes de inteligência.
•••••••	22 sucessos automáticos para testes de inteligência.
••••••••	29 sucessos automáticos para testes de inteligência
•••••••••	37 sucessos automáticos para testes de inteligência.
••••••••••	46 sucessos automáticos para testes de inteligência.

Raciocínio Épico

Pontos	Efeito
•	1 sucesso automático em Raciocínio.
••	2 sucessos automáticos em Raciocínio.
•••	4 sucessos automáticos em Raciocínio.
••••	7 sucessos automáticos para testes de raciocínio
•••••	11 sucessos automáticos para testes de raciocínio.
••••••	16 sucessos automáticos para testes de raciocínio.
•••••••	22 sucessos automáticos para testes de raciocínio.
••••••••	29 sucessos automáticos para testes de raciocínio.
•••••••••	37 sucessos automáticos para testes de raciocínio.
••••••••••	46 sucessos automáticos para testes de raciocínio.





II - Regras

Sistema de Jogo

O Sistema de jogo de Scion: Hero é similar ao sistema de Exalted, é o chamado Storytelling, onde o jogador auxilia o narrador a descrever os momentos críticos de seus personagens. Os dados utilizados no Storytelling são os d10.

Jogadas

Todas as jogadas de dados em Scion: Hero são feitas com um total de dados igual ao somatório de um Atributo com uma Habilidade, estes valores podem sofrer acréscimos ou penalidades, lembrando que os acréscimos são feitos primeiro para depois serem feitas às penalidades.

Sucessos

Os sucessos em Scion: Hero dizem respeito à quantidade de resultados iguais ou superiores a 7 nos dados. Um sucesso é suficiente para realizar a maior parte das tarefas, porém o narrador irá informar qual a quantidade de sucessos são necessários para a realização de uma ação. No caso de resultados 10 nos dados, estes contam como 2 sucessos.

Falhas e Falhas Críticas

Somente ocorrem falhas quando não se obtêm nenhum valor de 7 ou mais nos dados, o que gera uma falha simples, exemplo: não conseguir acertar um alvo com uma pistola ou não conseguir se esconder. Caso além de não se obter sucessos pelo menos um dos dados apresentar resultado igual a 1, temos uma Falha Crítica. Ou seja, algo saiu muito errado e alguém sofrerá com isso, exemplo: não acertou um alvo com uma pistola, mas acertou um colega que tentava se manter em segredo.

Ações Múltiplas

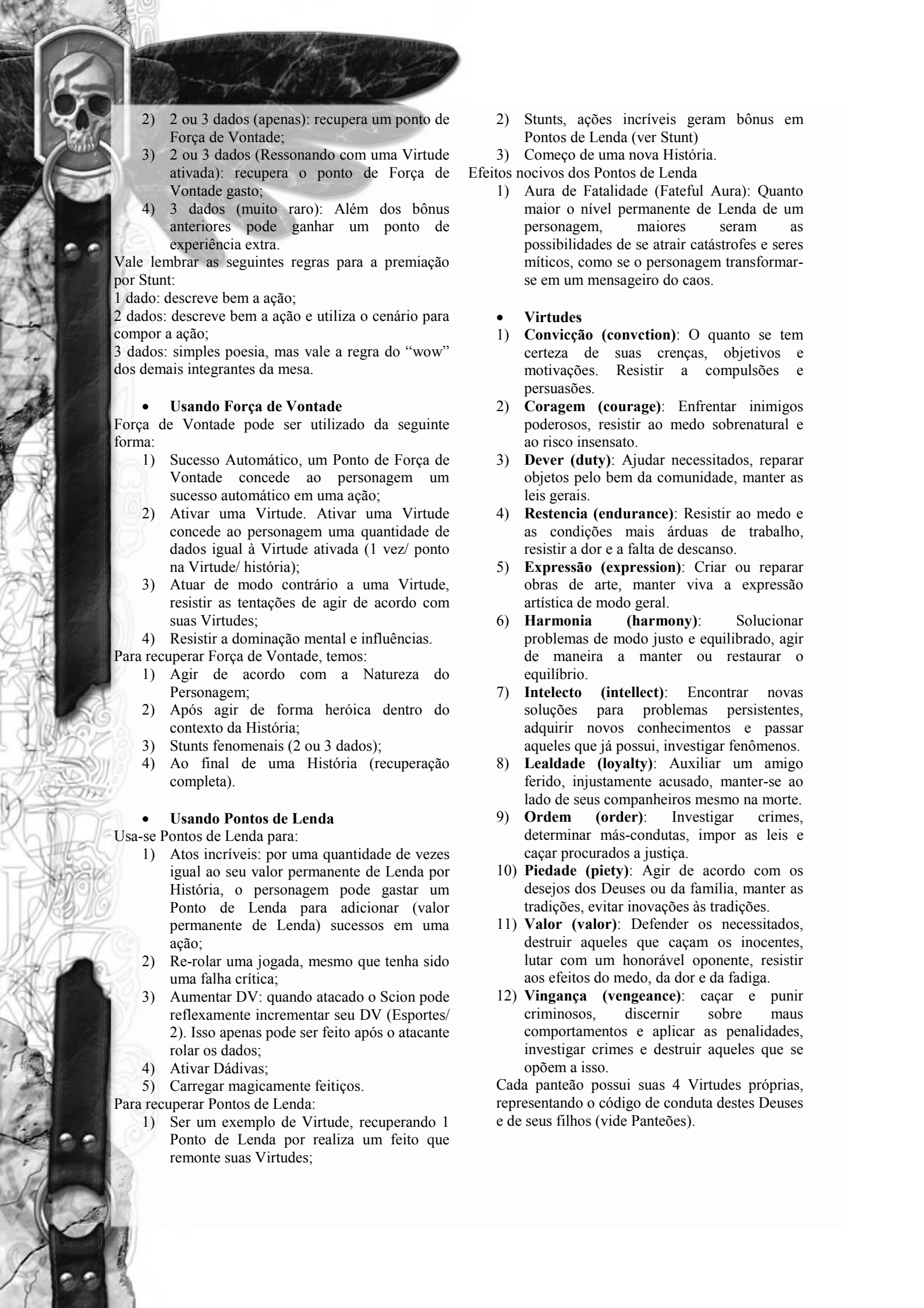
O personagem poderá querer executar mais de uma ação em seu turno, para isso ele terá que dividir sua parada de dados (split dice pool). Por exemplo, caso o Scion queira executar 3 ações no mesmo turno, ele retirará 1 dado de sua 1ª ação, depois mais 2 dados (total de 3) para a sua 2ª ação e por fim em sua 3ª ação mais 3 dados (total de 6 dados). Claro que isso também dependerá da quantidade de dados que o personagem terá na mão para executar as ações. Vamos dar um outro exemplo:

O Scion de Xipe Totec quer saltar um alambrado e durante o salto ele deseja atacar com uma pistola um segurança e por fim deseja atirar em outro segurança. São 3 ações, daí em sua 1ª ação ele tirará de sua parada de Força + Esportes para saltar 1 dado, para disparar contra o 1º segurança ele tirará além do primeiro mais 2 dados de sua parada de Destreza + Atirar e por fim no segundo tiro ele tirará além dos 3 dados mais 3 por ser a 3ª ação, ou seja, (Destreza + Atirar) – 6 dados, desde que ele ainda tenha dados ele poderá realizar as 3 ações.

Proeza (Stunt)

A interpretação, assim como, a narrativa no Scion: Hero são muito importantes, porém não cabe apenas ao narrador o papel de descrever cenas. Quanto mais detalhada, rica e por que não dizer poética for a descrição de uma cena por parte do jogador, mais vantagens ele pode adquirir, isso é o Stunt. Stunts geram bônus em dados iguais a 1, 2 ou 3, bônus esse que será utilizado em todas as ações descritas na ação, além disso os Stunts premiam da seguinte forma:

- 1) Recupera uma quantidade de pontos de Lenda igual ao bônus de Stunt;

- 
- 2) 2 ou 3 dados (apenas): recupera um ponto de Força de Vontade;
 - 3) 2 ou 3 dados (Ressonando com uma Virtude ativada): recupera o ponto de Força de Vontade gasto;
 - 4) 3 dados (muito raro): Além dos bônus anteriores pode ganhar um ponto de experiência extra.

Vale lembrar as seguintes regras para a premiação por Stunt:

1 dado: descreve bem a ação;

2 dados: descreve bem a ação e utiliza o cenário para compor a ação;

3 dados: simples poesia, mas vale a regra do “wow” dos demais integrantes da mesa.

• Usando Força de Vontade

Força de Vontade pode ser utilizado da seguinte forma:

- 1) Sucesso Automático, um Ponto de Força de Vontade concede ao personagem um sucesso automático em uma ação;
- 2) Ativar uma Virtude. Ativar uma Virtude concede ao personagem uma quantidade de dados igual à Virtude ativada (1 vez/ ponto na Virtude/ história);
- 3) Atuar de modo contrário a uma Virtude, resistir as tentações de agir de acordo com suas Virtudes;
- 4) Resistir a dominação mental e influências.

Para recuperar Força de Vontade, temos:

- 1) Agir de acordo com a Natureza do Personagem;
- 2) Após agir de forma heróica dentro do contexto da História;
- 3) Stunts fenomenais (2 ou 3 dados);
- 4) Ao final de uma História (recuperação completa).

• Usando Pontos de Lenda

Usa-se Pontos de Lenda para:

- 1) Atos incríveis: por uma quantidade de vezes igual ao seu valor permanente de Lenda por História, o personagem pode gastar um Ponto de Lenda para adicionar (valor permanente de Lenda) sucessos em uma ação;
- 2) Re-rolar uma jogada, mesmo que tenha sido uma falha crítica;
- 3) Aumentar DV: quando atacado o Scion pode reflexamente incrementar seu DV (Esportes/ 2). Isso apenas pode ser feito após o atacante rolar os dados;
- 4) Ativar Dádivas;
- 5) Carregar magicamente feitiços.

Para recuperar Pontos de Lenda:

- 1) Ser um exemplo de Virtude, recuperando 1 Ponto de Lenda por realiza um feito que remonte suas Virtudes;

2) Stunts, ações incríveis geram bônus em Pontos de Lenda (ver Stunt)

3) Começo de uma nova História.

Efeitos nocivos dos Pontos de Lenda

- 1) Aura de Fatalidade (Fateful Aura): Quanto maior o nível permanente de Lenda de um personagem, maiores seram as possibilidades de se atrair catástrofes e seres míticos, como se o personagem transformar-se em um mensageiro do caos.

• Virtudes

- 1) **Convicção (conviction)**: O quanto se tem certeza de suas crenças, objetivos e motivações. Resistir a compulsões e persuasões.
- 2) **Coragem (courage)**: Enfrentar inimigos poderosos, resistir ao medo sobrenatural e ao risco insensato.
- 3) **Dever (duty)**: Ajudar necessitados, reparar objetos pelo bem da comunidade, manter as leis gerais.
- 4) **Restencia (endurance)**: Resistir ao medo e as condições mais árduas de trabalho, resistir a dor e a falta de descanso.
- 5) **Expressão (expression)**: Criar ou reparar obras de arte, manter viva a expressão artística de modo geral.
- 6) **Harmonia (harmony)**: Solucionar problemas de modo justo e equilibrado, agir de maneira a manter ou restaurar o equilíbrio.
- 7) **Intelecto (intellect)**: Encontrar novas soluções para problemas persistentes, adquirir novos conhecimentos e passar aqueles que já possui, investigar fenômenos.
- 8) **Lealdade (loyalty)**: Auxiliar um amigo ferido, injustamente acusado, manter-se ao lado de seus companheiros mesmo na morte.
- 9) **Ordem (order)**: Investigar crimes, determinar más-condutas, impor as leis e caçar procurados a justiça.
- 10) **Piedade (piety)**: Agir de acordo com os desejos dos Deuses ou da família, manter as tradições, evitar inovações às tradições.
- 11) **Valor (valor)**: Defender os necessitados, destruir aqueles que caçam os inocentes, lutar com um honorável oponente, resistir aos efeitos do medo, da dor e da fadiga.
- 12) **Vingança (vengeance)**: caçar e punir criminosos, discernir sobre maus comportamentos e aplicar as penalidades, investigar crimes e destruir aqueles que se opõem a isso.

Cada panteão possui suas 4 Virtudes próprias, representando o código de conduta destes Deuses e de seus filhos (vide Panteões).

Combate

De modo geral o combate em Scion se dá segundo os seguintes passos:

1. Rola a Iniciativa (Joint Battle)
2. Declarar o ataque;
3. Declarar a defesa a ser usada;
4. Jogada de ataque vs. Defesa;
5. Cálculo do dano bruto;
6. Aplicar Dureza (se existir);
7. Jogada de dano e aplicação da Absorção;
8. Resultado pós-absorção.

Vamos discorrer acerca de cada passo da roda de combate.

1. Iniciativa (Joint Battle)

A iniciativa em Scion se faz rolando-se Raciocínio + Prontidão, contando também com os valores de Raciocínio Épico como sucessos. Quanto mais sucessos mais prontamente o personagem reage ao perigo do combate Toma-se o maior valor obtido para criar a **Contagem de Reação**, o personagem que obtiver o maior valor agirá no tick 0, os demais personagens atuaram nos ticks indicados pela diminuição de sua posição na Contagem de Reação e seus sucessos. Exemplo: Tom ficou com 5 sucessos e atuará no tick 0, Kate obteve 4 sucessos, logo 4 – 2 (posição na Contagem de Reação) e Kate atuará no tick 2.

2. Declarar ataque

O personagem/ NPC deverá descrever como e quem irá atacar, montando dessa forma sua parada de dados (Destreza + Armas Brancas; Força/ Destreza + Briga; Destreza + Atirar etc)

3. Declarar a Defesa

O personagem/ NPC deve declarar como se defenderá do ataque, se usará a esquiva ou tentará aparar o ataque. Em Scion a Defesa é passiva, ou seja, não se rola a Defesa, ela é um valor estático que é acrescentado a dificuldade de se acertar o alvo. Existem dois Valores de Defesa (DV), um para esquiva e outro para aparar. O DV Esquiva é calculado da seguinte forma:

$$\text{Esquiva DV} = (\text{Destreza} + \text{Esportes} + \text{Lenda}) / 2$$

Para calcular o DV para bloqueio/ aparar usa-se a seguinte formula:

$$\text{Bloqueio/ Aparar DV} = (\text{Destreza} + \text{Briga ou Armas Brancas} + \text{defesa da arma}) / 2$$

4. Ataque vs. Defesa.

Neste passo do combate o personagem/ NPC atacante rola [Destreza + (Briga, Armas Brancas, Atirar ou Arremessar)] contra uma dificuldade igual a pelo menos a DV apropriado + 1, para acertar o alvo. Neste passo o personagem/ NPC pode gastar 1 Ponto de Lenda para re-rolar uma jogada falha ou para retroagir o ataque e incrementar o seu DV (Esportes/ 2) contra esse ataque.

5. Cálculo do Dano Bruto

O dano bruto é calculado da seguinte forma:

a) Armas Brancas

$$\text{Dano da arma} + \text{Força}^* + \text{Sucessos Extras} + 1$$

* Bônus por Força Épica contam.



b) Armas a distância

Dano da arma + Sucessos Extras + 1

Regras opcionais para combate a distância (fórum/ Comunidade Scion: Hero)

- 1) Dano da arma + Sucessos Extras + 1 + Percepção;
- 2) Dano da Arma + Sucessos Extra + 1 + Stunt;
- 3) Dano da arma + Sucessos Extras + 1 + Lenda Permanente;

Em negrito estão as que costumo usar como Regas da Casa.

O dano pode ser de 3 tipos: Contusão (socos, chutes, cacetetes), Letal (armas de corte, armas de fogo etc) e Agravado (mágica, sobrenatural etc)

6. Aplicar Dureza (se existir)

Os valores de Dureza dizem respeito a coletes a prova de bala, armaduras etc. Caso o Dano Bruto seja menor que a Dureza do personagem/ NPC simplesmente não há dano sofrido. Caso o Dano Bruto ultrapasse a Dureza todo o dano ignora esse fator.

7. Jogada de Dano e Aplicação da Absorção

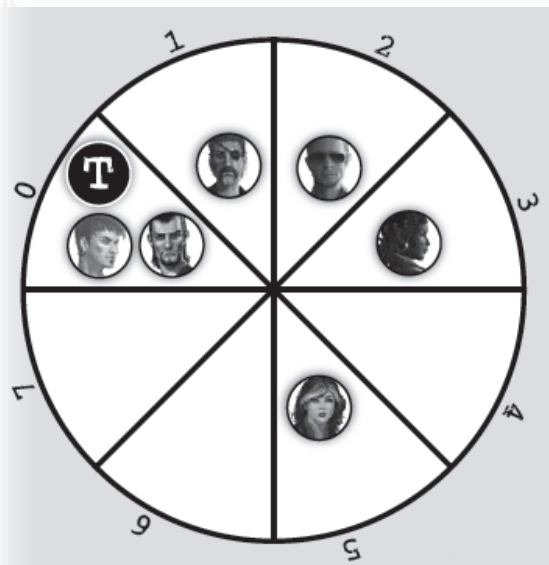
o personagem/ NPC atacante rola o Dano Bruto e dos resultados remove o equivalente a Absorção do alvo para o tipo de dano apropriado.

Todos os personagens/ NPC têm valores de Absorção para dano contusivo igual ao seu valor de Vigor + Vigor Épico, para dano letal (Vigor + Vigor Épico / 2) e Agravado igual ao seu Vigor Épico.

8. Resultados pós-Absorção

Todas as demais coisas da cena acontecem nesse momento, aqui são descritos os fatos decorrentes dos 7 passos anteriores.

Roda de Combate e Ticks



A roda de combate está dividida em oito partes, cada uma representando uma unidade denominada de

Tick. Uma Roda inteira representa um turno de combate.

Como funciona a Roda? Os personagens/ NPC são dispostos na Roda de acordo com o resultado da Iniciativa (Joint Battle), sendo o detentor do maior número de sucessos agindo no Tick 0 e os demais nos Ticks dados pela Posição em relação ao 1º - número de sucessos obtidos na Iniciativa.

Vamos a um exemplo:

Dan: 7 sucessos; Kate: 5 sucessos e Tom: 2 sucessos, logo a Contagem de Reação será Dan, Kate e Tom respectivamente. Dan atuará no Tick 0, Kate no Tick 3 (5 - 2) e Tom no Tick 6 (2 - 3). Não se pode iniciar em um Tick superior a 6, portanto o Tom atuará no último Tick do turno.

Como avançar na Roda? Cada ação seja ataque, mirar, correr etc possui uma velocidade (speed), e este valor é somado ao Tick de atuação do personagem/ NPC. Vamos a outro exemplo:

As ações de Dan, Kate e Tom serem respectivamente ativar uma Bênção, atacar com uma espada curta e mirar, logo as Velocidades de ação serem as seguintes: Dan 5, Kate 4 e Tom 3, logo Dan irá agir no Tick 5 do mesmo turno (0 + 5), Kate no Tick 7 do mesmo turno (3 + 4) e Tom no Tick 1 do próximo turno (6 + 3). Com essa Roda de Combate a escolha das ações ditará onde será a próxima ação.

Ação	Velocidade (Speed)	Penalidade em DV
Mirar	3	-1
Guarda	3	0
Ataque	Varia	-1 (ou mais)
Corrida (splint)	3	-2
Inativo	5	Varia
Miscelânea*	5	Varia
Mover-se	0	0

* Como exemplo de ações nesta classificação são ativar uma Dádiva, apanhar um objeto, dirigir, levantar-se, esconder-se, saltar. A penalidade nessas ações é igual a -1, salvo outras considerações.

Modificadores aplicáveis no DV

Situação	Modificador	Tipo
Cobertura 30%	+1	C
Cobertura 60%	+2	C
Cobertura 90%	+3	C
Mais alto que atacante	+(1 a 3)	C
Mais baixo que atacante	-(1 a 3)	C
Penalidade de Ataque*	-1/ Lenda	L
Caído	-1 Armas Brancas/ +1 à distância	C
Sofre múltiplos	-(1 ou 2)	I

ataques			
Realizar ação	uma	-(penalidade DV)	L
Terreno Instável		-(1ª 3)	C
Usar armadura**		-(penalidade de mobilidade)	C
Ferimentos		-(1 a 4)	C

C: Penalidade condicional. Anulada ao se retirar o fator causal.
L: Penalidade Duradoura. Anulada ao final de um Turno.
I: Penalidade Instantânea. Anulada ao final da ação/ ataque.
* os personagens/ NPC podem realizar um numero de ações igual a seu valor de Lenda + 1, a partir daí esta penalidade se aplica as já existentes.
** Esta penalidade é aplicada apenas a Esquiva DV.

Tempo de cura

Dano de Contusão: Causado por socos, porretes quedas de pequenas alturas. Para mortais o tempo de cura para cada nível de dano de contusão é de 12 horas, mas para os personagens Scions este tempo cai para 3 horas por nível. Caso o personagem atinja o nível Incapacitado com dano de contusão, ele desmaiará e permanecerá inconsciente por 3 horas.

Dano Letal: Um tipo de dano mais sério causado por espadas, tiros, e outros objetos cortantes e perfurantes.

Nível de ferimento	Mortal	Scion
0	1 dia	6 horas
-1	1 semana	2dia
-2	2 semanas	4 dias
-4	1 mês	1 semana
Incapacitado	1 mês	1 semana

Dano Agravado: O tipo de dano mais serio causado por ataques mágicos esses ataques são tão poderosos que devastam as partes do corpo do scion causando amputações inutilizando de membros, mas o pior não é só isso pois o dano agravado tente a ferir a alma do scion isto é: a sua lenda. Apenas o tempo e a natureza, alem de magia poderosa, é capaz de curar ferimentos agravados. Dano Agravado atinge a alma do personagem/ NPC.

Uso de Extras em Scion

Como regras gerais temos as seguintes para lidar com personagens extras nas suas campanhas de Scion: Hero:

Vitalidade reduzida	Extras têm apenas 3 níveis de Vitalidade.
Dano Automático	Não se rola dano contra Extras, apenas se ataca.e divide entre os Extras.
Sem heroísmo	10 não conta com 2 sucessos

e Extras não usam Força de Vontade para realizar atos heróicos.

Tabela de referencia rápida de scion. (Para jogadores e npc's)

Esquiva DV.	(Destreza+ lenda)/2	esportes+
Aparar DV.	(Destreza+ lenda)/2	briga+
Join battle.	(Raciocínio prontidão)/2	+
Andar.	1 metro por ponto de destreza + dex Épica.	
Correr.	Destreza +6 em metros + destreza Épica.	
Saltar vertical.	Força + esportes em metros.	
Saltar horizontal.	O dobro da distancia do salto vertical.	





III - Atributos Épícos

Como descendentes e futuros seres divinos os scion tem acesso a certos poderes os truques e as dádivas. Os truques provem dos atributos épícos, pois além de demonstrar a perfeição divina em suas ações esses atributos são capazes de conceder ao scion dotes verdadeiramente sobre-humanas habilidade que nenhum outro ser que não possua Ichor correndo em suas veias seria capaz de executar. Já as Dádivas demonstram o poder da lenda do scion e sua influencia sobre as leis da realidade, as Dádivas se dividem em três esferas: as Dádivas de todos os propósitos, as Dádivas específicas de panteão e as Dádivas especiais.

Livros dos truques (knack's) Truques de força Épica

Agarrão Destruidor (Crushing Grip):

O Scion pode causar dano letal com o agarrão, o dano é igual a Força do personagem. O personagem pode manter-se abraçando ao alvo e manter o dano.

Salto Sagrado (Holy Bound):

Personagens com acesso as Bênçãos de Céu têm maior facilidade de ludibriar as leis da fisica, porém aqueles que não têm acesso as Bênçãos de Céu ainda podem realizar grandes façanhas com este truque. O personagem com este truque pode executar saltos prodigiosos que deixariam quaisquer mortais de queixo caído. Por exemplo, um personagem com Força 2, Esportes 2 e Força Épica 2 pode saltar 6m para cima e 10m para a frente, este truque porém dobra essas distâncias de salto, ficando no caso de

nosso exemplo 12m vertical e 24m para a frente. Efeito: dobra as distâncias de salto vertical e horizontal.

Fúria Sagrada (Holy Rampage):

O Scion é especialmente bom em destruir objetos inanimados. Com o gasto de um ponto de Lenda e se concentrando em uma ação contra um objeto inanimado, tais como portas, por exemplo, ele poderá ignorar metade da Dureza do objeto. Caso o objeto esteja sob controle de outro personagem este truque não se aplica.

Lançar para o Horizonte (Hurl to the Horizon):

Com este truque o Scion é capaz de arremessar como feito de força a uma distância igual ao dobro do que normalmente é capaz de arremessar. Este truque não melhora a capacidade de acertar um alvo ou aumenta o dano que possa ser causado, apenas incrementa a distância alcançada pelo arremesso.

Erguer Poderoso (Uplifting Might):

O Scion pode erguer e sustentar cargas incrivelmente pesadas mesmo para alguns outros Scion. Após checar a capacidade de erguer na tabela Feitos de Força (quadro 3) e do gasto de um ponto de Lenda, dobre o valor de carga levantada, este truque não aprimora a capacidade do personagem em quebrar ou arremessar objetos.



Nível semi-deus

Golpe Divino

Pré-requisito: Fúria sagrada

Quando um semi-deus com este truque quer quebrar algo, aquela coisa não dura muito neste mundo. Como fúria sagrada, este truque ajuda na tentativa do personagem destruir um objeto inanimado. Se o objeto designado é não debaixo do controle dele como uma arma ou armadura que outra pessoa a dureza é considerado dividida quando as tentativas de Scion quebrar-la. Se o objeto designado é livre ou sob o controle do Scion, a Dureza do objeto e considerada 0 contra o ataque do Scion. Usando este truque vale um ponto de Lenda por ação.

Ira Divina

Pré-requisito: Agarrão destruidor

Um Scion furioso com a Força Épica já não precisa de nenhuma arma para infligir dano sério em combate, mas um Scion com este truque é até mesmo mais espantoso. O truque pré-requisitado o habilita a o a causar dano letal durante um agarrão que ele controla, e este truque constrói um efeito terrível. Se o Scion gastar um ponto de Lenda durante um agarrão, ele pode fazer um único ataque infligir dano agravado em vez de letal. Além do mais, em combate desarmado o ataque normal dele inflige agora dano letal em vez de dano de contusão. Se lembre de que dano letal é agora infligido por ataque desarmado, embora ele deva gastar um ponto de Lenda para fazer um único agarrão de dano agravado.

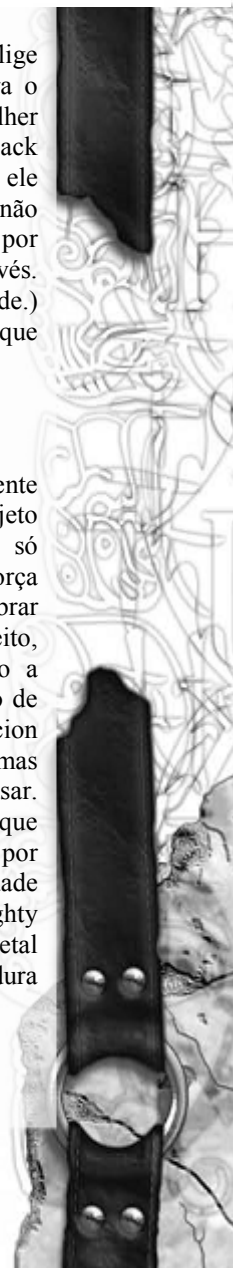
Knockback Attack

O Scion pode executar um ataque que não inflige dano que mas manda os inimigos em volta para o alto. Em um ataque próspero, o Scion pode escolher para o ataque para infligir dano e knockback normalmente (veja Scion: Herói, pág. 198), ou ele pode escolher para o ataque infligir dano não prejudicial mas impor um metro de knockback por limiar sucesso sobre o DV do defensor ao invés. (Fazendo assim custa um ponto de Força de vontade.) Dureza ainda pode cancelar isto efeito se é maior que o dano do ataque.

mighty heave

Pré-requisitos: Lançar ao Horizonte

Esta este truque triplica a distância automaticamente que um semi-deus Scion pode lançar um objeto pesado como um feito de força. Triplicar não só apenas modifica a base de alcance baseada em Força Épica do personagem mas também depois do dobrar contanto pelo truque pré-requisitado. (Em efeito, multiplica a feito de força dele para arremço a distância em 6.) Usar este truque custa um ponto de Lenda. mighty heave não afeta a distância um Scion possa lançar um objeto de tamanho normal, mas intensifica o dano que tal um objeto pode causar. Armas lançadas ou outros artigos lançados que causariam normalmente contusão (um coco, por exemplo) infligem dano letal e assume a qualidade Penetrante ao invés quando o Scion usos mighty heave. objetos que normalmente causariam dano letal ainda causa só dano letal, mas eles ignoram armadura quando o Scion usar este truque.



Onda de choque

O Scion é tão forte que ele pode dirigir o seu poder incrível pelo chão ou paredes para afetar inimigos a distância. Isso pode ser feito duas formas separadas. Primeiro, o personagem pode pisar ou pode golpear o chão com os pés dele ou uma arma e enviar uma onda de choque externo dele ao longo do chão por uma área com um rádio igual à Força Épica dele em metros. Golpear o chão assim e enviar a onda de choque requer um teste de Força, que recebe o benefício da Força Épica dele. Potencial vítimas em potencial devem comparar a Evasiva deles DV contra os resultados do Scion. Se o DV deles supera os sucessos do Scion, eles conseguem saltar e deixar o caminho da onda de choque. Se o DV deles não é alto bastante, eles sofrem imediatamente como bem golpe decisivo como uma quantia de dano de contusão, porém igual aos sucessos do Scion menos o DV da vítima. A segunda forma deste poder é mais seletiva e deliberada. Como com a primeira forma, o Scion ataca o chão e envia uma onda de choque ao longo da superfície para uma distância igual à Força Épica dele em metros. A Evasiva do oponente DV não é alta bastante para escapar do ataque, o jogador do Scion então faz um teste de Força, modificado pela Força Épica dele, mas não modificado pelos sucessos extras dele no teste de ataque. O dano infligido por este ataque é contusivo, mas tem um outro efeito para o que faz a vítima quase desamparada um momento posteriormente. Qualquer sucesso no teste de Força não só causa dano na vítima mas também a lança diretamente no ar a vítima (um metro por sucesso inabissovovel). A elevação da vítima e objetos pegos perdem seis ticks durante os quais é considerado que o DVs dele é dividida. Ele pode fazer ataques percorridos a uma penalidade de -5, mas ele não pode mover-se ou saltar ou fazer muito de qualquer coisa até que ele chegue em terra novamente. Na realidade, se o ataque do Scion o envia para alto bastante no ar, a vítima poderia levar dano de contusão devido a grande altura. Usar qualquer forma deste truque requer o gasto de um ponto de Lenda.

Nível Deus

Ataque desfigurador

Pré-requisito: Ira Divina

Aflição dos inimigos é total perante o scion que tem este truque. Se um personagem tem Ataque desfigurante, ele já pode infligir dano letal desarmado e inflige dano agravado com um agarrão, graças a sua condição prévia. Se ele usa este truque, ele pode infligir dano agravado com um ataque desarmado ataque. Fazer isso custa cinco pontos Lenda por ataque e remove a gratificação de Força Épica do personagem no cálculo de dano. Indiferentemente,



um personagem sem uma absorção agravada decorrente de vigor épico ou alguma outra fonte sobrenatural é um potencial vítima a receber uma lesão divina. Se um inimigo sobreviver a um ataque de um personagem que possui este truque, quaisquer feridas causadas por este ataque vão deixar cicatrizes que duram para sempre ainda que curem os ferimentos.

Salto Divino

Pré-requisito: Salto sagrado

Um personagem com este truque necessariamente não pode voar, mas a diferença entre usar este truque e voar é uma sutileza que passa facilmente despercebida entre os espectadores mortais. Pelo o custo de 10 pontos de Lenda, este truque converte o incremento de distância para o que um personagem pode saltar de metros para centenas de metros. Quer dizer, o personagem pode saltar a distância de um campo de futebol americano ou mais com um teste de (Força + Atletismo) ele tem o bônus adicional da Força Épica dele. Ela pode saltar duas vezes comprimento horizontal. Por exemplo, um personagem com Força 12, Atletismos 5 e Força épica 10 (e o pré- requisito para ter esse truque), o personagem pode saltar um pouco mais que sete milhas para cima em termos de distancia é aproximadamente uma meia milha mais alto que o cume de Monte Everest ou mais de 22,53 quilômetros horizontalmente. Usado em combate, este truque leva 5 ticks para ser usado (velocidade 5) e considere o como uma ação diversa. Quando um personagem realiza esse salto que pode potencialmente se estender por milhas a ação é narrada tipicamente tick apos tick até o termino da distancia. Se ninguém pode voar atrás dele, saltar depois ou correr rápido o bastante para manter o ritmo dele, o personagem deixa o combate efetivamente. Em “vôo,” o personagem retém o DV cheio e a parada de dados de ataque também. Esta truque também torna o salto mais perigoso que regularmente é. Normalmente, um personagem pode se salvar de uma queda de uma distancia igual a que ele consegue saltar. Porém, este truque anula isso normalmente o personagem pula muito mais alto do que pode elevando a distancia para extremos de absurdo. Se um personagem que usa este truque para saltar aeronauticamente é atacado dentro do vôo e aquele ataque inflige bastante dano para causar golpe decisivo ou knockback, o personagem prodigioso em seu salto mergulha em uma queda descontrolada. O jogador adquire uma chance por ponto de Força Épica que o personagem tem ele deve obter sucesso em um teste (Destreza + Atletismos). Se ele obtém sucesso, o personagem retém o porte aéreo dele e aterrissa, se não graciosamente, pelo menos seguramente. Se o teste falha, o personagem sofre dano devido a cair de uma grande altura.

Lançar à Lua

Pré-requisito: mighty heave

Um personagem com Força Épica pode lançar objetos de tamanho normal (como bolas de baseball ou dardos) excessivamente longe. Ele também pode erguer objetos inacreditavelmente pesados. Ele pode arremessar esses objetos pesados, mas ele não os pode arremessar muito longe. Um Deus com o extremos em Força e Atletismo e 10 pontos de Força Épica pode lançar algo que ele pode erguer com Força épica 9 só

aproximadamente 200 metros. Com este truque, porém, um personagem pode lançar um objeto que ele pode erguer e pode lançar como um feito de força até onde ele pode lançar um dardo sem penalidades devido ao alcance. O tipo de feitos épicos este truque permite trabalhar melhor como efeitos de narrativa em combate, como as logísticas de tais projéteis lançados como postos de bombeiros, monumento Washington ou Jörmungandr aos inimigos da pessoa podem adquirir um pouco mais matemática intensiva que é estritamente ideal nestes casos. Lanças à Lua não afeta a distância que personagem pode lançar um objeto de tamanho normal, mas intensifica o dano que tal objeto pode causar. Tal dano é considerado agravado, e o projétil adquire a qualidade penetrante se este já não a tem. Cada ataque aumentado assim ao Deus dois pontos de Lenda, porém.

Onda estonteante

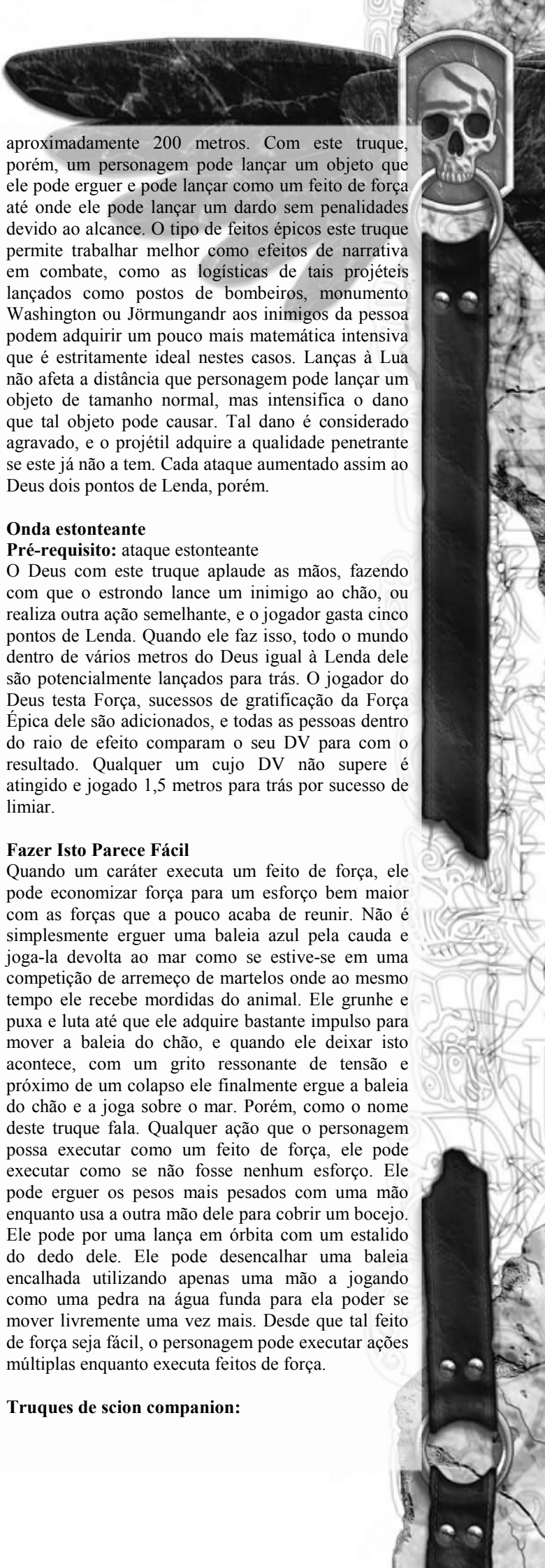
Pré-requisito: ataque estonteante

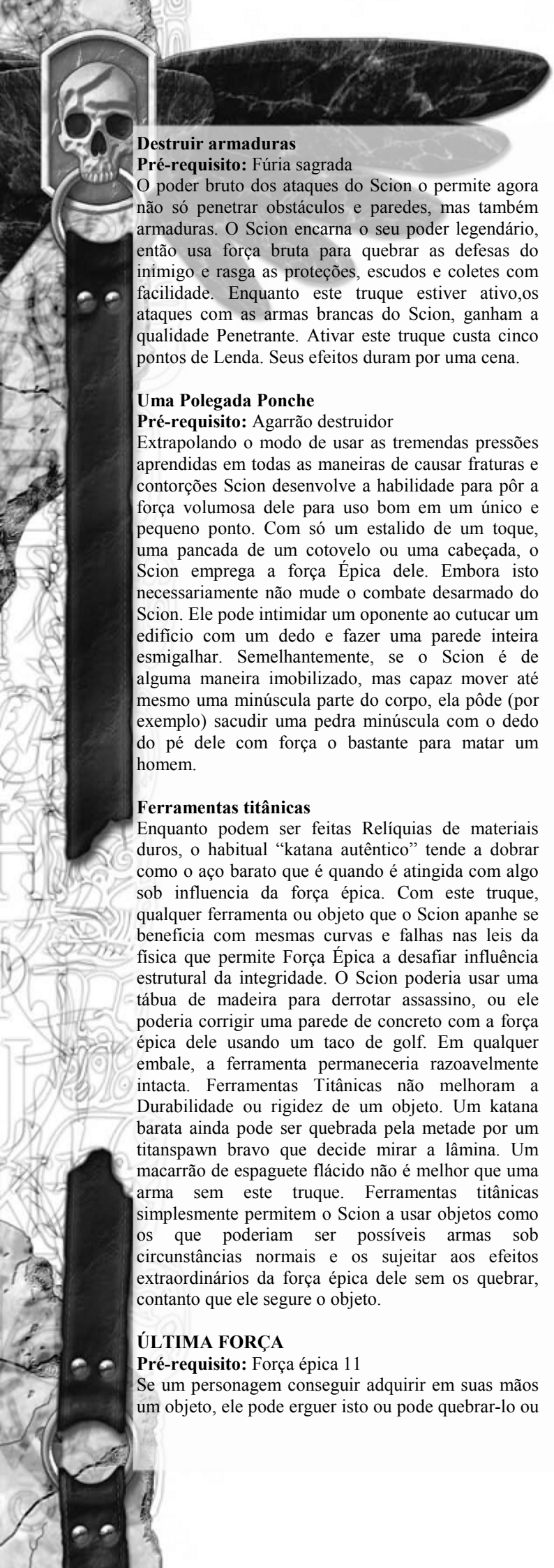
O Deus com este truque aplaude as mãos, fazendo com que o estrondo lance um inimigo ao chão, ou realiza outra ação semelhante, e o jogador gasta cinco pontos de Lenda. Quando ele faz isso, todo o mundo dentro de vários metros do Deus igual à Lenda dele são potencialmente lançados para trás. O jogador do Deus testa Força, sucessos de gratificação da Força Épica dele são adicionados, e todas as pessoas dentro do raio de efeito comparam o seu DV para com o resultado. Qualquer um cujo DV não supere é atingido e jogado 1,5 metros para trás por sucesso de limiar.

Fazer Isto Parece Fácil

Quando um caráter executa um feito de força, ele pode economizar força para um esforço bem maior com as forças que a pouco acaba de reunir. Não é simplesmente erguer uma baleia azul pela cauda e joga-la devolta ao mar como se estivesse em uma competição de arremço de martelos onde ao mesmo tempo ele recebe mordidas do animal. Ele grunhe e puxa e luta até que ele adquire bastante impulso para mover a baleia do chão, e quando ele deixar isto acontece, com um grito ressonante de tensão e próximo de um colapso ele finalmente ergue a baleia do chão e a joga sobre o mar. Porém, como o nome deste truque fala. Qualquer ação que o personagem possa executar como um feito de força, ele pode executar como se não fosse nenhum esforço. Ele pode erguer os pesos mais pesados com uma mão enquanto usa a outra mão dele para cobrir um bocejo. Ele pode por uma lança em órbita com um estalido do dedo dele. Ele pode desencalhar uma baleia encaçada utilizando apenas uma mão a jogando como uma pedra na água funda para ela poder se mover livremente uma vez mais. Desde que tal feito de força seja fácil, o personagem pode executar ações múltiplas enquanto executa feitos de força.

Truques de scion companion:





Destruir armaduras

Pré-requisito: Fúria sagrada

O poder bruto dos ataques do Scion o permite agora não só penetrar obstáculos e paredes, mas também armaduras. O Scion encarna o seu poder legendário, então usa força bruta para quebrar as defesas do inimigo e rasga as proteções, escudos e coletes com facilidade. Enquanto este truque estiver ativo, os ataques com as armas brancas do Scion, ganham a qualidade Penetrante. Ativar este truque custa cinco pontos de Lenda. Seus efeitos duram por uma cena.

Uma Polegada Ponche

Pré-requisito: Agarrão destruidor

Extrapolando o modo de usar as tremendas pressões aprendidas em todas as maneiras de causar fraturas e contorções Scion desenvolve a habilidade para pôr a força volumosa dele para uso bom em um único e pequeno ponto. Com só um estalido de um toque, uma pancada de um cotovelo ou uma cabeçada, o Scion emprega a força Épica dele. Embora isto necessariamente não mude o combate desarmado do Scion. Ele pode intimidar um oponente ao cutucar um edifício com um dedo e fazer uma parede inteira esmigalhar. Semelhantemente, se o Scion é de alguma maneira imobilizado, mas capaz mover até mesmo uma minúscula parte do corpo, ela pôde (por exemplo) sacudir uma pedra minúscula com o dedo do pé dele com força o bastante para matar um homem.

Ferramentas titânicas

Enquanto podem ser feitas Relíquias de materiais duros, o habitual “katana autêntico” tende a dobrar como o aço barato que é quando é atingida com algo sob influência da força épica. Com este truque, qualquer ferramenta ou objeto que o Scion apanhe se beneficia com mesmas curvas e falhas nas leis da física que permite Força Épica a desafiar influência estrutural da integridade. O Scion poderia usar uma tábua de madeira para derrotar assassino, ou ele poderia corrigir uma parede de concreto com a força épica dele usando um taco de golf. Em qualquer embale, a ferramenta permaneceria razoavelmente intacta. Ferramentas Titânicas não melhoram a Durabilidade ou rigidez de um objeto. Um katana barata ainda pode ser quebrada pela metade por um titanspawn bravo que decide mirar a lâmina. Um macarrão de espaguete flácido não é melhor que uma arma sem este truque. Ferramentas titânicas simplesmente permitem o Scion a usar objetos como os que poderiam ser possíveis armas sob circunstâncias normais e os sujeitar aos efeitos extraordinários da força épica dele sem os quebrar, contanto que ele segure o objeto.

ÚLTIMA FORÇA

Pré-requisito: Força épica 11

Se um personagem conseguir adquirir em suas mãos um objeto, ele pode erguer isto ou pode quebrar-lo ou

pode lançar ele. Ela pôde lançar uma shuriken em uma multidão de seres mortais e abrir um caminho grande o bastante para marchar um exército por ele. Ela pode mover montanhas ou separar placas tectônicas. Ele pode quebrar a crosta terrestre ou pode rasgar as paredes do Tartarus Novamente. Um ataque dele mão matará qualquer inimigo com menos de 11 pontos de vigor Épico. (Contanto que o ataque de fato o atinja, é claro.) Até mesmo um oponente com 11 pontos de vigor Épico será reduzido a condição de Incapacitado com um golpe de Última Força a menos que o oponente ative o seu Efeito de ultimo vigor. O personagem com a Última Força pode derrubar um Titã ou pode imobilizá-lo como um efeito narrativo (isto é sem testes). Qualquer feito (ou único ataque com) Última Força custa 30 pontos de Lenda e um ponto de Força de vontade. Um personagem só pode executar tal ato uma vez por cena.

Truques de destreza Épica

Graça do Gato (Cat's Grace):

Este truque imbuí um Scion com uma habilidade espantosa de permanecer em pé independente do terreno ou das tentativas do inimigo em derrubá-lo. O personagem nunca sofre knockdown, não é preciso realizar jogada nenhuma.

Corredor Relâmpago (Lightning Sprinter):

O Scion é um relâmpago com pernas, este truque dobra a distância percorrida pelo personagem calculada já acrescentando o seu nível de Destreza Épica. O personagem pode: A) desde que ele comece a correr em terreno sólido ele poderá ignorar penalidades por terreno irregular ou lamacento; B) Pode correr por sobre água, desde que ele não pare ou diminua a velocidade. Para ativar esse truque é preciso gastar um ponto de Lenda.

Escalador Símio (Monkey Climber):

Com este truque o Scion poderá escalar com sua velocidade normal e não pela metade, assim como, se ele estiver com pelo menos uma mão livre ele poderá executar uma outra ação ao mesmo tempo.

Atirador Arquivo (Trick Shooter):

Com uma ação de Mirar o Scion com este truque pode dobrar o bônus por Tic gasto mirando. Normalmente o Scion pode gastar até 3 tics para obter 3 dados extras em sua jogada de tiro, com este truque esse bônus passa a ser de 2 dados por tic gasto mirando.

Oponente Intocável (Untouchable Opponent):

Com o gasto de um ponto de Lenda o Scion torna-se mais ágil e veloz para evitar ataques de seus oponentes. Com este truque os bônus oriundos da Destreza Épica do personagem a seus Valores de Defesa são dobrados. Este truque não funciona se o

Scion estiver escondido ou protegido por qualquer estrutura. Este truque dura uma cena.

Nível semideus

Equilíbrio Divino

Pré-requisito: A Graça do gato

Além dos benefícios da Graça do Gato, o Scion pode equilibrar-se agora em superfícies que nem mesmo deveria ser capaz de suportar o peso dele. Ele é tão leve em seus passos e movimentos como uma brisa suave. Ele poderia correr por um varal se inclinando entre dois edifícios de moradia sem esbarrar em nenhum prendedor de roupa no caminho. Ele poderia continuar um duelo de bastões até mesmo sobre um lago de água venenosa, pisando em nada mais que uma parte de trás de um cadáver flutuante. (Ele não pôde, porém, pise na superfície da água sem afundar.)

Artista de fuga

O Scion pode se livrar de alguma maneira dos laços mais apertados, as armadilhas mais espertas e até mesmo dos agarrões dos oponentes. Quando alguém ataca o personagem dela com um próspero teste de agarrão o jogador do Scion não só soma a Destreza Épica dele mas ambos devem competir em um teste de (Destreza + briga) para escapar, mas ela também soma um sucesso automático para cada ponto de Destreza Épica que o personagem dele tem. Se o jogador do knack tiver sucesso no teste de resistência, o Scion desliza livre de sua prisão com os seus membros ávidos e bem fora do alcance do seu oponente. Também, se um personagem se encontra preso por equipamentos ou com o peso de alguma coisa sobre ele ou esta algemado, amarrado, ele pode se livrar dos laços com uma graça divina que só os deuses possuem. O jogador só precisa gastar um ponto de Lenda, e as algemas se abrem, fivelas se soltam, ou as cordas desatam seus nós. O Scion não pode escapar assim, porém, se houverem testemunhas a menos que essa testemunha seja do próprio grupo heróico dela ou é um dos seus predestinados. sistemas de vigilância remotos como transmissão por câmeras e outros instrumentos não impedem o efeito, mas nem sequer uma observação a longa distancia revela como o Scion escapou de seus laços. Ele simplesmente o fez.

Sinfonia do ricochete

Se alguém está tentando acertar em um alvo com um objeto arremessado, a melhor coisa para o alvo fazer é baixar-se atrás de uma proteção ou espremesse atrás de um escudo. Se a pessoa tentando acertar o alvo é um Scion com este truque, porém, nem estas proteções são tal garantia segurança total. Antes de ele jogar, o Scion reflexivamente observa contornos do ambiente (o então jogador gasta um ponto de Lenda). Ele lança o objeto dele em uma direção aparentemente aleatória que, no entanto ricocheteia desvia ou salta de forma que acaba encontrando um

modo de atingir o alvo sem atingir a cobertura ou proteção que esteja usando, negando assim sua bonificação em DV devido a proteção. O lançamento do Scion pode incorporar um número de ricochetes igual aos pontos de Destreza Épica dele, e cada ricochete nega um ponto do modificador de DV que venha a prover de uma cobertura ou uma proteção. Se o Scion está tentando só atingir mas também o desarmar ou caso contrário se exibir (mais assim), cada ricochete pode mitigar um ponto de penalidade por mira. A regra geral aqui é aquele ricochete toma um ponto de penalidade em testes de lançamento devido a cobertura, uma proteção, para se exibir ou tentar desarmar o alvo. Quando o objeto lançado finalmente acerta no alvo, ele o acerta com toda sua força, indiferentemente, de quantas vezes bateu nas paredes, chão, ou capacetes de outros inimigos. Este truque só funciona com objetos lançados, e não pode ser combinado com os efeitos de Atirador arteiro.

Escalador de aranha

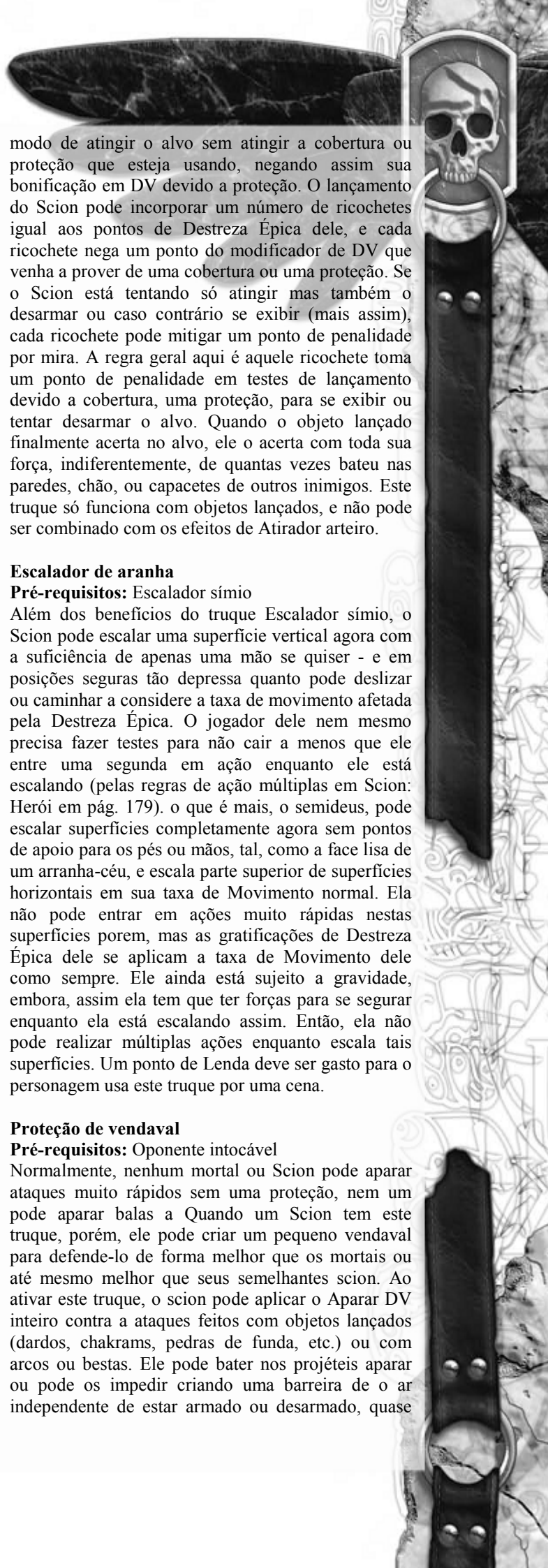
Pré-requisitos: Escalador símio

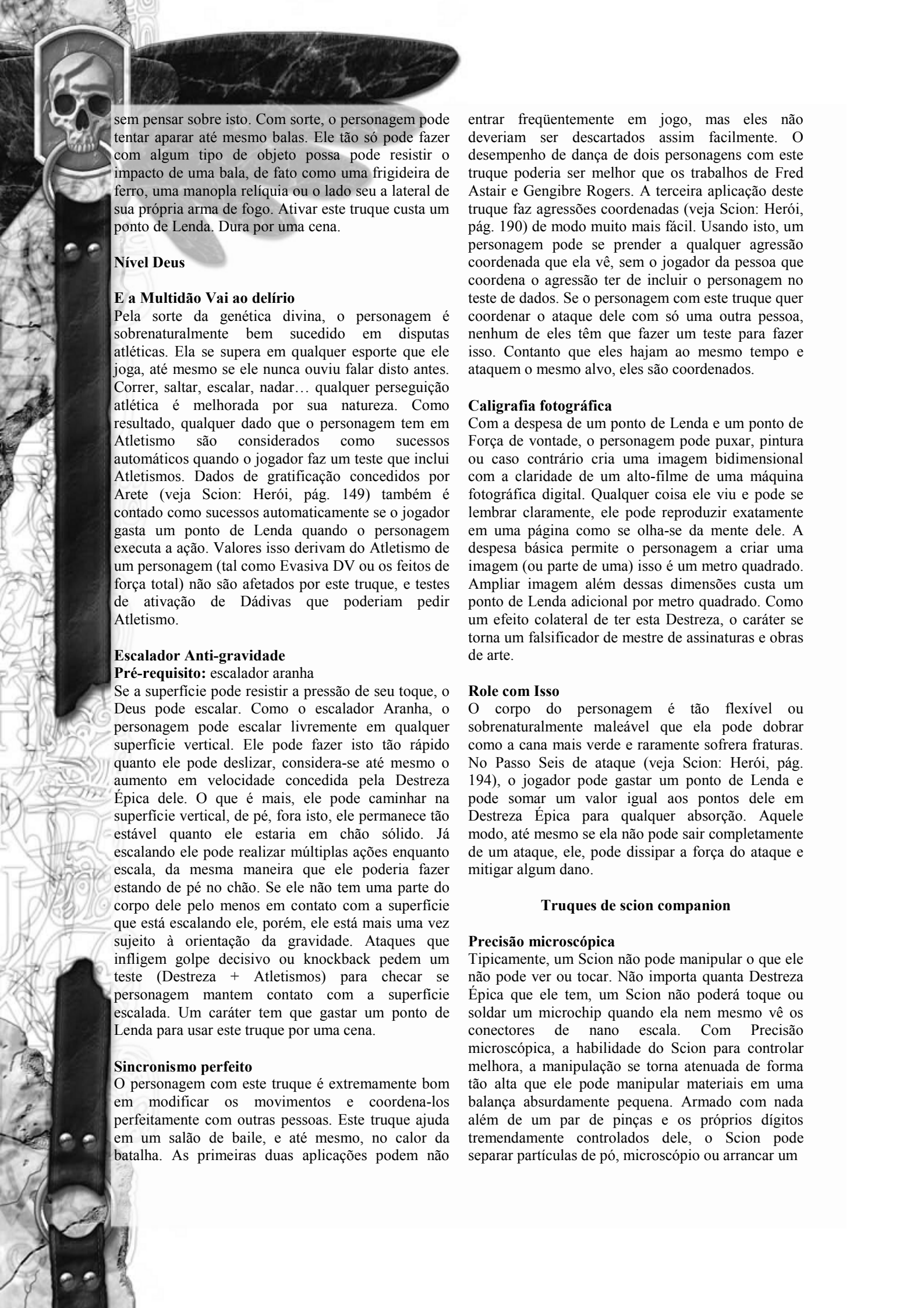
Além dos benefícios do truque Escalador símio, o Scion pode escalar uma superfície vertical agora com a suficiência de apenas uma mão se quiser - e em posições seguras tão depressa quanto pode deslizar ou caminhar a considere a taxa de movimento afetada pela Destreza Épica. O jogador dele nem mesmo precisa fazer testes para não cair a menos que ele entre uma segunda em ação enquanto ele está escalando (pelas regras de ação múltiplas em Scion: Herói em pág. 179). o que é mais, o semideus, pode escalar superfícies completamente agora sem pontos de apoio para os pés ou mãos, tal, como a face lisa de um arranha-céu, e escala parte superior de superfícies horizontais em sua taxa de Movimento normal. Ela não pode entrar em ações muito rápidas nestas superfícies porem, mas as gratificações de Destreza Épica dele se aplicam a taxa de Movimento dele como sempre. Ele ainda está sujeito a gravidade, embora, assim ela tem que ter forças para se segurar enquanto ela está escalando assim. Então, ela não pode realizar múltiplas ações enquanto escala tais superfícies. Um ponto de Lenda deve ser gasto para o personagem usa este truque por uma cena.

Proteção de vendaval

Pré-requisitos: Oponente intocável

Normalmente, nenhum mortal ou Scion pode aparar ataques muito rápidos sem uma proteção, nem um pode aparar balas a Quando um Scion tem este truque, porém, ele pode criar um pequeno vendaval para defende-lo de forma melhor que os mortais ou até mesmo melhor que seus semelhantes scion. Ao ativar este truque, o scion pode aplicar o Aparar DV inteiro contra a ataques feitos com objetos lançados (dardos, chakrams, pedras de funda, etc.) ou com arcos ou bestas. Ele pode bater nos projéteis aparar ou pode os impedir criando uma barreira de o ar independente de estar armado ou desarmado, quase





sem pensar sobre isto. Com sorte, o personagem pode tentar apagar até mesmo balas. Ele tão só pode fazer com algum tipo de objeto possa resistir o impacto de uma bala, de fato como uma frigideira de ferro, uma manopla relíquia ou o lado seu a lateral de sua própria arma de fogo. Ativar este truque custa um ponto de Lenda. Dura por uma cena.

Nível Deus

E a Multidão Vai ao delírio

Pela sorte da genética divina, o personagem é sobrenaturalmente bem sucedido em disputas atléticas. Ela se supera em qualquer esporte que ele joga, até mesmo se ele nunca ouviu falar disto antes. Correr, saltar, escalar, nadar... qualquer perseguição atlética é melhorada por sua natureza. Como resultado, qualquer dado que o personagem tem em Atletismo são considerados como sucessos automáticos quando o jogador faz um teste que inclui Atletismos. Dados de gratificação concedidos por Arete (veja Scion: Herói, pág. 149) também é contado como sucessos automaticamente se o jogador gasta um ponto de Lenda quando o personagem executa a ação. Valores isso derivam do Atletismo de um personagem (tal como Evasiva DV ou os feitos de força total) não são afetados por este truque, e testes de ativação de Dádivas que poderiam pedir Atletismo.

Escalador Anti-gravidade

Pré-requisito: escalador aranha

Se a superfície pode resistir a pressão de seu toque, o Deus pode escalar. Como o escalador Aranha, o personagem pode escalar livremente em qualquer superfície vertical. Ele pode fazer isto tão rápido quanto ele pode deslizar, considera-se até mesmo o aumento em velocidade concedida pela Destreza Épica dele. O que é mais, ele pode caminhar na superfície vertical, de pé, fora isto, ele permanece tão estável quanto ele estaria em chão sólido. Já escalando ele pode realizar múltiplas ações enquanto escala, da mesma maneira que ele poderia fazer estando de pé no chão. Se ele não tem uma parte do corpo dele pelo menos em contato com a superfície que está escalando ele, porém, ele está mais uma vez sujeito à orientação da gravidade. Ataques que infligem golpe decisivo ou knockback pedem um teste (Destreza + Atletismos) para checar se personagem mantém contato com a superfície escalada. Um caráter tem que gastar um ponto de Lenda para usar este truque por uma cena.

Sincronismo perfeito

O personagem com este truque é extremamente bom em modificar os movimentos e coordena-los perfeitamente com outras pessoas. Este truque ajuda em um salão de baile, e até mesmo, no calor da batalha. As primeiras duas aplicações podem não

entrar freqüentemente em jogo, mas eles não deveriam ser descartados assim facilmente. O desempenho de dança de dois personagens com este truque poderia ser melhor que os trabalhos de Fred Astair e Gengibre Rogers. A terceira aplicação deste truque faz agressões coordenadas (veja Scion: Herói, pág. 190) de modo muito mais fácil. Usando isto, um personagem pode se prender a qualquer agressão coordenada que ela vê, sem o jogador da pessoa que coordena o agressão ter de incluir o personagem no teste de dados. Se o personagem com este truque quer coordenar o ataque dele com só uma outra pessoa, nenhum de eles têm que fazer um teste para fazer isso. Contanto que eles hajam ao mesmo tempo e ataquem o mesmo alvo, eles são coordenados.

Caligrafia fotográfica

Com a despesa de um ponto de Lenda e um ponto de Força de vontade, o personagem pode puxar, pintura ou caso contrário cria uma imagem bidimensional com a claridade de um alto-filme de uma máquina fotográfica digital. Qualquer coisa ele viu e pode se lembrar claramente, ele pode reproduzir exatamente em uma página como se olha-se da mente dele. A despesa básica permite o personagem a criar uma imagem (ou parte de uma) isso é um metro quadrado. Ampliar imagem além dessas dimensões custa um ponto de Lenda adicional por metro quadrado. Como um efeito colateral de ter esta Destreza, o caráter se torna um falsificador de mestre de assinaturas e obras de arte.


Role com Isso

O corpo do personagem é tão flexível ou sobrenaturalmente maleável que ela pode dobrar como a cana mais verde e raramente sofrera fraturas. No Passo Seis de ataque (veja Scion: Herói, pág. 194), o jogador pode gastar um ponto de Lenda e pode somar um valor igual aos pontos dele em Destreza Épica para qualquer absorção. Aquele modo, até mesmo se ela não pode sair completamente de um ataque, ele, pode dissipar a força do ataque e mitigar algum dano.

Truques de scion companion

Precisão microscópica

Tipicamente, um Scion não pode manipular o que ele não pode ver ou tocar. Não importa quanta Destreza Épica que ele tem, um Scion não poderá toque ou soldar um microchip quando ela nem mesmo vê os conectores de nano escala. Com Precisão microscópica, a habilidade do Scion para controlar melhora, a manipulação se torna atenuada de forma tão alta que ele pode manipular materiais em uma balança absurdamente pequena. Armado com nada além de um par de pinças e os próprios dígitos tremendamente controlados dele, o Scion pode separar partículas de pó, microscópio ou arrancar um



cabelo de titanspawn minúsculo de uma ferida, tudo sem perturbar qualquer coisa ao redor do objeto. Semelhantemente, o Scion pode incapacitar um alarme ou um bomba arrancando os alarmes fora com as mãos como instrumento de corte, separar as linhas do velo dourado com os dedos dele e nunca perder o rumo da separação. Claro que, Precisão Microscópica não se iguala visão microscópica, assim o Scion ainda tem que ter algum modo para ver o que ela está manipulando. Equipado com tal ferramenta ou com um truque de Percepção Épica do tipo apropriado, ele pode executar manobras de micro escala de forma tão eficiente que ele supera o aparato cirúrgico mais avançado. Tal precisão requer bastante concentração, mas se ela está disposto a usar as regras habituais para múltiplas ações, o Scion pode tentar manipular um objeto minúsculo com precisão enquanto se defende, enquanto corre ou executa alguma outra ação ridícula. Ativar este truque custa um ponto de Lenda. Seus efeitos duram por uma cena.

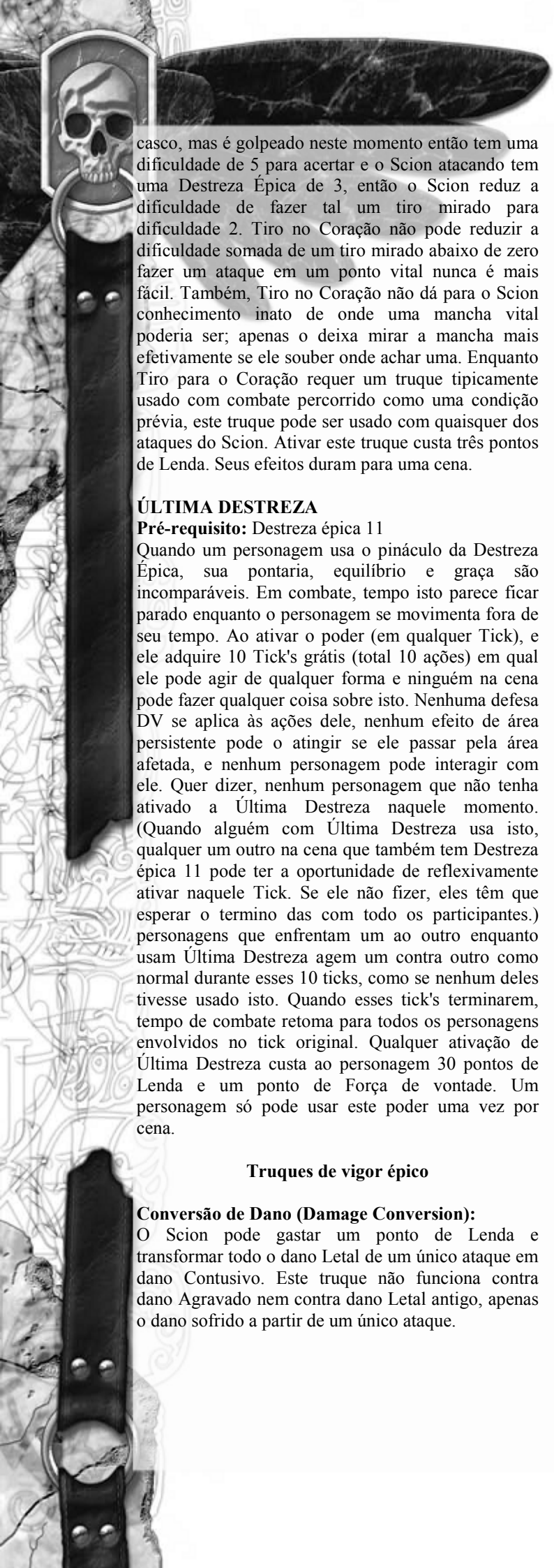
Omnidextria

O Scion tem funcionalmente “duas mãos direitas”. O Scion pode usar qualquer mão com facilidade igual e também não sofre nenhuma penalidade ao tentar manipular um objeto com a língua dele ou os dedos do pé dele; até mesmo enquanto usa alguma outra parte do corpo contorcida, o Scion sofre só metade das habituais penalidades (arredondadas para baixo) para o desajeitamento da situação. Enquanto o Scion ainda não pode executar algo fisicamente impossível. O Scion poderia pendurar de uma raiz de árvore pelos dedos do pé dele (talvez em emulação de Sol Wukong) ou poderia usar a língua dele para segurar um par de sondas e assim arrombar uma fechadura. Se o Scion consegue ganhar partes naturais novas e diferentes, como transformar-se em um polvo utilizando a Esfera de animal, então as partes novas dele também são beneficiadas de Omnidextria. Partes artificiais porém não recebem esta bonificação.

Tiro no Coração

Pré-requisito: Atirador arteiro

Ao lutar contra titanspawn espantoso com pele blindada, pele escamosa descasca às vezes um Scion tem que apontar para uma mancha muito precisa. Realmente, era há pouco tal uma mancha fraca que era o calcanhar de Aquiles. Naturalmente, aquele tipo de precisão pode ser difícil de alcançar no calor de batalha, especialmente contra um alvo com uma defesa impressionante. Com a pontaria fixa contanto para um Tiro no Coração, entretanto, um Scion nunca necessitaria se preocupar sobre um pequeno alvo exposto, um tendão vulnerável ou um olho entre piscadelas os ataques dele conseguem achar o ponto fraco. Enquanto Tiro no Coração estiver ativo, o Scion reduz qualquer penalidade por atacar um ponto fraco específico por uma quantia igual a contagem de Destreza Épica dele. Quer dizer, se um turtlelike gigantesco titanspawn tem uma mancha fraca em seu



casco, mas é golpeado neste momento então tem uma dificuldade de 5 para acertar e o Scion atacando tem uma Destreza Épica de 3, então o Scion reduz a dificuldade de fazer tal um tiro mirado para dificuldade 2. Tiro no Coração não pode reduzir a dificuldade somada de um tiro mirado abaixo de zero fazer um ataque em um ponto vital nunca é mais fácil. Também, Tiro no Coração não dá para o Scion conhecimento inato de onde uma mancha vital poderia ser; apenas o deixa mirar a mancha mais efetivamente se ele souber onde achar uma. Enquanto Tiro para o Coração requer um truque tipicamente usado com combate percorrido como uma condição prévia, este truque pode ser usado com quaisquer dos ataques do Scion. Ativar este truque custa três pontos de Lenda. Seus efeitos duram para uma cena.

ÚLTIMA DESTREZA

Pré-requisito: Destreza épica 11

Quando um personagem usa o pináculo da Destreza Épica, sua pontaria, equilíbrio e graça são incomparáveis. Em combate, tempo isto parece ficar parado enquanto o personagem se movimenta fora de seu tempo. Ao ativar o poder (em qualquer Tick), e ele adquire 10 Tick's grátis (total 10 ações) em qual ele pode agir de qualquer forma e ninguém na cena pode fazer qualquer coisa sobre isto. Nenhuma defesa DV se aplica às ações dele, nenhum efeito de área persistente pode o atingir se ele passar pela área afetada, e nenhum personagem pode interagir com ele. Quer dizer, nenhum personagem que não tenha ativado a Última Destreza naquele momento. (Quando alguém com Última Destreza usa isto, qualquer um outro na cena que também tem Destreza épica 11 pode ter a oportunidade de reflexivamente ativar naquele Tick. Se ele não fizer, eles têm que esperar o termino das com todo os participantes.) personagens que enfrentam um ao outro enquanto usam Última Destreza agem um contra outro como normal durante esses 10 ticks, como se nenhum deles tivesse usado isto. Quando esses tick's terminarem, tempo de combate retoma para todos os personagens envolvidos no tick original. Qualquer ativação de Última Destreza custa ao personagem 30 pontos de Lenda e um ponto de Força de vontade. Um personagem só pode usar este poder uma vez por cena.

Truques de vigor épico

Conversão de Dano (Damage Conversion):

O Scion pode gastar um ponto de Lenda e transformar todo o dano Letal de um único ataque em dano Contusivo. Este truque não funciona contra dano Agravado nem contra dano Letal antigo, apenas o dano sofrido a partir de um único ataque.

Fortitude Sagrada (Holy Fortitude):

O personagem é a epítome de um homem-santo. O Scion pode ficar sem água, comida ou descanso pelo dobro do tempo normal. O tempo que o personagem pode trabalhar duro sem parar também dobra.

Fornalha Interior (Inner Furnace):

O Scion é capaz de obter sustento de qualquer matéria orgânica, podendo se alimentar a partir de qualquer coisa, assim como, pode beber de qualquer fonte de água, por mais estagnada ou poluída que ela esteja. O mesmo acontecendo com drogas ou venenos, não necessitando de jogadas Fortitude para resistir.

Curar-se (Self-Healing):

Com o gasto de um ponto de Lenda, o Scion pode curar um nível de ferimento Contusivo ou um nível de ferimento Letal sem que marca alguma permanença, sem cicatrizes ou escuriações.

Bem-Estar Egoísta (Solipstic Well-Being):

Para a filosofia do Egocentrismo apenas o Eu existe. De acordo com isso qualquer coisa da qual o Egocêntrico não tome conhecimento não existe. Com este truque o Scion pode ignorar todo dano recebido por um ataque que não perceba (não veja, não ouça ou antecipe), os eventos associados ao dano tais como manchas de sangue na parede, pessoas banhadas no sangue do Scion etc, acontecem, porém o Scion não sofre absolutamente nada. Este truque custa um ponto de Lenda e um ponto de Força de Vontade, além de poder ser usado apenas uma vez por cena.

Nível semideus

Armadura corporal

O corpo do Scion é tão duro que, até mesmo desarmado, ele pode aparar ataques de combate corpo a corpo que vão causar dano letal. Se um inimigo furioso pula para cima do scion para acertá-lo em cheio e tentar dividir o crânio do Scion em dois com um machado de fogo, o Scion pode elevar o ante antebraço dele e aparar sem dano muito sério. (desde que o aparrar DV do personagem é suficiente para cancelar os sucessos do teste de ataque). Enquanto este benefício permanece em efeito, o Scion também pode desfrutar de uma proteção temporaria a mais. Com a despesa de um ponto de Lenda, uma medida dos poços do ichor no corpo do Scion emerge para a pele do corpo do Scion. Esta camada de ichor é dura e parece uma armadura metálica que não é mais grossa que um fio de cabelo. Esta armadura garante uma proteção contra dano letal e de contusão igual a lenda do personagem, porem inflige uma penalidade de mobilidade de apenas -1. O ichor cria uma camada fina o bastante para ficar confortavelmente por de baixo das roupas do scion, assim acrescenta seu valor protetor em soma de qualquer outra armadura que

personagem já poderia estar usando. Armadura natural deste truque dura só por uma cena e se desintegra ao fim da cena.

Devourer

Pré-requisito: Fornalha interna

Para o scion nunca faltará alimento. Qualquer líquido que pode existir a como um líquido a temperatura ambiente pode o sustentar, como a água sustenta a um mortal, tais líquidos desagradáveis como gasolina, sangue, perfume, desinfetante ou refrigerante diet servem perfeitamente para isso. O mesmo vale para comida. Considerando que Fornalha interna requer que o Scion pelo menos consuma matéria orgânica para abastecê-lo, este truque se desfaz aquela restrição. O Scion pôde mandar para a barriga dele areia, poliestireno, gaitas ou agulhas de sutura e não sentir nenhuma indigestão. Este truque não confere nenhuma habilidade especial para mastigar ou rasgar fora pedaços de material inorgânico, mas qualquer coisa pequena bastante para engolir desaparece em seu estomago sem efeitos prejudiciais e o abastece da mesma maneira que comida normal.

Fortaleza Divina

Pré-requisito: fortitude sagrada

Esta este truque dobra a quantia de tempo um Scion pode trabalhar mais uma vez sobre condições de privação depois da condição prévia este truque dobra a quantia básica de tempo (isto é modificado pelo vigor épico do Scion). Fortaleza divina também suprime a necessidade óbvia de um Scion por comida ou sono ou água. Um personagem do Scion que pegue este truque pode separar o tempo total de privação por três, cada tempo, para uma das três necessidades listadas ou pode dedicar todos os tempos para apenas uma. Comprar este truque varias vezes porém, não dobra a quantia de tempo ele pode trabalhar em condições de privação. este período só dobra uma vez, quando se compra este truque.

Regeneração

Pré-requisito: auto-cura

Regeneração conserta o dano severo que também é sério para o truque de pré-requisito auto cura. Por um ponto de Lenda, o scion pode curar automaticamente um único nível de dano agravado. Com este truque, ele pode também executa tais feitos milagrosos como regenerar um membro destruído, órgão ou olho. Fazer isso custa um Ponto de lenda por parte de corpo assim restabelecida.

Pele-escudo

Não só é este truque tem o poder para salvar a vida, mas pode também ser um efetivo (se surrealista) meio de fuga. Se um ataque do inimigo contra o Scion infligir bastante dano para causar knockback, o Scion pode gastar um ponto de Lenda e um ponto de Força de vontade para reflexivamente negar todo o dano do

ataque. O ataque ainda inflige seu knockback, entretanto, porem o scion parece completamente intacto por fora da sua pele. Os efeitos de percas de ticks são reduzidos em três, O Scion que foi atacado pausa, porém longe perfeitamente e aparentemente intacto do knockback que o lançou, enquanto retém toda sua roupa e posses, radiantes com um brilho dourado. O Scion só pode usar este truque uma vez por cena.

Nível deus

Divina conversão de dano.

Pré-requisito: Conversão de dano

Como seu pré-requisito, um personagem pode gastar Lenda contra um único ataque e reduzir a severidade daquele ataque. Se ele gasta cinco pontos de Lenda, ele pode reduzir todo o dano agravado de um único ataque para dano letal que ele tem uma melhor chance de absorver.

Mocidade estendida

À idade física a do personagem com este truque, o corpo dele não envelhece mais fisicamente ou visivelmente. O cabelo dela não fica cinza ou desbotado, a pele dela, não enrugua, ele não adquire manchas, nada, cai devido a gravidade. Até que o personagem se torne um Deus ele se parece com um jovem humano. (pegar este truque depois que o personagem se torna um Deus, é admitidamente, uma tolice.)

Impenetrável

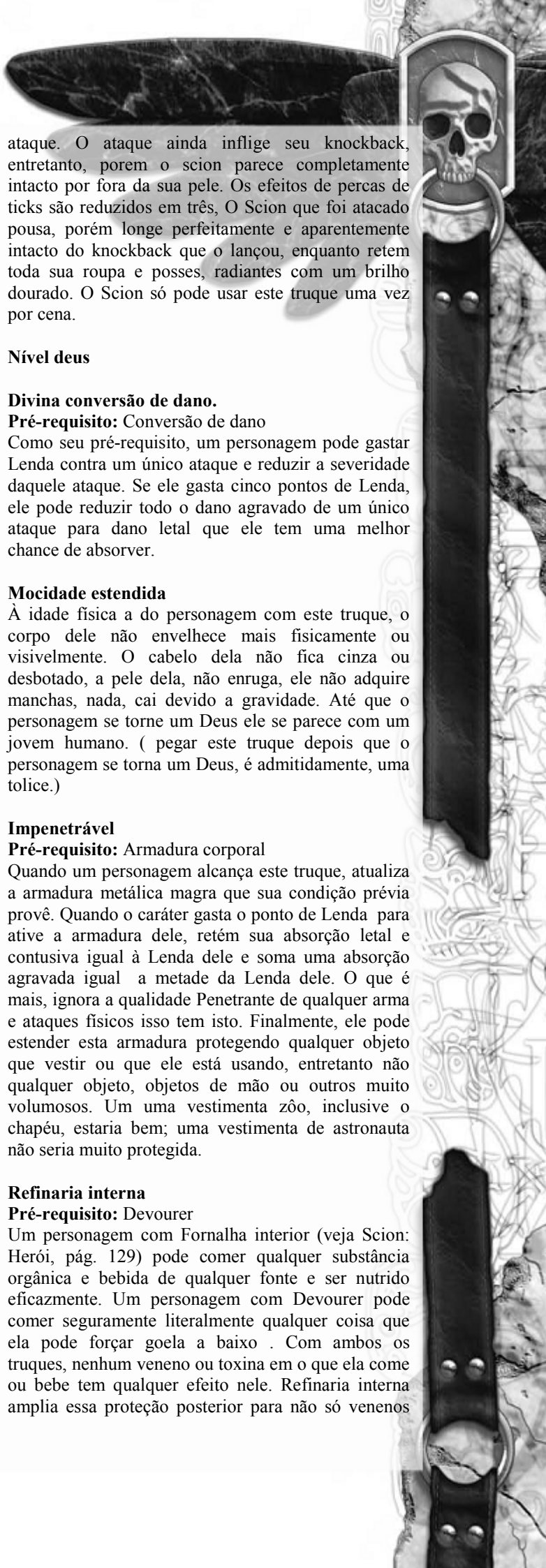
Pré-requisito: Armadura corporal

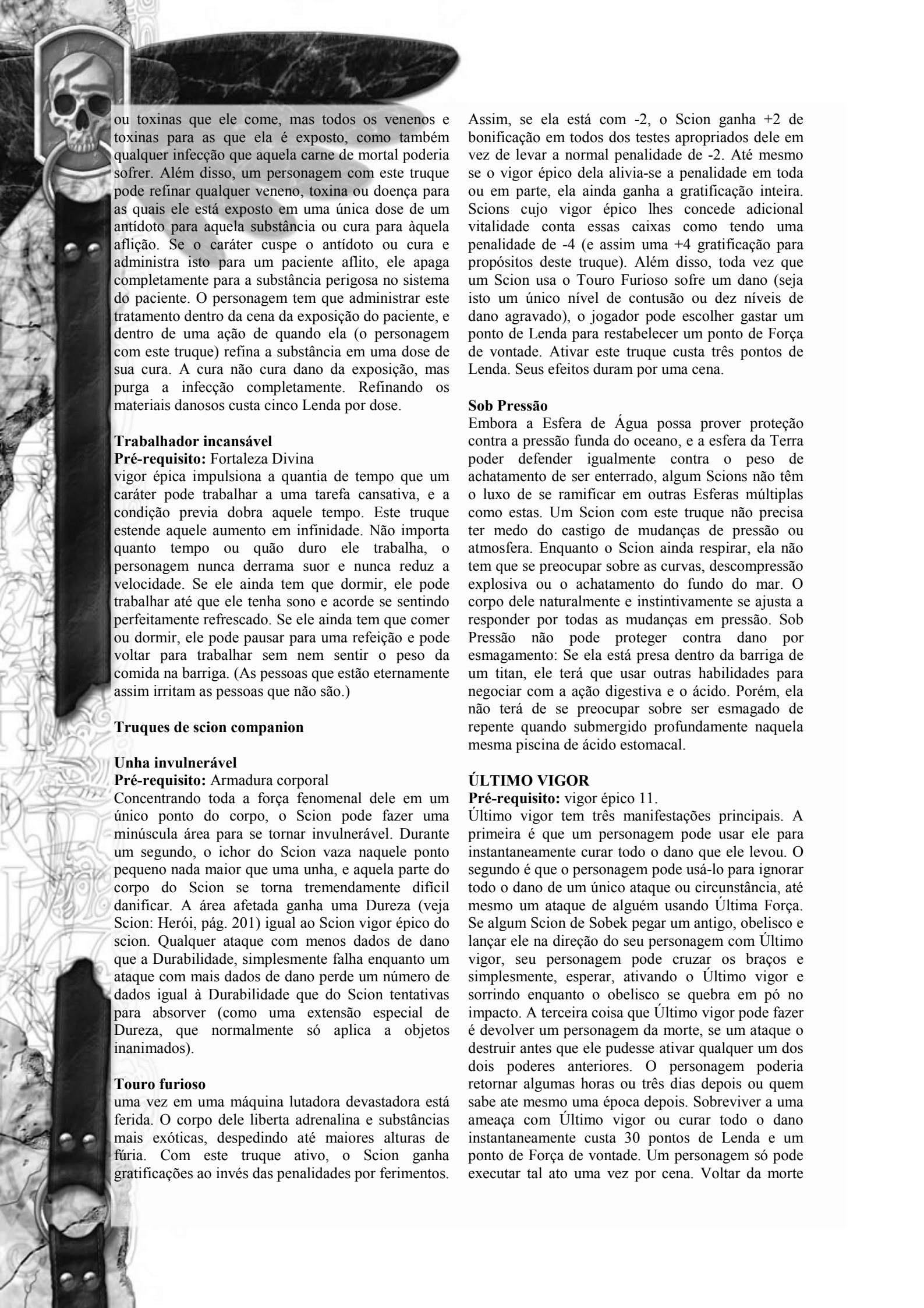
Quando um personagem alcança este truque, atualiza a armadura metálica magra que sua condição prévia provê. Quando o caráter gasta o ponto de Lenda para ative a armadura dele, retém sua absorção letal e contusiva igual à Lenda dele e soma uma absorção agravada igual a metade da Lenda dele. O que é mais, ignora a qualidade Penetrante de qualquer arma e ataques físicos isso tem isto. Finalmente, ele pode estender esta armadura protegendo qualquer objeto que vestir ou que ele está usando, entretanto não qualquer objeto, objetos de mão ou outros muito volumosos. Um uma vestimenta zôo, inclusive o chapéu, estaria bem; uma vestimenta de astronauta não seria muito protegida.

Refinaria interna

Pré-requisito: Devourer

Um personagem com Fornalha interior (veja Scion: Herói, pág. 129) pode comer qualquer substância orgânica e bebida de qualquer fonte e ser nutrido eficazmente. Um personagem com Devourer pode comer seguramente literalmente qualquer coisa que ela pode forçar goela a baixo . Com ambos os truques, nenhum veneno ou toxina em o que ela come ou bebe tem qualquer efeito nele. Refinaria interna amplia essa proteção posterior para não só venenos





ou toxinas que ele come, mas todos os venenos e toxinas para as que ela é exposto, como também qualquer infecção que aquela carne de mortal poderia sofrer. Além disso, um personagem com este truque pode refinar qualquer veneno, toxina ou doença para as quais ele está exposto em uma única dose de um antídoto para aquela substância ou cura para àquela aflição. Se o caráter cuspe o antídoto ou cura e administra isto para um paciente aflito, ele apaga completamente para a substância perigosa no sistema do paciente. O personagem tem que administrar este tratamento dentro da cena da exposição do paciente, e dentro de uma ação de quando ela (o personagem com este truque) refina a substância em uma dose de sua cura. A cura não cura dano da exposição, mas purga a infecção completamente. Refinando os materiais danosos custa cinco Lenda por dose.

Trabalhador incansável

Pré-requisito: Fortaleza Divina

vigor épica impulsiona a quantia de tempo que um caráter pode trabalhar a uma tarefa cansativa, e a condição previa dobra aquele tempo. Este truque estende aquele aumento em infinidade. Não importa quanto tempo ou quão duro ele trabalha, o personagem nunca derrama suor e nunca reduz a velocidade. Se ele ainda tem que dormir, ele pode trabalhar até que ele tenha sono e acorde se sentindo perfeitamente refrescado. Se ele ainda tem que comer ou dormir, ele pode pausar para uma refeição e pode voltar para trabalhar sem nem sentir o peso da comida na barriga. (As pessoas que estão eternamente assim irritam as pessoas que não são.)

Truques de scion companion

Unha invulnerável

Pré-requisito: Armadura corporal

Concentrando toda a força fenomenal dele em um único ponto do corpo, o Scion pode fazer uma minúscula área para se tornar invulnerável. Durante um segundo, o ichor do Scion vaza naquele ponto pequeno nada maior que uma unha, e aquela parte do corpo do Scion se torna tremendamente difícil danificar. A área afetada ganha uma Dureza (veja Scion: Herói, pág. 201) igual ao Scion vigor épico do scion. Qualquer ataque com menos dados de dano que a Durabilidade, simplesmente falha enquanto um ataque com mais dados de dano perde um número de dados igual à Durabilidade que do Scion tentativas para absorver (como uma extensão especial de Dureza, que normalmente só aplica a objetos inanimados).

Touro furioso

uma vez em uma máquina lutadora devastadora está ferida. O corpo dele liberta adrenalina e substâncias mais exóticas, despedindo até maiores alturas de fúria. Com este truque ativo, o Scion ganha gratificações ao invés das penalidades por ferimentos.

Assim, se ela está com -2, o Scion ganha +2 de bonificação em todos dos testes apropriados dele em vez de levar a normal penalidade de -2. Até mesmo se o vigor épico dela alivia-se a penalidade em toda ou em parte, ela ainda ganha a gratificação inteira. Scions cujo vigor épico lhes concede adicional vitalidade conta essas caixas como tendo uma penalidade de -4 (e assim uma +4 gratificação para propósitos deste truque). Além disso, toda vez que um Scion usa o Touro Furioso sofre um dano (seja isto um único nível de contusão ou dez níveis de dano agravado), o jogador pode escolher gastar um ponto de Lenda para restabelecer um ponto de Força de vontade. Ativar este truque custa três pontos de Lenda. Seus efeitos duram por uma cena.

Sob Pressão

Embora a Esfera de Água possa prover proteção contra a pressão funda do oceano, e a esfera da Terra poder defender igualmente contra o peso de achatamento de ser enterrado, algum Scions não têm o luxo de se ramificar em outras Esferas múltiplas como estas. Um Scion com este truque não precisa ter medo do castigo de mudanças de pressão ou atmosfera. Enquanto o Scion ainda respirar, ela não tem que se preocupar sobre as curvas, descompressão explosiva ou o achatamento do fundo do mar. O corpo dele naturalmente e instintivamente se ajusta a responder por todas as mudanças em pressão. Sob Pressão não pode proteger contra dano por esmagamento: Se ela está presa dentro da barriga de um titan, ele terá que usar outras habilidades para negociar com a ação digestiva e o ácido. Porém, ela não terá de se preocupar sobre ser esmagado de repente quando submergido profundamente naquela mesma piscina de ácido estomacal.

ÚLTIMO VIGOR

Pré-requisito: vigor épico 11.

Último vigor tem três manifestações principais. A primeira é que um personagem pode usar ele para instantaneamente curar todo o dano que ele levou. O segundo é que o personagem pode usá-lo para ignorar todo o dano de um único ataque ou circunstância, até mesmo um ataque de alguém usando Última Força. Se algum Scion de Sobek pegar um antigo, obelisco e lançar ele na direção do seu personagem com Último vigor, seu personagem pode cruzar os braços e simplesmente, esperar, ativando o Último vigor e sorrindo enquanto o obelisco se quebra em pó no impacto. A terceira coisa que Último vigor pode fazer é devolver um personagem da morte, se um ataque o destruir antes que ele pudesse ativar qualquer um dos dois poderes anteriores. O personagem poderia retornar algumas horas ou três dias depois ou quem sabe ate mesmo uma época depois. Sobreviver a uma ameaça com Último vigor ou curar todo o dano instantaneamente custa 30 pontos de Lenda e um ponto de Força de vontade. Um personagem só pode executar tal ato uma vez por cena. Voltar da morte

através do próprio poder do scion graças a Último vigor reduz a Lenda do personagem em um ponto. Ressuscitar leva qualquer quantia de tempo julgada apropriada pelo jogador e narrador. Ela há pouco não pode voltar a vida durante aquela mesma cena.

Truques de carisma Épico.

Benefício da Dúvida (Benefit of the Doubt):

Com o gasto de um ponto de Lenda alguma coisa no Scion desperta confiança, e qualquer alvo dará a ele uma chance, sendo possível requisitar ajuda de alguém para elaborar alguma tarefa em conjunto com o Scion, mesmo que o Scion esteja realmente mal-intencionado.

Benção da Importância (Blessing of Importance):

O Scion pode com um sorriso, um aceno ou um afago recuperar toda a Força de Vontade de um alvo. Quando usado em personagens Scions este truque recupera apenas um ponto de Força de Vontade.

Charmoso (Charmer):

Com o gasto de um ponto de Lenda, o Scion torna-se tão charmoso e atraente que ele é capaz de convencer um alvo de que é uma honra e uma chance grandiosa ajudar o Scion (roleplaying dependente).

Figura de Inspiração (Inspirational Figure):

Gastando um ponto de Lenda o Scion pode realizar um discurso que servirá como ferramenta de inspiração (como o Rei Theoden em o Senhor dos Anéis). Todos capazes de ouvir o Scion recuperam um ponto de Força de Vontade. Este truque não funciona contra Titanspwns.

Nunca Diga Adeus (Never Say Die):

O Scion assume um papel de Paladino ante os demais Scions de seu Grupo, e após receber dano de um ataque ou após uma falha crítica, o Scion com este truque pode simplesmente olhar para seus companheiros e sorrir ou levantar os polegares “estou OK!”, e todos os Scions de seu Grupo que possam vê-lo receberam uma quantidade de pontos de Força de Vontade igual ao total de dano recebido pelo Scion com este truque.

Nível semi-deus

BFF

Pré-requisito: Benção da Importância

Um Scion heróico com Carisma Épico pode ajudar a restabelecer o senso de um mortal de autovalor dando-lhe um pouco de atenção e o fazendo se sentir especial. Um Scion semi-deus com a sua atenção faz a pessoa sentir-se até mesmo mais importante, especialmente quando o Scion age de modo a tratar a pessoa como um verdadeiro amigo. Quando o semi-deus faz isso (e gasta um ponto de Lenda), ele recupera completamente a Força de vontade gasta de

um Scion da mesma categoria. Para isso ele deve tratar um mortal com afeto, o mortal não só recupera todos os seus pontos gastos de Força de vontade, como em a benção da Importância, mas também ele ganha ele um ponto extra de Força de vontade por esta cena. Quando aquele ponto extra ponto vai embora ao término da cena, o mortal gasta Força de vontade dele novamente. O Scion só pode afetar uma pessoa apenas uma vez por cena com este truque.

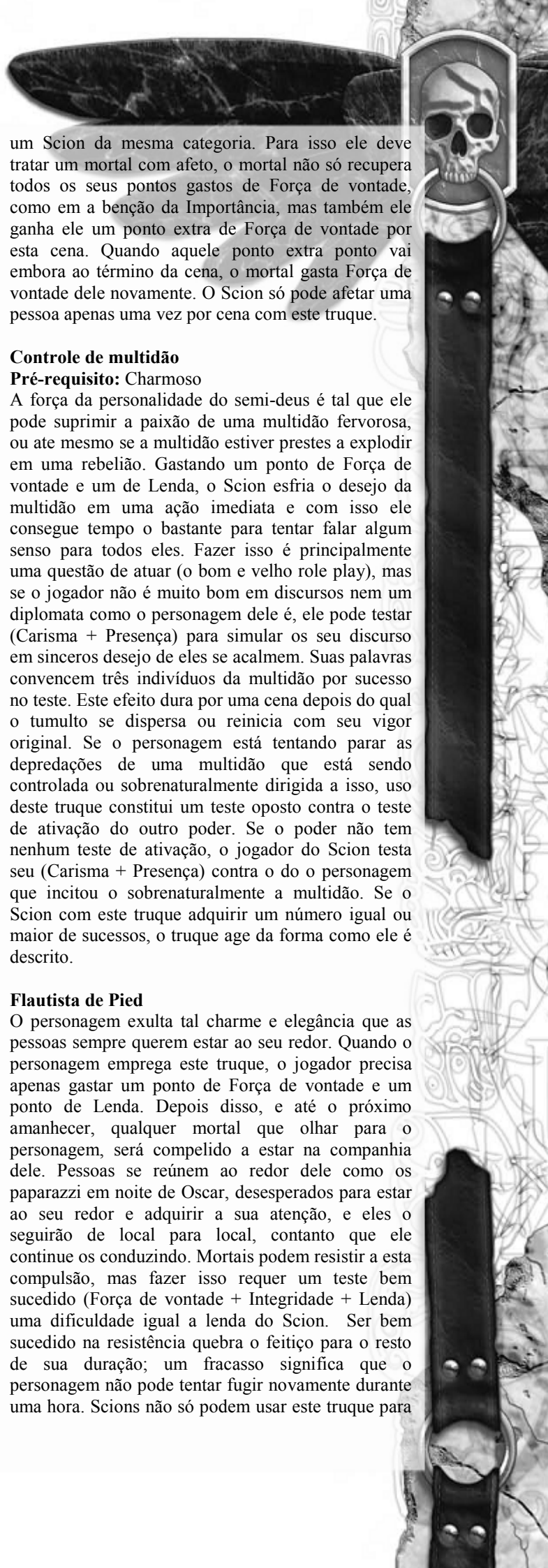
Controle de multidão


Pré-requisito: Charmoso

A força da personalidade do semi-deus é tal que ele pode suprimir a paixão de uma multidão fervorosa, ou até mesmo se a multidão estiver prestes a explodir em uma rebelião. Gastando um ponto de Força de vontade e um de Lenda, o Scion esfria o desejo da multidão em uma ação imediata e com isso ele consegue tempo o bastante para tentar falar algum senso para todos eles. Fazer isso é principalmente uma questão de atuar (o bom e velho role play), mas se o jogador não é muito bom em discursos nem um diplomata como o personagem dele é, ele pode testar (Carisma + Presença) para simular os seu discurso em sinceros desejo de eles se acalmem. Suas palavras convencem três indivíduos da multidão por sucesso no teste. Este efeito dura por uma cena depois do qual o tumulto se dispersa ou reinicia com seu vigor original. Se o personagem está tentando parar as depredações de uma multidão que está sendo controlada ou sobrenaturalmente dirigida a isso, uso deste truque constitui um teste oposto contra o teste de ativação do outro poder. Se o poder não tem nenhum teste de ativação, o jogador do Scion testa seu (Carisma + Presença) contra o do o personagem que incitou o sobrenaturalmente a multidão. Se o Scion com este truque adquirir um número igual ou maior de sucessos, o truque age da forma como ele é descrito.

Flautista de Pied

O personagem exulta tal charme e elegância que as pessoas sempre querem estar ao seu redor. Quando o personagem emprega este truque, o jogador precisa apenas gastar um ponto de Força de vontade e um ponto de Lenda. Depois disso, e até o próximo amanhecer, qualquer mortal que olhar para o personagem, será compelido a estar na companhia dele. Pessoas se reúnem ao redor dele como os paparazzi em noite de Oscar, desesperados para estar ao seu redor e adquirir a sua atenção, e eles o seguirão de local para local, contanto que ele continue os conduzindo. Mortais podem resistir a esta compulsão, mas fazer isso requer um teste bem sucedido (Força de vontade + Integridade + Lenda) uma dificuldade igual a lenda do Scion. Ser bem sucedido na resistência quebra o feitiço para o resto de sua duração; um fracasso significa que o personagem não pode tentar fugir novamente durante uma hora. Scions não só podem usar este truque para





atrair os companheiros farristas, perambulando nas festas, mas também cercar-se das pessoas para proteger-se usando as como proteções inconscientes. Contanto que o Truque dure, os mortais compelidos não abandonarão o Scion a menos que ele escolha terminar o efeito.

Referência incontestável

Com este truque, semi-deus pode emprestar de fato a outra pessoa uma porção da sua credibilidade e autoridade. Quando o jogador gasta um ponto de Lenda e o personagem e atesta ou empresta um reconhecível símbolo seu a alguém para agir por ele, ele confere para aquela pessoa os efeitos do truque Benefício da Dúvida. Este fio de credibilidade afeta a pessoas que não conhecem o semideus e até mesmo aqueles que o conhecem pessoalmente.

Nível deus

Pedir credibilidade emprestada

Pré-requisito: Referência incontestável

A condição prévia deste truque permite um Scion emprestar a alguém o poder do nome dele para ajudar para aquela pessoa a adquirir superar problemas de suspeita ou descrença com um ouvinte. Com pedir credibilidade emprestada, porém, o Deus pode atestar autoridade a um alvo em ausência, ele pode de fato usar a influência divina dele em um alvo que esteja distante. ao fazer isso, o Deus instrui uma pessoa a falar no seu lugar, e em seguida gasta 3 pontos de lenda. Depois disso, durante vários dias iguais ao carisma épico do Deus Carisma, a pessoa autorizada pode substitua o resultado de seus testes de carisma pela própria parada de dados do deus. Ele tem que reivindicar a autoridade do Deus quando ele faz isso, falando o nome da figura divina. Personagens com este truque podem usar isto em qualquer emissário disposto com Lenda igual ou menor. (Como por exemplo, mensageiro do Dodektheon Hermes foi um alvo freqüente deste efeito.) Seu efeito remoto trabalha em um único ouvinte ou em um grupo de pessoas. Também, as instruções do personagem para o emissário dele não podem ser contrarias ao efeito de ser carismático, e o resultado em seu teste de carisma será dado aquele emissário incluindo os sucessos garantidos pelos épicos.

Peguem leve eles são apenas garotos! Quando o personagem entra em dificuldade com alguma testemunha brava ou figura de autoridade como um policial, um familiar mortal, um cônjuge, etc. ele só precisa encolher os ombros e sorrir de forma inocente, ingênua ou coisa desse tipo. (O jogador também gasta um ponto de Lenda.) Apartir daí assumisse que a infração ou ofensa cometida pelo personagem não foi com má intenção. O personagem ganha um tapa no ombro, uma advertência dura ou nenhum castigo, dependendo de em quem ele escolhe usar isto. Este truque não funciona em ninguém com Lenda mais alta, entretanto. Também, se o

personagem quer usar isto contra alguém com uma Lenda igual, o jogador tem que testar (Carisma + Presença + Lenda) contra um teste da vítima potencial (Força de vontade + Integridade + Lenda).

Magnetismo divino

Pré-requisito: Flautista de Pied

Como com na condição prévia, este truque permite o usuário se definir como “onde a festa é” e ter as pessoas se reunindo ao redor dele. Porém onde a condição prévia, só afeta mortais, este truque é capaz de afetar Scions heróicos e semideuses, como também outras criaturas de níveis de Lenda comparáveis. O personagem gasta um ponto de Lenda e um de Força de vontade. personagem mortais não pode resistir a este efeito, e personagens legendários de Lenda menor tem que testar (Força de vontade + Integridade + Lenda) com uma dificuldade igual a Lenda + Carisma Épico do usuário.

Gerar Amor

Pré-requisito: Charmoso

Poder encantar alguém sempre é útil, mas não faz sempre encantar aquela pessoa que você quer é fácil. Uma pessoa encantada pode pensar claramente, questionar seus motivos e mudar de opinião de forma negativa sobre algo que diz respeito a ela ou algo que foi falado não se sentir bem e cair fora. Mas não uma pessoa afetada por este Truque. O personagem que usa isto gasta um Ponto de lenda e o jogador testa (Carisma + Presença + Lenda). O jogador da vítima compete contra este efeito com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). Se o teste de vítima não armazenar os sucessos necessários, a vítima cai loucamente e inquestionavelmente apaixonada pelo o usuário do truque durante vários dias iguais aos sucessos do limiar do teste do usuário. A vítima é cegamente escravizada e fará qualquer coisa para agradar a alvo de afeto dela. Este truque trabalha independente da Lenda relativa entre o usuário e a vítima dele.

Truques de manipulação Épica

Desembucha (Blurt It Out):

Este truque representa o dom de fazer as pessoas falarem o que se passa em suas cabeças. O Scion deve iniciar uma conversa com o alvo que irá no decorrer da conversação soltar as informações desejadas pelo Scion. Usar este truque requer o gasto de um ponto de Lenda. É possível utilizar este truque para “forçar” uma pessoa culpada confessar, mas a ativação deve ser realizada antes da exclamação para que ele se acuse. O alvo ainda tem uma chance de evitar falar o que não deseja. O alvo realiza uma jogada (Força de Vontade + Integridade + Lenda) contra uma dificuldade igual a Manipulação + 1 do Scion, caso a jogada tenha sucesso ele poderá gastar um ponto de Força de Vontade para evitar falar o que não deve.

Honestidade dos Deuses (Gods' Honest):

Quando está tentando convencer alguém de alguma coisa, o Scion coloca sua mão sobre o coração, sobre uma bíblia ou eleva a mão direita ou qualquer outro gesto de sinceridade (o jogador gasta um ponto de Lenda). Quando ele faz isso nenhuma questão sobre sua veracidade, credibilidade ou sobre a natureza do assunto até o final da história, a menos que um fato incontestável apareça para contrariar o argumento utilizado pelo Scion.

Ordem Declarada (Overt Order):

Algumas vezes, o método direto é mais eficaz que o discreto. Com este truque, um Scion fala um comando simples que um alvo obedecerá cegamente. Gasta-se um ponto de Força de Vontade, e a ordem deve ser algo que possa ser feito em uma ação, tal como “parado!”, “não atire”, “atire nele!”. Ordenar que o alvo vá para casa e mate sua esposa não funciona. Comandos suicidas não funcionam também, tais como “atire em você mesmo!”, muito provavelmente o alvo atirará em sua mão ou pé, mas nunca em sua cabeça.

Odor da Culpa (Stench of Guilt):

Este truque dá ao Scion um poder ver na mente de um alvo, e caso o alvo tenha alguma culpa sobre o que quer que o Scion esteja investigando ela será “visível” ao Scion. Este truque não revela segredos do alvo, apenas trás à tona aspectos ligados ao assunto investigado pelo Scion. É necessário o Scion manter uma conversa com o alvo para utilizar este truque.

Nível semi-deus

Comandar grupo

Pré-requisito: Ordem declarada

O semi-deus pode convencer um grupo de pessoas a

executar uma ação particular que normalmente eles não estariam inclinados a executar. Quer dizer, o Scion pode emitir uma ordem evidente (da mesma forma que o truque pré-requisitado) para um grupo de pessoas que devem poder o ouvir claramente sua voz sem ele estar usando qualquer sistema de ampliação ou equipamento de radiodifusão. A ordem deve ser simples, e deve ser algo que os ouvintes possam realizar em uma ação enquanto elas estão na presença do Scion. A ordem pode ser algo momentâneo como: “Todo o mundo aqui caiam fora” ou “Prendam aquele homem!” também pode ser algo furtivo como: “Compre meu livro,” ou, “Registre para mês que vem meu pagamento em 1,000 dólares.” As mesmas restrições que se aplicam ao truque: ordem declarada se aplica também a este truque e jogador precisa interpretar esta ordem.

Hipnose imediata

Pré-requisito: Ordem declarada

Com um momento de contato entre olhares e o gasto de um ponto de Força de vontade, o Scion mergulha um mortal imediatamente em um transe hipnótico. Tentar hipnotizar um companheiro Scion com lenda menor ou igual requer não só o gasto de um ponto de Força de vontade mas um teste (Manipulação + Comando + Lenda) competido contra a vítima que testa (Força de vontade + Integridade + Lenda). Scions não podem imediatamente hipnotizar Scions da mesma categoria com um nível mais alto (Força de vontade + Lenda). Para hipnotizar uma vítima, o Scion, deve prosperamente poder implantar um comando na vítima de alguma forma que a vítima deve obedecer na hora que o scion escolher. O comando deve ser algo que a vítima possa realizar em uma cena, e a condição gatilho que ative isto pode acontecer em ate vários meses iguais à Lenda do Scion. O Scion pode dar uma ordem específica como agradar a ele, e um mortal não pode interprete de qualquer forma diferente da qual era planejada. Um



Scion da mesma categoria pode interpretar isto livremente para a sua própria vantagem, como em Ordem declarada, mas fazer isso o custa um ponto de Força de vontade. A vítima permanece desavisada com uma bomba relógio fazendo tic-tac dentro do subconsciente, mas ele tem uma chance resistir ao comando quando a condição de gatilho acontece. No momento que é comandado a executar a ação em questão, o jogador da vítima pode fazer um teste (raciocínio + Integridade). (Este teste não pode ser modificado por raciocínio épico de um Scion ou Arete em Integridade.) Se o teste armazenar mais sucessos que o Scion hipnotizador tem pontos de Lenda, a compulsão será quebrada. Se no último minuto o teste de resistência falha, a vítima tem que tentar realizar o que lhe foi comandado. Depois de ter realizado o objetivo, a compulsão termina, e ele não tem nenhuma memória do que poderia ter o convencido possivelmente a fazer o que ele fez.

Conhecer segredos

Saber se alguém está escondendo um segredo sombrio pode ser uma efetiva ferramenta para conseguir que ele o alvo faça o que você quer. Com este truque, está aquele conhecimento não é só uma ferramenta, mas uma arma poderosa. Quando o Scion estiver ciente de que outro personagem está mantendo um perigoso segredo e ele descobre isto por investigação ou descobriu sua presença usando o truque odor da culpa, ele necessita apenas estabeleça contato de olho no olho com a vítima culpada. O jogador do scion gasta um ponto de Lenda, o personagem com o segredo percebe de repente que outra pessoa sabe, e ele perde tudo os pontos de Força de vontade não gastos de sua parada. O Scion pode afetar o mesmo personagem desta forma apenas uma vez por dia, e o truque não tem nenhum efeito se a vítima não estiver escondendo o segredo de fato.

Fabrica de rumores

O semideus Scion pode jogar uma fofoca na mídia, dando vida a uma inesperada crença e ate o mais selvagem dos rumores. Ele só precisa plantar essa semente de rumor e lança-la à toa em conversação com alguém (até mesmo um estranho) e assistir esta florescer nos campos férteis da imaginação pública. Para que o seu rumor tenha êxito, o jogador do scion necessita apenas gastar um ponto de Lenda e fazer um teste (Manipulação + Política). O número de sucessos que este teste acumula determina o nível da atenção pública para o tal rumor subirá antes de ser aceito como verdade (se este for verdade).

Sucessos	Exposição
1	O blog de algum desocupado.
5	Revista local e cobertura de um pequeno jornal.
15	Jornal metropolitano na pagina principal
20	Televisão de uma rede de noticias

	locais
30	Vários sites da Web e blogs populares
35	Jornal nacional e revistas importantes
45	Redes de TV a cabo.
50	Sistema de noticias mundiais.

O para o Scion espalhar um boato em seu nível mais alto de exposição (veja a tabela) levava mês menos vários dias iguais a (Manipulação + Manipulação Épica + Lenda) total, com um mínimo de uma hora. Uma vez que um falso rumor chega a mídia ele mantém seu nível de exposição por vários dias iguais à Lenda do Scion antes de ser provado como falso.

Nível Deus.

Implante de memória falsa

Pré-requisito: Hipnose imediata

Uma vez que um personagem com a condição prévia deste truque tiver hipnotizado uma única vítima, ele pode alterar ou pode criar trechos inteiros de memória na mente da vítima em lugar de compelir a vítima a executar alguma ação posterior. Fazer desta forma envolve falar com a vítima sobre alguma memória genuína e “corrigir” detalhes de como elas são. Criar uma falsa memória é simplesmente uma questão de o personagem descrever ou “lembrar” eventos para a vítima e contar a ela quando e onde esses eventos aconteceram. Recordações falsas ou alteradas substituem as originais na mente da vítima, apagando no processo o que estava originalmente no lugar delas. O sistema custo, parada de dados, restrições e resistência deste truque são iguais a Hipnose imediata. Se a vítima é um mortal (ou outro se tipo extra), ele nunca aceitará que as recordações novas dele são falsas. Ele poderia pensar que ele estava na ocasião drogado ou estava alucinado com febre, mas ele se agarra a convicção que a memória é genuína. Personagens com Lenda agirão como os mortais, a menos que eles sejam confrontados com uma evidência que prove que suas memórias são falsas. Porém, até mesmo eles não poderão adquirir as suas recordações originais perdidas.

Matar o mensageiro

Pré-requisito: Desembucha

Este truque é semelhante ao truque de Carisma Épico pedir credibilidade emprestada isso permite a um personagem a exercer o Atributo Épico dele a um agente ou emissário a longa distancia. Faze isso custa três pontos de Lenda, e o jogador do personagem testa a sua Manipulação. Ele confere então a um único emissário o resultado daquele teste, incluindo qualquer sucesso de bonificação de Manipulação épica, e ensina aquele emissário como tentar convencer alguém sobre algo ou convencer alguns de seus aliados. Quando o emissário vai ate pessoa planejada e segue as instruções que o Scion disse, ele usa o resultado do teste Manipulação do Scion em vez do seu próprio teste social. O emissário ao chegar

diz exatamente o que deve ser dito e o emissário em seguida apenas ativa os sucessos de seu deus deixando o resultado teste alcançar o efeito desejado. Personagens com esta truque podem usar em qualquer personagem disposto e com Lenda menor, o emissário não precisa saber ou entender as intenções escondidas. Isto trabalha em só um único alvo, para quem o emissário especificamente tem que endereçar a mensagem dele.

Hipnose em massa

Pré-requisito: Hipnose imediata

Hipnose em massa trabalha semelhantemente a sua condição prévia que implanta um comando para uma vítima afetada fazendo a executar alguma ação que não leve mais que uma cena para realizar. Este Truque amplia a extensão do efeito de forma que um personagem pode hipnotizar um grupo inteiro de pessoas. O jogador do personagem testa (Manipulação + Comando + Lenda) e gasta um ponto de Lenda e um ponto de Força de vontade. Se a contagem sucessos no teste for maior que a média de (Força de vontade + Lenda) do grupo reunido, o personagem pode implantar a sugestão hipnótica em muitos indivíduos do grupo de acordo com os sucessos no teste. Mortais não podem resistir ao efeito ou a compulsão para executar a ação implantada. Personagens com Lenda resistem no momento de hipnose ou no momento de realizar a ação, como em Hipnose Imediata. Hipnotizar uma multidão de pessoas requer que o Scion capture a atenção de todos no momento da hipnose.

Persuasão secundária

Com este truque, um personagem gasta um ponto de Lenda e se torna capaz usar a Manipulação Épica dele através de palavras digitadas ou escritas. Ele especificamente tem que dirigir a persuasão dele através um meio escrito isto é uma carta ou um bilhete endereçado ao alvo, coisas como E-mail ou mensagens de celular não funcionam. A vítima resiste com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). A comunicação escrita tem só uma chance para sobrenaturalmente influenciar sua vítima, e a vítima só tem uma chance para resistir, independente quantas vezes, a vítima poderia ler a mensagem depois disso.

Nova febre.

Pré-requisito: fabrica de rumores

Um personagem com fabrica de Rumores pode plantar alguma idéia na terra fértil da consciência pública ou florescer uma notória lenda urbana. Este truque trabalha em um princípio semelhante, mas em lugar de afetar pessoas para acreditarem, afeta como eles agem. O personagem aparece em público e executa alguma ação inócua como um visual sem igual um lema, uma frase ou adota algum modo distintivo de se vestir como usar seu Nike azul com um dos cadarços desamarrados ou sapatos nos pés

errados. Se ele escolher ativar este truque ao fazer isso, o jogador gasta dois pontos de Lenda e faz um teste (Manipulação + Presença). Se as pessoas o vêem fazendo este ato sem igual e interessante enquanto usa este Truque, o comportamento, passa ser considerado a mais recente moda passageira. Até que ponto em que isto se torna uma mania difundida depende dos sucessos:

Sucessos Quem esta fazendo isso?

1	Todo mundo no bairro.
5	Todo mundo na cidade.
15	Todo mundo em cidades ao longo da região.
20	Todo mundo em cidades pela nação.
30	Todo mundo na nação.
35	Todos naquele hemisfério
45	Todos no mundo inteiro.
50 ou +	Ate mesmo os deuses estão fazendo isto.

Do tempo o personagem inflige a primeira tendência nova em para uma população que não desconfia, leva um mês menos vários dias iguais a (Manipulação + Manipulação Épica + Lenda) total do scion com um mínimo de um hora para isto se espalhar e alcançar sua exposição máxima. Uma vez que todo o mundo vai seguir a tendência ou está seguindo a tendência, o efeito permanece assim durante várias semanas iguais a (Lenda x 2) do personagem.

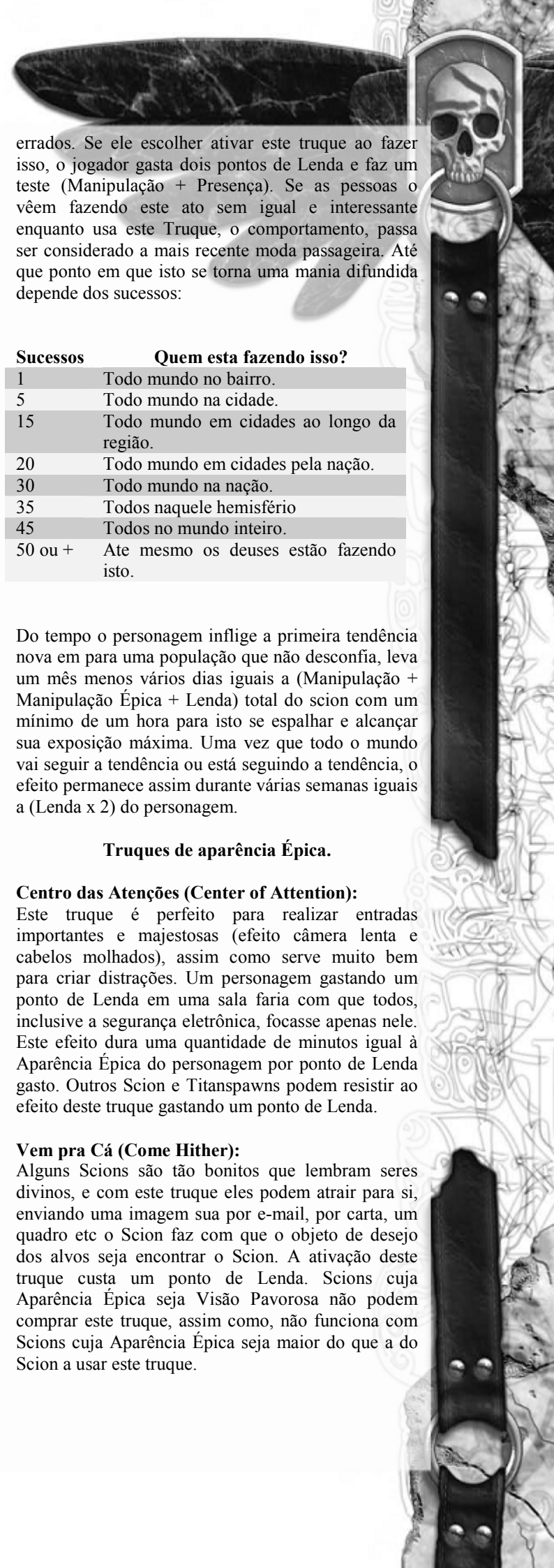
Truques de aparência Épica.

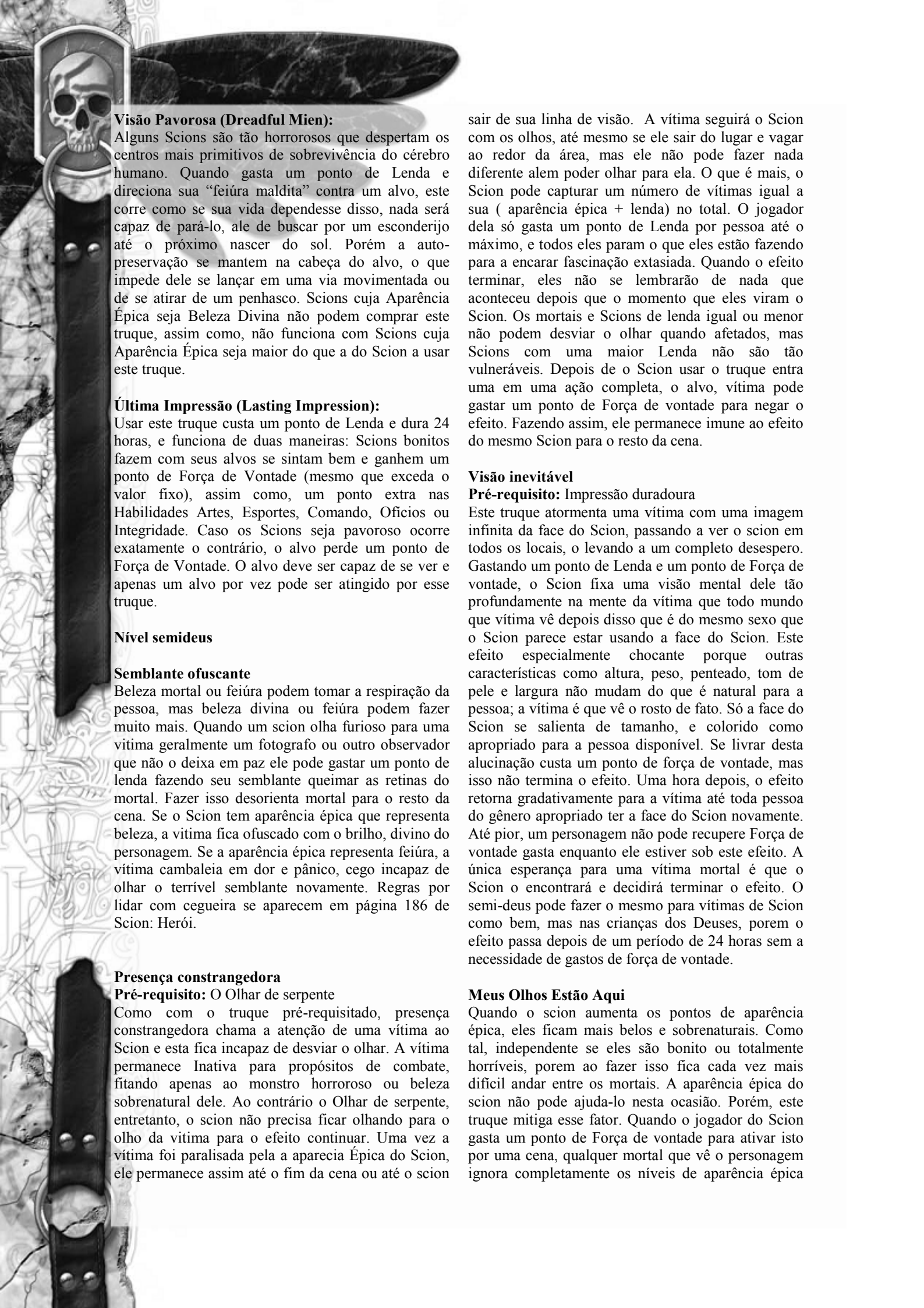
Centro das Atenções (Center of Attention):

Este truque é perfeito para realizar entradas importantes e majestosas (efeito câmera lenta e cabelos molhados), assim como serve muito bem para criar distrações. Um personagem gastando um ponto de Lenda em uma sala faria com que todos, inclusive a segurança eletrônica, focasse apenas nele. Este efeito dura uma quantidade de minutos igual à Aparência Épica do personagem por ponto de Lenda gasto. Outros Scion e Titanspawns podem resistir ao efeito deste truque gastando um ponto de Lenda.

Vem pra Cá (Come Hither):

Alguns Scions são tão bonitos que lembram seres divinos, e com este truque eles podem atrair para si, enviando uma imagem sua por e-mail, por carta, um quadro etc o Scion faz com que o objeto de desejo dos alvos seja encontrar o Scion. A ativação deste truque custa um ponto de Lenda. Scions cuja Aparência Épica seja Visão Pavorosa não podem comprar este truque, assim como, não funciona com Scions cuja Aparência Épica seja maior do que a do Scion a usar este truque.





Visão Pavorosa (Dreadful Mien):

Alguns Scions são tão horrorosos que despertam os centros mais primitivos de sobrevivência do cérebro humano. Quando gasta um ponto de Lenda e direciona sua “feiúra maldita” contra um alvo, este corre como se sua vida dependesse disso, nada será capaz de pará-lo, ale de buscar por um esconderijo até o próximo nascer do sol. Porém a auto-preservação se mantém na cabeça do alvo, o que impede dele se lançar em uma via movimentada ou de se atirar de um penhasco. Scions cuja Aparência Épica seja Beleza Divina não podem comprar este truque, assim como, não funciona com Scions cuja Aparência Épica seja maior do que a do Scion a usar este truque.

Última Impressão (Lasting Impression):

Usar este truque custa um ponto de Lenda e dura 24 horas, e funciona de duas maneiras: Scions bonitos fazem com seus alvos se sintam bem e ganhem um ponto de Força de Vontade (mesmo que exceda o valor fixo), assim como, um ponto extra nas Habilidades Artes, Esportes, Comando, Ofícios ou Integridade. Caso os Scions seja pavoroso ocorre exatamente o contrário, o alvo perde um ponto de Força de Vontade. O alvo deve ser capaz de se ver e apenas um alvo por vez pode ser atingido por esse truque.

Nível semideus

Semblante ofuscante

Beleza mortal ou feiúra podem tomar a respiração da pessoa, mas beleza divina ou feiúra podem fazer muito mais. Quando um scion olha furioso para uma vítima geralmente um fotografo ou outro observador que não o deixa em paz ele pode gastar um ponto de Lenda fazendo seu semblante queimar as retinas do mortal. Fazer isso desorienta mortal para o resto da cena. Se o Scion tem aparência épica que representa beleza, a vitima fica ofuscado com o brilho, divino do personagem. Se a aparência épica representa feiúra, a vítima cambaleia em dor e pânico, cego incapaz de olhar o terrível semblante novamente. Regras por lidar com cegueira se aparecem em página 186 de Scion: Herói.

Presença constrangedora

Pré-requisito: O Olhar de serpente

Como com o truque pré-requisitado, presença constrangedora chama a atenção de uma vítima ao Scion e esta fica incapaz de desviar o olhar. A vítima permanece Inativa para propósitos de combate, fitando apenas ao monstro horroroso ou beleza sobrenatural dele. Ao contrário o Olhar de serpente, entretanto, o scion não precisa ficar olhando para o olho da vítima para o efeito continuar. Uma vez a vítima foi paralisada pela a aparecia Épica do Scion, ele permanece assim até o fim da cena ou até o scion

sair de sua linha de visão. A vítima seguirá o Scion com os olhos, até mesmo se ele sair do lugar e vagar ao redor da área, mas ele não pode fazer nada diferente alem poder olhar para ela. O que é mais, o Scion pode capturar um número de vítimas igual a sua (aparência épica + Lenda) no total. O jogador dela só gasta um ponto de Lenda por pessoa até o máximo, e todos eles param o que eles estão fazendo para a encarar fascinação extasiada. Quando o efeito terminar, eles não se lembrarão de nada que aconteceu depois que o momento que eles viram o Scion. Os mortais e Scions de Lenda igual ou menor não podem desviar o olhar quando afetados, mas Scions com uma maior Lenda não são tão vulneráveis. Depois de o Scion usar o truque entra uma em uma ação completa, o alvo, vítima pode gastar um ponto de Força de vontade para negar o efeito. Fazendo assim, ele permanece imune ao efeito do mesmo Scion para o resto da cena.

Visão inevitável

Pré-requisito: Impressão duradoura

Este truque atormenta uma vítima com uma imagem infinita da face do Scion, passando a ver o scion em todos os locais, o levando a um completo desespero. Gastando um ponto de Lenda e um ponto de Força de vontade, o Scion fixa uma visão mental dele tão profundamente na mente da vítima que todo mundo que vítima vê depois disso que é do mesmo sexo que o Scion parece estar usando a face do Scion. Este efeito especialmente chocante porque outras características como altura, peso, penteado, tom de pele e largura não mudam do que é natural para a pessoa; a vítima é que vê o rosto de fato. Só a face do Scion se salienta de tamanho, e colorido como apropriado para a pessoa disponível. Se livrar desta alucinação custa um ponto de força de vontade, mas isso não termina o efeito. Uma hora depois, o efeito retorna gradativamente para a vítima até toda pessoa do gênero apropriado ter a face do Scion novamente. Até pior, um personagem não pode recupere Força de vontade gasta enquanto ele estiver sob este efeito. A única esperança para uma vítima mortal é que o Scion o encontrará e decidirá terminar o efeito. O semi-deus pode fazer o mesmo para vítimas de Scion como bem, mas nas crianças dos Deuses, porem o efeito passa depois de um período de 24 horas sem a necessidade de gastos de força de vontade.

Meus Olhos Estão Aqui

Quando o scion aumenta os pontos de aparência épica, eles ficam mais belos e sobrenaturais. Como tal, independente se eles são bonito ou totalmente horríveis, porem ao fazer isso fica cada vez mais difícil andar entre os mortais. A aparência épica do scion não pode ajuda-lo nesta ocasião. Porém, este truque mitiga esse fator. Quando o jogador do Scion gasta um ponto de Força de vontade para ativar isto por uma cena, qualquer mortal que vê o personagem ignora completamente os níveis de aparência épica

dele (ambos Épico e mundano). Testemunha poderia se lembrar vagamente que o Scion era amável e bonito ou que o Scion feio estava sujo e um pouco assustador, mas isso é tudo. Eles não reconhecem novamente depois o Scion a menos que o Scion use este truque na presença deles novamente, e ainda eles não serão capazes de descrever o Scion em grandes detalhes para qualquer um. Eles poderiam dizer altura, cor cabelos, tom de pele, porte físico e estilo de roupa, mas detalhes além dessas generalidades são impossíveis. Scions são imunes a isto, como são eles mais que capazes de lidar com extremos que Aparência épica representa. Esta este truque dura pela a cena, entretanto o Scion pode escolher desativar antes desse tempo terminar. Também, enquanto ele está usando este truque para lidar com um mortal, ele não pode usar qualquer outro truque de Aparência Épica contra ele. Nem podem usar as bonificações épicas da aparência em testes para lidar com aquele mortal nada até que ele desfça o efeito.

Ator perfeito

O Scion pode fazer uma exibição emocional assim convencendo qualquer um que possa ver claramente, e pessoalmente, os atos do scion fazendo-o sentir a mesma emoção que o scion representa. Esse estado emocional permanece para o resto da cena. Quando o efeito acaba, as vítimas afetadas são incapazes de explicar o que aconteceu com eles, e estão provavelmente envergonhadas por terem deixada os sentimentos deles fluírem para fora com eles assim. Ativando este truque custa um ponto de Força de vontade, e isto funciona não importando se o Scion é bonito ou terrível.

Nível Deus

Variação de detalhes.

Pré-requisito: Meus Olhos Estão Aqui

Um personagem com Aparecia Épica positiva é sem defeitos e sem marcas, mas às vezes, pode se pôr enfadonho parecer perfeito o mesmo modo todo o tempo. Um personagem com este truque não tem esse aquele problema. Pelo o custo de um ponto de Lenda, o personagem pode mudar alguns detalhes físicos secundários como cor de olho, comprimento de cabelo, cabelo, cor, penteado ou tom de pele. Ela pode mudar a altura dela por três polegadas em qualquer direção do padrão e mudar o peso aparente dele e tom de musculatura até 10 por cento do padrão. O personagem também pode usar este truque para ir de imundo para perfeitamente limpo em um momento, como também remover qualquer cicatriz secundária de danos passados. Fazer isso não é curar danos antigos ou restabelecer partes perdidas do corpo, mas faz o que é horrível de se olhar fica menos feio pelo menos para quem olha.

Sempre bem

Não importa o que seja feito para ferir o personagem com este truque, ele sempre parece está no seu perfeito estado de saúde. Balas desaparecem no corpo dele; se seu corpo for partido por uma lâmina ou garra tem tanto efeito externo quanto cair em uma piscina cheia de água. Até mesmo os impactos mais duros não podem fazer nada além de temporariamente covinhas na pele dele. Não importa o que aconteça o personagem ele sempre estará sem nenhum um arranhão ou uma marca. Até mesmo se alguém arranca um dos membros dele, o toco partido sobre os olhares parece ter nascido daquele modo naturalmente. Isto é não dizer que o personagem não sofre nenhum dano. A verdade é que o corpo dele não oferece nenhum sinal de dano apenas isso, até mesmo no meio de combate. Se ele deveria morrer devido às feridas dele, ele morre porem se torna um cadáver sem defeitos ou marcas.

Alfaiate Fez

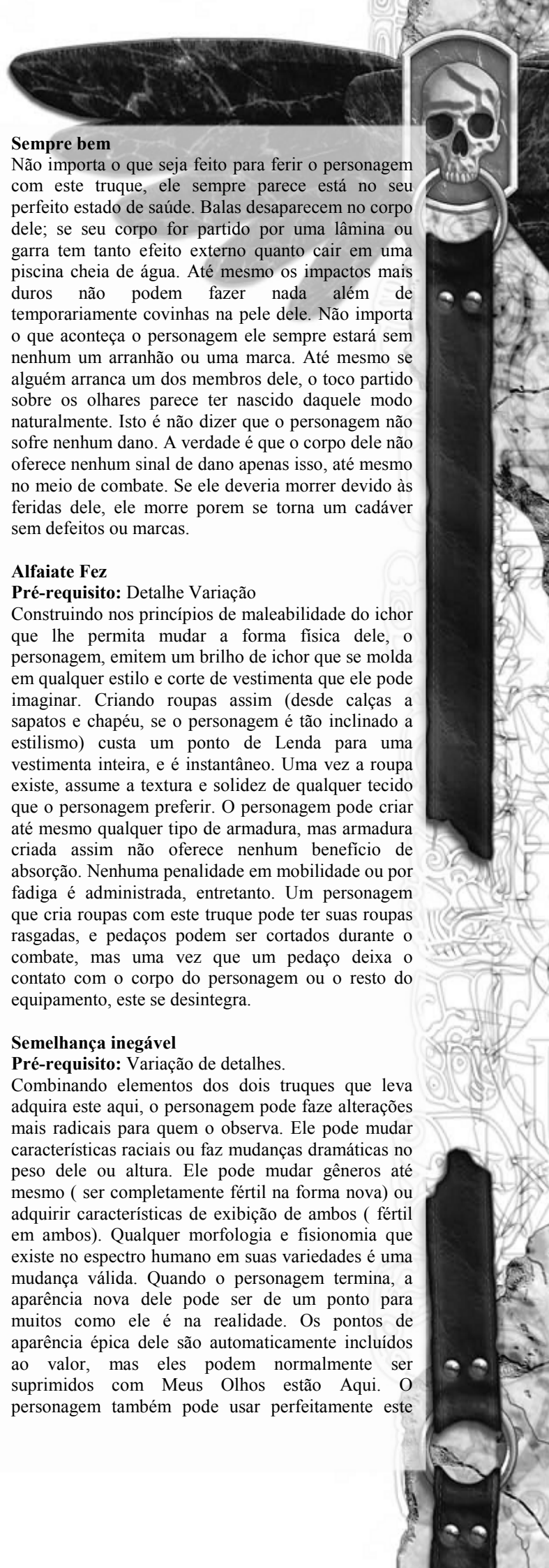
Pré-requisito: Detalhe Variação


Construindo nos princípios de maleabilidade do ichor que lhe permita mudar a forma física dele, o personagem, emitem um brilho de ichor que se molda em qualquer estilo e corte de vestimenta que ele pode imaginar. Criando roupas assim (desde calças a sapatos e chapéu, se o personagem é tão inclinado a estilismo) custa um ponto de Lenda para uma vestimenta inteira, e é instantâneo. Uma vez a roupa existe, assume a textura e solidez de qualquer tecido que o personagem preferir. O personagem pode criar até mesmo qualquer tipo de armadura, mas armadura criada assim não oferece nenhum benefício de absorção. Nenhuma penalidade em mobilidade ou por fadiga é administrada, entretanto. Um personagem que cria roupas com este truque pode ter suas roupas rasgadas, e pedaços podem ser cortados durante o combate, mas uma vez que um pedaço deixa o contato com o corpo do personagem ou o resto do equipamento, este se desintegra.

Semelhança inegável

Pré-requisito: Variação de detalhes.

Combinando elementos dos dois truques que leva adquira este aqui, o personagem pode fazer alterações mais radicais para quem o observa. Ele pode mudar características raciais ou faz mudanças dramáticas no peso dele ou altura. Ele pode mudar gêneros até mesmo (ser completamente fértil na forma nova) ou adquirir características de exibição de ambos (fértil em ambos). Qualquer morfologia e fisionomia que existe no espectro humano em suas variedades é uma mudança válida. Quando o personagem termina, a aparência nova dele pode ser de um ponto para muitos como ele é na realidade. Os pontos de aparência épica dele são automaticamente incluídos ao valor, mas eles podem normalmente ser suprimidos com Meus Olhos estão Aqui. O personagem também pode usar perfeitamente este





truque para imitar a aparência de qualquer um que ele viu. Fazer isso requer um teste (Destreza + Empatia) com uma dificuldade igual (1 + a Lenda daquela pessoa). Alterações mais genéricas não requerem nenhum teste, mas qualquer uso deste truque custa cinco pontos Lenda para aprontar a obra.

Alteração incomum

Pré-requisito: Semelhança inegável

Esta este truque permite um personagem a mudar forma física além dos limites do espectro normal de variação humana. Ela poderia tornar a pele dele de qualquer cor do arco-íris ou se transforma os olhos dela em grandes orbes. Ela poderia encher a boca dele de filas largas de dentes de tubarão ou faz para as juntas dele realizarem todos os movimentos do modo oposto. Ele pode somar membros extras ou pode dispensar completamente estes de seu corpo. Ela poderia mudar feiúra monstruosa para uma sublime beleza e vice versa. Qualquer mudança de aparência é aceitável, entretanto nenhuma mudança pode somar qualquer ponto de gratificação ou capacidades. Sujeitar uma característica a uma alteração incomum custa um único ponto de Lenda. Mudar para o normal novamente custa outro ponto de lenda.

Truques de percepção épica.

Entonação Perfeita (Perfect Pth):

O Scion pode ser o melhor amigo ou o pior inimigo de um músico, uma vez que ele pode perceber as mais sutis variações de tom, desde sussurros em uma multidão até um 2º violino desafinado levemente em meio a uma sinfonia. O Scion é capaz de identificar um número de telefone ou um código de segurança apenas tendo ouvido os tons das teclas.

Foco Predatório (Predatory Focus):

O Scion é um caçador perfeito capaz de rastrear um alvo mesmo com a menor quantidade de pistas possível com uma jogada bem sucedida (Percepção + Sobrevivência). Com este truque não há terreno capaz de impedir que o caçador encontre o rastro de sua presa. Recuperar um rastro perdido exige uma nova jogada (Percepção + Sobrevivência). Caso a presa tenha Raciocínio Épico ou Arete (furtividade) a jogada do Scion deverá ser contestada contra o Raciocínio + Furtividade da presa.

Paladar Refinado (Refined Palate):

Assim como Entonação Perfeita, com este truque o Scion é capaz de distinguir cheiros e gostos, é capaz de relacionar todos os ingredientes de uma receita apenas provando ou sentindo o seu cheiro. Este truque é eficaz para encontrar ingredientes que possivelmente sejam perigosos a ingestão.

Percepção Subliminar (Subliminal Warning):

Quando um Scion entra em uma área de emboscada, mesmo que ele não tenha razão para suspeitar estar em perigo, algumas pequenas pistas informam que ele encontrasse em perigo iminente. Como resultado o Scion ganha uma quantidade de dados extras iguais a seu nível em Percepção Épica na jogada padrão para detectar emboscada (Raciocínio + Prontidão).

Nível Semi-Deus

Recepção de largo-espectro

Este truque não só demonstra a magnificência de um semi-deus perante os sentidos mortais, mas também os ultrapassa completamente. Os olhos dele podem agora perceber ondas de infravermelho e ultravioleta do espectro eletromagnético. Ele pode ver campos magnéticos, ouvir a eletricidade passando por fios e perceber vibrações ultra-sônicas. Ele pode senti o cheiro de radicais livres de uma substância radioativa. Ele pode se sintonizar com as ondas de televisão e rádio, entretanto ele não pode totalmente os traduzir de forma clara as visões e sons. Apenas captura o que o Scion esta procurando ativamente com cada sensação. Afinando o seu cérebro para esta consciência mais alta e retorna-lo para o seu modo mortal de consciência custa um ponto de Lenda por cena, mas ele pode trocar livremente entre as várias sensações durante aquele tempo.

Consciência ambiental

Pré-requisito: percepção subliminar (Scion: o Herói, pág. 134)

O semi-deus é tão afinado com os ambientes, que ele pode descobrir até mesmo ao redor as mudanças mais minuciosas ele bem antes de qualquer outro. Ele pode sentir o barometricamente elevação de pressão ou baixa (e descreve-la com precisão), dando um senso agudo do que o tempo vai fazer dentro da próxima hora. Ele pode sentir as vibrações tectônicas mais minúsculas no fundo dentro da terra, o permitindo com precisão prever um terremoto. Mudanças em temperatura não são nenhum mistério para ele. A consciência dele está tão completa a ate mesmo algum fator antinatural sobre um destes elementos, ele é o primeiro a notar e pode localizar até mesmo o a fonte por de traz da perturbação. Também, se os inimigos estão tramando uma emboscada nas áreas por perto e não estão escondidos por meios sobrenaturais, é impossível surpreende-lo, inadvertidamente. O Scion pode unir o join battle e reagir adequadamente sem o jogador dele ter que fazer um teste para notar o ataque escondido. Se ele reflexivamente gasta um ponto de Lenda, ele pode convocar um senso de perigo para si para estar pronto e reagir adequadamente como bem desejar. Como um benefício somado, o Scion é infalivelmente atento as mudanças de tempo. Sem até mesmo pensar sobre isto, ele pode dizer com precisão quanto tempo

passou de qualquer ponto de referência que ele experimentou pessoalmente.

Percepção de espaço

O Scion está tão atento aos ambientes dele que seu outros sentidos (principalmente esses de audição e olfato) compensam os olhos dele identificando objetos perto ou fora da linha dele de visão. O Scion poderia reconhecer o uma pessoa que move furtivamente em sua direção percebendo o cheiro daquela pessoa e marcar exatamente a distância daquela pessoa é pelo som que ele emite. Com um relance rápido ao redor o, o Scion poderia marcar exatamente na mente dele onde todas as paredes e obstáculos estão. Tendo feito assim, ele poderia passear pelo quarto então com os olhos dele fechados, passar até mesmo por uma multidão de pessoas sem esbarrar em alguém ou qualquer outra coisa. Até certo ponto, o personagem pode perceber o que acontece ao redor dele em um ângulo de 360-graus. Também, ele não sofre nenhuma penalidade para lutar as cegas contanto que ele possa ouvir ou cheirar os oponentes dele.

Caçador sobrenatural

Pré-requisito: Foco predatório (Scion: Herói, pág.134)

Enquanto Foco Predatório faz um Scion heróico um caçador excepcionalmente qualificado, este truque faz o semi-deus Scion um perseguidor incansável que pode ser definido como um pesadelo entre os predadores. Se ele pode sentir um local onde ele tenha absoluta certeza que a presa dele esteve dentro das últimas 24 horas, ele pode seguir o rastro daquela presa não importa onde a presa vai. Se a presa consegue voar porque é um pássaro ou porque é um homem com um planador ou habilidade de voar ele pode localizá-lo pelo ar. Se não for um rio enfurecido, ele pode seguir-lo pela água. Se entrar em um carro e anda por bairro residencial e passa horas circulando, ele pode repassar seu caminho. Normalmente, a parte mais dura das caçadas é saber onde começar; essa busca pode durar por aproximadamente um dia.

Sensos telescópicos

A Percepção Épica de um Scion lhe permite ouvir, ver e cheirar coisas de muito mais distante do que sentidos mortais podem alcançar. Com este truque, o Scion pode perceber não só estas sensações, mas as percebe como se eles estivessem acontecendo bem em frente dele. Se ele está dentro da área a qual o som da voz de alguém pode viajar, ele não só pode ouvir aquela voz, mas acompanhar sua conversação tão claramente como se ele estivesse participando. Se um sniper esta o mirando, o Scion não só pode o ver, mas também o reconhecer o tipo da munição o atirador e que tipo de ação ele esta executando. Se ele está vagando nos bosques e o vento lhe traz o cheiro distante de alguém queimando madeira em um

acampamento, ele não só pode cheirar isto mas conta que tipo de madeira eles estão queimando, que marca de marshmallows que eles estão assando, e a quanto tempo faz que eles não tomam um banho.

Nível Deus

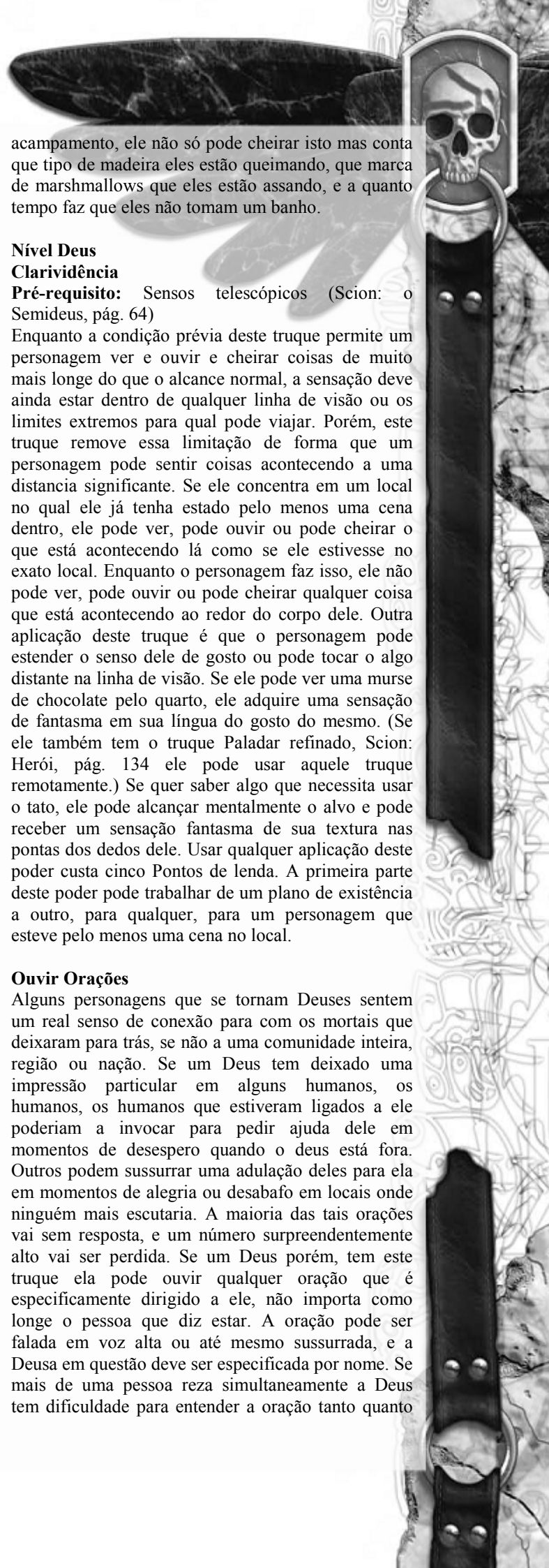
Clarividência

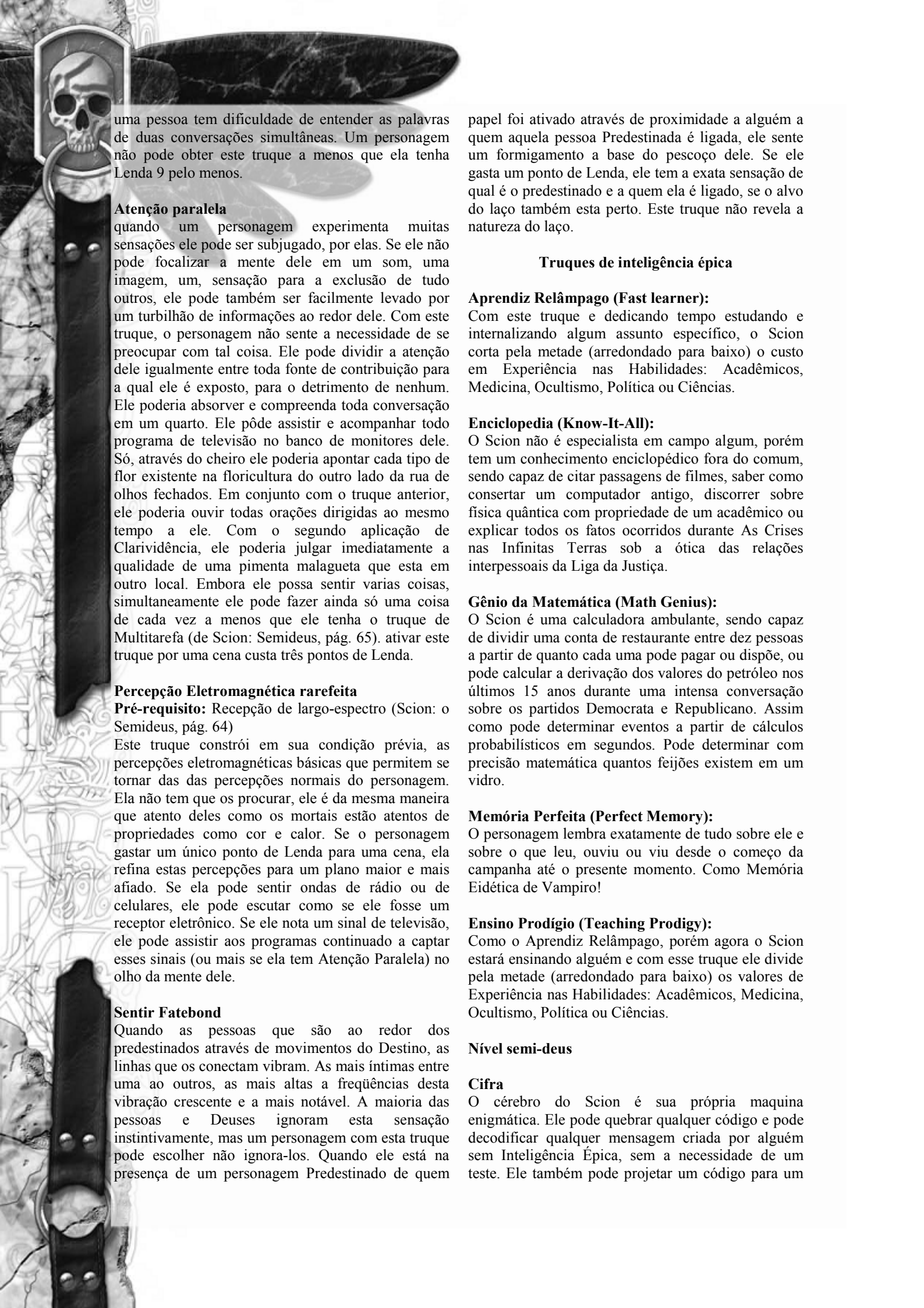
Pré-requisito: Sentidos telescópicos (Scion: o Semideus, pág. 64)

Enquanto a condição prévia deste truque permite um personagem ver e ouvir e cheirar coisas de muito mais longe do que o alcance normal, a sensação deve ainda estar dentro de qualquer linha de visão ou os limites extremos para qual pode viajar. Porém, este truque remove essa limitação de forma que um personagem pode sentir coisas acontecendo a uma distância significativa. Se ele concentra em um local no qual ele já tenha estado pelo menos uma vez dentro, ele pode ver, pode ouvir ou pode cheirar o que está acontecendo lá como se ele estivesse no exato local. Enquanto o personagem faz isso, ele não pode ver, pode ouvir ou pode cheirar qualquer coisa que está acontecendo ao redor do corpo dele. Outra aplicação deste truque é que o personagem pode estender o sentido dele de gosto ou pode tocar o algo distante na linha de visão. Se ele pode ver uma murse de chocolate pelo quarto, ele adquire uma sensação de fantasma em sua língua do gosto do mesmo. (Se ele também tem o truque Paladar refinado, Scion: Herói, pág. 134 ele pode usar aquele truque remotamente.) Se quer saber algo que necessita usar o tato, ele pode alcançar mentalmente o alvo e pode receber um sensação fantasma de sua textura nas pontas dos dedos dele. Usar qualquer aplicação deste poder custa cinco Pontos de lenda. A primeira parte deste poder pode trabalhar de um plano de existência a outro, para qualquer, para um personagem que esteve pelo menos uma vez no local.

Ouvir Orações

Alguns personagens que se tornam Deuses sentem um real sentido de conexão para com os mortais que deixaram para trás, se não a uma comunidade inteira, região ou nação. Se um Deus tem deixado uma impressão particular em alguns humanos, os humanos, os humanos que estiveram ligados a ele poderiam a invocar para pedir ajuda dele em momentos de desespero quando o deus está fora. Outros podem sussurrar uma adulação deles para ela em momentos de alegria ou desabafo em locais onde ninguém mais escutaria. A maioria das tais orações vai sem resposta, e um número surpreendentemente alto vai ser perdida. Se um Deus porém, tem este truque ela pode ouvir qualquer oração que é especificamente dirigido a ele, não importa como longe o pessoa que diz estar. A oração pode ser falada em voz alta ou até mesmo sussurrada, e a Deusa em questão deve ser especificada por nome. Se mais de uma pessoa reza simultaneamente a Deus tem dificuldade para entender a oração tanto quanto





uma pessoa tem dificuldade de entender as palavras de duas conversações simultâneas. Um personagem não pode obter este truque a menos que ela tenha Lenda 9 pelo menos.

Atenção paralela

quando um personagem experimenta muitas sensações ele pode ser subjugado, por elas. Se ele não pode focalizar a mente dele em um som, uma imagem, um, sensação para a exclusão de tudo outros, ele pode também ser facilmente levado por um turbilhão de informações ao redor dele. Com este truque, o personagem não sente a necessidade de se preocupar com tal coisa. Ele pode dividir a atenção dele igualmente entre toda fonte de contribuição para a qual ele é exposto, para o detrimento de nenhum. Ele poderia absorver e compreenda toda conversação em um quarto. Ele pôde assistir e acompanhar todo programa de televisão no banco de monitores dele. Só, através do cheiro ele poderia apontar cada tipo de flor existente na floricultura do outro lado da rua de olhos fechados. Em conjunto com o truque anterior, ele poderia ouvir todas orações dirigidas ao mesmo tempo a ele. Com o segundo aplicação de Clarividência, ele poderia julgar imediatamente a qualidade de uma pimenta malagueta que esta em outro local. Embora ele possa sentir varias coisas, simultaneamente ele pode fazer ainda só uma coisa de cada vez a menos que ele tenha o truque de Multitarefa (de Scion: Semideus, pág. 65). ativar este truque por uma cena custa três pontos de Lenda.

Percepção Eletromagnética rarefeita

Pré-requisito: Recepção de largo-espectro (Scion: o Semideus, pág. 64)

Este truque constrói em sua condição prévia, as percepções eletromagnéticas básicas que permitem se tornar das das percepções normais do personagem. Ela não tem que os procurar, ele é da mesma maneira que atento deles como os mortais estão atentos de propriedades como cor e calor. Se o personagem gastar um único ponto de Lenda para uma cena, ela refina estas percepções para um plano maior e mais afiado. Se ela pode sentir ondas de rádio ou de celulares, ele pode escutar como se ele fosse um receptor eletrônico. Se ele nota um sinal de televisão, ele pode assistir aos programas continuado a captar esses sinais (ou mais se ela tem Atenção Paralela) no olho da mente dele.

Sentir Fatebond

Quando as pessoas que são ao redor dos predestinados através de movimentos do Destino, as linhas que os conectam vibram. As mais íntimas entre uma ao outros, as mais altas a frequências desta vibração crescente e a mais notável. A maioria das pessoas e Deuses ignoram esta sensação instintivamente, mas um personagem com esta truque pode escolher não ignora-los. Quando ele está na presença de um personagem Predestinado de quem

papel foi ativado através de proximidade a alguém a quem aquela pessoa Predestinada é ligada, ele sente um formigamento a base do pescoço dele. Se ele gasta um ponto de Lenda, ele tem a exata sensação de qual é o predestinado e a quem ela é ligado, se o alvo do laço também esta perto. Este truque não revela a natureza do laço.

Truques de inteligência épica

Aprendiz Relâmpago (Fast learner):

Com este truque e dedicando tempo estudando e internalizando algum assunto específico, o Scion corta pela metade (arredondado para baixo) o custo em Experiência nas Habilidades: Acadêmicos, Medicina, Ocultismo, Política ou Ciências.

Enciclopedia (Know-It-All):

O Scion não é especialista em campo algum, porém tem um conhecimento enciclopédico fora do comum, sendo capaz de citar passagens de filmes, saber como consertar um computador antigo, discorrer sobre física quântica com propriedade de um acadêmico ou explicar todos os fatos ocorridos durante As Crises nas Infinitas Terras sob a ótica das relações interpessoais da Liga da Justiça.

Gênio da Matemática (Math Genius):

O Scion é uma calculadora ambulante, sendo capaz de dividir uma conta de restaurante entre dez pessoas a partir de quanto cada uma pode pagar ou dispõe, ou pode calcular a derivação dos valores do petróleo nos últimos 15 anos durante uma intensa conversação sobre os partidos Democrata e Republicano. Assim como pode determinar eventos a partir de cálculos probabilísticos em segundos. Pode determinar com precisão matemática quantos feijões existem em um vidro.

Memória Perfeita (Perfect Memory):

O personagem lembra exatamente de tudo sobre ele e sobre o que leu, ouviu ou viu desde o começo da campanha até o presente momento. Como Memória Eidética de Vampiro!

Ensino Prodígio (Teaching Prodigy):

Como o Aprendiz Relâmpago, porém agora o Scion estará ensinando alguém e com esse truque ele divide pela metade (arredondado para baixo) os valores de Experiência nas Habilidades: Acadêmicos, Medicina, Ocultismo, Política ou Ciências.

Nível semi-deus

Cifra

O cérebro do Scion é sua própria maquina enigmática. Ele pode quebrar qualquer código e pode decodificar qualquer mensagem criada por alguém sem Inteligência Épica, sem a necessidade de um teste. Ele também pode projetar um código para um

fim específico que não pode ser decifrado por qualquer um sem Inteligência Épica (embora uma pessoa inteligente é com tal equipamento para decifrar poderia ter uma chance). Só um Scion da mesma categoria com Inteligência épica pode tentar decifrar o código com um teste de (Inteligência + Acadêmicos). A pessoa para quem a mensagem codificada é planejada automaticamente decifra a mensagem tão claramente quanto se fosse escrito no idioma nativo dele.

Domínio de idioma

O Scion pode entender qualquer idioma que é falado para ele. Uma vez ele é ouve algumas orações, ele pode então falar aquele idioma como se ele crescesse entre os nativos oradores. Escrever o idioma é um pouco mais enganador, ele pode transliterar as palavras escritas dele no alfabeto seu idioma nativo até que alguém lhe ensina o alfabeto e pontuação do idioma novo.

Multitarefa

O Scion pode executar varias tarefas mentais simultaneamente em quantidade igual aos seus pontos de lenda e com a atenção completa dele. Um Scion com Lenda 6 poderia jogar um jogo de xadrez contra um mestre reconhecido enquanto também joga contra um nono-dan profissional, enquanto traduz uma novela de James Joyce em um idioma diferente, ao mesmo tempo que reprograma o seu computador e planeja uma invasão contra um titanspawn poderoso, e decifrar runas históricas e fazer sua declaração de imposto de renda tudo ao mesmo tempo. O personagem nunca sofre penalidades de distração para ações mentais, nem precisa separar as ações mentais simultâneas penalizadas pela ação múltipla (veja Scion: Herói, pág. 179).

Pupilo prodígio

Pré-requisito: aprendizagem rápida (Scion: o Herói, pág. 135) O Scion é agora um estudante melhor que já era. Não só ele aprende tudo muito mais rápido que o normal, porém ele aprende agora Atletismos, briga, Arte, Controle, Investigação, Furto, atiraria, armas brancas, Sobrevivência e Lançamento ao reduzir o custo de experiência. Tendo um professor Scion com o truque de ensino prodígio dobra a redução novamente, da mesma maneira que faz para o truque pré-requisitado.

Interface sem fios

Se o Scion dedica a atenção total dele a fazer isso, ele pode conectar-se mentalmente com um computador ativo sem ter que toca-lo. Ele só precisa ver o computador, entretanto não necessariamente o monitor, em ordem, para se comunicar com ele. O grau para qual o Scion possa programar o computador ou possa acessar seus arquivos é o mesmo se ele está sentando em frente a um teclado e um monitor ou há pouco encarando a CPU,

entretanto, ele deve ver pelo menos parte do computador. Conectando mentalmente com um computador absorve a atenção do Scion, impondo uma distração com uma penalidade de -2 a menos que ele também tenha o truque multitarefa.

Nível Deus

Bloqueio de Razão

Os encantadores possuem seus modos de persuasão, assim como os Deuses, então qualquer um pode ser enganado tão facilmente quanto os mortais podem ser enganados. Personagens com Inteligência Épica e este truque, pode impedir até mesmo o encantador mais lúdico em suas palavras, com uma aplicação simples de razão. Quando algum outro personagem usa uma persuasão sobrenatural recebe adição de sucessos dos épicos é a vítima e a vítima precisa fazer um teste de resistência mental de (Força de vontade + Integridade + Lenda), o personagem com este truque recebe os sucessos de gratificação da Inteligência Épica dele para aquele teste no intuito de resistir. Fazer isso custa um ponto de Lenda por teste de resistência.

Tradução imediata

Pré-requisito: Domínio de idioma

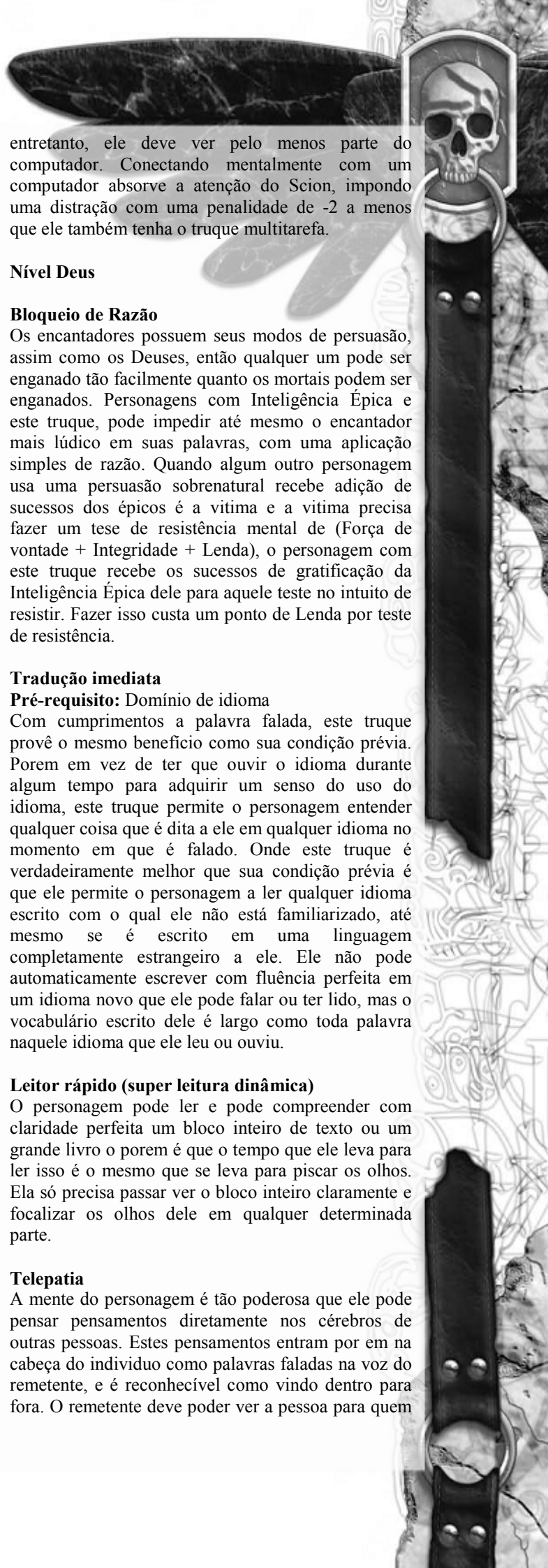
Com cumprimentos a palavra falada, este truque provê o mesmo benefício como sua condição prévia. Porém em vez de ter que ouvir o idioma durante algum tempo para adquirir um senso do uso do idioma, este truque permite o personagem entender qualquer coisa que é dita a ele em qualquer idioma no momento em que é falado. Onde este truque é verdadeiramente melhor que sua condição prévia é que ele permite o personagem a ler qualquer idioma escrito com o qual ele não está familiarizado, até mesmo se é escrito em uma linguagem completamente estrangeira a ele. Ele não pode automaticamente escrever com fluência perfeita em um idioma novo que ele pode falar ou ter lido, mas o vocabulário escrito dele é largo como toda palavra naquele idioma que ele leu ou ouviu.

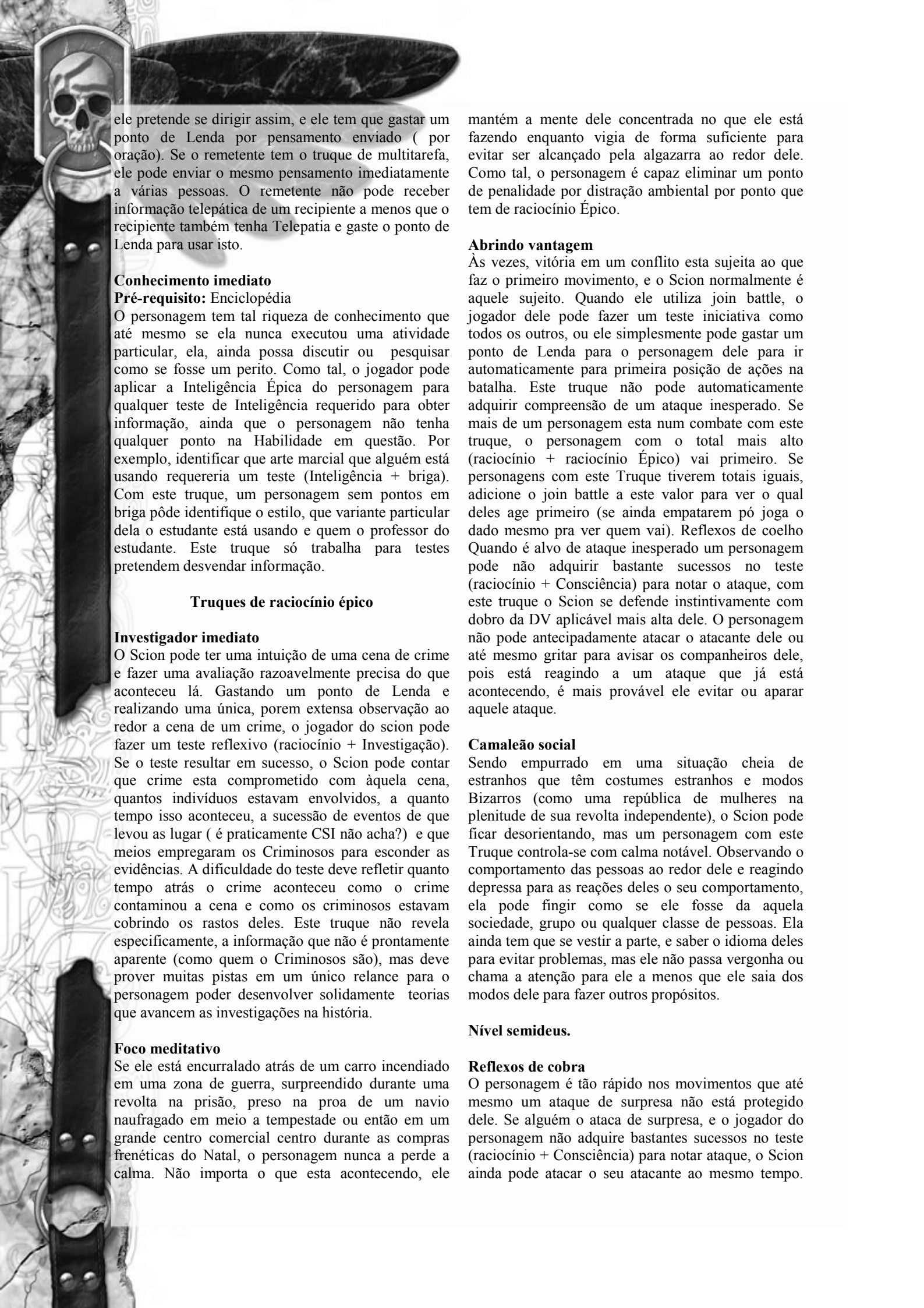
Leitor rápido (super leitura dinâmica)

O personagem pode ler e pode compreender com clareza perfeita um bloco inteiro de texto ou um grande livro o porém é que o tempo que ele leva para ler isso é o mesmo que se leva para piscar os olhos. Ela só precisa passar ver o bloco inteiro claramente e focalizar os olhos dele em qualquer determinada parte.

Telepatia

A mente do personagem é tão poderosa que ele pode pensar pensamentos diretamente nos cérebros de outras pessoas. Estes pensamentos entram por em na cabeça do indivíduo como palavras faladas na voz do remetente, e é reconhecível como vindo dentro para fora. O remetente deve poder ver a pessoa para quem





ele pretende se dirigir assim, e ele tem que gastar um ponto de Lenda por pensamento enviado (por oração). Se o remetente tem o truque de multitarefa, ele pode enviar o mesmo pensamento imediatamente a várias pessoas. O remetente não pode receber informação telepática de um recipiente a menos que o recipiente também tenha Telepatia e gaste o ponto de Lenda para usar isto.

Conhecimento imediato

Pré-requisito: Enciclopédia

O personagem tem tal riqueza de conhecimento que até mesmo se ela nunca executou uma atividade particular, ela, ainda possa discutir ou pesquisar como se fosse um perito. Como tal, o jogador pode aplicar a Inteligência Épica do personagem para qualquer teste de Inteligência requerido para obter informação, ainda que o personagem não tenha qualquer ponto na Habilidade em questão. Por exemplo, identificar que arte marcial que alguém está usando requereria um teste (Inteligência + briga). Com este truque, um personagem sem pontos em briga pôde identificar o estilo, que variante particular dela o estudante está usando e quem o professor do estudante. Este truque só trabalha para testes pretendem desvendar informação.

Truques de raciocínio épico

Investigador imediato

O Scion pode ter uma intuição de uma cena de crime e fazer uma avaliação razoavelmente precisa do que aconteceu lá. Gastando um ponto de Lenda e realizando uma única, porém extensa observação ao redor a cena de um crime, o jogador do scion pode fazer um teste reflexivo (raciocínio + Investigação). Se o teste resultar em sucesso, o Scion pode contar que crime esta comprometido com aquela cena, quantos indivíduos estavam envolvidos, a quanto tempo isso aconteceu, a sucessão de eventos de que levou as lugar (é praticamente CSI não acha?) e que meios empregaram os Criminosos para esconder as evidências. A dificuldade do teste deve refletir quanto tempo atrás o crime aconteceu como o crime contaminou a cena e como os criminosos estavam cobrindo os rastros deles. Este truque não revela especificamente, a informação que não é prontamente aparente (como quem o Criminosos são), mas deve prover muitas pistas em um único relance para o personagem poder desenvolver solidamente teorias que avancem as investigações na história.

Foco meditativo

Se ele está encurralado atrás de um carro incendiado em uma zona de guerra, surpreendido durante uma revolta na prisão, preso na proa de um navio naufragado em meio a tempestade ou então em um grande centro comercial durante as compras frenéticas do Natal, o personagem nunca a perde a calma. Não importa o que esta acontecendo, ele

mantém a mente dele concentrada no que ele está fazendo enquanto vigia de forma suficiente para evitar ser alcançado pela algazarra ao redor dele. Como tal, o personagem é capaz eliminar um ponto de penalidade por distração ambiental por ponto que tem de raciocínio Épico.

Abrindo vantagem

Às vezes, vitória em um conflito esta sujeita ao que faz o primeiro movimento, e o Scion normalmente é aquele sujeito. Quando ele utiliza join battle, o jogador dele pode fazer um teste iniciativa como todos os outros, ou ele simplesmente pode gastar um ponto de Lenda para o personagem dele para ir automaticamente para primeira posição de ações na batalha. Este truque não pode automaticamente adquirir compreensão de um ataque inesperado. Se mais de um personagem esta num combate com este truque, o personagem com o total mais alto (raciocínio + raciocínio Épico) vai primeiro. Se personagens com este Truque tiverem totais iguais, adicione o join battle a este valor para ver o qual deles age primeiro (se ainda empatarem pó joga o dado mesmo pra ver quem vai). Reflexos de coelho Quando é alvo de ataque inesperado um personagem pode não adquirir bastante sucessos no teste (raciocínio + Consciência) para notar o ataque, com este truque o Scion se defende instintivamente com dobro da DV aplicável mais alta dele. O personagem não pode antecipadamente atacar o atacante dele ou até mesmo gritar para avisar os companheiros dele, pois está reagindo a um ataque que já está acontecendo, é mais provável ele evitar ou aparar aquele ataque.

Camaleão social

Sendo empurrado em uma situação cheia de estranhos que têm costumes estranhos e modos Bizarros (como uma república de mulheres na plenitude de sua revolta independente), o Scion pode ficar desorientando, mas um personagem com este Truque controla-se com calma notável. Observando o comportamento das pessoas ao redor dele e reagindo depressa para as reações deles o seu comportamento, ela pode fingir como se ele fosse da aquela sociedade, grupo ou qualquer classe de pessoas. Ela ainda tem que se vestir a parte, e saber o idioma deles para evitar problemas, mas ele não passa vergonha ou chama a atenção para ele a menos que ele saia dos modos dele para fazer outros propósitos.

Nível semideus.

Reflexos de cobra

O personagem é tão rápido nos movimentos que até mesmo um ataque de surpresa não está protegido dele. Se alguém o ataca de surpresa, e o jogador do personagem não adquire bastantes sucessos no teste (raciocínio + Consciência) para notar ataque, o Scion ainda pode atacar o seu atacante ao mesmo tempo.

Este contra-ataque é assim rápido como um raio que pega o atacante com a guarda baixa como se ele também estivesse sendo pego por um ataque inesperado.

Vigilância eterna

Semelhante ao truque Consciência Ambiental, um Scion com este truque nunca é surpreendido através de ataques inesperados. E ele aplica o join blatte quando o ataque ocorre e pode usar o DV a sua própria parada de defesa. Não importa se os atacantes usam meios sobrenaturais de encobrimento ou não. Eles simplesmente não o podem pegar fora de guarda. Infelizmente, este truque não ajuda os camaradas do Scion. O Scion reage quando a surpresa acontece, mas ele faz de forma tão subconsciente que não a tempo para advertir qualquer outro. O que é mais, este truque trabalha até mesmo se o Scion estiver adormecido, porém de forma menor. Se o Scion está dormindo e alguém tenta um ataque inesperado, o jogador testa os a parada cheia do Scion para notar o ataque como se o personagem estivesse acordado. Se teste tem sucesso, o personagem desperta a tempo para reagir ao ataque, embora ainda não a tempo advertir qualquer um outro.

Avaliação imediata

Com um relance rápido, e a despesa de um Ponto de Lenda, o Scion pode avaliar um inimigo com quem ele pretende lutar. Esta avaliação revela condições como as habilidades de combate do inimigo comparada as do Scion. Ele adquire um senso se o inimigo tem mais ou menos pontos de Atributos Físicos (Épicos também contam) que ele. O mesmo vale para número relativo dele de pontos em briga, atirar, armas brancas e Lançar, como bem como se ele fosse um amigo seu e também sabe o total de absorção do alvo. Também, pode distinguir se o alvo é vulnerável a um poder seu ou não. Esta informação vem reflexivamente ao Scion que usa o truque, e ele pode avaliar múltiplos inimigos automaticamente se ele gastar os pontos de Lenda necessários.

Macaco no Meio

Quando vários inimigos decidem atacar um mesmo alvo, os esforços combinados deles podem desconcertar e intimidar até mesmo o artista marcial o mais bem treinado. Porém, um personagem com este truque mantém-se calmo apesar de como grande poderia ser sua desvantagem. Como resultado, ele não sofre nenhuma penalidade de ataque contra ações coordenadas em combate contra os atacantes múltiplos.

Nível Deus

Ás de todas as trocas.

Se um personagem não tem nenhuma aptidão para em particular na Habilidade (nenhum ponto nela), ele não

pode aplicar sucessos de bonificação dos atributos épicos para teste que envolvem aquela Habilidade. Ele simplesmente não entende bastante sobre o que ele está fazendo para aplicar todo o talento dele. Com este truque, porém, o personagem adquire uma aptidão notavelmente rápida para qualquer atividade. Como tal, ele pode aplicar os épicos dele e suas bonificações ao teste apropriado, apesar do fato que ele não tem nenhum ponto na Habilidade pertinente. Em tal circunstância, um jogador com este truque pode e somar várias bonificações de atributos épicos igual ao número de pontos que ele tem no Atributo Épico. Aumentar um teste com o benefício deste truque custa dois Pontos de Lenda.

Abrindo discurso

A língua do personagem é afiada; com isto pode ele ferir um inimigo de forma rápida. Quando o caráter diz algo engenhoso para uma pessoa e essa frase é projetada para desconcertar ou o humilhar, a vítima perde um ponto de Força de vontade. as palavras incomodam como uma picada de um enceto venenoso custa ao usuário um ponto de Lenda. O único contratempo é que o jogador tem que interpretar a zombaria proposta de fato em questão. Não tem que ser bom; mas ele tem que dizer algo.

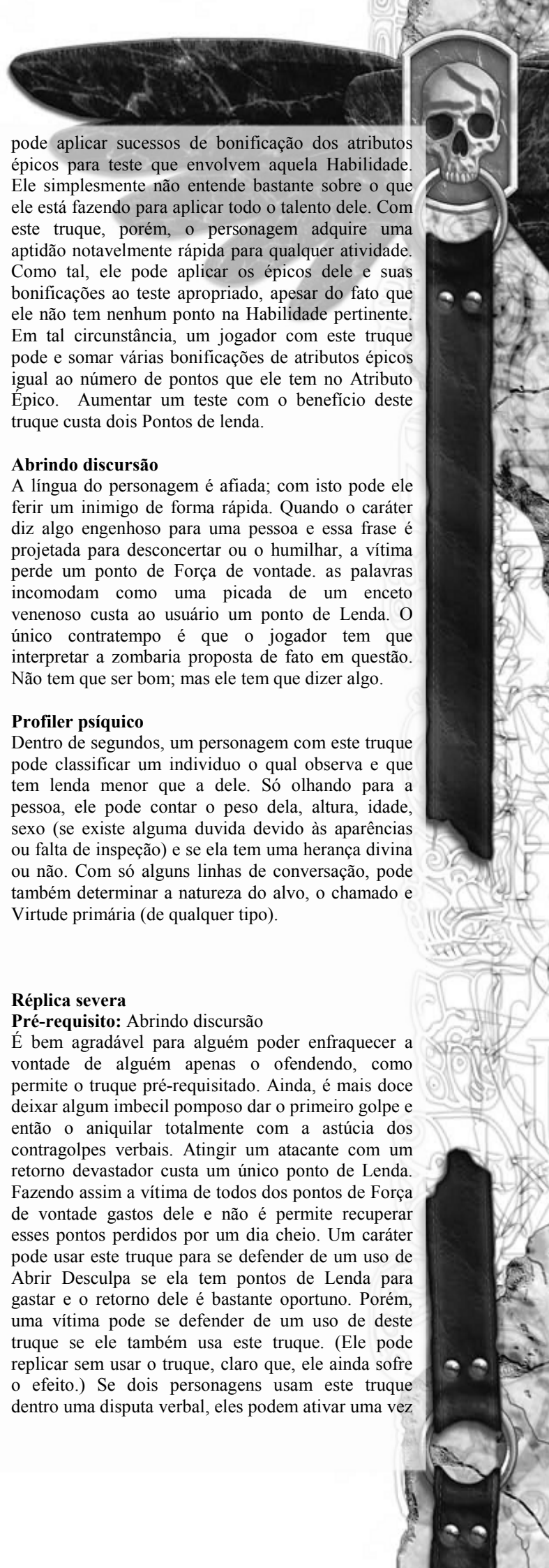
Profiler psíquico

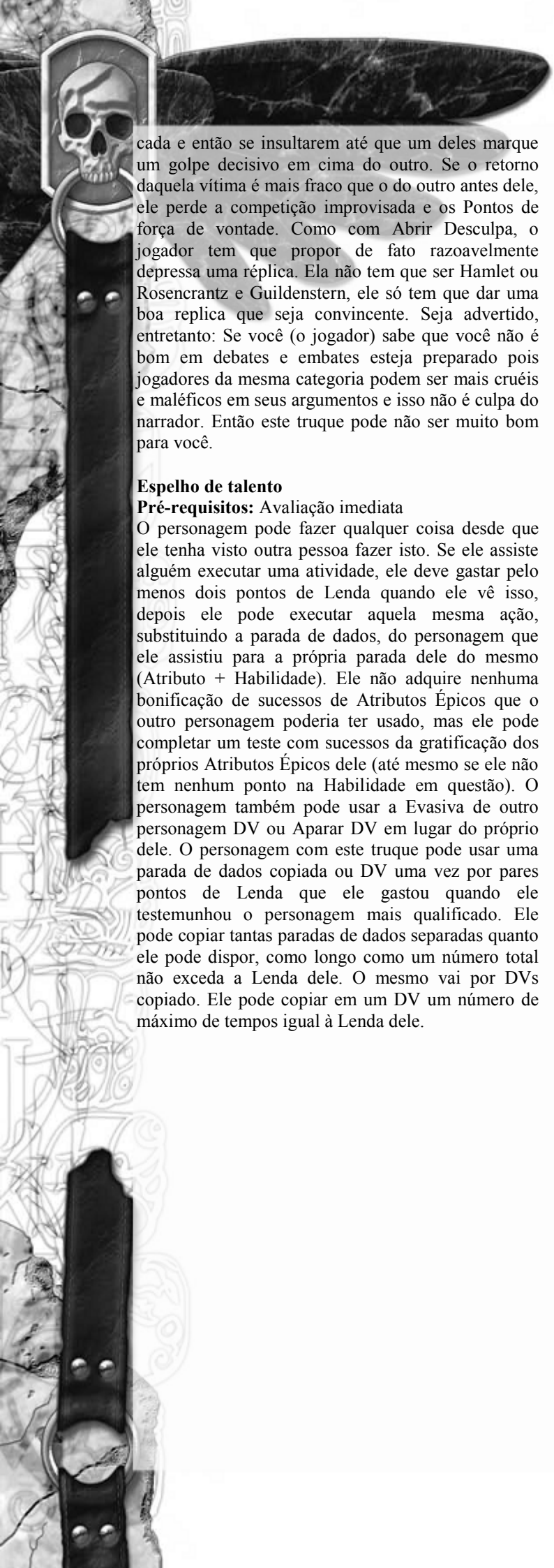
Dentro de segundos, um personagem com este truque pode classificar um indivíduo o qual observa e que tem Lenda menor que a dele. Só olhando para a pessoa, ele pode contar o peso dela, altura, idade, sexo (se existe alguma dúvida devido às aparências ou falta de inspeção) e se ela tem uma herança divina ou não. Com só alguns linhas de conversação, pode também determinar a natureza do alvo, o chamado e Virtude primária (de qualquer tipo).

Réplica severa

Pré-requisito: Abrindo discurso

É bem agradável para alguém poder enfraquecer a vontade de alguém apenas o ofendendo, como permite o truque pré-requisitado. Ainda, é mais doce deixar algum imbecil pomposo dar o primeiro golpe e então o aniquilar totalmente com a astúcia dos contragolpes verbais. Atingir um atacante com um retorno devastador custa um único ponto de Lenda. Fazendo assim a vítima de todos dos pontos de Força de vontade gastos dele e não é permite recuperar esses pontos perdidos por um dia cheio. Um caráter pode usar este truque para se defender de um uso de Abrir Desculpa se ela tem pontos de Lenda para gastar e o retorno dele é bastante oportuno. Porém, uma vítima pode se defender de um uso de deste truque se ele também usa este truque. (Ele pode replicar sem usar o truque, claro que, ele ainda sofre o efeito.) Se dois personagens usam este truque dentro uma disputa verbal, eles podem ativar uma vez





cada e então se insultarem até que um deles marque um golpe decisivo em cima do outro. Se o retorno daquela vítima é mais fraco que o do outro antes dele, ele perde a competição improvisada e os Pontos de força de vontade. Como com Abrir Desculpa, o jogador tem que propor de fato razoavelmente depressa uma réplica. Ela não tem que ser Hamlet ou Rosencrantz e Guildenstern, ele só tem que dar uma boa replica que seja convincente. Seja advertido, entretanto: Se você (o jogador) sabe que você não é bom em debates e embates esteja preparado pois jogadores da mesma categoria podem ser mais cruéis e maléficos em seus argumentos e isso não é culpa do narrador. Então este truque pode não ser muito bom para você.

Espelho de talento

Pré-requisitos: Avaliação imediata

O personagem pode fazer qualquer coisa desde que ele tenha visto outra pessoa fazer isto. Se ele assiste alguém executar uma atividade, ele deve gastar pelo menos dois pontos de Lenda quando ele vê isso, depois ele pode executar aquela mesma ação, substituindo a parada de dados, do personagem que ele assistiu para a própria parada dele do mesmo (Atributo + Habilidade). Ele não adquire nenhuma bonificação de sucessos de Atributos Épicos que o outro personagem poderia ter usado, mas ele pode completar um teste com sucessos da gratificação dos próprios Atributos Épicos dele (até mesmo se ele não tem nenhum ponto na Habilidade em questão). O personagem também pode usar a Evasiva de outro personagem DV ou Aparar DV em lugar do próprio dele. O personagem com este truque pode usar uma parada de dados copiada ou DV uma vez por pares pontos de Lenda que ele gastou quando ele testemunhou o personagem mais qualificado. Ele pode copiar tantas paradas de dados separadas quanto ele pode dispor, como longo como um número total não exceda a Lenda dele. O mesmo vai por DVs copiado. Ele pode copiar em um DV um número de máximo de tempos igual à Lenda dele.

IV - Dádivas e Truques



Boons (Dádivas)



Animal (pág. 139)

• Comunicação Animal

Teste: Inteligência + Emp. Com animais

Custo: Nenhum

O Scion pode entender e se fazer entender por animais, porém esta Benção não irá fazer o animal mais inteligente.

•• Comando Animal

Teste: Carisma + Emp. com animais

Custo: 1 Força de Vontade

O Scion pode determinar uma única tarefa a um animal, que a realizará obrigatoriamente. Porém o animal não realizará tarefas contrárias a sua natureza.

••• Aspecto Animal

Teste: Vigor + Emp. Com animais

Custo: 1 Ponto de Lenda por turno

Meditando por uma ação (speed 3) sobre uma representação de um animal, o Scion pode adquirir metaforicamente uma das qualidades do animal, gerando bônus nas paradas de dados relevantes.

Cavalgar Animal (Animal•••)

Teste: Inteligência + emp. c animais.

Custo: 1 lenda

O Scion olha nos olhos do espécime do animal escolhido, o para o qual o Benefício dele pertence, e subjuga sua mente com a própria dele. Para o resto da cena, o Scion controla o corpo do animal como

(Cheval •••) pode controlar um o corpo de humanos. Este Benefício funciona exatamente como aquele faz (veja Scion: Herói, pág. 150), com as mesmas limitações e efeitos no corpo do Scion. A única diferença é aquele Cavalo aplica a posse do corpo de um humano, enquanto cavalgar animal se aplica a espécimes do animal escolhido scion ou para a criatura de Direito inato dele. Uma criatura de Direito inato pode permitir o Scion para assumir seu corpo à vontade, mas todos os outros animais impõem uma dificuldade no teste de ativação igual à Inteligência deles. Se o animal é um nemeano, a dificuldade é multiplicado pela (a Lenda do nemeano + 1).

Característica Animal (Animal••••)

Teste: Força + emp.com animais

Custo: 1 força de vontade + (1 Lenda por característica)

O Scion pode mudar uma porção da anatomia dele para uma forma que emparelha em porção análoga a da anatomia do animal escolhido por uma cena. Se o animal escolhido dele é um tatu, ele pode se cobrir em uma armadura flexível. Se o animal dele for um macaco, ele pode adquirir uma calda preênsil que é tão destra quanto uma mão sem dedo polegar. Se seu animal é uma aranha ou lagartixa, ele pode mudar as superfícies das mãos dele e pés se permitir a escalar em paredes. Se o animal dele é um pássaro ou morcego ou inseto voador, ele, pode transformar os braços dele em asas que o permitem voar a uma taxa igual ao deslocamento dele. O efeito exato da mudança no jogador, dependente da aprovação do narrador. Como uma diretriz geral, entretanto, se a mudança aumenta alguma característica ou dados de gratificação ou um ataque especial o valor de gratificação total concedido não pode ser maior que a Lenda do personagem. O personagem pode pear uma



característica escolhida do animal dele a cada cinco sucessos no teste de ativação. Ele pode adquirir muitas características animais separadas do mesmo animal como os sucessos dele em uma única ativação. Se o jogador comprou este Benefício varias vezes para representar vários animais diferentes, o personagem pode assumir características de todos esses tipos diferentes de animais simultaneamente, mas ele tem que fazer o teste de ativação separadamente para cada tipo de animal. As bonificações de características totais das que ele pode receber não podem exceder a Lenda dele. Reverter ao normal, por uso da vontade ou ao término da cena, é instantâneo.

Forma animal (Animal •••• •)

Teste: Força + emp. Com animais

Custo: 1 força de vontade + 1 Lenda

Em uma ação (Velocidade 5, DV -1), o personagem se transforma em uma espécime do animal escolhido dele. Os Atributos Físicos do personagem são normais para um espécime mundano do animal que ele é, mas os Mentais permanecem normais. Ele também retém acesso a seus Atributos Mentais épicos e truques, entretanto os outros atributos dele épicos estão fora limites até que ele recupere a sua forma humana. Ele pode comunicar-se com outros animais de seu tipo. Outros Scions que usam Comunicação Animal podem o entender perfeitamente e claramente. Ele é imune a outros usos Comandar Animal ou cavalgar animal. Se o jogador comprou este benefício varias vezes para representar animais diferentes, o personagem pode mudar de uma forma animal diretamente para outra, mas o jogador tem que fazer um teste e ter que gastar os pontos novamente para cada mudança. Enquanto um personagem estiver usando este Benefício, ele não pode usar Característica Animal ou Aspecto Animal.

Criar Animal (Animal•••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: (1 força de vontade + 1 nível de vitalidade letal) por ato de criação; 1 lenda por grupo de unidades.

Gastando um ponto de Força de vontade e infligindo um nível de vitalidade letal de dano nele, o Scion pode criar animais mundanos do tipo escolhido dele a partir de seu sangue. Tais animais são como a realeza de sua espécie e tão importantes para o scion como se fosse seu direito inato, e ele pode automaticamente os comandar mentalmente. Eles seguem qualquer comando do Scion e usam suas melhores habilidades para realizar esses comandos, e eles duram por uma cena antes de se dissolver em nada. Para conceder a solidez das criaturas, o scion tem que pagar um número de pontos de Lenda relativo ao tamanho da criatura. Isso lhe permite criar várias unidades da criatura por ponto de Lenda gastado, como mostra adiante:

Criaturas	Unidades por ponto de lenda
Criaturas minúsculas	1/100
Criaturas muito pequenas (gafanhoto)	1/50
Criaturas pequenas (corvo)	1/10
Tamanho razoável (lobo)	1/2
Tamanho normal (leão)	2/1
Criaturas grandes (cavalo)	4/1
Criaturas enormes (elefante)	5/1
Criaturas enormes (baleia cachalote)	10/1

não a necessidade do personagem criar o número de máximo de unidades por ponto de Lenda, mas ele não pode criar uma porção incompleta de um animal. Se ele pretende produzir uma criatura como cujo valor de unidade é listado em fração, ele tem que gastar mais pontos de Lenda para produzir um único animal. (Por exemplo, custa cinco pontos de Lenda para criar um elefante. Se o caráter não tem cinco pontos de lenda para gastar, ele não pode criar um elefante.) Se o personagem comprou varias vezes esta dadiva para representar vários tipos de animais, cada ato de criação, está separado e requer uma despesa separada de Força de vontade e sacrificio de vitalidade.

Melhoramento Épico (Animal •••• •••)

Teste: Inteligência + emp. com animais

Custo: (1 força de vontade + 3 Lenda) por Atributo; (1 Força de vontade + 5 Lenda) por Atributo Épico)

Por meio da vontade, o personagem pode fazer um animal simplesmente melhor do que já é. Não só pode fazer animal maior, mais forte e mais resistente, ele também pode fazer-lo mais rápido, mais bonito, mais encantador ou mais sábio. Por um ponto Força de vontade e três pontos de Lenda, ele pode aumentar qualquer atributo Mental ou Atributos Social em um ponto. Ele também pode aumentar sua Destreza em um ponto para o mesmo custo. Este Benefício pode aumentar mais que o dobre da Destreza original da besta. Aumentos para seus Atributos Mentais e Sociais estão limitados para o máximo humano de cinco pontos. Se o Deus gasta um ponto de Força de vontade e cinco de Lenda para aumente a criatura ao invés, ele pode conceder ao animal um ponto de Atributo Épico Físico. Este melhoramento não pode exceder três pontos de qualquer Atributo Físico Épico, e a criatura tem que ter um pelo menos número igual de pontos em seu Atributo mundano. O scion (1 Força de vontade + 5 Lenda) também pode aumentar o tamanho do animal em um fator de 50 por cento do valor original por unidade. Cada aumento de unidade de tamanho da criatura (cada despesa de um de Força de vontade e cinco de Lenda) automaticamente aumenta sua Força e vigor através

de um ponto cada. Usando este Benefício em um animal aumentar para capacidades automaticamente aumentas sua Lenda em um. Uma determinada criatura pode receber este Benefício só uma vez, mas o Deus que faz pode gastar muitos pontos de Força de vontade e Lenda como ele quiser para causar todas as mudanças que ele quer naquele momento.

Quimera Híbrida (Animal ••••• •••••)

Teste: Inteligência + emp. com animais

Custo: 10 lenda, 15 Lenda ou 20 Lenda

Com este Benefício, o Deus pode misturar animais vivos que não deveriam poder procriar com outro. Ele só precisa pegar algo que contenha pelo menos uma célula de cada espécie e os misturar em uma solução com próprio ichor dele. O jogador gasta a Lenda dele então faz um teste de (Inteligência + emp. com animais). A dificuldade deste teste é igual aos níveis de vigor combinado do par que deseja misturar. Se o teste tiver sucesso, o Deus cria instantaneamente vários animais adultos híbridos iguais ao limiar. Estes híbridos geralmente são do mesmo tamanho que a fêmea do par de procriações original, com características especiais doadas pelo macho, mas com tamanho ajustado para o corpo do híbrido. Cada animal híbrido tem todas as habilidades naturais do parente feminino, com habilidades especiais, concedidas pelas características especiais do macho. Por exemplo, se uma célula na mistura vem de um uma égua e o outro vem de uma aranha macho, a criatura resultante poderia ser um cavalo provido de oito pernas, oito olhos que pode galopar sobre as paredes. O jogador e o narrador devem discutir com o jogador as particulares que o híbrido de resultante pode ter. Se os pais do híbrido vêm de diferente atmosferas por exemplo um vive debaixo d'água enquanto o outro vem dos desertos o híbrido poderá sobreviver igualmente bem em ambos os ambientes. Todos os híbridos são férteis para cada um dos sócios de qualquer das espécies de seus pais a logísticas de inseminação no caso posterior pode pascar o as mentes se isso for feito fora de laboratórios. Misturar dois animais mundanos em um híbrido custa 10 pontos de lenda. Misturando um híbrido com um animal mundano custa 15 pontos de Lenda. Misturando dois diferentes tipos de híbridos em um híbrido novo e diferentes custa 20 de lenda. Animais que foram aumentados com poderes de Animal ou com qualquer Jotunblut Não podem ser misturados por este Benefício, mas híbridos podem ser aumentados através de tais Benefícios.

Compreensão de metamorfose (Animal ••••• •••••)

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

Quando um Deus alcança esta dádiva, ele se torna um mestre de todas as bestas. Agora que ele tem, qualquer Animal para as suas dádivas que ele pode usar igualmente qualquer tipo de animal. Ele pode falar com qualquer tipo de animal, se tornar qualquer

tipo de animal, criar qualquer tipo de animal. Um personagem não usa esta dádiva ativamente. Esta Dádiva apenas atualiza e alarga as capacidades do deus lhe dando muita versatilidade.

AVATAR DE ANIMAL (A BESTA)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, O personagem se torna A Besta predadora primordial monstruosa com uma forma de mercúrio e uma sede de sangue insaciável. a Besta ouve e entende os pensamentos de todos animais dentro da área de seus sentidos, e eles seguem seus comandos mentais sem hesitação. A Besta devora os mortais (e outros suplementares). Esmaga casas sob os pés. Rasga aos Titãs ' com suas presas, os fazendo fugir ou mudar de curso. Nenhum olho pode descobrir detectar a besta quando ela prepara uma emboscada. Nenhuma presa escapa a perseguição da Besta. Nenhum caçador pode apanhar A Besta em uma armadilha. Nenhuma arma mortal pode perfurar a pele da Besta. Quando os adormecidos sonham procurado por um inimigo implacável, é A respiração quente de besta que eles sentem nos seus pescoços.



Caos (pág. 140)

• Olho da Tempestade

Teste: Nenhuma

Custo: 1 ponto de Lenda por cena

O Scion sabe exatamente onde se colocar em meio a uma situação de emergência, uma mesa afastada, perto de uma escada de incêndio ou ao lado do único que com certeza não será incomodado durante a confusão.

•• Ninho de Vespas

Teste: Inteligência + Prontidão

Custo: Nenhum

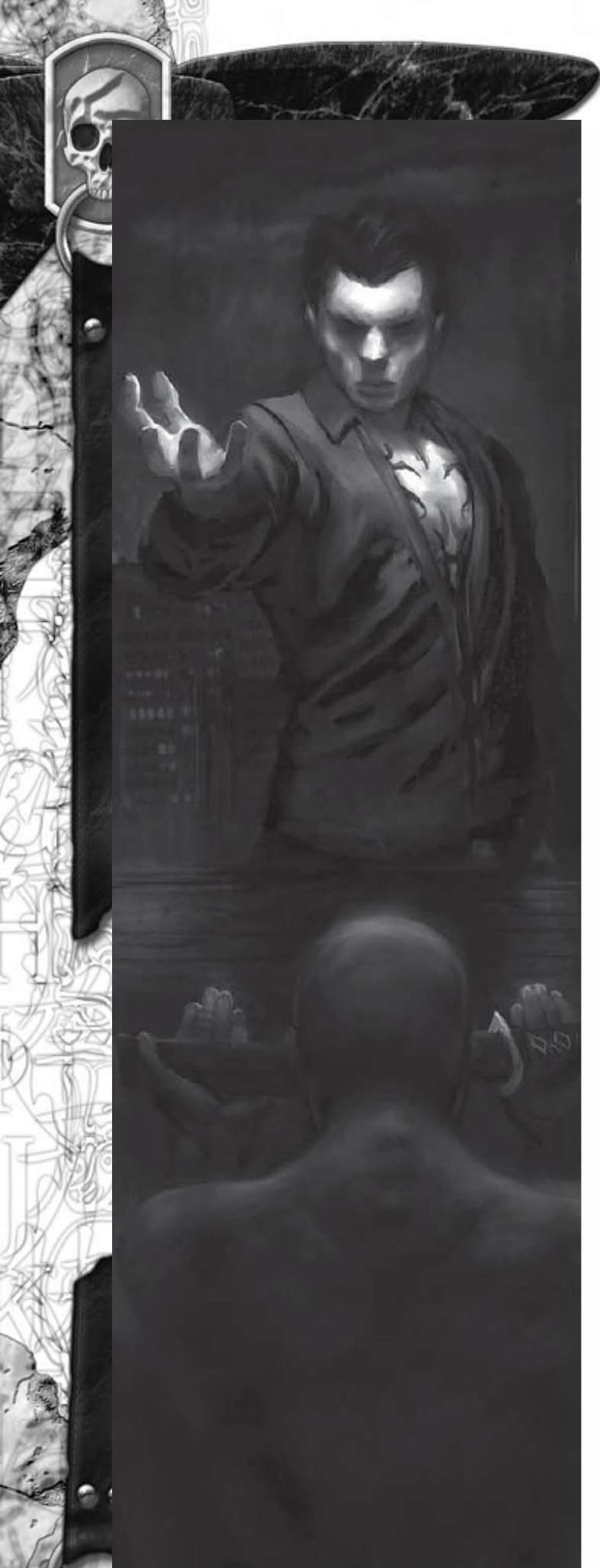
Com esta Benção o Scion é capaz de saber o que exatamente irá dar início a uma confusão, briga ou situação de caos. Normalmente é algo muito simples ou estupidamente ridículo.

••• Confusão Paralisante

Teste: Raciocínio + Empatia

Custo: 1 Força de Vontade

Esta Benção enche a cabeça do alvo com uma profusão de sons caóticos. Com uma jogada de ativação bem sucedida, o alvo permanece congelado, inesperadamente impossibilitado de pensar, falar ou agir. Permanecerá desligado do que acontece ao seu redor e apenas se lembrará dos momentos anteriores ao uso desta Benção. Se o alvo possuir valor de



de Vontade + Integridade + Lenda do alvo.

Sabotar (Caos ••••)

Teste: Inteligência + ofícios

Custo: 1 força de vontade

O Scion pode quebrar as mais complicadas máquinas somente com poder da mente dele. Ele precisa olhar fixo para a máquina em questão e o jogador gasta um ponto de Força de vontade e testa (Inteligência + ofícios). Se o teste tiver sucesso, o personagem faz a máquina quebrar e esta deixa de funcionar imediatamente. O número de sucessos no teste determina então demora até a máquina ser consertada. Para consertar o objeto, um personagem tem que acumular um número de sucessos igual em um teste estendido (Destreza + ofícios). Um Scion só pode usar este Benefício em um determinado objeto uma vez por objeto e um de cada vez. Quer dizer, ele não pode usar Sabotar no mesmo objeto uma segunda vez até que seja completamente consertado da primeira aplicação desta dádiva. Também, esta dádiva só trabalha em máquinas complexas, não simples. (Sabotar não fará de repente um planador parar de trabalhar.) não trabalha em máquinas feitas por personagens de Lenda mais alta.

Recorrendo a distração. (Caos •••••)

Teste: raciocínio + Empatia

Custo: 1 lenda por ponto de penalidade

O Scion canta um coro de uma canção qualquer (qualquer Raios de Melodia serve) ou faz alguma graça terrível (como, “Um trocadilho.”) e usa esta dádiva para aderir aquele pedaço de acaso de inaniade na mente de toda pessoa que ouve e a entende quando ela faz isto. Resistir a este efeito requer um teste de (Força de vontade + Integridade + Lenda) é preciso tirar mais sucessos que o jogador do Scion conseguiu. Aqueles que não poderem resistir ao efeito sofrem uma penalidade de distração a todos os testes igual o número de pontos de Lenda que o jogador do Scion gastou ativar o efeito (até um máximo igual a Lenda do Scion). Esta distração dura durante 24 horas.

Caos Rastejante (Caos ••••••)

Teste: raciocínio + Empatia

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

Esta dádiva infringe uma versão mais sórdida de confusão paralisante (Caos•••). Seus efeitos duram mais muito tempo e são transmissíveis. O Scion ativa esta dádiva da mesma maneira que ele ativa Confusão paralisante (veja Scion: Herói, pág. 140), o alvo sofre as mesmas restrições baseadas em Lenda relativa. A pessoa que é atingida sofre os efeitos durante uma hora por ponto de Lenda do Scion. A confusão fervente de pensamentos contraditórios também apaga a memória da vítima dos eventos que aconteceram antes do alvo ser afetado. Quando a próxima vítima infeliz vem fim de ajudar a vítima que fora primeiramente atingida, sofre ela também os

Lenda igual ao Scion, a ativação é feita contra Força

efeitos como se o Scion tivesse a atingido com a dádiva. A próxima pessoa que vier e se deparar com qualquer um dos dois está igualmente sujeito ao efeito. Qualquer um que pode ver uma vítima afetada claramente bastante para reconhecer aquela vítima (embora se a testemunha de fato conhece a vítima pessoalmente) está sujeito ao efeito. Isto não importa se a vítima nova estiver olhando a uma vítima por binóculos, uma extensão de vigia ou ao vivo ou radiodifusão. Só um personagem com um Lenda igual ou maior que o Scion que usou a dádiva terá chance para resistir a esta paralisia mental, como são eles são os únicos cujos os jogadores adquirem uma chance de fazer um teste de fato para resistir. O Scion que usou o a dádiva permanece imune à transmissão do próprio efeito dele. Resistir ao efeito uma vez com um próspero teste de (Força de vontade + Integridade + Lenda) é possível porem terá de revisar depois disso para cada pessoa afetada que encontrar até a duração do efeito acabar. Felizmente para todos os envolvidos, a paralisia só dura o tempo que afeta a vítima inicial. Não importa como difundido o efeito é, quando a vítima inicial melhorar, todo o mundo ira melhorar também.

Revolta imediata (Caos •••• ••)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

O Scion tem que estar em meio uma multidão e gritar alguma frase de alarde como, “anarquia do reino unido” “os Guardas-florestais conduzem o caminho!” ou “vejam! um incêndio!” (Tudo que apropriado às circunstâncias.) Se o teste de ativação tiver sucesso, uma revolta começa. Cinco pessoas por sucesso no teste perdem imediatamente todo o senso de decoro e civilidade e começam uma confusão juntas. Eles trabalham em massa, causando dano de propriedades, perseguindo e atacando vítimas infelizes que não que não fizeram nada. (Tais vítimas normalmente incluem as pessoas que fogem do caos em lugar de se juntar imediatamente a turba, como também os policiais que inevitavelmente têm lidar com os amotinadores.) A revolta continua durante várias horas igual a Lenda do Scion, a menos que a polícia consiga pôr uma parada nisto mais cedo. Qualquer um em que participa da loucura retém memória inteira de cada coisa terrível que ele ou ela fez, e a memória vergonhosa ataca o animo e os pontos de Força de vontade de um amotinador durante a semana que segue a revolta. Geralmente, só mortais se permitirão a ser incluídos na revolta, mas titan spawn e oportunistas poderiam decidir se juntar a onda também. Scions que possuem a Esfera do Caos tem que ter uma Lenda mais alta de quem incitou a revolta para poderem usar Olho da Tempestade (Caos •) para proteger-se dos amotinadores.

Loucura (Caos •••• •••)

Teste: Manipulação + Empatia

Custo: 5 ou + Lenda

O Deus pode tocar as vítimas dele e os subjugar suas mente com a essência de puro caos. O Deus necessidade só pode ver as vítimas dele pessoalmente e testar (Manipulação + Empatia) e gastar cinco pontos de Lenda. Com a ativação básica, o Deus pode afetar vários alvos iguala a sua Lenda. Cada ponto de Lenda adicional que ele gasta soma outro número de vítimas igual à Lenda dele. Cada o jogador de vítima resiste com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). (O narrador pode testar uma vez para cada grupo de pessoas extras.) Este poder não tem nenhum efeito contra um personagem com Lenda mais alta que a do indivíduo que usa isso. Se o teste tiver sucesso e a vítima é um mortal ou uma criatura sobrenatural de Lenda 1–4, aquela vítima fica completamente e permanentemente insana. Ele não tem nenhum controle de impulso, nenhum senso de direito e injustiça, e não intendente as conseqüências de qualquer ação. Se a vítima é de Lenda 5–8, ele permanece insano por vários dias iguala aos sucessos de limiar no teste de ativação. Se a vítima é de Lenda 9 ou iguala a do Deus O poder da insanidade dura só várias horas igual aos sucessos de limiar. Uma vítima que sobreviva ao tempo dele de loucura, emerge em lucidez sem memória do que aconteceu a ele enquanto sua mente estava fora de controle. Para esta dádiva trabalhar, a vítima tem que ter um processo de pensamento racional para romper. Não trabalha em criaturas descuidadas ou seres que já são insanos.

Desviar Destino (Caos •••• ••••)

Teste: Inteligências + Ocultismo

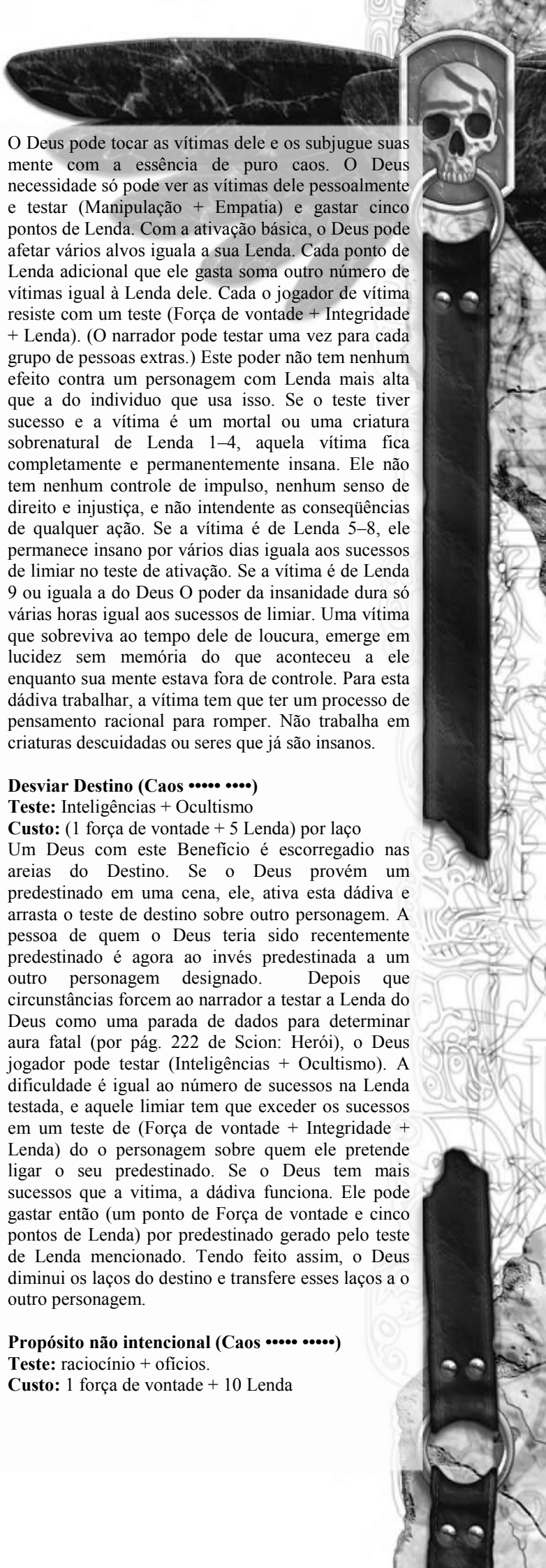
Custo: (1 força de vontade + 5 Lenda) por laço

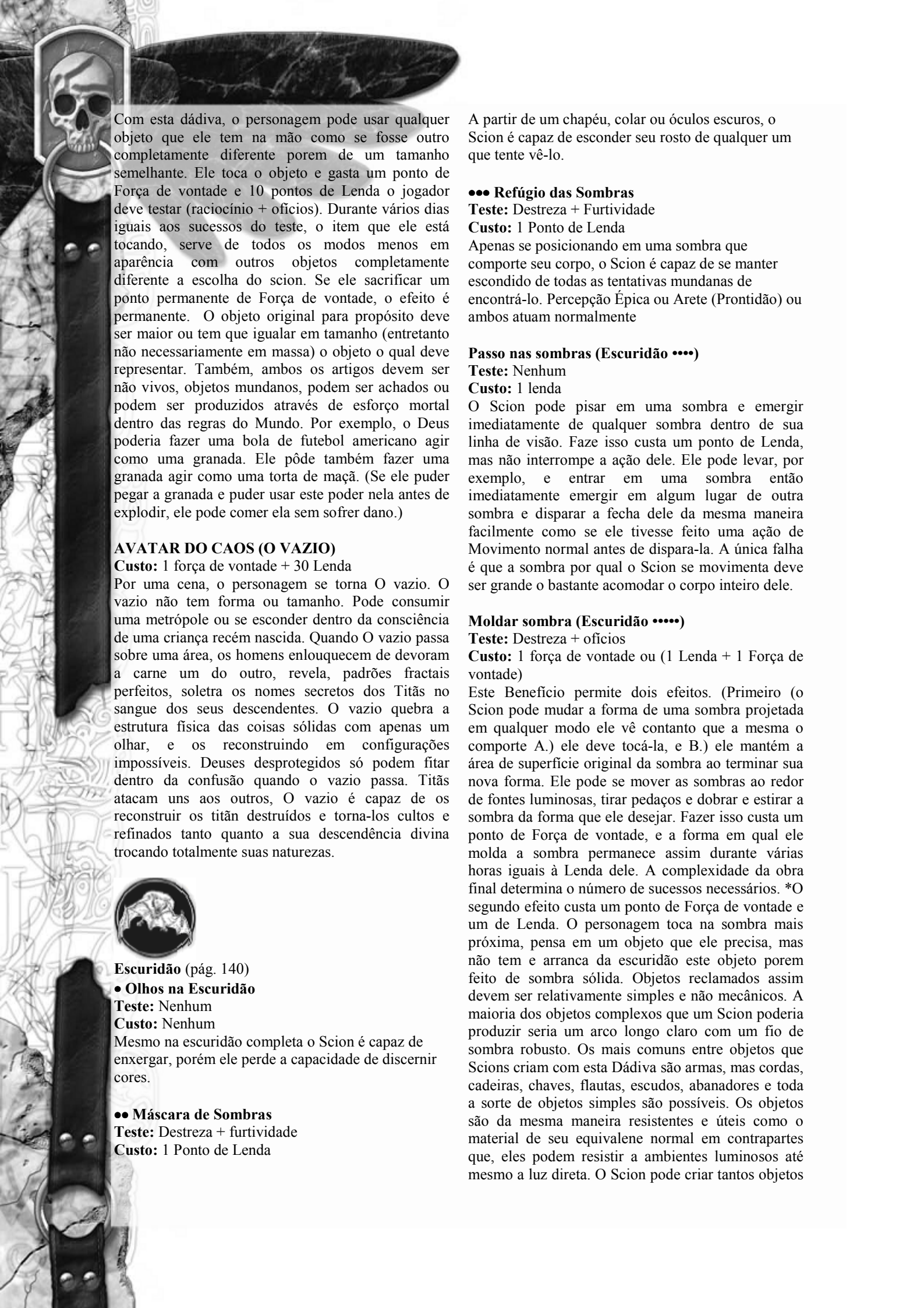
Um Deus com este Benefício é escorregadio nas areias do Destino. Se o Deus provém um predestinado em uma cena, ele, ativa esta dádiva e arrasta o teste de destino sobre outro personagem. A pessoa de quem o Deus teria sido recentemente predestinado é agora ao invés predestinada a um outro personagem designado. Depois que circunstâncias forcem ao narrador a testar a Lenda do Deus como uma parada de dados para determinar aura fatal (por pág. 222 de Scion: Herói), o Deus jogador pode testar (Inteligências + Ocultismo). A dificuldade é igual ao número de sucessos na Lenda testada, e aquele limiar tem que exceder os sucessos em um teste de (Força de vontade + Integridade + Lenda) do o personagem sobre quem ele pretende ligar o seu predestinado. Se o Deus tem mais sucessos que a vitima, a dádiva funciona. Ele pode gastar então (um ponto de Força de vontade e cinco pontos de Lenda) por predestinado gerado pelo teste de Lenda mencionado. Tendo feito assim, o Deus diminui os laços do destino e transfere esses laços a o outro personagem.

Propósito não intencional (Caos •••• •••••)

Teste: raciocínio + ofícios.

Custo: 1 força de vontade + 10 Lenda





Com esta dádiva, o personagem pode usar qualquer objeto que ele tem na mão como se fosse outro completamente diferente porém de um tamanho semelhante. Ele toca o objeto e gasta um ponto de Força de vontade e 10 pontos de Lenda o jogador deve testar (raciocínio + ofícios). Durante vários dias iguais aos sucessos do teste, o item que ele está tocando, serve de todos os modos menos em aparência com outros objetos completamente diferente a escolha do scion. Se ele sacrificar um ponto permanente de Força de vontade, o efeito é permanente. O objeto original para propósito deve ser maior ou tem que igualar em tamanho (entretanto não necessariamente em massa) o objeto o qual deve representar. Também, ambos os artigos devem ser não vivos, objetos mundanos, podem ser achados ou podem ser produzidos através de esforço mortal dentro das regras do Mundo. Por exemplo, o Deus poderia fazer uma bola de futebol americano agir como uma granada. Ele pôde também fazer uma granada agir como uma torta de maçã. (Se ele puder pegar a granada e puder usar este poder nela antes de explodir, ele pode comer ela sem sofrer dano.)

AVATAR DO CAOS (O VAZIO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O vazio. O vazio não tem forma ou tamanho. Pode consumir uma metrópole ou se esconder dentro da consciência de uma criança recém nascida. Quando O vazio passa sobre uma área, os homens enlouquecem de devoram a carne um do outro, revela, padrões fractais perfeitos, soletta os nomes secretos dos Titãs no sangue dos seus descendentes. O vazio quebra a estrutura física das coisas sólidas com apenas um olhar, e os reconstruindo em configurações impossíveis. Deuses desprotegidos só podem fitar dentro da confusão quando o vazio passa. Titãs atacam uns aos outros, O vazio é capaz de os reconstruir os titã destruídos e torna-los cultos e refinados tanto quanto a sua descendência divina trocando totalmente suas naturezas.



Escureidão (pág. 140)

• Olhos na Escureidão

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

Mesmo na escureidão completa o Scion é capaz de enxergar, porém ele perde a capacidade de discernir cores.

•• Máscara de Sombras

Teste: Destreza + furtividade

Custo: 1 Ponto de Lenda

A partir de um chapéu, colar ou óculos escuros, o Scion é capaz de esconder seu rosto de qualquer um que tente vê-lo.

••• Refúgio das Sombras

Teste: Destreza + Furtividade

Custo: 1 Ponto de Lenda

Apenas se posicionando em uma sombra que comporte seu corpo, o Scion é capaz de se manter escondido de todas as tentativas mundanas de encontrá-lo. Percepção Épica ou Arete (Prontidão) ou ambos atuam normalmente

Passo nas sombras (Escureidão ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 Lenda

O Scion pode pisar em uma sombra e emergir imediatamente de qualquer sombra dentro de sua linha de visão. Fazer isso custa um ponto de Lenda, mas não interrompe a ação dele. Ele pode levar, por exemplo, e entrar em uma sombra então imediatamente emergir em algum lugar de outra sombra e disparar a fecho dele da mesma maneira facilmente como se ele tivesse feito uma ação de Movimento normal antes de dispará-la. A única falha é que a sombra por qual o Scion se movimenta deve ser grande o bastante acomodar o corpo inteiro dele.

Moldar sombra (Escureidão •••••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 força de vontade ou (1 Lenda + 1 Força de vontade)

Este Benefício permite dois efeitos. (Primeiro (o Scion pode mudar a forma de uma sombra projetada em qualquer modo ele vê contanto que a mesma o comporte A.) ele deve tocá-la, e B.) ele mantém a área de superfície original da sombra ao terminar sua nova forma. Ele pode se mover as sombras ao redor de fontes luminosas, tirar pedaços e dobrar e esticar a sombra da forma que ele desejar. Fazer isso custa um ponto de Força de vontade, e a forma em qual ele molda a sombra permanece assim durante várias horas iguais à Lenda dele. A complexidade da obra final determina o número de sucessos necessários. *O segundo efeito custa um ponto de Força de vontade e um de Lenda. O personagem toca na sombra mais próxima, pensa em um objeto que ele precisa, mas não tem e arranca da escureidão este objeto porém feito de sombra sólida. Objetos reclamados assim devem ser relativamente simples e não mecânicos. A maioria dos objetos complexos que um Scion poderia produzir seria um arco longo claro com um fio de sombra robusto. Os mais comuns entre objetos que Scions criam com esta Dádiva são armas, mas cordas, cadeiras, chaves, flautas, escudos, abanadores e toda a sorte de objetos simples são possíveis. Os objetos são da mesma maneira resistentes e úteis como o material de seu equivalente normal em contrapartes que, eles podem resistir a ambientes luminosos até mesmo a luz direta. O Scion pode criar tantos objetos

quanto os sucessos do jogador no teste de ativação permitir, como adiante:

Objeto requerido	sucessos
5 cinco fechadas	1
10m de corda	1
flauta	1
faca	1
hankyu	2
espada	2
remo	3
lança	3
banco	4
canoa	6

(O custo para artigos de tamanho comparável deve exatamente conforme esta tabela, guiada pelo narrador, com bom senso.) Qualquer um que pode usar uma versão mundana do objeto pode usar a versão de sombra da mesma maneira que o normal, entretanto se este for perdido por uma pessoa no escuro pode se transformar em um problema para alguém sem Olhos Noturnos (Escuridão •). O Scion pode ativar esta Dádiva só uma vez por cena, e se ele está criando mais que um objeto de cada vez, ele tem que continuar puxando eles da sombra. Se ele pára por mais que um minuto, o efeito termina, embora quanto não importa o quanto de objetos ele ainda possa produzir.

Mortalha de sombra (Escuridão •••• •)

Teste: Força

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

O personagem estende os braços dele sobre em um gesto selvagem que literalmente arranca a luz o ar. Como resultado, uma área de semi-esférica de no máximo com um rádio em metros igual (sucessos do teste x 5) se torna negra como o ébano. Só personagens com olhos noturnos podem ver qualquer coisa dentro da área de efeito. Esta escuridão dura contanto que o Scion fique dentro a área de efeito e faça testes para que ela permaneça. luz solar direta dissolve a mortalha de escuridão, mas lentamente. Cada hora de luz solar direta reduz o rádio do efeito através de 10 metros.

Corpos de sombra (Escuridão •••• ••)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

O Scion envolve se corpo com alguma sombra que esteja ao seu redor então o jogador testa e gasta os pontos. A sombra toma a forma corpo do Scion, o fazendo tangível, entretanto irreconhecível, como uma silhueta tridimensional. Então, para cada cinco sucessos que o jogador seguir no teste de ativação, uma sombra semi-tangível é duplicados criada a partir da forma tenebrosa do Scion. Cada duplicata tem o os mesmos Atributos Físicos mundanos do Scion e os mesmos níveis em Habilidades que representem atributos físicos. Estas duplicatas semi-

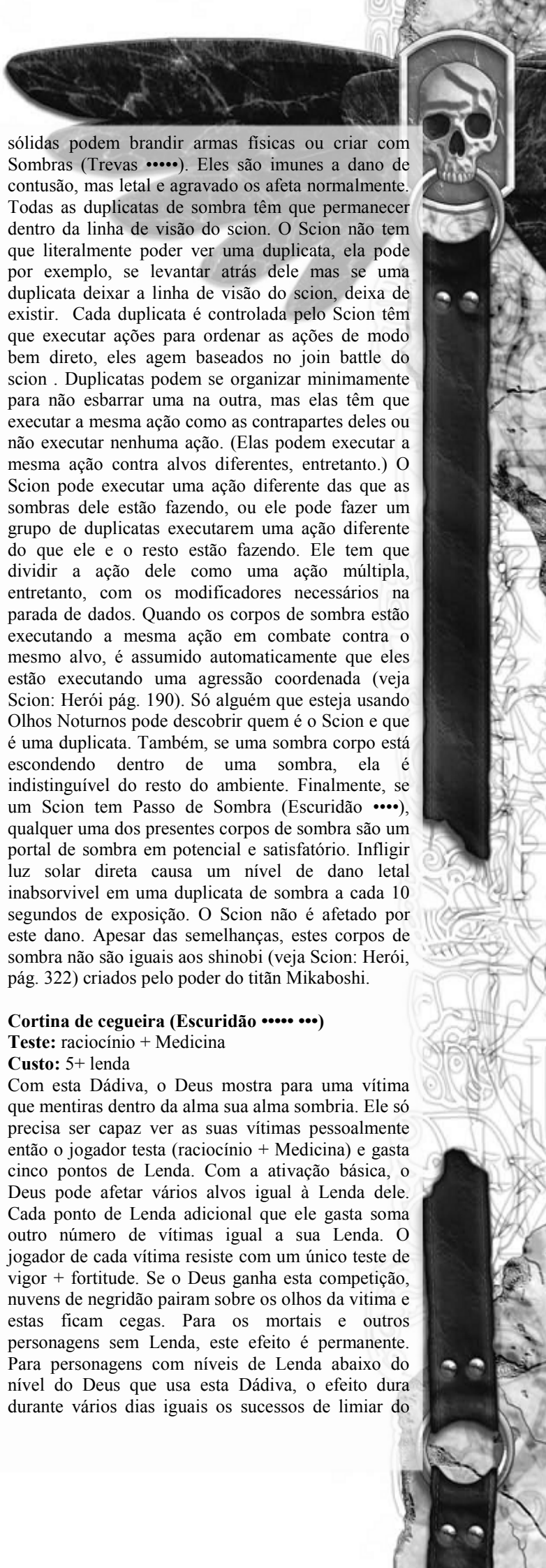
sólidas podem brandir armas físicas ou criar com Sombras (Trevas •••••). Eles são imunes a dano de contusão, mas letal e agravado os afeta normalmente. Todas as duplicatas de sombra têm que permanecer dentro da linha de visão do scion. O Scion não tem que literalmente poder ver uma duplicata, ela pode por exemplo, se levantar atrás dele mas se uma duplicata deixar a linha de visão do scion, deixa de existir. Cada duplicata é controlada pelo Scion têm que executar ações para ordenar as ações de modo bem direto, eles agem baseados no join battle do scion. Duplicatas podem se organizar minimamente para não esbarrar uma na outra, mas elas têm que executar a mesma ação como as contrapartes deles ou não executar nenhuma ação. (Elas podem executar a mesma ação contra alvos diferentes, entretanto.) O Scion pode executar uma ação diferente das que as sombras dele estão fazendo, ou ele pode fazer um grupo de duplicatas executarem uma ação diferente do que ele e o resto estão fazendo. Ele tem que dividir a ação dele como uma ação múltipla, entretanto, com os modificadores necessários na parada de dados. Quando os corpos de sombra estão executando a mesma ação em combate contra o mesmo alvo, é assumido automaticamente que eles estão executando uma agressão coordenada (veja Scion: Herói pág. 190). Só alguém que esteja usando Olhos Noturnos pode descobrir quem é o Scion e que é uma duplicata. Também, se uma sombra corpo está escondendo dentro de uma sombra, ela é indistinguível do resto do ambiente. Finalmente, se um Scion tem Passo de Sombra (Escuridão ••••), qualquer uma dos presentes corpos de sombra são um portal de sombra em potencial e satisfatório. Infligir luz solar direta causa um nível de dano letal inabsovirível em uma duplicata de sombra a cada 10 segundos de exposição. O Scion não é afetado por este dano. Apesar das semelhanças, estes corpos de sombra não são iguais aos shinobi (veja Scion: Herói, pág. 322) criados pelo poder do titã Mikaboshi.

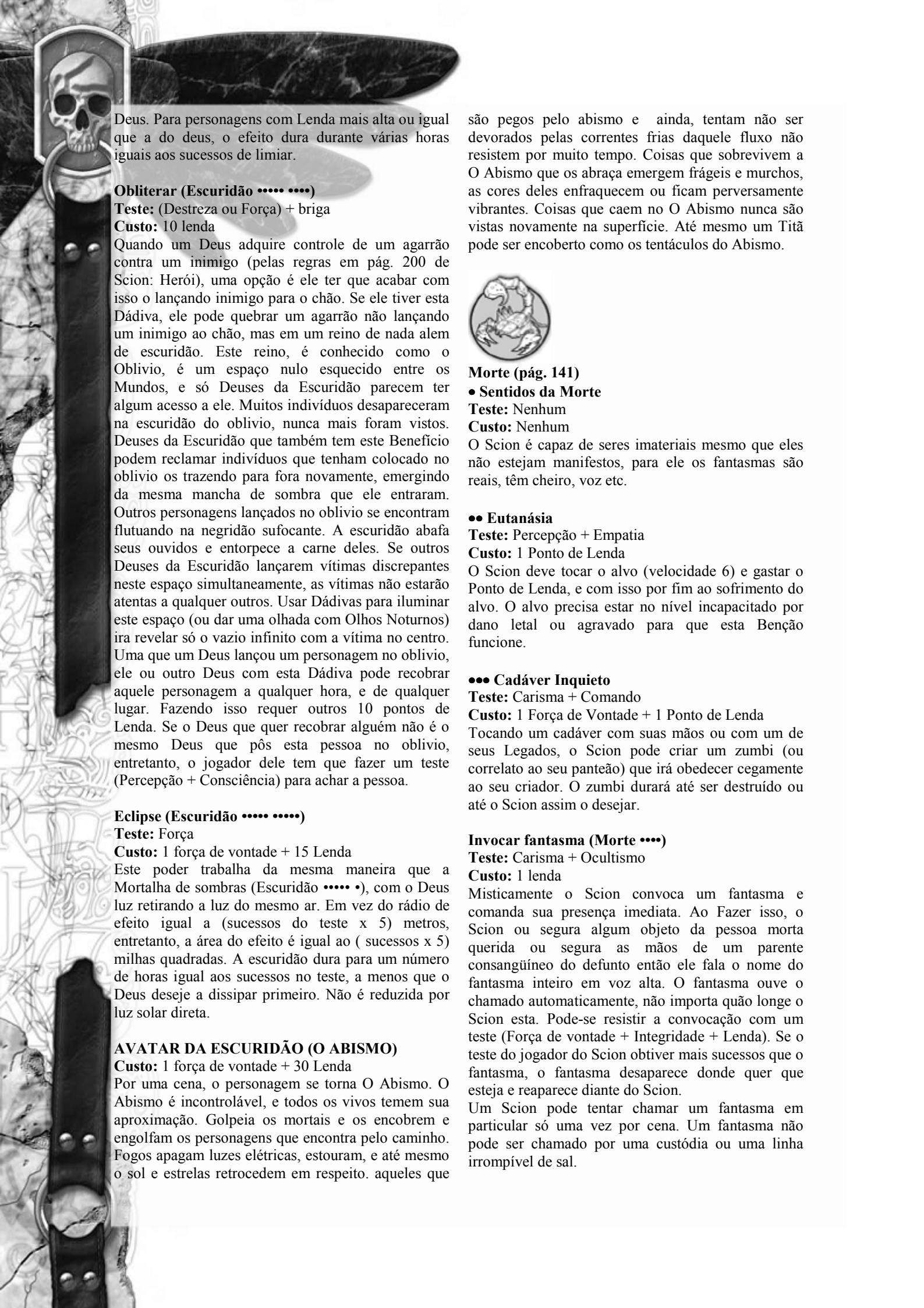
Cortina de cegueira (Escuridão •••• •••)

Teste: raciocínio + Medicina

Custo: 5+ lenda

Com esta Dádiva, o Deus mostra para uma vítima que mentiras dentro da alma sua alma sombria. Ele só precisa ser capaz ver as suas vítimas pessoalmente então o jogador testa (raciocínio + Medicina) e gasta cinco pontos de Lenda. Com a ativação básica, o Deus pode afetar vários alvos igual à Lenda dele. Cada ponto de Lenda adicional que ele gasta soma outro número de vítimas igual a sua Lenda. O jogador de cada vítima resiste com um único teste de vigor + fortitude. Se o Deus ganha esta competição, nuvens de negridão pairam sobre os olhos da vitima e estas ficam cegas. Para os mortais e outros personagens sem Lenda, este efeito é permanente. Para personagens com níveis de Lenda abaixo do nível do Deus que usa esta Dádiva, o efeito dura durante vários dias iguais os sucessos de limiar do





Deus. Para personagens com Lenda mais alta ou igual que a do deus, o efeito dura durante várias horas iguais aos sucessos de limiar.

Obliterar (Escuridão ••••• •••••)

Teste: (Destreza ou Força) + briga

Custo: 10 lenda

Quando um Deus adquire controle de um agarrão contra um inimigo (pelas regras em pág. 200 de Scion: Herói), uma opção é ele ter que acabar com isso o lançando inimigo para o chão. Se ele tiver esta Dádiva, ele pode quebrar um agarrão não lançando um inimigo ao chão, mas em um reino de nada além de escuridão. Este reino, é conhecido como o Oblívio, é um espaço nulo esquecido entre os Mundos, e só Deuses da Escuridão parecem ter algum acesso a ele. Muitos indivíduos desapareceram na escuridão do oblívio, nunca mais foram vistos. Deuses da Escuridão que também tem este Benefício podem reclamar indivíduos que tenham colocado no oblívio os trazendo para fora novamente, emergindo da mesma mancha de sombra que ele entraram. Outros personagens lançados no oblívio se encontram flutuando na negridão sufocante. A escuridão abafa seus ouvidos e entorpece a carne deles. Se outros Deuses da Escuridão lançarem vítimas discrepantes neste espaço simultaneamente, as vítimas não estarão atentas a qualquer outros. Usar Dádivas para iluminar este espaço (ou dar uma olhada com Olhos Noturnos) ira revelar só o vazio infinito com a vítima no centro. Uma que um Deus lançou um personagem no oblívio, ele ou outro Deus com esta Dádiva pode recobrar aquele personagem a qualquer hora, e de qualquer lugar. Fazendo isso requer outros 10 pontos de Lenda. Se o Deus que quer recobrar alguém não é o mesmo Deus que pôs esta pessoa no oblívio, entretanto, o jogador dele tem que fazer um teste (Percepção + Consciência) para achar a pessoa.

Eclipse (Escuridão ••••• •••••)

Teste: Força

Custo: 1 força de vontade + 15 Lenda

Este poder trabalha da mesma maneira que a Mortalha de sombras (Escuridão ••••• •), com o Deus luz retirando a luz do mesmo ar. Em vez do rádio de efeito igual a (sucessos do teste x 5) metros, entretanto, a área do efeito é igual ao (sucessos x 5) milhas quadradas. A escuridão dura para um número de horas igual aos sucessos no teste, a menos que o Deus deseje a dissipar primeiro. Não é reduzida por luz solar direta.

AVATAR DA ESCURIDÃO (O ABISMO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Abismo. O Abismo é incontrolável, e todos os vivos temem sua aproximação. Golpeia os mortais e os encobrem e engolfam os personagens que encontra pelo caminho. Fogos apagam luzes elétricas, estouram, e até mesmo o sol e estrelas retrocedem em respeito. aqueles que

são pegos pelo abismo e ainda, tentam não ser devorados pelas correntes frias daquele fluxo não resistem por muito tempo. Coisas que sobrevivem a O Abismo que os abraça emergem frágeis e murchos, as cores deles enfraquecem ou ficam perversamente vibrantes. Coisas que caem no O Abismo nunca são vistas novamente na superfície. Até mesmo um Titã pode ser encoberto como os tentáculos do Abismo.



Morte (pág. 141)

• Sentidos da Morte

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

O Scion é capaz de seres imateriais mesmo que eles não estejam manifestos, para ele os fantasmas são reais, têm cheiro, voz etc.

•• Eutanásia

Teste: Percepção + Empatia

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion deve tocar o alvo (velocidade 6) e gastar o Ponto de Lenda, e com isso por fim ao sofrimento do alvo. O alvo precisa estar no nível incapacitado por dano letal ou agravado para que esta Benção funcione.

••• Cadáver Inquieto

Teste: Carisma + Comando

Custo: 1 Força de Vontade + 1 Ponto de Lenda

Tocando um cadáver com suas mãos ou com um de seus Legados, o Scion pode criar um zumbi (ou correlato ao seu panteão) que irá obedecer cegamente ao seu criador. O zumbi durará até ser destruído ou até o Scion assim o desejar.

Invocar fantasma (Morte ••••)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 1 lenda

Misticamente o Scion convoca um fantasma e comanda sua presença imediata. Ao Fazer isso, o Scion ou segura algum objeto da pessoa morta querida ou segura as mãos de um parente consanguíneo do defunto então ele fala o nome do fantasma inteiro em voz alta. O fantasma ouve o chamado automaticamente, não importa quão longe o Scion esta. Pode-se resistir a convocação com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). Se o teste do jogador do Scion obtiver mais sucessos que o fantasma, o fantasma desaparece donde quer que esteja e reaparece diante do Scion.

Um Scion pode tentar chamar um fantasma em particular só uma vez por cena. Um fantasma não pode ser chamado por uma custódia ou uma linha irrompível de sal.

O toque da mãe (Morte •••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 Lenda

Um Scion com sentir morte (Morte •) pode ver, ouvir e tocar fantasmas que não vão ou não podem se materializar, mas o senso de toque concebido por essa Dádiva é apenas ilusório. Se o Scion tentar causar dano ou conter o fantasma, a mão dele atravessa seu corpo. Com o Toque de Mãe, poder nomeado por Scions de Izanami, o scion carrega o corpo dele com uma crepitante energia negra que pode conter ou pode romper o corpo intangível dos fantasmas. Esta energia só é visível para fantasmas e esses que podem ver fantasmas, e os Scions podem estender sua aura para cercar qualquer objeto nas mãos dele. Uma maça de energia pode viajar com qualquer projétil que o Scion lançar ou disparar de um objeto sobre sua posse, embora se dissipe quando o objeto entrar em repouso. Quando o Scion gasta um ponto de Lenda, esta, energia negra o cerca por uma cena. Durante aquela cena, ela pode agarrar fantasmas tão efetivamente quanto ele pode agarrar os inimigos físicos, dele e infligir dano letal neles. Se o Scion atacar um mortal que esta possesso por um fantasma, faça dois testes de dano um contra o mortal e outro contra o fantasma. O mortal e o fantasma absorvem o dano separadamente.

Exorcismo (Morte ••••• •)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 1 força de vontade

O Scion ou pode expelir um único fantasma de um anfitrião mortal que está possuindo, e retira-lo do Mundo completamente, ou repelir um grupo de

fantasmas da área imediatamente Libertar anfitrião de seu possuidor, precisa apenas que o Scion estabeleça contato de olho no olho com o mortal, e tocar o tórax com a palma aberta dele e gritar “dissipa ti!” Se o jogador do Scion obtiver mais sucessos que o fantasma que esta possuindo o corpo, este é expelido e não pode possuir qualquer um outro para o resto da cena. Para mandar um fantasma do Mundo para o Submundo, o Scion faz igual a expelir um fantasma de um mortal anfitrião mas precisa tacar a carne incorpórea do fantasma ao invés. O fantasma resiste a este efeito com um teste (Força + Atletismos) como a essência do fantasma agarra o Mundo com todas as suas forças. Se o jogador do Scion obtiver mais sucessos, o fantasma é lançado novamente ao submundo de onde veio. Não pode retornar durante vários dias iguais à Lenda do Scion. Se o Scion tentar banir uma horda de fantasmas, ele aplaude as mãos dele e grita “dissipa ti!” Para cada três sucessos que o jogador dele segue no teste de ativação, ele lança um fantasma para traz. Cada fantasma é desmaterializado e lançado 10 metros para trás por ponto de Lenda do Scion. Depois disso, o fantasma pode não pode chegar perto do scion por várias horas igual a Lenda do Scion.

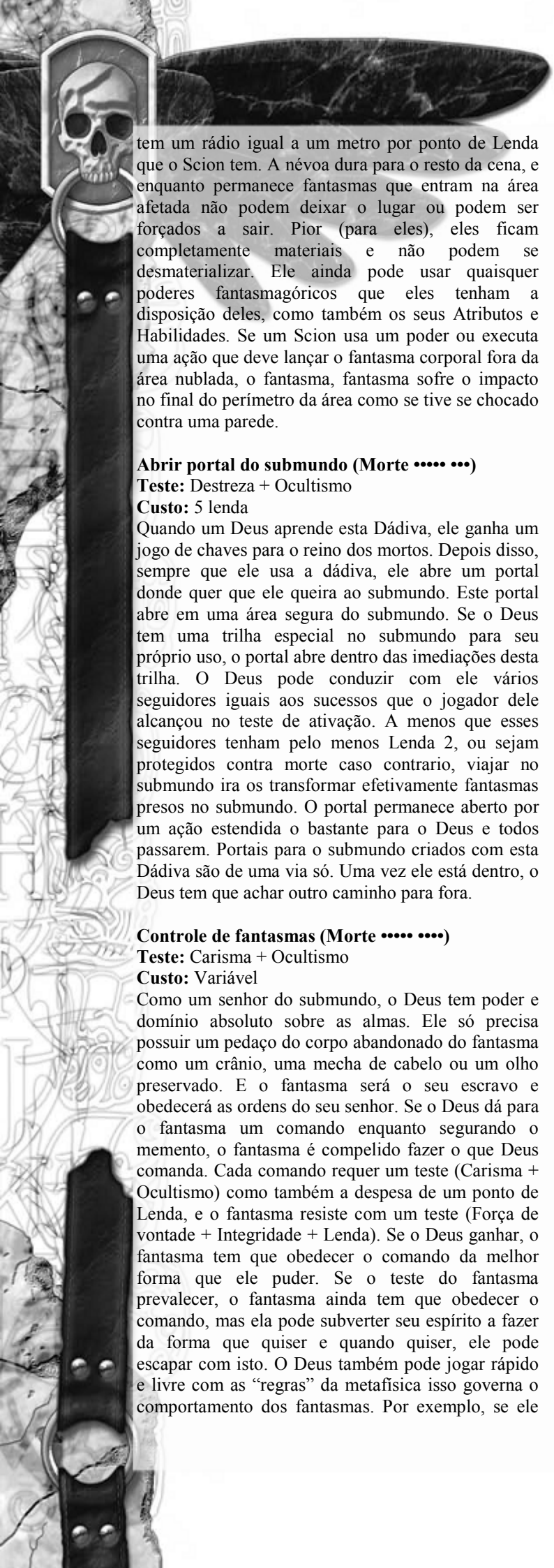
Névoas assombradas (Morte ••••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 1 Lenda

O Scion respira fundo e exala uma ondulada névoa branca que afunda ao chão e cobre a área circunvizinha em uma manta que cobre ate os joelhos. Fazer isso torna os alvos inativos por cinco tick's por ponto de Lenda que ele possui. Esta área





tem um rádio igual a um metro por ponto de Lenda que o Scion tem. A névoa dura para o resto da cena, e enquanto permanece fantasmas que entram na área afetada não podem deixar o lugar ou podem ser forçados a sair. Pior (para eles), eles ficam completamente materiais e não podem se desmaterializar. Ele ainda pode usar quaisquer poderes fantasmagóricos que eles tenham a disposição deles, como também os seus Atributos e Habilidades. Se um Scion usa um poder ou executa uma ação que deve lançar o fantasma corporal fora da área nublada, o fantasma, fantasma sofre o impacto no final do perímetro da área como se tive se chocado contra uma parede.

Abrir portal do submundo (Morte •••• •••)

Teste: Destreza + Ocultismo

Custo: 5 lenda

Quando um Deus aprende esta Dádiva, ele ganha um jogo de chaves para o reino dos mortos. Depois disso, sempre que ele usa a dádiva, ele abre um portal donde quer que ele queira ao submundo. Este portal abre em uma área segura do submundo. Se o Deus tem uma trilha especial no submundo para seu próprio uso, o portal abre dentro das imediações desta trilha. O Deus pode conduzir com ele vários seguidores iguais aos sucessos que o jogador dele alcançou no teste de ativação. A menos que esses seguidores tenham pelo menos Lenda 2, ou sejam protegidos contra morte caso contrário, viajar no submundo irá os transformar efetivamente fantasmas presos no submundo. O portal permanece aberto por um ação estendida o bastante para o Deus e todos passarem. Portais para o submundo criados com esta Dádiva são de uma via só. Uma vez ele está dentro, o Deus tem que achar outro caminho para fora.

Controle de fantasmas (Morte •••• ••••)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: Variável

Como um senhor do submundo, o Deus tem poder e domínio absoluto sobre as almas. Ele só precisa possuir um pedaço do corpo abandonado do fantasma como um crânio, uma mecha de cabelo ou um olho preservado. E o fantasma será o seu escravo e obedecerá as ordens do seu senhor. Se o Deus dá para o fantasma um comando enquanto segurando o memento, o fantasma é compelido fazer o que Deus comanda. Cada comando requer um teste (Carisma + Ocultismo) como também a despesa de um ponto de Lenda, e o fantasma resiste com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). Se o Deus ganhar, o fantasma tem que obedecer o comando da melhor forma que ele puder. Se o teste do fantasma prevalecer, o fantasma ainda tem que obedecer o comando, mas ela pode subverter seu espírito a fazer da forma que quiser e quando quiser, ele pode escapar com isto. O Deus também pode jogar rápido e livre com as “regras” da metafísica isso governa o comportamento dos fantasmas. Por exemplo, se ele

implanta um memento que lhe permite controlar o fantasma em um corpo morto, e gasta dois pontos Lenda, o fantasma é temporariamente preso naquele corpo, o tornando um corpo animado como um cadáver faminto (veja Scion: Herói, pág. 294). tem as habilidades e características básicas de um cadáver faminto, entretanto não tem fome para cérebros ou assume Virtudes obscuras se já não as tem. Se o Deus adquirir um mortal de alguma maneira para engolir o memento, e ele gasta dois pontos Lenda, o fantasma pode possuir aquela pessoa livremente até o memento passar naturalmente para fora do sistema orgânico do mortal. O Deus também pode fazer o fantasma se manifestar no Mundo por uma cena. O Deus necessidade só gastar três pontos de Lenda, e o fantasma é tão visível e sólido quanto são os mortais ao redor dele para o resto da cena. Enquanto o Deus tiver o memento, ele pode falar nele como se este fosse um microfone e fizer o fantasma o ouvir. Igualmente, o fantasma pode se comunicar com ele, sua voz é emitindo do memento. Também, contanto que o Deus esteja usando o memento da pessoa, o fantasma não pode levantar a mão contra ele de forma alguma. Finalmente, se o Deus cansar do fantasma, ele, pode devorar o memento. Fazer lhe concede cinco pontos de Lenda e destrói o fantasma. Para um memento trabalhar com um fantasma, este deve ser colhido do cadáver do fantasma dentro de 24 horas de diferença da morte (antes ou depois também serve). Também, a pessoa deve ser um mortal regular. O memento dura por muitos anos como se a pessoa estivesse viva, multiplicou pela Lenda do Deus na ocasião que o memento foi colhido. Se o fantasma está em perigo de ser destruído antes disso, seu memento esquenta notoriamente e brilha com uma luz amarelada-pálida. Se o Deus não fizer nada para prevenir a destruição do fantasma, o memento se desintegra em pó enquanto fantasma é obliterado.

Greve de morte (Morte •••• •••••)

Teste: Manipulação + Medicina

Custo: 10 lenda

O Deus fala o nome de uma vítima viva ou morta recentemente e diz (respectivamente) a qualquer um “morra,” ou “Espere.” A vítima viva ou novo espírito não pode ouvir esta prece. O Deus gasta então 10 pontos de Lenda e testa (Manipulação + Medicina). Se o alvo é uma vítima viva com um nível de Lenda menor que 9, o jogador dele resiste a este efeito com um teste (vigor + Fortitude). Se o teste do Deus armazena mais sucessos, a vítima morre imediatamente, embora não haja o estado atual dele de saúde ou vontade para falecer naquele mesmo lugar. Se o alvo é o cadáver de uma pessoa que recentemente morreu, aquela pessoa pode muito bem retornar a vida quando o Deus lhe comanda que espere. Se a pessoa morreu dentro de vários minutos igual aos sucessos do jogador do deus no teste de ativação, a alma pessoa ouve o comando do Deus e retorna para o corpo. Se o Deus ou alguém com ele

pode curar os níveis de vitalidade antes de o espírito retornar, a alma renega a morte e retorna a vida. Ele poderia despertar terrivelmente ferido, mas pelo menos ele está vivo. Um Deus pode executar esta Dádiva (em qualquer aspecto) em uma pessoa só uma vez por cena. Ele pode executar isto em muitas pessoas diferentes na cena como ele desejar, embora. Ele não possa executar isto em qualquer personagem com Lenda 9 ou maior.

AVATAR DE MORTE (O CEIFEIRO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Ceifeiro. Ele leva uma foice nomeada de: Inevitabilidade, e usa longos roupões feitos de homens mortos que o agarram o e tentam subir um sobre o outro eternamente. Onde O Ceifeiro passa olhos o contemplam, os mortais morrem em rebanhos. Onde O Ceifeiro pisa, florestas morrem. Onde sua foice passa qualquer Deus, mas a não ser outro Avatar é rasgado em pedaços. O Ceifeiro pode matar um Titã que estiver ferido, embora aquela vitória seja amarga. Melhor ainda, O Ceifeiro pode negar morte por um grave ferimento tento assim a chance de aprisionar aquele Titã mais uma vez.



Terra (pág. 141)

● Enterrado em Segurança

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

Não há quantidade de terra ou de destroços de um prédio em demolição que assuste o Scion, mesmo preso sob os escombros de um edifício, o Scion não tem seu corpo quebrado, não tem problemas em respirar em meio à poeira, porém ele ainda pode morrer de fome e sede se não for resgatado.

●● Sussurros do Eco

Teste: Percepção + Prontidão

Custo: Nenhum

Batendo no chão, parede ou rocha, o Scion pode descobrir densidades, falhas, buracos e cavernas apenas ouvido o som se propagar, além de poder estar procurando algo específico como petróleo, ouro ou pedras preciosas.

●●● Moldar

Teste: Destreza + Ofícios (moldar)

Custo: 1 Ponto de Lenda

Com as mãos nuas o Scion é capaz de moldar rocha, concreto, barro cozido ou metal da forma que bem entender. O Scion afeta até 29kg por vez

Armadura de terra (Terra ●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

O Scion pisa em um pouco de terra, e uma nuvem grossa de partículas da substância se eleva no ar ao redor dele. Esta nuvem roda ao redor dele e se acumula no corpo como um terno blindado porem com capacete. Qualquer substância térrea vai ser suficiente, isso inclui pedregulho, lama, e areia. A armadura que as partículas criam tem uma absorção letal e de contusão igual a metade da Lenda do Scion (arredondado para cima), como também uma penalidade de mobilidade (veja Scion: Herói, pág. 204). Dura para o resto da cena ao término desta armadura se quebra em um milhão de pedaços e cai aos pés do scion. Um Scion com Moldar (Terra ●●●) pode fazer a blindagem em uma forma estilizada, mas só se o Scion que usa a armadura permanecer parado tempo o bastante para permitir isso.

Viagem pela terra (Terra ●●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

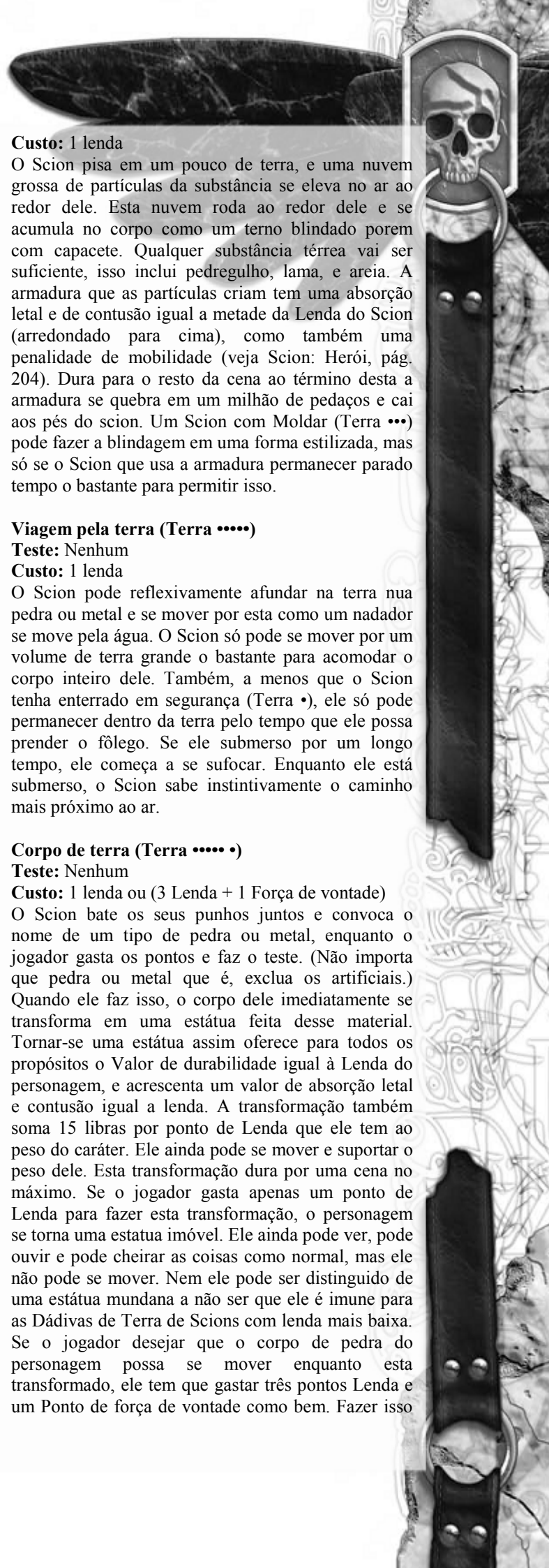
O Scion pode reflexivamente afundar na terra nua pedra ou metal e se mover por esta como um nadador se move pela água. O Scion só pode se mover por um volume de terra grande o bastante para acomodar o corpo inteiro dele. Também, a menos que o Scion tenha enterrado em segurança (Terra ●), ele só pode permanecer dentro da terra pelo tempo que ele possa prender o fôlego. Se ele submerso por um longo tempo, ele começa a se sufocar. Enquanto ele está submerso, o Scion sabe instintivamente o caminho mais próximo ao ar.


Corpo de terra (Terra ●●●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda ou (3 Lenda + 1 Força de vontade)

O Scion bate os seus punhos juntos e convoca o nome de um tipo de pedra ou metal, enquanto o jogador gasta os pontos e faz o teste. (Não importa que pedra ou metal que é, exclua os artificiais.) Quando ele faz isso, o corpo dele imediatamente se transforma em uma estátua feita desse material. Tornar-se uma estátua assim oferece para todos os propósitos o Valor de durabilidade igual à Lenda do personagem, e acrescenta um valor de absorção letal e contusão igual a lenda. A transformação também soma 15 libras por ponto de Lenda que ele tem ao peso do caráter. Ele ainda pode se mover e suportar o peso dele. Esta transformação dura por uma cena no máximo. Se o jogador gasta apenas um ponto de Lenda para fazer esta transformação, o personagem se torna uma estatua imóvel. Ele ainda pode ver, pode ouvir e pode cheirar as coisas como normal, mas ele não pode se mover. Nem ele pode ser distinguido de uma estátua mundana a não ser que ele é imune para as Dádivas de Terra de Scions com lenda mais baixa. Se o jogador desejar que o corpo de pedra do personagem possa se mover enquanto esta transformado, ele tem que gastar três pontos Lenda e um Ponto de força de vontade como bem. Fazer isso





lhe permite mover-se como normal, até o limite da Destreza e Destreza Épica. A sua liberdade de movimento não muda o peso aumentado, entretanto, assim se ele não tem truques como equilíbrio divino ou Escalador aranha, a fragilidade do ambiente poderia reduzir o movimento dele severamente.

Deslizamento de Terra (Terra ●)

Teste: Força + Ofícios

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

Movendo os braços dele como os de um maestro de uma orquestra, o Scion pode mudar mentalmente a forma de qualquer terra nua ou apedrejada dentro da linha dele de visão, fora para uma área de 50 metros por ponto de Lenda que ele tem. Ele pode fazer mastros denteados de pedra sobre a superfície, ou ele pode abrir fendas em baixo dos pés dos inimigos dele. Ele pode escavar uma depressão satisfatória em um local de uma massa grave ou erguer uma parede térrea para manter os desordeiros à distância. Ele pode separar uma folha de terra de uma ladeira enviar caminho a baixo, ou ele pode parar um deslizamento de terra e pode forçá-lo a se reunir debaixo dos seus pés. O Scion pode reformar cinco metros cúbicos de terra por sucesso que o jogador dele consegue no teste de ativação (incluindo qualquer sucesso de bonificação de Força Épica). Ele permanece em controle mental da terra por uma cena. Se um segundo Scion tenta arrancar controle da terra do primeiro, é necessário um teste de ativação contrário. Quem adquirir mais sucessos em um único teste governa o alcance e a intensidade do efeito por uma cena. Quando a duração acaba, qualquer forma que a terra esteja permanece a menos que seja mudada pela gravidade.

Criação de Terra (Terra ●●)

Teste: Força + ofícios

Custo: 1 lenda por mero cúbico

O domínio do Deus sobre a terra é tal que ele pode criar pedra, terra e metal literalmente do nada. Ele só reúne as mãos dele e convoca o material e o jogador dele gasta cinco pontos Lenda e testa (Força + ofícios). Com esta Dádiva, ele pode criar qualquer coisa desde areia a granito até diamantes e aço. Qualquer substância que Terra seja de domínio da terra é possível desde que o narrador permita isso no jogo. Em um teste bem sucedido, o Deus cria um máximo volume igual a um metro cúbico por sucesso no teste, para o custo de um ponto de Lenda por metro cúbico. A massa se forma como uma esfera áspera, assim o Deus deve fisicamente trabalhá-la (ou usar moldar- Terra ●●) para moldá-la na forma que ele quer na verdade. Também, o Deus pode criar só um tipo de material por teste de ativação.

Infusão de Propriedades (Terra ●●●)

Teste: Inteligência + Ciência

Custo: 5 lenda por propriedade

Para um Deus, qualquer propriedade de um material que tem sua estrutura atômica está sujeita a manipulação de forma que ele pode alterar a matéria resultante. Se o Deus pode identificar uma propriedade específica de um material que está sob o domínio da Esfera de terra, ele pode trocar suas qualidades como com as propriedades de outros materiais debaixo da mesma Esfera. Por exemplo, vidro é bom condutor de luz, mas não de eletricidade. Ainda um Deus com esta Dádiva poderia dar ao vidro a condutividade elétrica que ouro tem. Ele poderia fazer um copo de vidro tão forte quanto concreto, mas com condutividade lumínica e uma massa igual a de titânio. O Deus tem que tocar o material e deve estar em controle dele para usar esta Dádiva. Exemplos de propriedades que podem ser mudadas são: condutividade elétrica, condutividade de calor, condutividade sonora, durabilidade, densidade, resistência à tração, fragilidade e opacidade. Porém, se você não sabe nada sobre metalúrgica ou física (você nunca estudou...), fica difícil. O modo mais fácil para pensar nesta Dádiva é que se você quer fazer um item de um material que não está revestido para aquele propósito (uma arma de ouro sólido, por exemplo), esta Dádiva faz o material de forma mágica e satisfatória para aquele trabalho.

Controle de Magma (Terra ●●●●)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 10 lenda

Por uma cena, o personagem se torna completamente imune ao toque da lava e pode controlar esta com um grau limitado com a mente dele. Se ele está próximo uma poça ou fluxo de lava, ele pode caminhar em sua superfície sem se queimar, deixando um rastro de pegadas de pedra para trás. Ele pode mergulhar na lava e nadar por esta tão facilmente quanto na água ele tem que usar sussurros do eco (veja Scion: Herói, pág. 141) para ficar em baixo da superfície. Ele pode até mesmo abrir caminho através da pedra líquida incandescente para subir a superfície e movê-las ao comando mental dele. Ele pode controlar cinco metros cúbicos de lava por ponto de Lenda que ele tem. (Por exemplo, com a Lenda mínima requerida para ter esta Dádiva, o Deus poderia criar e poderia manipular um tentáculo de lava um metro em diâmetro e 70 metros de comprimento.) Atacar com um tentáculo da lava animado necessita que o jogador do personagem faça um teste (Destreza + ofícios), e um golpe próspero que inflige (10 + mais limiar de ataque) níveis de dano letal, absorção letal mitiga este dano, mas são infligidos sucessos que sobram arredondado para cima, em dano direto. Depois disso, o magma adere à vítima, infligindo níveis de vitalidade por ação que faz o, até a lava esfriar ou ser raspada a carne em baixo desta é destruída. Ativar este poder custa 10 pontos de Lenda. O controle de fato mostrando sobre a lava e executado com a mente da pessoa e requer um próspero teste (Destreza + ofícios). Normalmente,

esta Dádiva trabalha só em lava que o personagem possa ver. Se o personagem tem **Sussurros do eco**, entretanto, ele pode descobrir lava dentro da área das suas percepções, então ele pode chamar aquela lava e ate superfície ao redor dele. Se ele for esperto, ele pode até mesmo fazer a lava estourar direito abaixo dos pés de um oponente como um ataque inesperado. Este poder trabalha no Mundo, no submundo, e no Overworld. Correntes de Magma existem em baixo da pele dos abismais e planos etéreos da mesma maneira que existem na terra não porque esses lugares são geologicamente jovens e ativos, mas porque os Deuses primogênitos da Terra e Fogo fizeram isso assim. Correntes de lava também passam pelos os corpos de certos Titãs.

AVATAR DA TERRA (O Modelador)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Para uma cena, o Deus se torna O modelador a figura poderosa de metal e pedra cujo as mãos podem se tornar as ferramentas de qualquer pedreiro. Os pensamentos do O modelador podem torcer terra e pedra. O Modelador pode elevar fortificações de uma planície sem traços característicos e reconstruir as ruínas antigas dos lugares perdidos do Mundo. O Modelador pode desviar uma inundação usando uma mão dele para desviar a onda, ou ele pode engolir exércitos no abraço negro da terra. O Modelador pode montar uma fileira larga de terra como uma onda do mar ou estremecer as fundações das cidades. O Modelador só pode enterrar um Deus no templo dele ou pode fixar um único membro de um titã por tempos longos.



Fertilidade (pág. 142)

● Polegar Verde

Teste: Nenhum

Custo: 1 ponto de Lenda por planta/ grupo de plantas por ano

O Scion precisa apenas tocar as plantas que está cuidando para que elas cresçam e se desenvolvam perfeitamente.

●● Limpeza

Teste: Vigor + Sobrevivência

Custo: 1 Ponto de Lenda

Todo jardineiro e fazendeiro sabem como é difícil lidar com pragas e infestações, com esta Benção o Scion é capaz de cessar estes eventos deixando tudo como se nada houvesse ocorrido.

●●● Benção ou Maldição

Teste: Vigor + Sobrevivência

Custo: 3 Pontos de Lenda

O Scion é capaz de abençoar uma terra, deixando-a sempre verdejante e livre de pragas e doenças, ou amaldiçoar fazendo com eu nada floresça. Vermes estejam sempre presentes mesmo sob ação de vermicidas e pragas estarão sempre rodeando o local.

Camuflagem natural (Fertilidade ●●●●)

Teste: Destreza + furtividade

Custo: 1 lenda

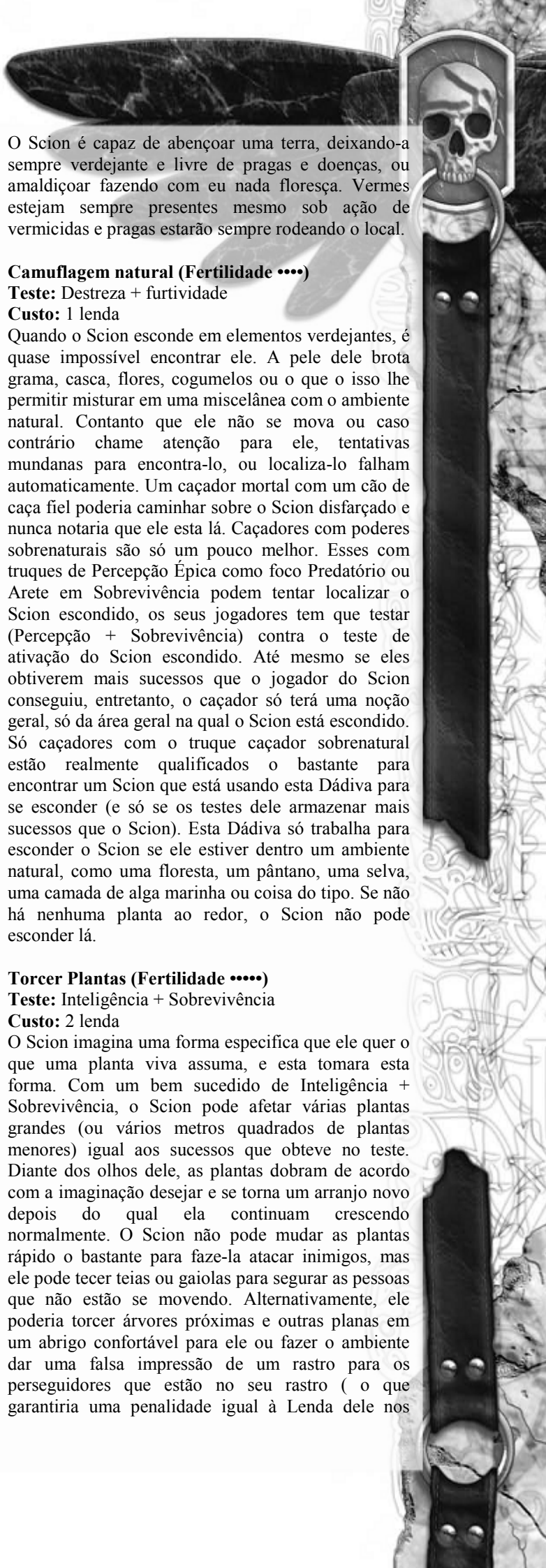
Quando o Scion esconde em elementos verdejantes, é quase impossível encontrar ele. A pele dele brota grama, casca, flores, cogumelos ou o que o isso lhe permitir misturar em uma miscelânea com o ambiente natural. Contudo que ele não se mova ou caso contrário chame atenção para ele, tentativas mundanas para encontra-lo, ou localiza-lo falham automaticamente. Um caçador mortal com um cão de caça fiel poderia caminhar sobre o Scion disfarçado e nunca notaria que ele esta lá. Caçadores com poderes sobrenaturais são só um pouco melhor. Esses com truques de Percepção Épica como foco Predatório ou Arete em Sobrevivência podem tentar localizar o Scion escondido, os seus jogadores tem que testar (Percepção + Sobrevivência) contra o teste de ativação do Scion escondido. Até mesmo se eles obtiverem mais sucessos que o jogador do Scion conseguiu, entretanto, o caçador só terá uma noção geral, só da área geral na qual o Scion está escondido. Só caçadores com o truque caçador sobrenatural estão realmente qualificados o bastante para encontrar um Scion que está usando esta Dádiva para se esconder (e só se os testes dele armazenar mais sucessos que o Scion). Esta Dádiva só trabalha para esconder o Scion se ele estiver dentro um ambiente natural, como uma floresta, um pântano, uma selva, uma camada de algas marinhas ou coisa do tipo. Se não há nenhuma planta ao redor, o Scion não pode esconder lá.


Torcer Plantas (Fertilidade ●●●●●)

Teste: Inteligência + Sobrevivência

Custo: 2 lenda

O Scion imagina uma forma específica que ele quer o que uma planta viva assuma, e esta tomara esta forma. Com um bem sucedido de Inteligência + Sobrevivência, o Scion pode afetar várias plantas grandes (ou vários metros quadrados de plantas menores) igual aos sucessos que obteve no teste. Diante dos olhos dele, as plantas dobram de acordo com a imaginação desejar e se torna um arranjo novo depois do qual ela continuam crescendo normalmente. O Scion não pode mudar as plantas rápido o bastante para faze-la atacar inimigos, mas ele pode tecer teias ou gaiolas para segurar as pessoas que não estão se movendo. Alternativamente, ele poderia torcer árvores próximas e outras planas em um abrigo confortável para ele ou fazer o ambiente dar uma falsa impressão de um rastro para os perseguidores que estão no seu rastro (o que garantiria uma penalidade igual à Lenda dele nos





testes de localizar dos perseguidores. Ele poderia tecer uma camada grossa de alga até mesmo em uma

de lenda, as plantas crescem em minuto o que elas cresceriam em uma década. Por cinco pontos de



canao à mão. A viabilidade e eficácia da forma designada pelo personagem dependem do jogador e do narrador. Com uma noção geral, em mente plantas podem se torcer de modos que normalmente seriam impossíveis, mas não as pode fazer se rasgar em pedaços distintos ou crescer ou encolher. Também, se a nova forma impõe algum tipo de penalidade em personagens que entrem na área afetada esta penalidade não pode ser maior que a Lenda do Scion. O efeito modelagem leva um minuto para se completar, e um personagem pode usar esta Dádiva não mais que uma vez por cena.

Acelerar Crescimento (Fertilidade ••••• •)

Teste: vigor + Sobrevivência

Custo: 1–5 lenda

Com esta Dádiva, o Scion pode causar uma planta crescer a seu tamanho máximo dentro um tempo reduzido. A Dádiva afeta vários acres de planta igual à Lenda do Scion. Quanto mais pontos de lenda se gastam para abastecer este efeito, o mais rápido as plantas crescem. Com um ponto de Lenda, as plantas crescem em um minuto o que elas iriam crescer em um mês. Com dois pontos de Lenda, as plantas crescem em muito o que elas normalmente cresceriam em uma estação. Com três pontos de Lenda, as plantas crescem em um minuto o que elas iriam crescer dentro de um ano. Com quatro pontos

lenda, as plantas crescem em um minuto o que elas cresceriam em um século. O número de sucessos que o jogador consegue no teste determina o número de minutos o Scion é capaz de fazer as plantas crescerem em taxa acelerada. Quando uma planta na área afetada alcança seu tamanho máximo sustentável, ela para o crescimento celular até que o efeito inteiro termine. Quando o efeito termina, as plantas afetadas sobrevivem como ele normalmente isso é claro sobre as condições ambientais dela, a menos que o Scion use outras Dádivas de Fertilidade nela. O personagem pode usar esta Dádiva não mais que uma vez por cena, e as plantas devem estar na verdade presentes em alguma forma (até mesmo como sementes em baixo de camadas de terra devastada).

Criação verdejante (Fertilidade ••••• ••)

Teste: Inteligência + Sobrevivência

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

O Scion pode fazer com que as plantas sejam geradas a partir do nada, independente do clima e as condições da terra, exposição a luz solar ou qualquer outro fator, a planta que o scion escolheu inicia sua existência com um simples comando silencioso dele. Esta Dádiva gera várias plantas grandes (ou vários metros quadrados de plantas menores) igual aos sucessos alcançados no teste mais a Lenda do Scion.

Estas plantas crescem (literalmente ou figuradamente) com a mesma robustez como se o Scion tivesse usado a Dádiva Polegar Verde (Fertilidade •) nelas, com o benefício adicional que as plantas não têm que estar em um ambiente que está seja o normal delas para sobreviver. O Scion poderia cultivar cogumelos no solo deserto ou arbustos de rosa dentro de uma caverna submersa. Estas plantas criadas sobrevivem durante um ano sob qualquer condição exceto ferrugem ou destruição física por criaturas vivas. Quando aquele ano for ultrapassado, elas reagem ao ambiente como plantas normais fariam. Em, entretanto, elas podem ser sustentadas por outras Dádivas de fertilidade como qualquer planta normal seria.

Flor eterna (Fertilidade •••• •••)

Teste: vigor + Sobrevivência

Custo: 2 lenda por planta

O Deus toca uma única planta e imbui seus ambientes naturais com a sua bênção. E assim fazendo, ela concede para as plantas daquela área vida eterna, independente de ambiente ou nutrição. Um Deus pode imbuir vida eterna em uma única milha quadrada de plantas vivas por dois pontos de Lenda gastos pelo jogador para um número de máximo de milhas igual ao sucesso que o jogador dele obteve no teste (vigor + Sobrevivência) de ativação. Uma vez que uma área foi afetada com esta Dádiva, ela permanece em plena floração. Qualquer planta pequena ou pedaço de uma planta maior que seja quebrada ou removida cresce dentro das próximas 24 horas.

Híbrido impossível (Fertilidade •••• ••••)

Teste: Inteligência + Sobrevivência

Custo: 10 lenda

O domínio botânico do Deus é tal que ele pode combinar duas plantas saudáveis em um híbrido que não poderia acontecer na natureza. As duas plantas misturadas podem ser de qualquer ambiente. Quando esta Dádiva combina com sucesso as espécies o resultado é um híbrido que pode viver em qualquer ambiente de ambos os seus progenitores porém o sol e água ainda são necessários. O híbrido também pode polinizar outras plantas de qualquer uma das espécies de seus progenitores, criando uma divisão de 50-50 entre sementes regulares e híbridas. Ao Criar um híbrido impossível, o Deus deve misturar o gameta masculino (pólen, por exemplo) de uma planta com uma gota do ichor dele. Depois ele introduz aquela mistura na outra planta, fertilizando seu óvulo, aquela planta produz várias sementes douradas ou frutas iguais aos sucessos no teste. O Deus deve então plantar as sementes em terra satisfatória para qualquer planta. Exceto no caso de uso de outras Dádivas de Fertilidade, as plantas crescem a tamanho normal dentro de um tempo mais curto que os seus progenitores levariam para crescer assim. O resultado é várias plantas grandes igual aos sucessos no teste de

ativação ou vários metros quadradas de plantas menores igual aos sucessos. O jogador deve discutir com o narrador exatamente como será a natureza da mistura híbrida, as possibilidades são ilimitadas. Uma vez que um híbrido foi criado, o resultado é agora um tipo novo de planta. Se o Deus quer misturar características de um terceiro tipo de planta, ele tem que usar este poder novamente, combinando o híbrido com a planta nova.

Estação infinita (Fertilidade •••• ••••)

Teste: Inteligência + Sobrevivência

Custo: 15 lenda

O Deus toca o chão no centro da área que ele deseja afetar então fecha os olhos dele e imagina os efeitos naquela área sob um das quatro estações. O jogador então faz o teste ativação e gasta 15 Lenda. Se o teste tiver sucesso, todas as plantas na área afetada reagem como se estivessem nas profundidades daquela estação. (Isso é, como se fosse o dia mais quente de verão, o mais frio, do inverno, o cume da estação da primavera ou a hora de morrer no outono.) As plantas reagem como o Deus desejar embora o clima atual ou as condições da terra, possivelmente desafiem do resto da natureza. O raio mínimo do efeito é uma milha; a quantia mínima de tempo que o efeito dura é um ano. Todos os sucessos no teste de ativação estendem qualquer um dos dois o raio por uma milha ou a duração de um ano. Uma vez que o jogador equilibrou os sucessos dele entre estas duas dimensões (que só acontece na ocasião do teste de ativação), ele não pode trocar sucessos. Ele pode cancelar o efeito a qualquer hora e pode reativar isto com um novo teste e gasto de Lenda.

AVATAR DE FERTILIDADE (O VERDE)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o caráter se torna O Verde o avatar consciente da generosidade da natureza pulsando plantas. O Verde pode sentir a interconectividade ecológica entre todas as plantas e estender sua consciência para qualquer a qualquer ponto onde hajam plantas mesmo que seja em outros planos de realidade onde plantas prosperam. Plantas dentro da visão do O Verde são como extensões de onde O Verde vai. Elas podem crescer ou murchar ou até mesmo se mover como se a selva obedecessem aos desejos do Verde, fortificando lugares, impedindo o progresso de exércitos ou rasgando, os intrusos ao meio. O Verde pode subjugar as cidades mortais ou esparramar um paraíso de tranquilidade de acordo com seu desejo. O Verde pode restringir um Titã de entrar ou atordoá-lo com os venenos múltiplos do mundo natural.





Fogo (pág. 142)

● **Imunidade Ígnea**

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

O Scion é totalmente imune ao fogo, a inalação de fumaça, esta imunidade se estende a materiais derretidos e a altas temperaturas, porém apenas o Scion e o Legado que canaliza esta Benção são imunes.

●● **Sustentação**

Teste: Nenhum

Custo: 1 Ponto de Lenda por turno

O Scion é capaz de manter uma chama acesa indefinidamente e sem a necessidade de oxigênio ou de combustível. Com esta Benção o Scion pode criar a partir do nada uma chama equivalente a de uma vela.

●●● **Olhos de Fogo**

Teste: percepção + Prontidão

Custo: 1 ponto de Lenda

O Scion é capaz de expandir parte de sua percepção através do fogo, desde que, A) ele possa ver a fonte do fogo; B) ele afete com Sustentação. Apesar de não conseguir ouvir, o Scion é capaz de ver em todas as direções a partir da chama onde sua percepção emerge.

Arma ardente (Fogo ●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda por arma

O Scion alcança em uma chama que é pelo menos tão grande quanto uma fogueira e tira de uma arma branca ardente feita de chamas crepitante. A arma pode ser de qualquer forma e tamanho, mas a distinção é em grande parte uma questão pessoal, em lugar de características disponíveis. Estas armas não usam as características normais do quadro na página 202 de Scion: Herói. Ao invés, quando o personagem remove a arma do fogo, o jogador recebe um número básico de pontos igual à Lenda do Scion para cada arma. Estes pontos podem acrescentar as características base Precisão +0, Danifique +0 e Defesa -1, e ele podem subtrair a velocidade da arma que é 6 (reduzindo-a um mínimo de 1). O jogador nomeia as características da arma quando o personagem produz a arma, e ele não as pode mudar posteriormente. O personagem pode criar mais de uma arma a ao mesmo tempo e do mesmo fogo, mas só personagens com Imunidade ao fogo (Fogo ●) ou outros meios de controlar as chamas é que são loucos o bastante para controlar essas armas se ferir-se.

Estas armas não infligem dano em personagens com Imunidade ao Fogo. Se o personagem já tem uma arma branca, ele, ao expor a arma a uma chama pelo menos tão grande quanto a de uma vela e fazer o fogo envolver a arma e melhora-la. Fazer isso permite ao jogador temporariamente dividir vários pontos igual à Lenda dele e as use para aumentar a Precisão de uma arma, Dano e Defesa. Ele pode melhorar a arma de um compatriota, mas só se aquele personagem tem Imunidade ao Fogo ou algum outro meio de controlar as chamas sem ser prejudicado. De qualquer modo, armas ardentes infligem dano letal e podem incendiar materiais inflamáveis (como madeira, gasolina ou roupas). As armas de chamas duram por uma única cena, depois disso elas desaparecem em um bolo de fumaça. Armas brancas melhoradas por esta Dádiva não sofrem nenhum efeito por aumento das chamas.

Travessia das chamas (Fogo ●●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

O Scion pode entrar em qualquer fonte de fogo e poder logo em seguida emerge de qualquer outra chama dentro da linha de visão dele de visão ou uma das chamas as quais ele usou sustentação do fogo (Fogo ●●) na cena. O fogo pelo qual ele entra e saí deve ser pelo menos grande o bastante para que ele possa entrar. O Scion de fato não toca qualquer chama pelo qual ele viaja, assim ele não precisa ter necessariamente Imunidade ao fogo para usar esta Dádiva. Ele emerge direito em outra chama a qual desejar, embora, assim calor e fumaça sejam fatores a considerar.

Inferno (Fogo ●●●● ●)

Teste: Carisma + ofícios

Custo: 3 lenda

Com uma palavra gritada, um Scion pode fazer uma área dentro da linha dele de visão estourar em chamas instantaneamente. As chamas têm a intensidade de uma fogueira (veja Scion: Herói, pág. 184), e cobrem uma área com um raio em metros igual o número de sucessos no teste de ativação. As chamas as chamas se erguem em uma superfície tão alta quanto o scion é. este fogo pode queimar sem combustível durante vários minutos igual a Lenda do Scion. Quando aquele tempo acabar, as chamas acabam se elas ainda não tiverem combustível. Pessoas que estão dentro da área afetada pelo Scion têm uma única chance de escapar da área afetada antes que o fogo comece. Ao Fazer isso, os jogadores deles têm que adquirir mais sucessos em um teste (Destreza + Atletismo) que o jogador do Scion conseguiu no teste de ativação, e o personagem deve ser capaz de sair da área em uma ação. O Scion pode usar esta Dádiva muitas vezes consecutivamente na mesma cena desde que ele tenha Lenda para pagar por isto. Chamas empilhadas sobrepondo-se em duas ou mais áreas de efeito não tem nenhum efeito aditivo a intensidade do fogo. A área de efeito pode tomar qualquer forma que o Scion

escolher, de um círculo simples a uma área que seja conforme ao plano de um quarto ou a uma silhueta de uma mão de alguém ou até mesmo um pássaro. O Scion não pode mudar a forma da área de efeito uma vez o fogo já está queimando.

Corpo de demônio (Fogo •••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

Ao ativar esta Dádiva, o corpo do personagem imediatamente se torna um pilar de chamas na forma humana. As características dele são irreconhecíveis com exceção da silhueta (se ele tem uma silhueta distintiva), e sua voz tem a qualidade de um incêndio rugindo. Nesta forma, o personagem pode com um mero toque derreter ou queimar coisas como a carne. O tocar o personagem inflige vários níveis de dano letal igual a sua Lenda. Se o personagem atacar alguém fisicamente, o jogador soma aqueles níveis extras de dano letal aos resultados do teste de dano dele. As chamas do corpo do Scion podem queimar um Scion da mesma categoria que tem Imunidade de Fogo (Fogo •) se a Lenda daquele Scion for mais baixa, entretanto o Scion sofre dano por fogo automático igual a apenas diferença entre os seus níveis de Lenda. A semi-solides do personagem também absorve uma quantia de dano igual a Lenda do personagem contra ataques físicos. Enquanto ele estiver nesta forma, o Scion pode subir por qualquer superfície inflamável se fixado em videiras, em tapeçarias, como ele tivesse o Truque do Escalador Aranha, mas sem o Custo de lenda. Escalando automaticamente a superfície em chamas, porém. Se o Scion não tem Imunidade ígnea, ele desfruta seus efeitos enquanto ele estiver nesta forma. Também, se ele tiver Travessia das Chamas (Fogo ••••), ele não tem que pular dentro de uma chama presente antes de emergir de outra ele pode fazer isso apartir de si. Outros personagens com Travessia das Chamas podem o usar como a entrada ou saída. Finalmente, um personagem pode lançar uma provisão interminável de projéteis de fogo a alvos distantes com próspero teste (Destreza + arremesso). Estes projéteis têm Precisão +0, dano +10L e alcance 10, a Força épica pode mudar esse alcance. Scions com imunidade ígnea são imunes a estes projéteis embora a Lenda dele seja menor do que a do personagem que usa Corpo do demônio. O personagem permanece nesta forma por uma cena no máximo.

Controlar o fogo (Fogo •••• •••)

Teste: Raciocínio + Controle

Custo: 5 ou + lenda

Um fogo tem que queimar, mas quando um Deus tem esta Dádiva, o fogo queima ao seu comando. Para tomar controle sobre o fogo, o Deus necessita apenas olhar fixamente para ele, e gastar pontos de Lenda. Quando ele faz isso, o fogo se torna uma massa tridimensional que ele pode manipular em todas as três dimensões da forma que a sua imaginação possa

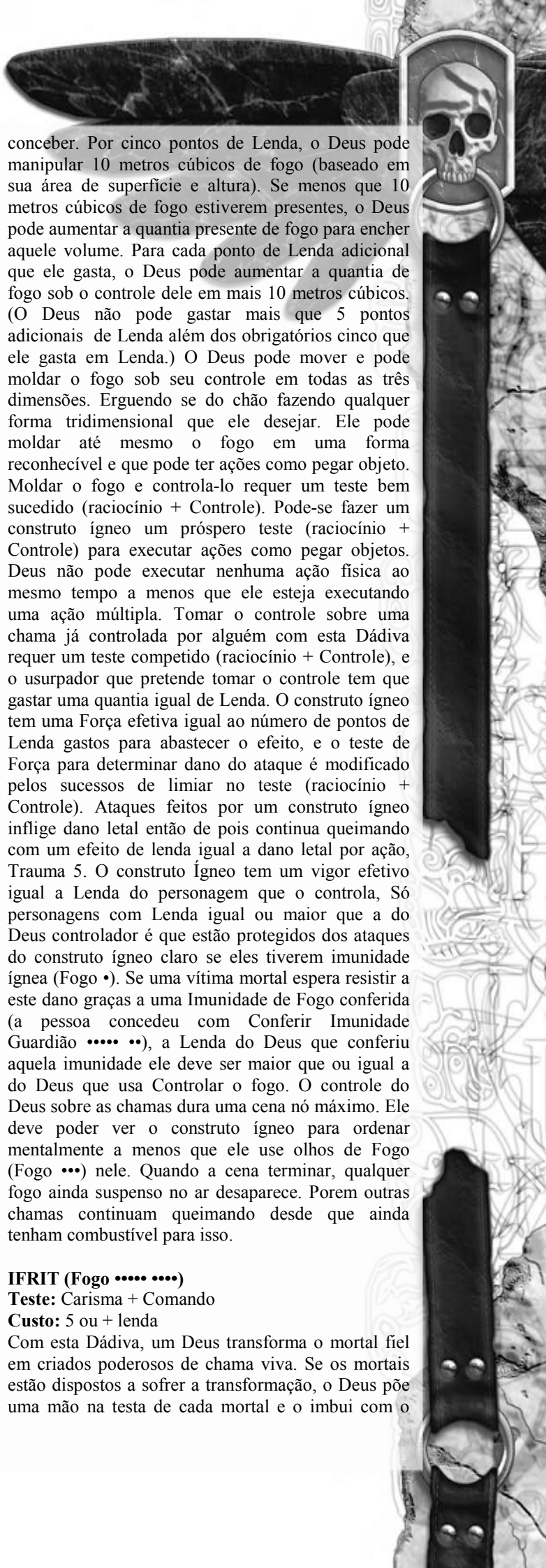
conceber. Por cinco pontos de Lenda, o Deus pode manipular 10 metros cúbicos de fogo (baseado em sua área de superfície e altura). Se menos que 10 metros cúbicos de fogo estiverem presentes, o Deus pode aumentar a quantia presente de fogo para encher aquele volume. Para cada ponto de Lenda adicional que ele gasta, o Deus pode aumentar a quantia de fogo sob o controle dele em mais 10 metros cúbicos. (O Deus não pode gastar mais que 5 pontos adicionais de Lenda além dos obrigatórios cinco que ele gasta em Lenda.) O Deus pode mover e pode moldar o fogo sob seu controle em todas as três dimensões. Erguendo se do chão fazendo qualquer forma tridimensional que ele desejar. Ele pode moldar até mesmo o fogo em uma forma reconhecível e que pode ter ações como pegar objeto. Moldar o fogo e controla-lo requer um teste bem sucedido (raciocínio + Controle). Pode-se fazer um construto ígneo um próspero teste (raciocínio + Controle) para executar ações como pegar objetos. Deus não pode executar nenhuma ação física ao mesmo tempo a menos que ele esteja executando uma ação múltipla. Tomar o controle sobre uma chama já controlada por alguém com esta Dádiva requer um teste competido (raciocínio + Controle), e o usurpador que pretende tomar o controle tem que gastar uma quantia igual de Lenda. O construto ígneo tem uma Força efetiva igual ao número de pontos de Lenda gastos para abastecer o efeito, e o teste de Força para determinar dano do ataque é modificado pelos sucessos de limiar no teste (raciocínio + Controle). Ataques feitos por um construto ígneo inflige dano letal então de pois continua queimando com um efeito de lenda igual a dano letal por ação, Trauma 5. O construto Ígneo tem um vigor efetivo igual a Lenda do personagem que o controla, Só personagens com Lenda igual ou maior que a do Deus controlador é que estão protegidos dos ataques do construto ígneo claro se eles tiverem imunidade ígnea (Fogo •). Se uma vítima mortal espera resistir a este dano graças a uma Imunidade de Fogo conferida (a pessoa concedeu com Conferir Imunidade Guardião •••• ••), a Lenda do Deus que conferiu aquela imunidade ele deve ser maior que ou igual a do Deus que usa Controlar o fogo. O controle do Deus sobre as chamas dura uma cena no máximo. Ele deve poder ver o construto ígneo para ordenar mentalmente a menos que ele use olhos de Fogo (Fogo •••) nele. Quando a cena terminar, qualquer fogo ainda suspenso no ar desaparece. Porém outras chamas continuam queimando desde que ainda tenham combustível para isso.

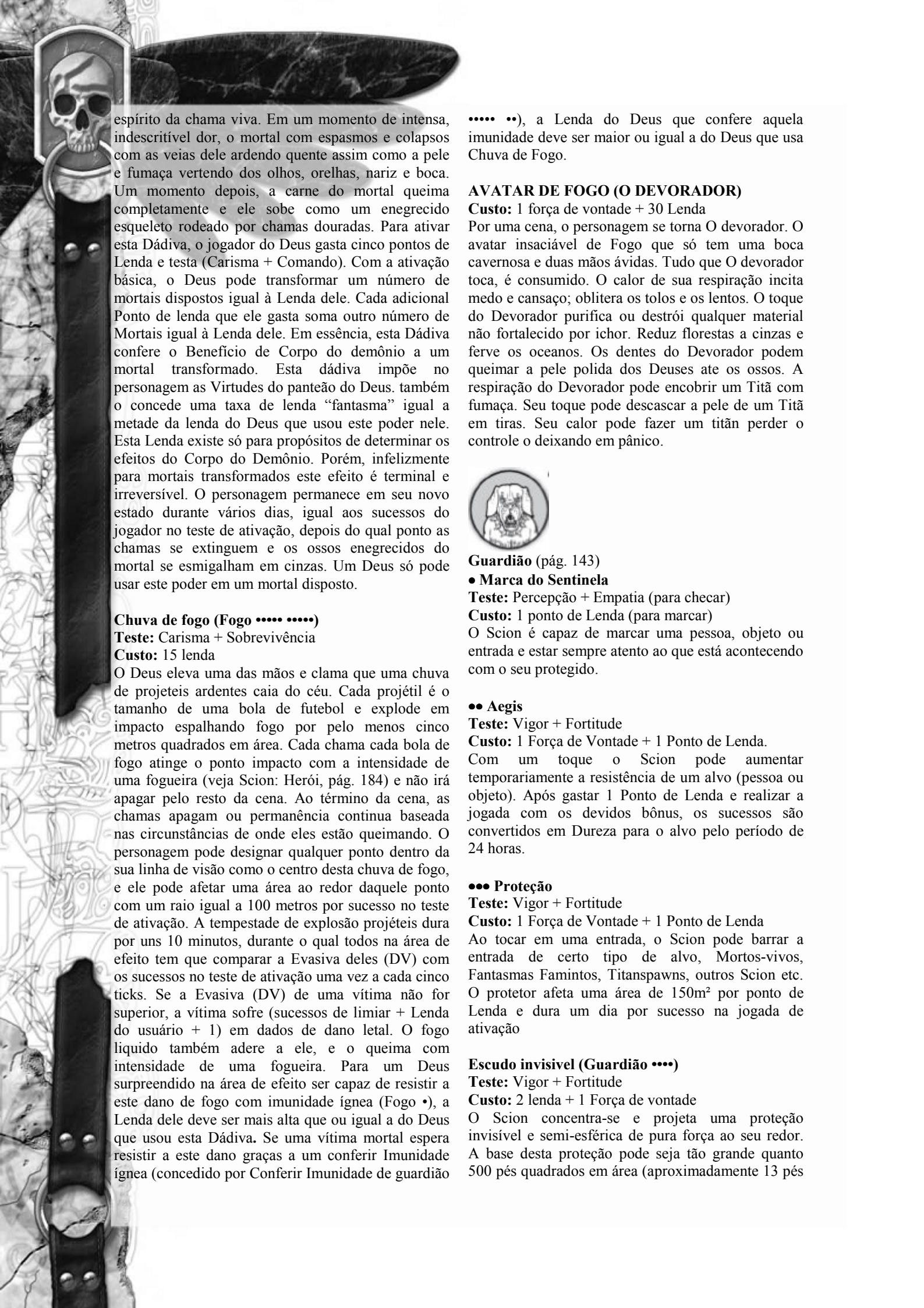
IFRIT (Fogo •••• ••••)

Teste: Carisma + Comando

Custo: 5 ou + lenda

Com esta Dádiva, um Deus transforma o mortal fiel em criados poderosos de chama viva. Se os mortais estão dispostos a sofrer a transformação, o Deus põe uma mão na testa de cada mortal e o imbuí com o





espírito da chama viva. Em um momento de intensa, indescritível dor, o mortal com espasmos e colapsos com as veias dele ardendo quente assim como a pele e fumaça vertendo dos olhos, orelhas, nariz e boca. Um momento depois, a carne do mortal queima completamente e ele sobe como um enegrecido esqueleto rodeado por chamas douradas. Para ativar esta Dádiva, o jogador do Deus gasta cinco pontos de Lenda e testa (Carisma + Comando). Com a ativação básica, o Deus pode transformar um número de mortais dispostos igual à Lenda dele. Cada adicional Ponto de lenda que ele gasta soma outro número de Mortais igual à Lenda dele. Em essência, esta Dádiva confere o Benefício de Corpo do demônio a um mortal transformado. Esta dádiva impõe no personagem as Virtudes do panteão do Deus. também o concede uma taxa de lenda “fantasma” igual a metade da lenda do Deus que usou este poder nele. Esta Lenda existe só para propósitos de determinar os efeitos do Corpo do Demônio. Porém, infelizmente para mortais transformados este efeito é terminal e irreversível. O personagem permanece em seu novo estado durante vários dias, igual aos sucessos do jogador no teste de ativação, depois do qual ponto as chamas se extinguem e os ossos enegrecidos do mortal se esmigalham em cinzas. Um Deus só pode usar este poder em um mortal disposto.

Chuva de fogo (Fogo •••• ••••)

Teste: Carisma + Sobrevivência

Custo: 15 lenda

O Deus eleva uma das mãos e clama que uma chuva de projéteis ardentes caia do céu. Cada projétil é o tamanho de uma bola de futebol e explode em impacto espalhando fogo por pelo menos cinco metros quadrados em área. Cada chama cada bola de fogo atinge o ponto impacto com a intensidade de uma fogueira (veja Scion: Herói, pág. 184) e não irá apagar pelo resto da cena. Ao término da cena, as chamas apagam ou permanência continua baseada nas circunstâncias de onde eles estão queimando. O personagem pode designar qualquer ponto dentro da sua linha de visão como o centro desta chuva de fogo, e ele pode afetar uma área ao redor daquele ponto com um raio igual a 100 metros por sucesso no teste de ativação. A tempestade de explosão projéteis dura por uns 10 minutos, durante o qual todos na área de efeito tem que comparar a Evasiva deles (DV) com os sucessos no teste de ativação uma vez a cada cinco ticks. Se a Evasiva (DV) de uma vítima não for superior, a vítima sofre (sucessos de limiar + Lenda do usuário + 1) em dados de dano letal. O fogo líquido também adere a ele, e o queima com intensidade de uma fogueira. Para um Deus surpreendido na área de efeito ser capaz de resistir a este dano de fogo com imunidade ígnea (Fogo •), a Lenda dele deve ser mais alta que ou igual a do Deus que usou esta Dádiva. Se uma vítima mortal espera resistir a este dano graças a um conferir Imunidade ígnea (concedido por Conferir Imunidade de guardião

•••• ••), a Lenda do Deus que confere aquela imunidade deve ser maior ou igual a do Deus que usa Chuva de Fogo.

AVATAR DE FOGO (O DEVORADOR)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O devorador. O avatar insaciável de Fogo que só tem uma boca cavernosa e duas mãos ávidas. Tudo que O devorador toca, é consumido. O calor de sua respiração incita medo e cansaço; oblitera os tolos e os lentos. O toque do Devorador purifica ou destrói qualquer material não fortalecido por ichor. Reduz florestas a cinzas e ferve os oceanos. Os dentes do Devorador podem queimar a pele polida dos Deuses ate os ossos. A respiração do Devorador pode encobrir um Titã com fumaça. Seu toque pode descascar a pele de um Titã em tiras. Seu calor pode fazer um titã perder o controle o deixando em pânico.



Guardião (pág. 143)

• Marca do Sentinela

Teste: Percepção + Empatia (para checar)

Custo: 1 ponto de Lenda (para marcar)

O Scion é capaz de marcar uma pessoa, objeto ou entrada e estar sempre atento ao que está acontecendo com o seu protegido.

•• Aegis

Teste: Vigor + Fortitude

Custo: 1 Força de Vontade + 1 Ponto de Lenda.

Com um toque o Scion pode aumentar temporariamente a resistência de um alvo (pessoa ou objeto). Após gastar 1 Ponto de Lenda e realizar a jogada com os devidos bônus, os sucessos são convertidos em Dureza para o alvo pelo período de 24 horas.

••• Proteção

Teste: Vigor + Fortitude

Custo: 1 Força de Vontade + 1 Ponto de Lenda

Ao tocar em uma entrada, o Scion pode barrar a entrada de certo tipo de alvo, Mortos-vivos, Fantasmas Famintos, Titanspawns, outros Scion etc. O protetor afeta uma área de 150m² por ponto de Lenda e dura um dia por sucesso na jogada de ativação

Escudo invisível (Guardião ••••)

Teste: Vigor + Fortitude

Custo: 2 lenda + 1 Força de vontade

O Scion concentra-se e projeta uma proteção invisível e semi-esférica de pura força ao seu redor. A base desta proteção pode seja tão grande quanto 500 pés quadrados em área (aproximadamente 13 pés

em raio) por ponto de Lenda que o personagem tem, entretanto ele pode manter este em tamanho menor. Fantasmas, espíritos e seres físicos de Lenda menor que a do Scion não podem penetrar nesta proteção. Se um ser tem uma Lenda igual ou mais alta (e pode exercer uma força física para agüentar), pode tentar lutar contra a proteção com ataques físicos. A proteção pode suportar vários níveis de vitalidade de dano igual [(Lenda x 5) do Scion + sucessos no teste de ativação], e tem um nível de Durabilidade para todos os propósitos igual à Lenda do Scion. A menos que o esforço de algum inimigo quebre isto, a proteção, dura por uma cena. Uma vez que o Scion produz isto, ela pode se mover ao redor dele livremente. Ele também pode ajustar o tamanho da proteção durante a cena, o movimento cria uma força física que empurra as pessoas e objetos em contato com esta.

Venha correndo (Guardião•••••)

Teste: Nenhum

Custo: 3 lenda

O Scion apressa imediatamente à ajuda de qualquer um ou qualquer coisa na qual ele colocou a Marca do sentinela (Guardião •). Quando ele adquire uma sensação de que o marcado dele está em perigo (como determinado pelo narrador), ele pode gastar três pontos de Lenda para desaparecer do local atual dele e imediatamente reaparecer no devido local onde esta o marcado. Ajuda a se concentrar bastante se o jogador fizer um teste (Percepção + Empatia) para adquirir uma idéia do que é o perigo é antes de ele desaparecer, porem esse teste não é necessário.

Conferir truque (Guardião •••• •)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

O Scion pode dar a um mortal em seus cuidados qualquer truque de vigor épico que ele possui. Para Fazer isso, o Scion tem que fazer o mortal ingerir uma quantia de ichor nem que seja apenas pequenos traços do ichor dela que pode ser achado em qualquer fluido corporal de um Scion. Quando o mortal faz isso, o Scion o abençoa, e o jogador dele gasta os pontos necessários para conferir o truque. O mortal recebe os benefícios e proteções do truque por vários dias igual à Lenda do Scion. O Scion tem que ter o truque que ele pretende de fato doar, ele não perde os benefícios do truque quando ele o cede à outra pessoa. Ela pode conferir só um truque para o mortal de cada vez e o mortal pode ter só um truque conferido nele de cada vez. O Scion pode conferir como muitos truques separadamente para tantas pessoas diferentes quanto ele pode dispor, O que ela não pode fazer é conferir um truque que tem um pré-requisito. O Scion só pode conferir truques em humanos mortais. Qualquer truque conferido requer o gasto de pontos de lenda a despesa de Força de vontade de um mortal ao invés. Para truques que provêm benefícios baseados na Lenda do usuário,

assuma que um mortal talentoso tem uma Lenda de pelo menos 1.

Conferir imunidade (Guardião •••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 ponto de força de vontade

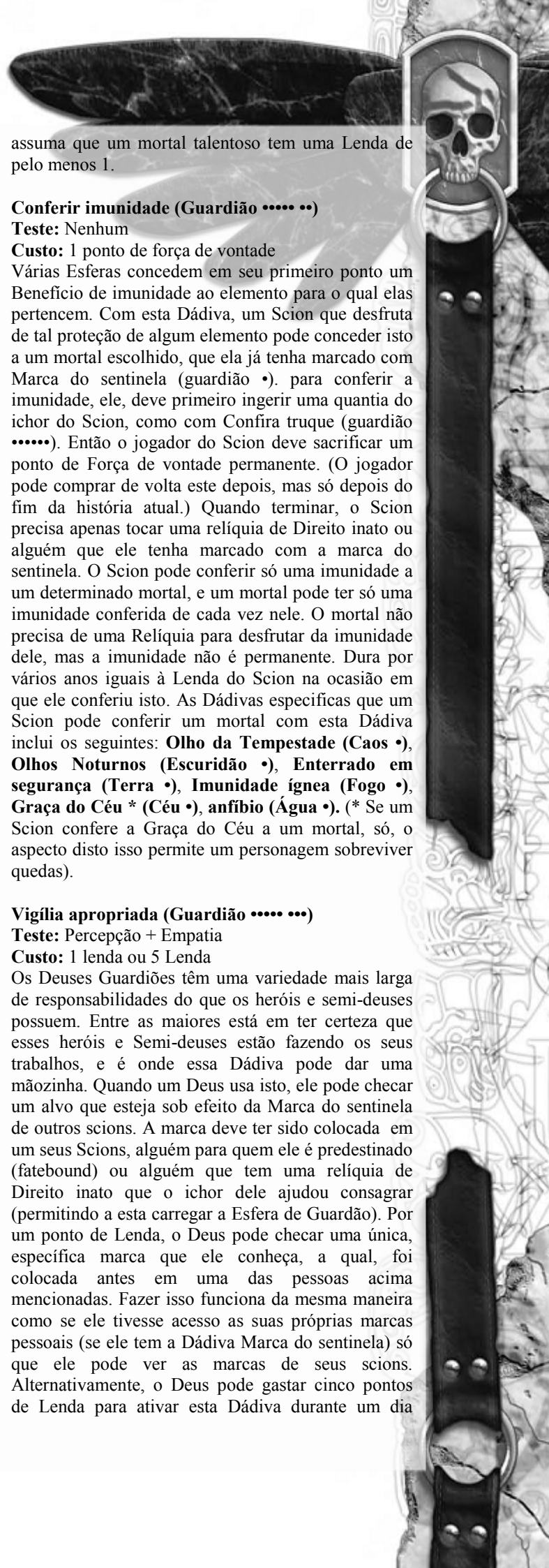
Várias Esferas concedem em seu primeiro ponto um Benefício de imunidade ao elemento para o qual elas pertencem. Com esta Dádiva, um Scion que desfruta de tal proteção de algum elemento pode conceder isto a um mortal escolhido, que ela já tenha marcado com Marca do sentinela (guardião •). para conferir a imunidade, ele, deve primeiro ingerir uma quantia do ichor do Scion, como com Confira truque (guardião •••••). Então o jogador do Scion deve sacrificar um ponto de Força de vontade permanente. (O jogador pode comprar de volta este depois, mas só depois do fim da história atual.) Quando terminar, o Scion precisa apenas tocar uma relíquia de Direito inato ou alguém que ele tenha marcado com a marca do sentinela. O Scion pode conferir só uma imunidade a um determinado mortal, e um mortal pode ter só uma imunidade conferida de cada vez nele. O mortal não precisa de uma Relíquia para desfrutar da imunidade dele, mas a imunidade não é permanente. Dura por vários anos iguais à Lenda do Scion na ocasião em que ele conferiu isto. As Dádivas específicas que um Scion pode conferir um mortal com esta Dádiva inclui os seguintes: **Olho da Tempestade (Caos •)**, **Olhos Noturnos (Ecuridão •)**, **Enterrado em segurança (Terra •)**, **Imunidade ígnea (Fogo •)**, **Graça do Céu * (Céu •)**, **anfíbio (Água •)**. (* Se um Scion confere a Graça do Céu a um mortal, só, o aspecto disto isso permite um personagem sobreviver quedas).

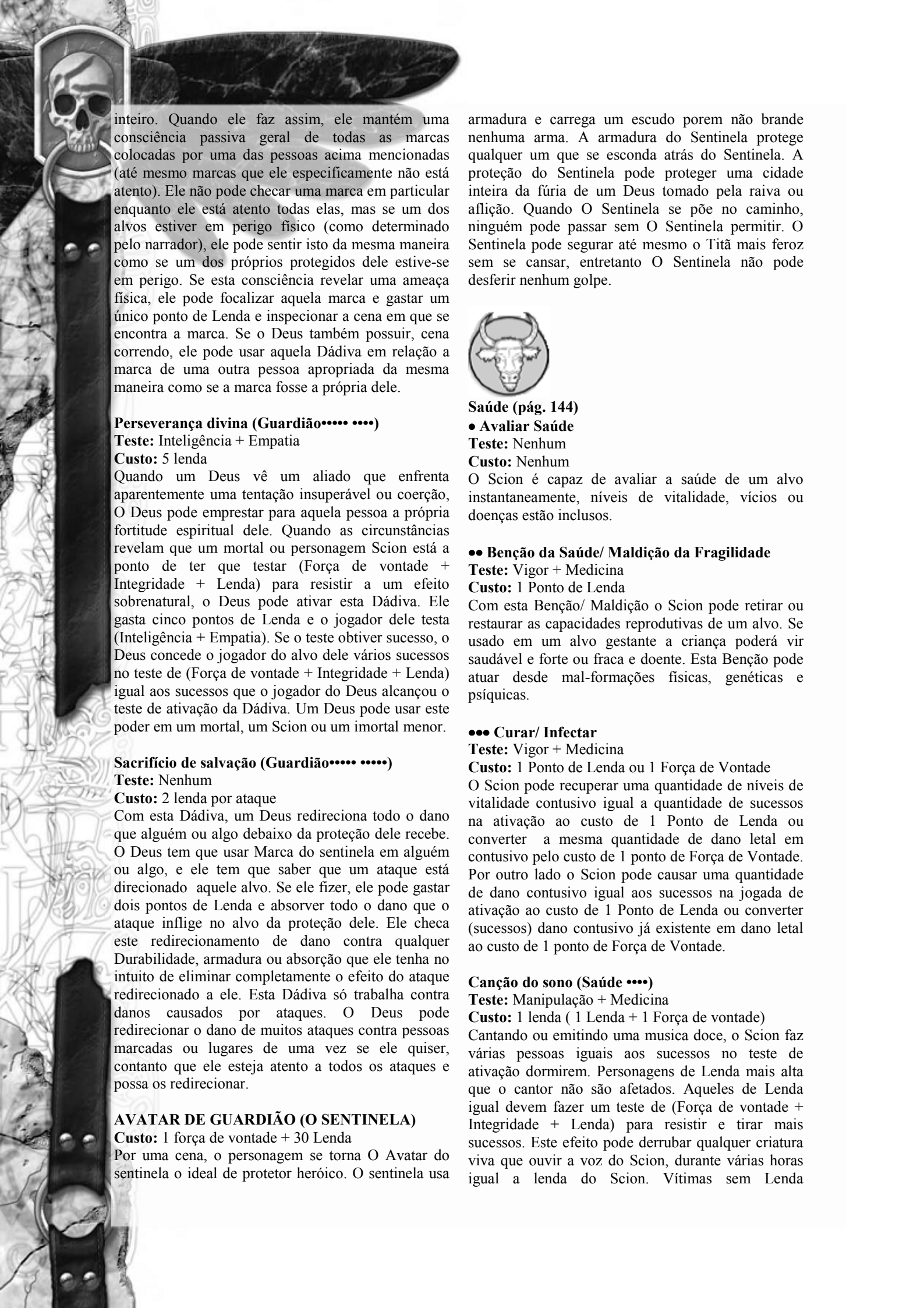
Vigília apropriada (Guardião •••• •••)

Teste: Percepção + Empatia

Custo: 1 lenda ou 5 Lenda

Os Deuses Guardiões têm uma variedade mais larga de responsabilidades do que os heróis e semi-deuses possuem. Entre as maiores está em ter certeza que esses heróis e Semi-deuses estão fazendo os seus trabalhos, e é onde essa Dádiva pode dar uma mãozinha. Quando um Deus usa isto, ele pode checar um alvo que esteja sob efeito da Marca do sentinela de outros scions. A marca deve ter sido colocada em um seus Scions, alguém para quem ele é predestinado (fatebound) ou alguém que tem uma relíquia de Direito inato que o ichor dele ajudou consagrar (permitindo a esta carregar a Esfera de Guardião). Por um ponto de Lenda, o Deus pode checar uma única, específica marca que ele conheça, a qual, foi colocada antes em uma das pessoas acima mencionadas. Fazer isso funciona da mesma maneira como se ele tivesse acesso as suas próprias marcas pessoais (se ele tem a Dádiva Marca do sentinela) só que ele pode ver as marcas de seus scions. Alternativamente, o Deus pode gastar cinco pontos de Lenda para ativar esta Dádiva durante um dia





inteiro. Quando ele faz assim, ele mantém uma consciência passiva geral de todas as marcas colocadas por uma das pessoas acima mencionadas (até mesmo marcas que ele especificamente não está atento). Ele não pode checar uma marca em particular enquanto ele está atento todas elas, mas se um dos alvos estiver em perigo físico (como determinado pelo narrador), ele pode sentir isto da mesma maneira como se um dos próprios protegidos dele estivesse em perigo. Se esta consciência revelar uma ameaça física, ele pode focalizar aquela marca e gastar um único ponto de Lenda e inspecionar a cena em que se encontra a marca. Se o Deus também possuir, cena correndo, ele pode usar aquela Dádiva em relação a marca de uma outra pessoa apropriada da mesma maneira como se a marca fosse a própria dele.

Perseverança divina (Guardião••••• ••••)

Teste: Inteligência + Empatia

Custo: 5 lenda

Quando um Deus vê um aliado que enfrenta aparentemente uma tentação insuperável ou coerção, O Deus pode emprestar para aquela pessoa a própria fortitude espiritual dele. Quando as circunstâncias revelam que um mortal ou personagem Scion está a ponto de ter que testar (Força de vontade + Integridade + Lenda) para resistir a um efeito sobrenatural, o Deus pode ativar esta Dádiva. Ele gasta cinco pontos de Lenda e o jogador dele testa (Inteligência + Empatia). Se o teste obtiver sucesso, o Deus concede o jogador do alvo dele vários sucessos no teste de (Força de vontade + Integridade + Lenda) igual aos sucessos que o jogador do Deus alcançou o teste de ativação da Dádiva. Um Deus pode usar este poder em um mortal, um Scion ou um imortal menor.

Sacrifício de salvação (Guardião••••• ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 2 lenda por ataque

Com esta Dádiva, um Deus redireciona todo o dano que alguém ou algo debaixo da proteção dele recebe. O Deus tem que usar Marca do sentinelas em alguém ou algo, e ele tem que saber que um ataque está direcionado aquele alvo. Se ele fizer, ele pode gastar dois pontos de Lenda e absorver todo o dano que o ataque inflige no alvo da proteção dele. Ele checa este redirecionamento de dano contra qualquer Durabilidade, armadura ou absorção que ele tenha no intuito de eliminar completamente o efeito do ataque redirecionado a ele. Esta Dádiva só trabalha contra danos causados por ataques. O Deus pode redirecionar o dano de muitos ataques contra pessoas marcadas ou lugares de uma vez se ele quiser, contanto que ele esteja atento a todos os ataques e possa os redirecionar.

AVATAR DE GUARDIÃO (O SENTINELA)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Avatar do sentinelas o ideal de protetor heróico. O sentinelas usa

armadura e carrega um escudo porem não brande nenhuma arma. A armadura do Sentinelas protege qualquer um que se esconda atrás do Sentinelas. A proteção do Sentinelas pode proteger uma cidade inteira da fúria de um Deus tomado pela raiva ou aflição. Quando O Sentinelas se põe no caminho, ninguém pode passar sem O Sentinelas permitir. O Sentinelas pode segurar até mesmo o Titã mais feroz sem se cansar, entretanto O Sentinelas não pode desferir nenhum golpe.



Saúde (pág. 144)

• Avaliar Saúde

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

O Scion é capaz de avaliar a saúde de um alvo instantaneamente, níveis de vitalidade, vícios ou doenças estão inclusos.

•• Benção da Saúde/ Maldição da Fragilidade

Teste: Vigor + Medicina

Custo: 1 Ponto de Lenda

Com esta Benção/ Maldição o Scion pode retirar ou restaurar as capacidades reprodutivas de um alvo. Se usado em um alvo gestante a criança poderá vir saudável e forte ou fraca e doente. Esta Benção pode atuar desde mal-formações físicas, genéticas e psíquicas.

••• Curar/ Infectar

Teste: Vigor + Medicina

Custo: 1 Ponto de Lenda ou 1 Força de Vontade

O Scion pode recuperar uma quantidade de níveis de vitalidade contusivo igual a quantidade de sucessos na ativação ao custo de 1 Ponto de Lenda ou converter a mesma quantidade de dano letal em contusivo pelo custo de 1 ponto de Força de Vontade. Por outro lado o Scion pode causar uma quantidade de dano contusivo igual aos sucessos na jogada de ativação ao custo de 1 Ponto de Lenda ou converter (sucessos) dano contusivo já existente em dano letal ao custo de 1 ponto de Força de Vontade.

Canção do sono (Saúde •••)

Teste: Manipulação + Medicina

Custo: 1 lenda (1 Lenda + 1 Força de vontade)

Cantando ou emitindo uma musica doce, o Scion faz várias pessoas iguais aos sucessos no teste de ativação dormirem. Personagens de Lenda mais alta que o cantor não são afetados. Aqueles de Lenda igual devem fazer um teste de (Força de vontade + Integridade + Lenda) para resistir e tirar mais sucessos. Este efeito pode derrubar qualquer criatura viva que ouvir a voz do Scion, durante várias horas igual a lenda do Scion. Vítimas sem Lenda

permanecem adormecidas o tempo inteiro, nunca acordando. Personagens com lenda igual podem ser despertados por aqueles que foram não afetados, se o jogador do personagem que tenta despertar o dormiente obtiver mais sucessos em um teste estendido (Manipulação + Medicina) para trazer o dormiente ao despertar (Tal um ação constitui sacudir a pessoa dormente, esbofetear as bochechas dele, o beliscar ou tudo que, poderia o despertar de um sono mortal.) Causar um nível de dano letal ou agravado no alvo também despertará um dormiente com uma Lenda igual. Se as vítimas em potencial estão comprometidas relativamente em seu comportamento normal como trabalhando na suas escrivania, caminhando em patrulha, fazendo uma faxina, esta Dádiva custará só um ponto de Lenda. Se as vítimas planejadas estão envolvidas em um combate ou algum esporte ou fazendo sexo selvagem esta Dádiva custará um ponto de Lenda e um de Força de vontade. O Scion não pode ativar esta Dádiva se ele estiver participando em alguma atividade extenuante. Ele tem que dedicar cada ação, ao invés, cantar calmamente a canção. A ativação desta Dádiva acontece na primeira ação atual (Velocidade 5, DV - 2), mas o Scion pode continuar cantando contanto que ele goste, ainda que não tenha afetado um número total de pessoas igual aos sucessos do teste de ativação. Uma vez que o personagem tiver afetado o número de máximo de pessoas, entretanto, o jogador tem que testar novamente (e pagar pela ativação) se ele quer pôr um número maior de pessoas para dormir.

Controle de envelhecimento (Saúde •••••)

Teste: vigor + Medicina

Custo: Variável

Com um toque, o Scion pode reduzir a velocidade do envelhecimento ou acelera-la em um alvo mortal. Ao fazer isto, ele pode amaldiçoar qualquer inimigo com as devastações do tempo ou abençoar um amigo com algo que seria próximo da vida eterna. Quanto mais lenda é gasto para abastecer este efeito, mais rápido ou mais lento será afetada a idade do alvo. Por um ponto de Lenda, a pessoa envelhece uma semana em um dia. Para três pontos de Lenda, a pessoa envelhece um mês em um dia. Por cinco pontos de lenda, a pessoa envelhece um ano em um dia. Por sete pontos de Lenda, a pessoa envelhece uma década em um dia. O número de sucessos que o jogador consegue no teste determina o número de dias o Scion pode fazer a vítima envelhecer em velocidade acelerada. O Scion só pode usar esta Dádiva na mesma pessoa uma vez por história, e ele tem que gastar o número escolhido de pontos de Lenda no momento da ativação. Ele não pode somar pontos de Lenda no meio da coisa para fazer o efeito andar mais depressa. Os efeitos do envelhecimento acelerado são como adiante:

Efeitos da aceleração:

Semana por dia: O caráter sofre uma penalidade de -2 por fadiga para todos os testes. Mês por dia além do efeito Prévio, em adicional o alvo perde um ponto de um Atributo Físico ou Mental todas as semanas em tempo real. Um ponto retorna por mês depois do termino do efeito regular.

Ano por dia: Sofre uma penalidade de -4 por fadiga em todos os testes e em adicional perde um Ponto de Atributo físico ou Mental todas as semanas em tempo real. Um ponto retorna por ano regular depois do termino do teste.

Década por dia: o alvo é acamado até o efeito terminar. Ele perde um Ponto de Atributo físico ou Mental por dia. Pontos perdidos não retornam.

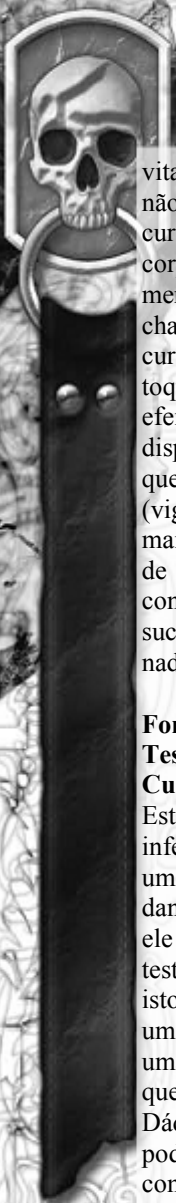
O Scion pôde, alternativamente, reduzir a velocidade que um mortal está envelhecendo de forma considerável. O teste de ativação é o mesmo. Por um Ponto de lenda, a pessoa envelhece o equivalente de um dia em um mês de tempo real. Por três pontos de Lenda, a pessoa envelhece o equivalente de um dia por ano em tempo real. Por cinco pontos de lenda, a pessoa envelhece o equivalente de um dia em uma década de tempo real. Por sete pontos de Lenda, a pessoa envelhece o equivalente de um dia em um século em tempo real. Um Scion só pode usar esta Dádiva em mortais e animais sem avaliação de Lenda. Uma vez que uma criatura for afetada, só um Scion com uma lenda igual ou maior pode contrariar o efeito, antes de sua duração chegar ao fim. Fazer isso requer que o teste de ativação daquele Scion obtenha mais sucessos que o teste do primeiro que usou esta Dádiva. O segundo Scion também tem que gastar um numero igual de pontos de Lenda.

Restaurar ou Murchar (Saúde •••••)

Teste: Nenhum ou (Inteligência + Medicina)

Custo: 1 lenda

O Scion pode curar os danos mais terríveis em um paciente que sofre ou infligir danos consideráveis que são quase impossíveis de se resistir. O Scion precisa só tocar o seu paciente ou vítima e o corpo daquela pessoa ira reagir. Se o Scion escolher curar o paciente dele mortal, ele pode curar imediatamente todos os níveis de dano de contusão em um paciente, curar três pontos do dano letal dele ou curar um ponto de dano agravado. (Esta Dádiva não pode trazer um paciente morto devolta a vida, entretanto.) Alternativamente, o Scion pode restabelecer uma parte de corpo estragada, perdida ou órgão interno a sua funcionalidade completa sem nenhuma cicatriz. Desde restabelecer uma perna amputada a substituir um olho perfurado, um pulmão entrando em colapso, o Scion pode efetuar curas milagrosas instantaneamente. Se o Scion escolher prejudicar um paciente mortal, seu, toque infligir ao invés um ponto de dano agravado. Se ele escolher, ele pode mirar aquele ponto de dano agravado em um membro não



vital de tal modo que um membro afetado ou órgão não vital murcha e se desintegra. O dano agravado curará em seu tempo normal, mas a parte perdida do corpo jamais retorna. Os mortais e titanspawns menores não podem resistir a estes efeitos. A única chance de eles escaparem do dano (ou dos poderes curativos se eles são tão inclinados a isso) é manter o toque do Scion longe. Se o Scion desejar infligir os efeitos desta Dádiva em um titanspawn pouco disposto com uma Lenda igual ou maior, o Scion tem que testar (Inteligência + Medicina) contra a vítima (vigor + Fortitude). Se o teste da vítima armazenar mais sucessos, o Scion pode causar só um único nível de dano letal ou cura só um único nível de dano de contusão. Se o teste do Scion não adquirir mais sucessos, ele não pode infligir o efeito de murchar em nada.

Fonte sagrada ou Epidemia (Saúde •••• ••)

Teste: vigor + Medicina

Custo: 1 lenda ou 1 Força de vontade

Esta Dádiva tem os mesmos efeitos como de curar ou infectar (Saúde •••). porém Com isto, pode curar ou um Scion ou infligir dano de contusão ou um declive dano letal para contusão ou vice-versa. A quantia que ele pode curar ainda é dependente do resultado do teste e qual tipo de ponto é gasto para dar poder a isto. A mudanças de fato é que o Scion pode afetar um número de pessoas igual a (Lenda x 3) dele com uma única ativação da Dádiva. O número de vezes que uma única pessoa pode ser afetada por esta Dádiva ainda é uma vez por dia, mas o Scion ainda pode usar o poder muitas vezes dentro de um dia como ele quiser (e pode dispor).

Humano de barro (Saúde •••• •••)

Teste: Destreza + Medicina

Custo: 10 lenda

O Deus pode moldar a carne de um mortal como se esta fosse barro molhado, mudanças físicas quase ilimitadas estão dentro da extensão da variedade humana. O mortal em questão deve estar de alguma maneira sob o controle do Deus não importa se ele o drogou, o prendeu em correntes irrompíveis, durante isso o Deus pode trabalhar com a carne do mortal e os ossos durante cinco minutos ininterruptos, ele pode reformar o mortal como ele desejar. Como resultado das manipulações hábeis dele, o Deus pode efetuar qualquer mudança na carne do mortal que seja possível com a Variação de Detalhes e Inegável semelhança com truques de Aparecia Épica. O Deus não necessita ter estes truques, e ele não confere literalmente essas habilidades no paciente dele, mas elas provêm de diretrizes relativas à o numero de mudanças que esta Dádiva torna possível. Porém, note que um Deus não pode mudar o aparecia de um mortal a tal uma extensão que a contagem de Aparecia do mortal fique maior que 6. O Deus pode dotar um mortal de beleza sobrenatural, mas a carne do mortal precisa parecer boa. Esta Dádiva pode



permitir um Deus a corrigir deformidades, apagar deformações, alisar marcas e até mesmo endireitar ossos imprópriamente curados. Não pode restabelecer membros perdidos ou funções de órgãos. Usando isto pode impor penalidades sérias em um personagem se o Deus decidir arruinar uma face bonita com uma cicatriz, fazer uma perna mais curta que a outra, torcer um braço permanentemente fora de seu local, deixar os olhos deformados ou fazer outras alterações sórdidas. A alteração inteira requer só um teste e requer só um gasto de Lenda por vez. Para cada sucesso no teste, o Deus pode mudar uma característica na vítima para melhor ou pior.

Humano Híbrido (Saúde •••• ••••)

Teste: Inteligência + Medicina

Custo: 1 força de vontade + 10 Lenda

Este Dádiva trabalha de dois modos. Primeiro, pode permitir um Deus a fazer modificações estranhas a ser humano vivo que não deveria ser biologicamente possível. Com Humano de barro, o Deus deve poder paralisar o humano durante cinco minutos ininterruptos. E gastar os pontos depois o jogador dele testa (Inteligência + Medicina). Para cada sucesso, o Deus pode reformar uma característica do corpo do humano em algo grotesco, impossível ou simplesmente inesperado. Ele pode esticar o torso do humano fora e pode lhe dar um segundo par de braços em baixo do primeiro. Ele pode dar ao humano uma rudimentar língua para falar como algum suporte que o torne satírico. Ele pode mudar a pele do humano para verde ou deixa-la como um padrão de camuflagem. Ele poderia substituir o cabelo do paciente por uma juba grossa que se contrai como dedos. Ele também poderia remover as alterações incomuns criadas por outro Deus, retrocedendo o mortal ao normal. A outra coisa que esta Dádiva pode fazer é permitir o Deus a misturar um mortal com um tipo diferente de coisa viva (ou até mesmo uma coisa não-viva). Fazer isso custa o mesma quantia de Lenda e Força de vontade, mas é mais complicado e exige que o Deus que ter uma Dádiva adicional. Se o Deus quer criar um meio-humano, meio animal, híbridos, ele tem que ter a Dádiva: **Híbrido Quimera (•••• •••• Animal)**. Se o Deus desejar criar o meio-humano, híbrido de meio-planta, ele precisa ter a Dádiva **Híbrido impossível (Fertilidade •••• ••••)**. Se ele quer fazer algum objeto inanimado um completamente híbrido de partes artificiais novas ele tem que ter a Dádiva do **propósito não intencional (Caos •••• ••••)**. O animal-humano criando e híbrido de planta-humana é como criar um animal discrepante ou misturar tipos diferentes de plantas. O Deus pega uma célula pelo menos de cada progenitor, mistura, eles com uma medida do ichor dele e pronto! O jogador faz o teste (Inteligência + Medicina) a uma dificuldade de duas vezes o vigor do familiar pai humano, e um número de híbridos adultos completamente funcionais igual ao resultado do teste é criado. Os híbridos são

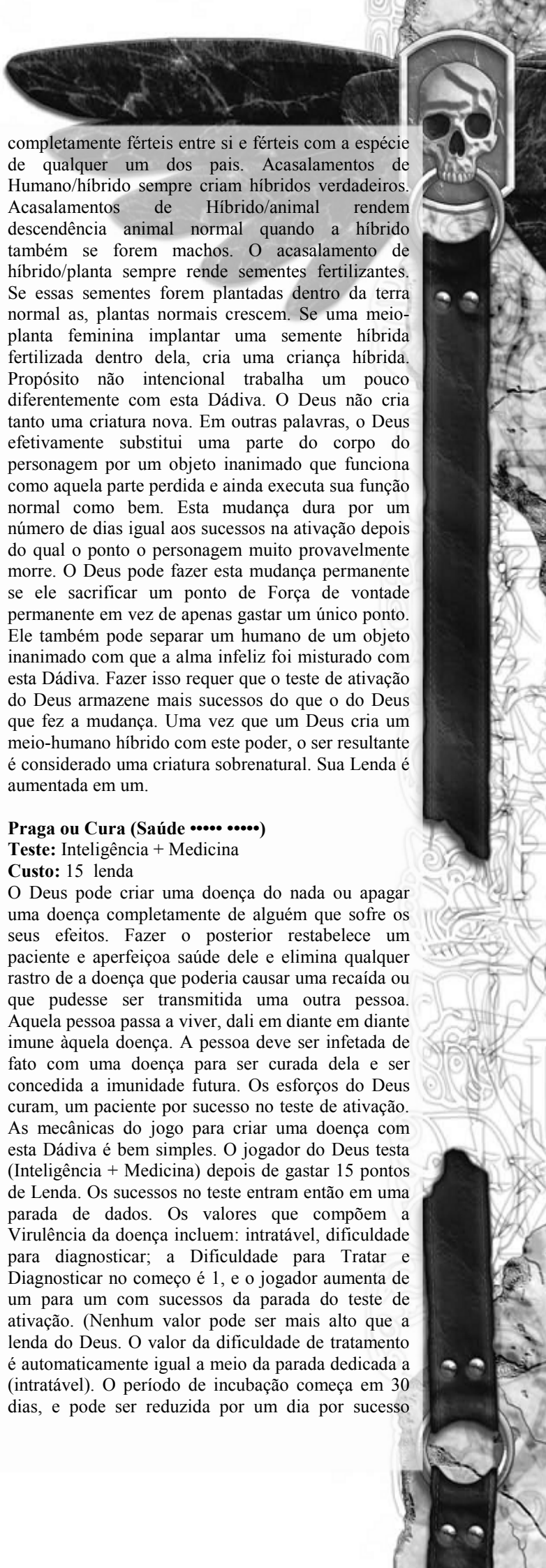
completamente férteis entre si e férteis com a espécie de qualquer um dos pais. Acasalamentos de Humano/híbrido sempre criam híbridos verdadeiros. Acasalamentos de Híbrido/animal rendem descendência animal normal quando a híbrido também se forem machos. O acasalamento de híbrido/planta sempre rende sementes fertilizantes. Se essas sementes forem plantadas dentro da terra normal as plantas normais crescem. Se uma meio-planta feminina implantar uma semente híbrida fertilizada dentro dela, cria uma criança híbrida. Propósito não intencional trabalha um pouco diferentemente com esta Dádiva. O Deus não cria tanto uma criatura nova. Em outras palavras, o Deus efetivamente substitui uma parte do corpo do personagem por um objeto inanimado que funciona como aquela parte perdida e ainda executa sua função normal como bem. Esta mudança dura por um número de dias igual aos sucessos na ativação depois do qual o ponto o personagem muito provavelmente morre. O Deus pode fazer esta mudança permanente se ele sacrificar um ponto de Força de vontade permanente em vez de apenas gastar um único ponto. Ele também pode separar um humano de um objeto inanimado com que a alma infeliz foi misturado com esta Dádiva. Fazer isso requer que o teste de ativação do Deus armazene mais sucessos do que o do Deus que fez a mudança. Uma vez que um Deus cria um meio-humano híbrido com este poder, o ser resultante é considerado uma criatura sobrenatural. Sua Lenda é aumentada em um.

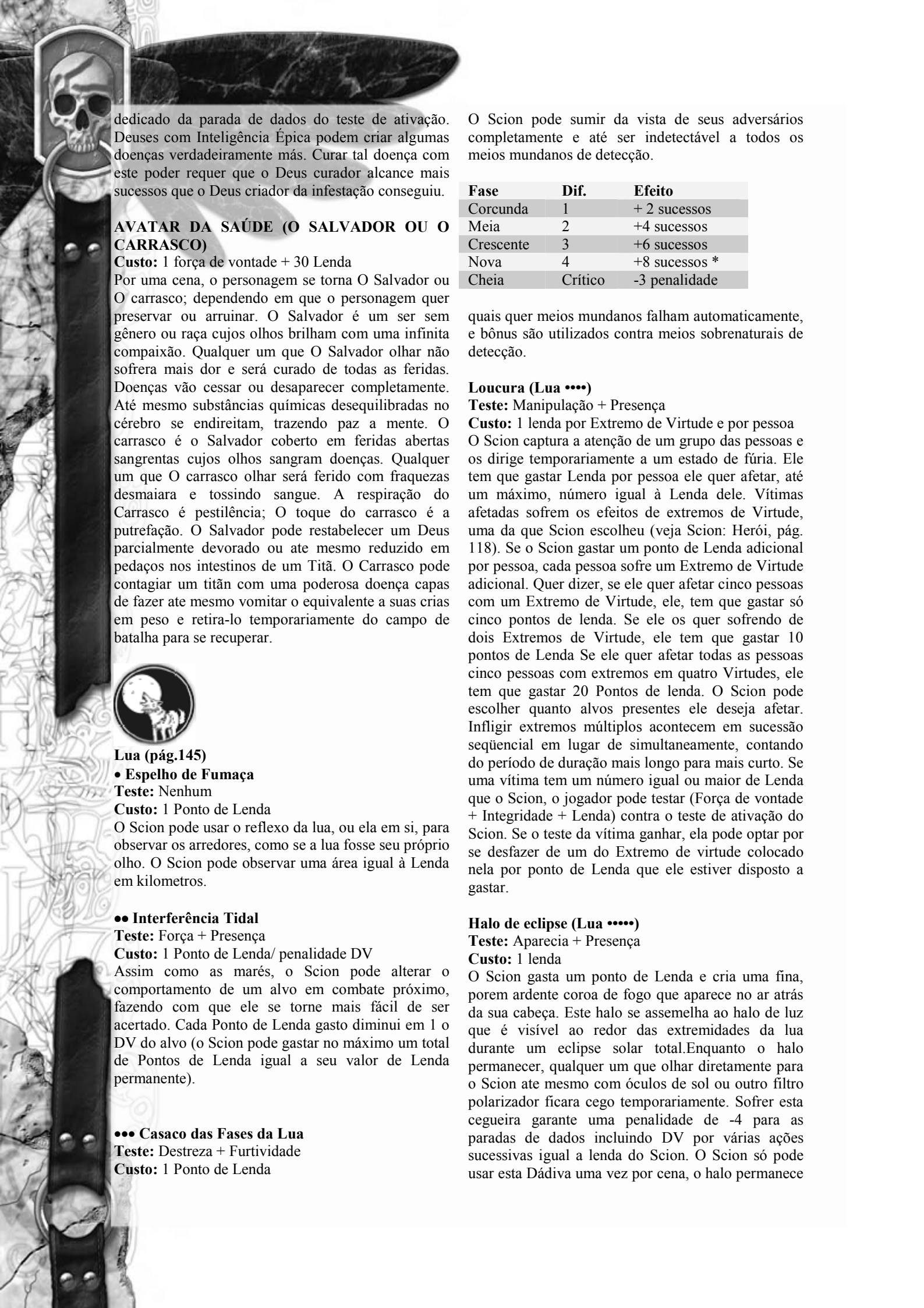
Praga ou Cura (Saúde •••• ••••)

Teste: Inteligência + Medicina

Custo: 15 lenda

O Deus pode criar uma doença do nada ou apagar uma doença completamente de alguém que sofre os seus efeitos. Fazer o posterior restabelece um paciente e aperfeiçoa saúde dele e elimina qualquer rastro de a doença que poderia causar uma recaída ou que pudesse ser transmitida uma outra pessoa. Aquela pessoa passa a viver, dali em diante em diante imune àquela doença. A pessoa deve ser infetada de fato com uma doença para ser curada dela e ser concedida a imunidade futura. Os esforços do Deus curam, um paciente por sucesso no teste de ativação. As mecânicas do jogo para criar uma doença com esta Dádiva é bem simples. O jogador do Deus testa (Inteligência + Medicina) depois de gastar 15 pontos de Lenda. Os sucessos no teste entram então em uma parada de dados. Os valores que compõem a Virulência da doença incluem: intratável, dificuldade para diagnosticar; a Dificuldade para Tratar e Diagnosticar no começo é 1, e o jogador aumenta de um para um com sucessos da parada do teste de ativação. (Nenhum valor pode ser mais alto que a lenda do Deus. O valor da dificuldade de tratamento é automaticamente igual a meio da parada dedicada a (intratável). O período de incubação começa em 30 dias, e pode ser reduzida por um dia por sucesso





dedicado da parada de dados do teste de ativação. Deuses com Inteligência Épica podem criar algumas doenças verdadeiramente más. Curar tal doença com este poder requer que o Deus curador alcance mais sucessos que o Deus criador da infestação conseguiu.

AVATAR DA SAÚDE (O SALVADOR OU O CARRASCO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Salvador ou O carrasco; dependendo em que o personagem quer preservar ou arruinar. O Salvador é um ser sem gênero ou raça cujos olhos brilham com uma infinita compaixão. Qualquer um que O Salvador olhar não sofrera mais dor e será curado de todas as feridas. Doenças vão cessar ou desaparecer completamente. Até mesmo substâncias químicas desequilibradas no cérebro se endireitam, trazendo paz a mente. O carrasco é o Salvador coberto em feridas abertas sangrentas cujos olhos sangram doenças. Qualquer um que O carrasco olhar será ferido com fraquezas desmaiara e tossindo sangue. A respiração do Carrasco é pestilência; O toque do carrasco é a putrefação. O Salvador pode restabelecer um Deus parcialmente devorado ou ate mesmo reduzido em pedaços nos intestinos de um Titã. O Carrasco pode contagiar um titã com uma poderosa doença capas de fazer ate mesmo vomitar o equivalente a suas crias em peso e retira-lo temporariamente do campo de batalha para se recuperar.



Lua (pág.145)

• Espelho de Fumaça

Teste: Nenhum

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion pode usar o reflexo da lua, ou ela em si, para observar os arredores, como se a lua fosse seu próprio olho. O Scion pode observar uma área igual à Lenda em kilometros.

•• Interferência Tidal

Teste: Força + Presença

Custo: 1 Ponto de Lenda/ penalidade DV

Assim como as marés, o Scion pode alterar o comportamento de um alvo em combate próximo, fazendo com que ele se torne mais fácil de ser acertado. Cada Ponto de Lenda gasto diminui em 1 o DV do alvo (o Scion pode gastar no máximo um total de Pontos de Lenda igual a seu valor de Lenda permanente).

••• Casaco das Fases da Lua

Teste: Destreza + Furtividade

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion pode sumir da vista de seus adversários completamente e até ser indetectável a todos os meios mundanos de detecção.

Fase	Dif.	Efeito
Corcunda	1	+ 2 sucessos
Meia	2	+4 sucessos
Crescente	3	+6 sucessos
Nova	4	+8 sucessos *
Cheia	Crítico	-3 penalidade

quais quer meios mundanos falham automaticamente, e bônus são utilizados contra meios sobrenaturais de detecção.

Loucura (Lua ••••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 1 lenda por Extremo de Virtude e por pessoa

O Scion captura a atenção de um grupo das pessoas e os dirige temporariamente a um estado de fúria. Ele tem que gastar Lenda por pessoa ele quer afetar, até um máximo, número igual à Lenda dele. Vítimas afetadas sofrem os efeitos de extremos de Virtude, uma da que Scion escolheu (veja Scion: Herói, pág. 118). Se o Scion gastar um ponto de Lenda adicional por pessoa, cada pessoa sofre um Extremo de Virtude adicional. Quer dizer, se ele quer afetar cinco pessoas com um Extremo de Virtude, ele, tem que gastar só cinco pontos de lenda. Se ele os quer sofrendo de dois Extremos de Virtude, ele tem que gastar 10 pontos de Lenda Se ele quer afetar todas as pessoas cinco pessoas com extremos em quatro Virtudes, ele tem que gastar 20 Pontos de lenda. O Scion pode escolher quanto alvos presentes ele deseja afetar. Infligir extremos múltiplos acontecem em sucessão sequencial em lugar de simultaneamente, contando do período de duração mais longo para mais curto. Se uma vítima tem um número igual ou maior de Lenda que o Scion, o jogador pode estar (Força de vontade + Integridade + Lenda) contra o teste de ativação do Scion. Se o teste da vítima ganhar, ela pode optar por se desfazer de um do Extremo de virtude colocado nela por ponto de Lenda que ele estiver disposto a gastar.

Halo de eclipse (Lua •••••)

Teste: Aparecia + Presença

Custo: 1 lenda

O Scion gasta um ponto de Lenda e cria uma fina, porem ardente coroa de fogo que aparece no ar atrás da sua cabeça. Este halo se assemelha ao halo de luz que é visível ao redor das extremidades da lua durante um eclipse solar total. Enquanto o halo permanecer, qualquer um que olhar diretamente para o Scion ate mesmo com óculos de sol ou outro filtro polarizador ficara cego temporariamente. Sofrer esta cegueira garante uma penalidade de -4 para as paradas de dados incluindo DV por várias ações sucessivas igual a lenda do Scion. O Scion só pode usar esta Dádiva uma vez por cena, o halo permanece

visível para vários tic's (ou segundos) igual aos sucessos do teste de ativação.

Corpo das fases da lua (Lua •••• •)

Teste: Destreza + furtividade

Custo: 5 lenda

Como em capa das fazes (Lua •••), o Scion pode mudar o corpo dele de acordo com a rotação da lua o alterando como as formas que ela apresenta sua face para o mundo. Porém, com esta Dádiva o Scion não se faz mais difícil de ver, ele fica mais difícil de atingir. As partes do corpo dele que a capa das fases da lua deixaria invisível agora ficam intangíveis ao invés. Um personagem pode tentar só usar uma vez esta Dádiva por, e os efeitos duram por uma cena inteira. Os efeitos são como adiante:

Lua	Dificuldade	Efeito
gibosa	Dificuldade 2	Subtraia dois sucessos do ataque do inimigo.
Meia	Dificuldade 4	Subtraia quatro sucessos do ataque do inimigo.
crescente	Dificuldade 6	Subtraia seis sucessos do ataque do inimigo.
Nova	Dificuldade 8	Subtraia oito sucessos do ataque do inimigo.
Cheia	Falha.	O personagem fica muito exposto sofrendo -2 DV

Um personagem pode ativar a capa das Fases da lua e Corpo das Fases da lua durante a mesma cena, porem ele faz ambos os efeitos com o mesmo teste de ativação. O efeito combinado custa seis pontos de Lenda, e a dificuldade para cada fase de cada efeito é somada.

Carruagem da lua (Lua •••• ••)

Teste: Força + Controle (dirigir)

Custo: 1 lenda por 90 kg.

O personagem diz uma oração rápida sob o céu noturno, elogiando o Deus ou Deusa da lua que concede a ele acesso a esta Esfera. Em resposta, uma carruagem prateada surge puxada por dois cavalos pretos com crinas, e olhos de pura luz da lua. A carruagem pode levar e pode acumular confortavelmente 90 quilogramas em pesos das pessoas ou equipamento por ponto de Lenda que personagem gastar (até um número de máximo igual para a Lenda do Scion). A carruagem se move a um

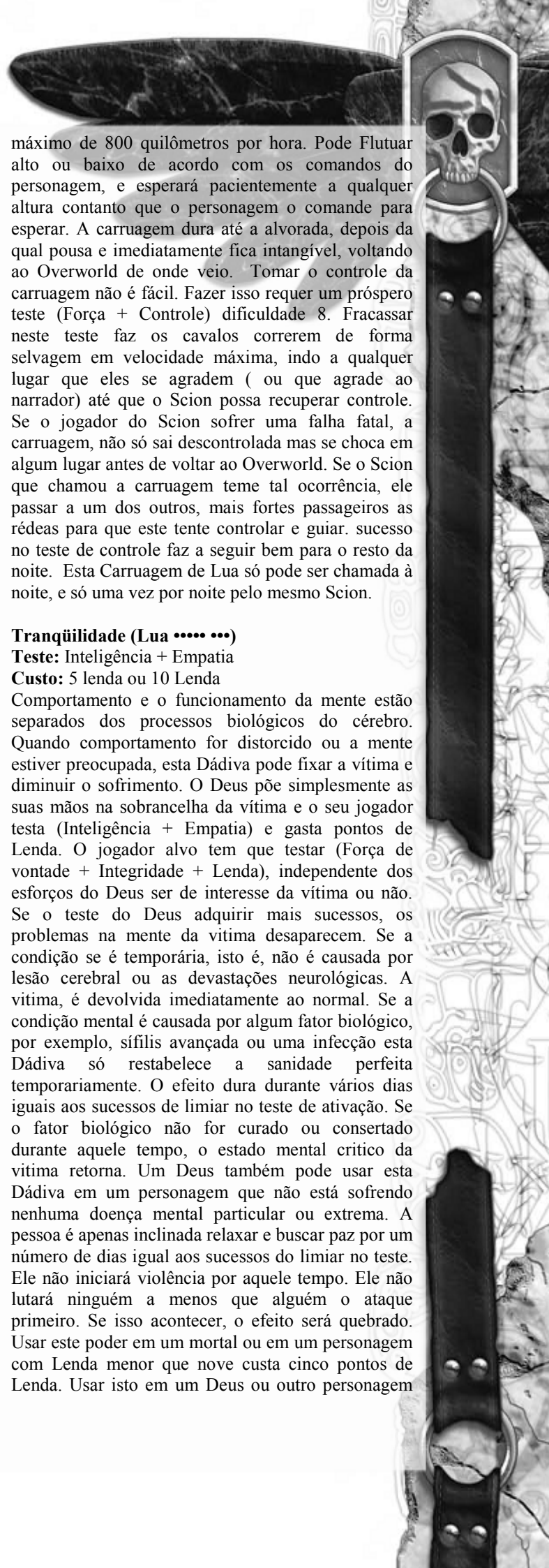
máximo de 800 quilômetros por hora. Pode Flutuar alto ou baixo de acordo com os comandos do personagem, e esperará pacientemente a qualquer altura contanto que o personagem o comande para esperar. A carruagem dura até a alvorada, depois da qual pouso e imediatamente fica intangível, voltando ao Overworld de onde veio. Tomar o controle da carruagem não é fácil. Fazer isso requer um próspero teste (Força + Controle) dificuldade 8. Fracassar neste teste faz os cavalos correrem de forma selvagem em velocidade máxima, indo a qualquer lugar que eles se agradem (ou que agrade ao narrador) até que o Scion possa recuperar controle. Se o jogador do Scion sofrer uma falha fatal, a carruagem, não só sai descontrolada mas se choca em algum lugar antes de voltar ao Overworld. Se o Scion que chamou a carruagem teme tal ocorrência, ele passar a um dos outros, mais fortes passageiros as rédeas para que este tente controlar e guiar. sucesso no teste de controle faz a seguir bem para o resto da noite. Esta Carruagem de Lua só pode ser chamada à noite, e só uma vez por noite pelo mesmo Scion.


Tranqüilidade (Lua •••• •••)

Teste: Inteligência + Empatia

Custo: 5 lenda ou 10 Lenda

Comportamento e o funcionamento da mente estão separados dos processos biológicos do cérebro. Quando comportamento for distorcido ou a mente estiver preocupada, esta Dádiva pode fixar a vítima e diminuir o sofrimento. O Deus põe simplesmente as suas mãos na sobrancelha da vítima e o seu jogador testa (Inteligência + Empatia) e gasta pontos de Lenda. O jogador alvo tem que testar (Força de vontade + Integridade + Lenda), independente dos esforços do Deus ser de interesse da vítima ou não. Se o teste do Deus adquirir mais sucessos, os problemas na mente da vitima desaparecem. Se a condição se é temporária, isto é, não é causada por lesão cerebral ou as devastações neurológicas. A vitima, é devolvida imediatamente ao normal. Se a condição mental é causada por algum fator biológico, por exemplo, sífilis avançada ou uma infecção esta Dádiva só restabelece a sanidade perfeita temporariamente. O efeito dura durante vários dias iguais aos sucessos de limiar no teste de ativação. Se o fator biológico não for curado ou consertado durante aquele tempo, o estado mental crítico da vitima retorna. Um Deus também pode usar esta Dádiva em um personagem que não está sofrendo nenhuma doença mental particular ou extrema. A pessoa é apenas inclinada relaxar e buscar paz por um número de dias igual aos sucessos do limiar no teste. Ele não iniciará violência por aquele tempo. Ele não lutará ninguém a menos que alguém o ataque primeiro. Se isso acontecer, o efeito será quebrado. Usar este poder em um mortal ou em um personagem com Lenda menor que nove custa cinco pontos de Lenda. Usar isto em um Deus ou outro personagem





com Lenda 9 ou maior custa 10 pontos. Este poder não funciona em Titãs ou Avatares das Esferas.

Propriedade lunar (Lua ●●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 5+ lenda

Quando o personagem aprende esta Dádiva, ele ganha uma propriedade privada na lua. A propriedade é completamente provida com qualquer roupa, comida ou entretenimento que ele poderia desejar, também terá um pessoal esbelto, de pele cinza com cabeças grandes e grandes orbes negras que servem de olhos, estas estranhas criaturas lhes servem de cervos. Eles não falam, mas eles seguem as ordens do mestre da propriedade sem duvidar. (Estes criados sempre são suplementares, com as características de um mortal de Scion: Herói. pg. 281) Cada propriedade é situada em uma expansão despovoada da superfície da lua. A Terra é visível a noite no céu, assim como é o sol. Nenhuma propriedade é visível na superfície e nem as de outro deus, não importa quão distante e larga poderia ser. O único modo para achar outra propriedade de um Deus na lua é sendo convidado até lá. UM Deus viaja até a sua propriedade simplesmente gastando cinco pontos de Lenda. Se ele desejar trazer os convidados com ele, ele pode gastar um ponto adicional por convidado. Só um Deus poderoso com as Dádivas de Psychopomp poderia viajar até propriedade de um Deus da mesma categoria sem ser convidado, e só se ele souber com certeza que a propriedade existe (se ele já estiver estado lá antes). Contudo, só o mestre da propriedade, e os criados esbeltos dele e os convidados são protegidos da exposição a superfície

da lua. Pessoas que são convidadas podem respirar e falar tão facilmente quanto eles poderiam em Terra, os raios infiltrados do sol não são mais desagradáveis que o sol em qualquer meio-dia de verão na terra em zonas urbanas, e o frio da noite não pior que um pequeno frio. personagens que não foram convidados e respiram devem prender o fôlego deles. Eles sofrem **5L/ação** devido aos ambientes e sofre um **Trauma de nível 7** devido ao vácuo. (independente de estar dentro ou fora da propriedade) Se o personagem não convidado estiver fora da propriedade, ele sofre um **(10L/ação; Trauma 10)** devido ao frio do espaço a noite ou devido a luz solar direta sem filtragem (ultravioleta e gama, matam sabia). O uso de poupas de astronauta pode anular esse efeito, porém ainda é só uma roupa. Enquanto estiver na propriedade ou na superfície lunar, as distâncias de movimento ou salto e arremessos de objetos aumentam em um fator de seis. Toda propriedade lunar tem três saídas. A pessoa sobe até a superfície da lua e dela parte de alguma forma. A pessoa se retira para o Mundo. Um portal ao Overworld. A saída para o Mundo abre no lugar no qual o Deus usou este Dádiva para entre na propriedade dele ou o lugar em Terra que ele considerou por último a casa dele, A saída do Overworld abre em qualquer parte reivindicada pelo panteão dele onde ele tem permissão para ir. Se um Deus olhar para a Terra e usar a Dádiva do Espelho de fumaça (veja Scion: Herói, pág. 145), ele pode ver qualquer área em um raio em milhas igual a sua Lenda.

Tocar a lua (Lua ●●●●)

Teste: Destreza + Ocultismo



Custo: 15 lenda

O Deus lança a mão cima no céu noturno e de lá arranca um disco prateado na forma da lua e a fixa em outro local no céu esta lua tem que estar no céu noturno. O jogador testa (Destreza + Ocultismo). Se este teste resultar em sucesso, o Deus parece arrancar um disco prateado na forma da lua e lança-lo ao céu. (A própria lua atual permanece onde era assim qualquer quantia de Deuses da Lua podem usar esta Dádiva simultaneamente.) Em qualquer momento posterior, o Deus pode gastar 15 pontos de Lenda para produzir aquela lua donde ele a fixou no ar ou pode designá-la para seguir uma outra pessoa. A lua arde com a intensidade da lua cheia à noite céu, e segue a pessoa a quem o Deus a designou em uma órbita apertada. Para o resto da cena, o disco de lua protege a pessoa contra ataques a longa distancia. O disco se move com velocidade ofuscante para interceptar qualquer ataque de um projétil. Bloqueia projéteis mundanos automaticamente. O disco também protege contra projéteis impelidos ou lançados por seres sobrenaturais com atributos Épicos ou Arete e ataques mágicos imateriais a longa distancia. Se tais meios são usados para iniciar o ataque a longa distancia, o disco de lua interfere adicionando um valor igual (sucessos na ativação + Lenda do Deus que usou a Dádiva) para a DV aplicável do personagem protegido. Um Deus pode arrancar a lua qualquer hora do céu desde que seja visível. Ele pode a fixar para defender a qualquer hora. O disco só defende contra ataques a longa distancia que infligem dano físico. Não importa que a fase da lua é quando o Deus a arranca do céu. Seja parte (ou tudo) da lua estiver obscurecida, uma parte correspondente do disco estará igualmente obscurecida, entretanto não menos sólida. Um Deus pode baixar único disco de cada vez, mas ele pode a manter indefinidamente desde que pague o custo em lenda.

AVATAR DE LUA (O ESPELHO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Espelho. O Espelho pode se parecer com qualquer coisa que seja visível sua perspectiva. O Espelho pode redirecionar luz de além da linha de visão, ou O Espelho pode destruir o sol temporariamente. O Espelho pode conduzir os mortais a fúria ou os acalmar em docilidade absoluta. O Espelho pode redirecionar qualquer ataque até mesmo de um Titã devolva sobre tantos alvos quanto O Espelho quiser, enquanto dividi os efeitos entre esses alvos. Os Titãs sabem muito bem disto tudo.



Psychopomp (pág. 146)

• Orientação sem Fronteiras

Teste: Nenhum

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion sabe sempre para que lado fica o local que ele chama de lar, sabendo ainda a distância exata e o que encontrar no caminho (caso seja familiarizado com o local – bairro, cidade etc).

•• Onde está Você?

Teste: Inteligência + Prontidão

Custo: Nenhum

Quando alguém faz contato com o Scion (telefone, celular, torpedo, MSN, e-mail etc), ele saberá automaticamente o quão distante e em que direção este alguém se encontra.

••• Entrada Sem Barreiras

Teste: Nenhuma

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion pode ultrapassar objetos sólidos como paredes, portas etc, desde que sua espessura seja de no máximo a distância de um passo largo do Scion, todo o material carregado pelo Scion faz a passagem com ele. Mesmo o Scion não se tornando intangível, ele ainda pode tentar evitar dano em combate.

Venha comigo (Psychopomp ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda por pessoa

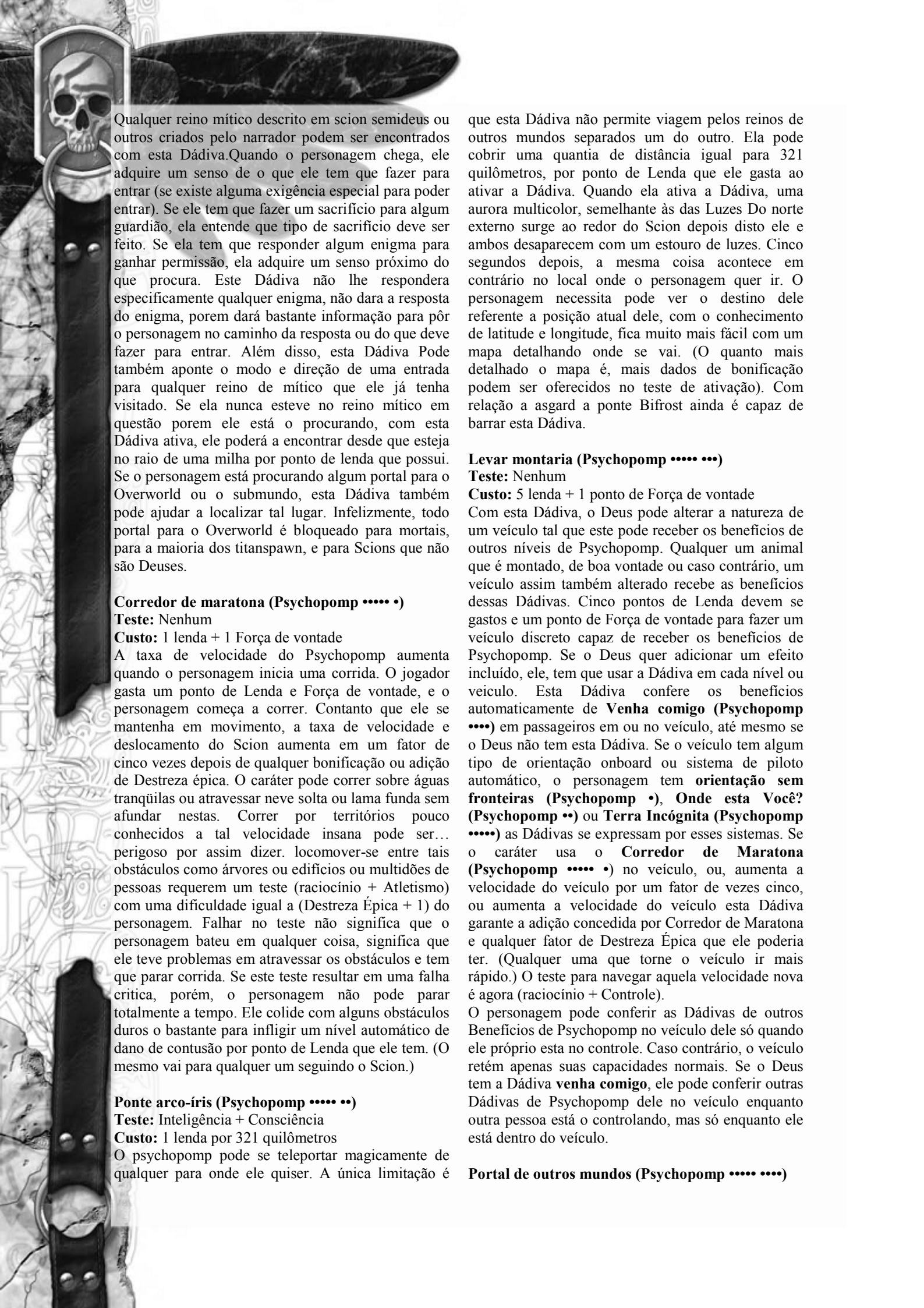
As maiorias das Dádivas de Psychopomp que permitem viagem sobrenatural só se aplicam ao Scion que as usa. Com esta Dádiva, porém, fornece ao Scion a capacidade de pode trazer outras pessoas ou fantasmas cuja presença esta junta ao Scion quando ela usa essas Dádivas. Ela só precisa gastar um ponto de Lenda por pessoa que ela pretende trazer junto, e a pessoa para quem ele gasta o ponto tem que seguir o Scion de boa vontade. Enquanto o efeito durar, cada seguidor se move de forma sobrenatural segundo o nível que o Scion quiser. Só as primeiras duas Dádivas da Esfera de Psychopomp (Orientação Infalível e Onde Você Está?) é que não podem ser conferidos ha outros com esta Dádiva.

Terra incógnita (Psychopomp •••••)

Teste: Percepção + Consciência

Custo: Nenhum

Com o sexto sentido de um viajante, o psychopomp pode misticamente sentir o caminho mais próximo para terra incógnita, touchstone ou outro lugar estranho. Se ele é levado ate as ruínas do palácio de Minoan em Knossus, ele pode sentir o caminho à para a entrada do Verdadeiro Labirinto. Se ele está indo em direção à Antártica, ela pode sentir o caminho para os portões de Atlântida. Se a viagem dele está o levando para os limites de quaisquer dos muitos reinos míticos conectados ao Mundo, o personagem pode mentalmente encontrar estes limites entradas e saídas do local, com esta Dádiva.



Qualquer reino mítico descrito em scion semideus ou outros criados pelo narrador podem ser encontrados com esta Dádiva. Quando o personagem chega, ele adquire um senso de o que ele tem que fazer para entrar (se existe alguma exigência especial para poder entrar). Se ele tem que fazer um sacrifício para algum guardião, ela entende que tipo de sacrifício deve ser feito. Se ela tem que responder algum enigma para ganhar permissão, ela adquire um senso próximo do que procura. Este Dádiva não lhe respondera especificamente qualquer enigma, não dara a resposta do enigma, porém dará bastante informação para pôr o personagem no caminho da resposta ou do que deve fazer para entrar. Além disso, esta Dádiva Pode também aponte o modo e direção de uma entrada para qualquer reino de mítico que ele já tenha visitado. Se ela nunca esteve no reino mítico em questão porém ele está o procurando, com esta Dádiva ativa, ele poderá a encontrar desde que esteja no raio de uma milha por ponto de lenda que possui. Se o personagem está procurando algum portal para o Overworld ou o submundo, esta Dádiva também pode ajudar a localizar tal lugar. Infelizmente, todo portal para o Overworld é bloqueado para mortais, para a maioria dos titanspawn, e para Scions que não são Deuses.

Corredor de maratona (Psychopomp •••• •)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda + 1 Força de vontade

A taxa de velocidade do Psychopomp aumenta quando o personagem inicia uma corrida. O jogador gasta um ponto de Lenda e Força de vontade, e o personagem começa a correr. Contanto que ele se mantenha em movimento, a taxa de velocidade e deslocamento do Scion aumenta em um fator de cinco vezes depois de qualquer bonificação ou adição de Destreza épica. O caráter pode correr sobre águas tranqüilas ou atravessar neve solta ou lama funda sem afundar nestas. Correr por territórios pouco conhecidos a tal velocidade insana pode ser... perigoso por assim dizer. locomover-se entre tais obstáculos como árvores ou edifícios ou multidões de pessoas requerem um teste (raciocínio + Atletismo) com uma dificuldade igual a (Destreza Épica + 1) do personagem. Falhar no teste não significa que o personagem bateu em qualquer coisa, significa que ele teve problemas em atravessar os obstáculos e tem que parar corrida. Se este teste resultar em uma falha crítica, porém, o personagem não pode parar totalmente a tempo. Ele colide com alguns obstáculos duros o bastante para infligir um nível automático de dano de contusão por ponto de Lenda que ele tem. (O mesmo vai para qualquer um seguindo o Scion.)

Ponte arco-íris (Psychopomp •••• ••)

Teste: Inteligência + Consciência

Custo: 1 lenda por 321 quilômetros

O psychopomp pode se teleportar magicamente de qualquer para onde ele quiser. A única limitação é

que esta Dádiva não permite viagem pelos reinos de outros mundos separados um do outro. Ela pode cobrir uma quantia de distância igual para 321 quilômetros, por ponto de Lenda que ele gasta ao ativar a Dádiva. Quando ela ativa a Dádiva, uma aurora multicolor, semelhante às das Luzes Do norte externo surge ao redor do Scion depois disto ele e ambos desaparecem com um estouro de luzes. Cinco segundos depois, a mesma coisa acontece em contrário no local onde o personagem quer ir. O personagem necessita pode ver o destino dele referente a posição atual dele, com o conhecimento de latitude e longitude, fica muito mais fácil com um mapa detalhado onde se vai. (O quanto mais detalhado o mapa é, mais dados de bonificação podem ser oferecidos no teste de ativação). Com relação a asgard a ponte Bifrost ainda é capaz de barrar esta Dádiva.

Levar montaria (Psychopomp •••• •••)

Teste: Nenhum

Custo: 5 lenda + 1 ponto de Força de vontade

Com esta Dádiva, o Deus pode alterar a natureza de um veículo tal que este pode receber os benefícios de outros níveis de Psychopomp. Qualquer um animal que é montado, de boa vontade ou caso contrário, um veículo assim também alterado recebe as benefícios dessas Dádivas. Cinco pontos de Lenda devem se gastos e um ponto de Força de vontade para fazer um veículo discreto capaz de receber os benefícios de Psychopomp. Se o Deus quer adicionar um efeito incluído, ele, tem que usar a Dádiva em cada nível ou veículo. Esta Dádiva confere os benefícios automaticamente de **Venha comigo (Psychopomp ••••)** em passageiros em ou no veículo, até mesmo se o Deus não tem esta Dádiva. Se o veículo tem algum tipo de orientação onboard ou sistema de piloto automático, o personagem tem **orientação sem fronteiras (Psychopomp •)**, **Onde esta Você? (Psychopomp ••)** ou **Terra Incógnita (Psychopomp ••••)** as Dádivas se expressam por esses sistemas. Se o caráter usa o **Corredor de Maratona (Psychopomp •••• •)** no veículo, ou, aumenta a velocidade do veículo por um fator de vezes cinco, ou aumenta a velocidade do veículo esta Dádiva garante a adição concedida por Corredor de Maratona e qualquer fator de Destreza Épica que ele poderia ter. (Qualquer uma que torne o veículo ir mais rápido.) O teste para navegar aquela velocidade nova é agora (raciocínio + Controle).

O personagem pode conferir as Dádivas de outros Benefícios de Psychopomp no veículo dele só quando ele próprio esta no controle. Caso contrário, o veículo retém apenas suas capacidades normais. Se o Deus tem a Dádiva **venha comigo**, ele pode conferir outras Dádivas de Psychopomp dele no veículo enquanto outra pessoa está o controlando, mas só enquanto ele está dentro do veículo.

Portal de outros mundos (Psychopomp •••• ••••)

Teste: Inteligência + Consciência

Custo: 5 lenda ou 10 Lenda

O Deus com esta Dádiva tem a última chave entre os planos de existência. Ele pode abrir entradas entre o Mundo, o Overworld, o submundo, e qualquer terra incógnita que se conecte a quaisquer desses. A única condição é que ele tem que obrigatoriamente viajar de um reino para outro quando ele usa esta Dádiva. Fazer isso custa cinco pontos de Lenda. Se o Deus também tem Ponte Arco-íris e usar ao mesmo tempo, ele pode aparecer em qualquer lugar dentro do reino da escolha dele, desde que ele saiba para onde vai. Fazer isso custa 10 pontos de Lenda.

Co-localção (Psychopomp)

Teste: Nenhum

Custo: (1 força de vontade + 5 Lenda) por duplicata
O personagem pode estar imediatamente em vários lugares. Ele só precisa pensar em um lugar que ele foi e o jogador gasta um ponto de Força de vontade e cinco pontos de Lenda. Quando ele faz isso, o personagem permanece em seu local atual, mas também está em outro local. Cada versão dele é completamente real e física, com acesso a todas, as características dele e seus poderes. Qualquer uma versão dele pode fazer qualquer coisa, todos eles podem fazer onde quer que eles sejam. Se uma delas é morta mas outra permanece, esta que morreu deixa de existir simplesmente como se nunca estivesse lá. (Não se torna automaticamente uma cópia fora de controle de uma Esfera.) Se dois ou mais deles entram juntos no mesmo lugar, eles podem coordenar todas as atividades deles perfeitamente. Algumas ocasiões restringem o uso deste poder. Primeiro, todo personagem duplicado tem o mesmo nível de lenda e este nível é compartilhado entre todos do grupo de cópias (isto é se o invocador das cópias possui 100 de lenda todas as outras cópias utilizarão destes mesmos cem de lenda ou seja elas não tem lenda individual, caso original morra ele continuara vivo nas cópias porem apenas com a lenda restante apos as outras sumirem) Iguamente, apenas uma única duplicata podem se tornar o avatar de qualquer Esfera a qualquer determinado tempo ou seja não é permitido criar vários avatares. Qualquer duplicata ativa pode usar o Último Atributo desde que o personagem invocador possua isso, mas elas não podem o fazer simultaneamente. A mais importante condição sobre usar este poder é que um personagem pode direcionar a atenção para só uma duplicata de cada vez. A menos que, tenha, em Paralelo O truque de multitarefa (de Scion: Semideus, pág. 65. Se ele tiver multitarefa, ele pode agir por todas as duplicatas dele simultaneamente, mas apenas com aquelas que estiverem em linha de visão. (e até um limite igual a Lenda dele em cópias isto é se tem lenda 10 e fez doze cópias só age com dez por turno). Por favor tenha em mente que tantas cópias (que são todas o mesmo personagem) podem estar por tantos caminhos simultâneos independentes em locais longe

por toda parte, pode desagradar os vários reinos da realidade. E não só para você, mas para seu narrador isso pode ser uma dor de cabeça também. Também note que um Deus não pode usar **Venha comigo (Psychopomp)** com esta Dádiva para co-localizar os camaradas dele. Ele pode usar Psychopomp para co-localizar vários veículos duplicados, mas fazer isso não pode co-localizar qualquer um que poderia estar dentro do primeiro veículo alem do personagem invocador.

AVATAR DE PSYCHOPOMP (O CAMINHO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o caráter se torna O Caminho. O caminho supera ou ultrapassa todos os obstáculos, indo para qualquer lugar de qualquer lugar. Como muitas pessoas sabem O caminho pode lavar a um destino. Para O caminho, nenhum destino é inalcançável. O caminho mantém todo viajante seguro até o fim de viagem, não importa, aonde vai. O personagem pode seguir O caminho até mesmo no coração dos refúgios dos Titãs em meio as trevas e labirintos indetectáveis. Se O caminho for traçoeiro, os Titãs podem também seguir O caminho ate o coração do refugio dos deuses.



Céu (pág. 146)

• **Graça do Céu**

Teste: Nenhum

Custo: 1 Ponto de Lenda

Com o gasto do Ponto de Lenda o Scion passa a não sofrer dano por cair de qualquer altura, assim como, pode dobrar a distância de salto (vertical e horizontal).

•• **Ventos da liberdade**

Teste: Nenhum

Custo: 1 ponto de Lenda + 1 Força de Vontade por Cena

O Scion ri da lei da gravidade, ele mantém os valores de corrida e salto, mas agora ele pode fazê-lo nos 3 eixos, além de poder ficar parado em pleno ar.

••• **Potencialização da Tempestade**

Teste: Aparência + Presença

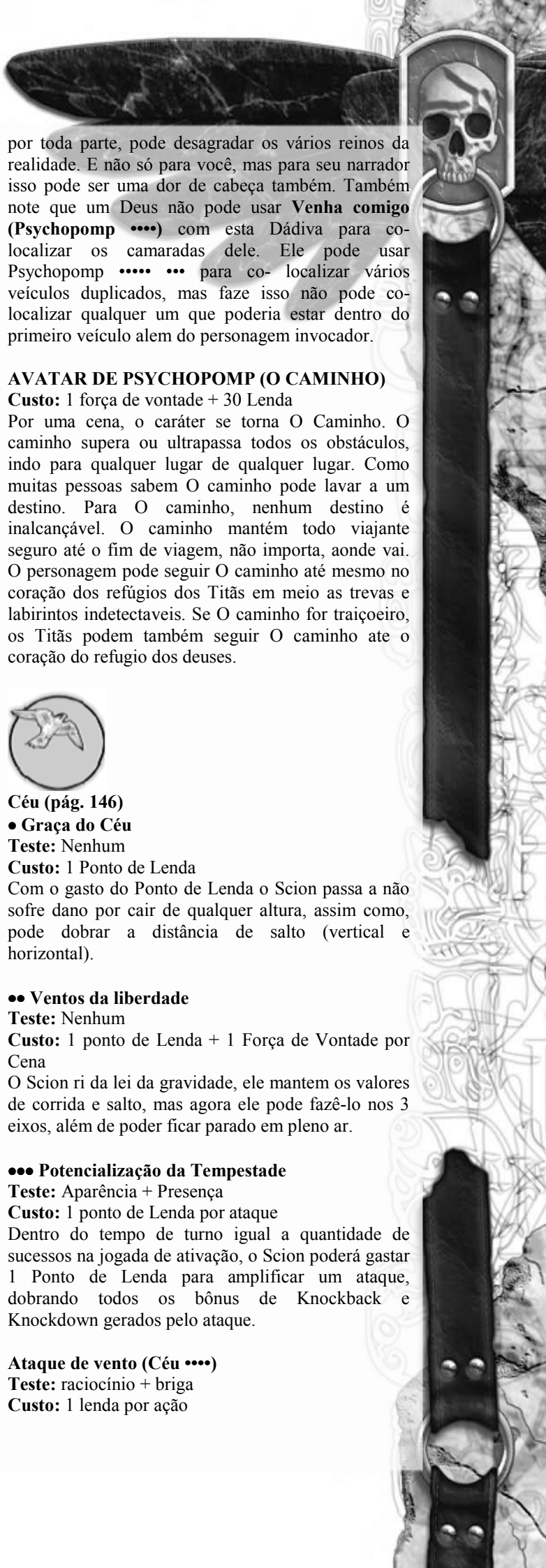
Custo: 1 ponto de Lenda por ataque

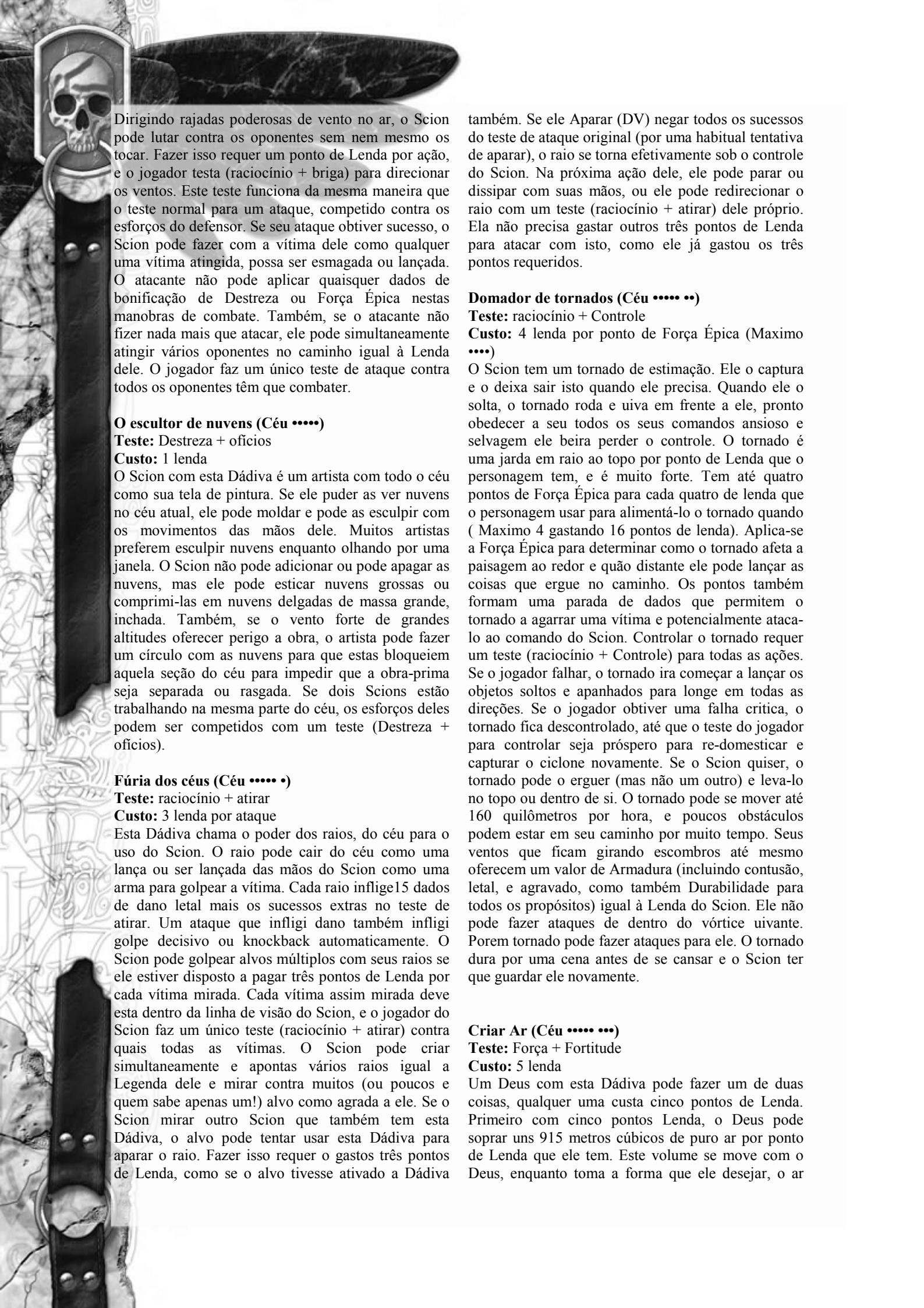
Dentro do tempo de turno igual a quantidade de sucessos na jogada de ativação, o Scion poderá gastar 1 Ponto de Lenda para amplificar um ataque, dobrando todos os bônus de Knockback e Knockdown gerados pelo ataque.

Ataque de vento (Céu)

Teste: raciocínio + briga

Custo: 1 lenda por ação





Dirigindo rajadas poderosas de vento no ar, o Scion pode lutar contra os oponentes sem nem mesmo os tocar. Fazer isso requer um ponto de Lenda por ação, e o jogador testa (raciocínio + briga) para direcionar os ventos. Este teste funciona da mesma maneira que o teste normal para um ataque, competido contra os esforços do defensor. Se seu ataque obtiver sucesso, o Scion pode fazer com a vítima dele como qualquer uma vítima atingida, possa ser esmagada ou lançada. O atacante não pode aplicar quaisquer dados de bonificação de Destreza ou Força Épica nestas manobras de combate. Também, se o atacante não fizer nada mais que atacar, ele pode simultaneamente atingir vários oponentes no caminho igual à Lenda dele. O jogador faz um único teste de ataque contra todos os oponentes têm que combater.

O escultor de nuvens (Céu •••••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 lenda

O Scion com esta Dádiva é um artista com todo o céu como sua tela de pintura. Se ele puder as ver nuvens no céu atual, ele pode moldar e pode as esculpir com os movimentos das mãos dele. Muitos artistas preferem esculpir nuvens enquanto olhando por uma janela. O Scion não pode adicionar ou pode apagar as nuvens, mas ele pode esticar nuvens grossas ou comprimi-las em nuvens delgadas de massa grande, inchada. Também, se o vento forte de grandes altitudes oferecer perigo a obra, o artista pode fazer um círculo com as nuvens para que estas bloqueiem aquela seção do céu para impedir que a obra-prima seja separada ou rasgada. Se dois Scions estão trabalhando na mesma parte do céu, os esforços deles podem ser competidos com um teste (Destreza + ofícios).

Fúria dos céus (Céu ••••• •)

Teste: raciocínio + atirar

Custo: 3 lenda por ataque

Esta Dádiva chama o poder dos raios, do céu para o uso do Scion. O raio pode cair do céu como uma lança ou ser lançada das mãos do Scion como uma arma para golpear a vítima. Cada raio inflige 15 dados de dano letal mais os sucessos extras no teste de atirar. Um ataque que infligi dano também infligi golpe decisivo ou knockback automaticamente. O Scion pode golpear alvos múltiplos com seus raios se ele estiver disposto a pagar três pontos de Lenda por cada vítima mirada. Cada vítima assim mirada deve esta dentro da linha de visão do Scion, e o jogador do Scion faz um único teste (raciocínio + atirar) contra quais todas as vítimas. O Scion pode criar simultaneamente e aponta vários raios igual a Legenda dele e mirar contra muitos (ou poucos e quem sabe apenas um!) alvo como agrada a ele. Se o Scion mirar outro Scion que também tem esta Dádiva, o alvo pode tentar usar esta Dádiva para aparar o raio. Fazer isso requer o gastos três pontos de Lenda, como se o alvo tivesse ativado a Dádiva

também. Se ele Aparar (DV) negar todos os sucessos do teste de ataque original (por uma habitual tentativa de aparar), o raio se torna efetivamente sob o controle do Scion. Na próxima ação dele, ele pode parar ou dissipar com suas mãos, ou ele pode redirecionar o raio com um teste (raciocínio + atirar) dele próprio. Ela não precisa gastar outros três pontos de Lenda para atacar com isto, como ele já gastou os três pontos requeridos.

Domador de tornados (Céu ••••• ••)

Teste: raciocínio + Controle

Custo: 4 lenda por ponto de Força Épica (Maximo ••••)

O Scion tem um tornado de estimação. Ele o captura e o deixa sair isto quando ele precisa. Quando ele o solta, o tornado roda e uiva em frente a ele, pronto obedecer a seu todos os seus comandos ansioso e selvagem ele beira perder o controle. O tornado é uma jarda em raio ao topo por ponto de Lenda que o personagem tem, e é muito forte. Tem até quatro pontos de Força Épica para cada quatro de lenda que o personagem usar para alimentá-lo o tornado quando (Maximo 4 gastando 16 pontos de lenda). Aplica-se a Força Épica para determinar como o tornado afeta a paisagem ao redor e quão distante ele pode lançar as coisas que ergue no caminho. Os pontos também formam uma parada de dados que permitem o tornado a agarrar uma vítima e potencialmente atacalo ao comando do Scion. Controlar o tornado requer um teste (raciocínio + Controle) para todas as ações. Se o jogador falhar, o tornado ira começar a lançar os objetos soltos e apanhados para longe em todas as direções. Se o jogador obtiver uma falha crítica, o tornado fica descontrolado, até que o teste do jogador para controlar seja próspero para re-domesticar e capturar o ciclone novamente. Se o Scion quiser, o tornado pode o erguer (mas não um outro) e leva-lo no topo ou dentro de si. O tornado pode se mover até 160 quilômetros por hora, e poucos obstáculos podem estar em seu caminho por muito tempo. Seus ventos que ficam girando escombros até mesmo oferecem um valor de Armadura (incluindo contusão, letal, e agravado, como também Durabilidade para todos os propósitos) igual à Lenda do Scion. Ele não pode fazer ataques de dentro do vórtice uivante. Porem tornado pode fazer ataques para ele. O tornado dura por uma cena antes de se cansar e o Scion ter que guardar ele novamente.

Criar Ar (Céu ••••• •••)

Teste: Força + Fortitude

Custo: 5 lenda

Um Deus com esta Dádiva pode fazer um de duas coisas, qualquer uma custa cinco pontos de Lenda. Primeiro com cinco pontos Lenda, o Deus pode soprar uns 915 metros cúbicos de puro ar por ponto de Lenda que ele tem. Este volume se move com o Deus, enquanto toma a forma que ele desejar, o ar



permanece respirável e limpo durante várias horas

igual aos sucessos no teste de ativação. Usar esta

Dádiva deste modo pode também realize tais feitos como clarear uma área de fumaça ou gás venenoso, criar uma bolha de ar respirável, subaquática. A segunda coisa que um Deus pode fazer com esta Dádiva é sugar muito ar em uma respiração grande e deixar sair tudo em uma explosiva rajada como uma ação diversa. Esta rajada cobre toda a área em um arco de 90-graus em frente ao personagem e se estende a uma área de 10 metros por ponto de Lenda que o Deus tem. O jogador de qualquer um pegu nesta explosão tem que fazer um teste de força contra a ativação do Deus (que inclui os sucessos da bonificação de Força Épica do Deus) Se o teste do Deus adquirir mais sucessos, os personagens que falham são jogados para trás cerca de 10 metros por sucesso de limiar. A não ser que seja bem sucedido em um teste, (Destreza + Atletismos) o jogador atingido cairá em golpe decisivo.

Corpo de nuvem (Céu ***)**

Teste: Nenhum

Custo: 10 Lenda

Com esta Dádiva, o personagem transforma o corpo dele e as suas posses ou uma pessoa dele em uma intangível e efêmera nuvem. O aparecia dele não muda, mas objetos sólidos passam por ele como se ele fosse um fantasma visível, e o toque dele é frio como a carícia de uma névoa. Ele fica imune a dano físico, e ele pode apertar o corpo transformado dele pelo através de pequenas brechas. Nesta forma, ele também pode voar. Enquanto ele estiver voando, ele pode interagir com as nuvens como se elas fossem tão sólidas quanto terra. Ele deve achar uma suficientemente grande para lhe dar ate mesmo a possibilidade de usar **O Escultor de nuvens (Céu *****)** nelas, ele poderia construir um castelo no ar. Ter um corpo feito de nuvens tem suas desvantagens, porém. O personagem, não pode mostrar alguma força física em objetos sólidos. Ele pode usar Dádivas como **ataque de Vento (Céu ****)** ou **Criar Ar (Céu ***** ●●)** para manipular fisicamente objetos, mas isso é apenas uma manipulação. Também, o personagem não pode mover qualquer coisa mais rápida do que ele possa entrar em uma ação de Movimento normal sem a bonificação de qualquer Destreza épica. Ele não pode voar mais rápido que isso; ele não pode nem mesmo executar uma ação de Colisão. Um caráter neste estado não esta sujeito a outros Deuses com o uso de Escultor de


Nuvem, mas ele ainda pode ser atacado por ataque de vento ou Criar Ar. Ele pode permanecer nesta forma contanto que ele queira.

O senhor do clima (céu *** ●●●●)**

Teste: Força + Sobrevivência

Custo: Variável





O Deus pode manipular o clima dentro de uma área com um raio de no máximo igual a cinco milhas por ponto de Lenda que o Deus tem. Dentro daquele espaço, ele pode mudar a temperatura, cobertura das nuvens, velocidade do vento (e direção) e precipitação. Fazendo isso, o Deus pode infligir ou aliviar penalidades ambientais a testes fundados em visibilidade, entorpecimento por ventos frios, severos ou outros fatores relacionados a climas. Ele também pode fazer o clima tão inospitaleiro ou tão agradável que inflige ou alivia dano ambiental. Mudar um clima relacionado penalidade a penalidades custa um ponto de Lenda por ponto de penalidade imposto. Dano ambiental de uma tempestade começa com (0C/hora, Trauma 0). Mudando esses custos por fatores de pontos de Lenda como adiante: Um por ponto de dano, cinco para mudar o dano de contusivo para letal, Cinco mudar o intervalo de uma hora a um minuto. Outros cinco em mudar o intervalo de um minuto para uma ação, dois por ponto de Trauma. Ir do calor de um deserto desagradável para uma tempestade de areia que inflige (10L/ação, Trauma 5) custaria 30 pontos de Lenda. Um Deus pode mudar qualquer tipo de clima para qualquer outro, independente da estação ou parte do mundo. Dano para a paisagem sempre deveria ser cosmética porem isso depende do Narrador. Até mesmo se ele fizer um temporal na área afetada, o personagem não pode soltar um tornado na área. Ele tem que usar o **Domador de Tornado (Céu •••• ••)** ao invés. Também, ele poderia lançar um raio para a terra como trovão que ataca as vítimas, o personagem, não pode fazer os raios atacarem alvos selecionados. Porem **Fúria dos céus (Céu •••• •)** pode fazer isso. Ele pode, porém, reflexivamente usar os sucessos do teste de ativação dele contra outros jogadores para usar o Domador de Tornado ou Fúria dos céus na área afetada. Se o teste de ativação dele superar o do outro jogador (raciocínio + atirar) que tentar usar Fúria dos céus, o raio que deveria atingir o alvo voa ao invés direto para as nuvens. Se o teste de ativação dele superar o teste do outro jogador (raciocínio + Controle) para controlar um tornado, o tornado não pode ser ativado novamente naquela cena contra ele. Se opor a qualquer um destes dois efeitos com esta Dádiva custa cinco pontos de Lenda por ação a se opor. O jogador do Deus faz um único teste de ativação é usado continuamente contra efeitos a que se deseja se opor (o jogador não testa novamente toda vez ele quer se opor a um efeito). Não importa o que ele faz ao clima local, o personagem é não afetado por qualquer penalidade ou dano ambiental que ele inflige na área. Seus efeitos duram para um número máximo de horas igual aos sucessos no teste de ativação. Se mais de um Deus usa esta Dádiva para lutar sobre o clima os testes de ativação serão competidos. Quem adquirir mais sucessos pode controlar o clima como desejar.

AVATAR DE CÉU (A TEMPESTADE)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna A Tempestade. O avatar terrível da fúria do céu. A Tempestade é vasta, cobrindo todo o céu de horizonte a horizonte. A Tempestade rasteja em pernas incontáveis feitas raios, arrastando sua barriga preta tão rápido quanto os sopros de vento. A Tempestade possui um único olho de que enxerga perfeitamente tudo no chão abaixo dela. A Tempestade pode submergir os mortais ou pode os assolar com o clima. Pode destruir as casas deles e os monumentos eles constroem às suas deidades. A Tempestade pode chauscar até mesmo um Titã com seu raio ou forçar ele a recuar com a força de seus ventos.



Sol (pág. 147)

• **Olhar Penetrante**

Teste: Nenhuma

Custo: Nenhum

Assim como a luz do sol que é capaz de atravessar espessas nuvens, a visão do Scion também é capaz de ver perfeitamente através de fumaça, nevoeiro, lâminas d'água e de superfícies translúcidas, do tipo que apenas se consegue ver as silhuetas.

•• **Fulgor Divino**

Teste: Nenhuma

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion é capaz de brilhar com a intensidade de uma lâmpada de 100 watts, assim como pode focar essa luminescência através de suas mãos ou olhos. É possível fazer com que esse brilho emane de uma superfície reflexiva e servir como distração.

••• **Fogo do Paraíso**

Teste: Aparência + Presença

Custo: 1 Ponto de Lenda

Concentrando-se por uma ação (velocidade 4), o Scion explode em luz de extrema intensidade e todos os que estiverem olhando para ele sofrem penalidades (Vigor + Fortitude para evitar) que podem ser desde aturdimento momentâneo até permanecer aturdido e com - 2 ou -3 dados em todas as ações pela quantidade de turnos igual ao valor permanente de Lenda do Scion.

Míssil flamejante (Sol ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 Lenda por projétil

Na luz meio-dia ou nas trevas meia-noite, o Scion pode disparar projéteis de luz solar sólida nos inimigos dele. Contanto que ele tenha uma arma como um arco, uma arma de fogo, uma besta ou até mesmo uma funda ou zarabatana, o jogador dele pode

gastar um ponto de Lenda para criar munição ardente de pura luz solar. Usando esta Dádiva soma vários níveis de dano igual à Lenda do personagem aos resultados do teste de dano antes da absorção. Ataques feitos sempre usando esta Dádiva infligem dano letal a menos que o alvo tenha uma suscetibilidade especial à luz solar e sempre tenha a qualidade Penetrante (veja Scion: Herói, pág. 203).

Queimar (Sol ●●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 1 Lenda

A pele do Scion muda de sua cor normal para um profundo dourado um forte vermelho e fica quente ao toque. Este calor não pode acender objetos inflamáveis, mas é o bastante para queimar a carne de outros desprotegidos. Qualquer um que toque o corpo do Scion com a pele exposta ou coberta por apenas por uma camada de roupa sofre um número de dados de dano letal igual à Lenda do Scion. (Este dano vem além de qualquer dano que o Scion possa infligir dentro um ataque desarmado.) A pele do personagem emite este calor por uma cena. A pele de Vítimas danificadas por este calor fica vermelha e empolada como se fosse uma queimadura de sol dolorosa. O calor do Scion não é como o do fogo, assim **Imunidade ígnea (Fogo ●)** não preteje automaticamente contra isto.

Proeminência solar (Sol ●●●● ●)

Teste: Aparência + Presença

Custo: 3 lenda

O Scion se concentra por uma ação (Velocidade 5) e pares de manchas solares pretas começam a rodear o corpo dele. Quando este efeito acontece, uma faixa larga de fogo solar surge na forma de um arco de dentro para fora e se dissipa lentamente no ar. Este arco, este é uma proeminência solar em miniatura, rompe todo sinal a televisão, rádio, telefones celulares, wi-fi, walkie-talkie e sinais de satélite no ar ao redor do dele para vários metros iguais aos sucessos do jogador no teste de ativação. Este rompimento dura por cinco segundos por ponto de Lenda que o personagem tem, e a área de efeito se movimenta com ele.

Carruagem de sol (Sol ●●●● ●●)

Teste: Força + Controle (dirigir)

Custo: 1 lenda por 90 kg.

Esta Dádiva está exatamente igual a **Carruagem da lua (Lua ●●●● ●●)**. A única diferença é que a carruagem só pode ser chamada durante o dia, a própria carruagem é feita de ouro, e os cavalos são brancos e luminosos com crinas douradas e olhos de luz solar. A carruagem dura até o pôr-do-sol depois disso pausa e imediatamente fica intangível, sendo devolvida ao Overworld de veio.

Gravidade inexorável (Sol ●●●● ●●●)

Teste: Força + Presença

Custo: 5 lenda ou 10 Lenda

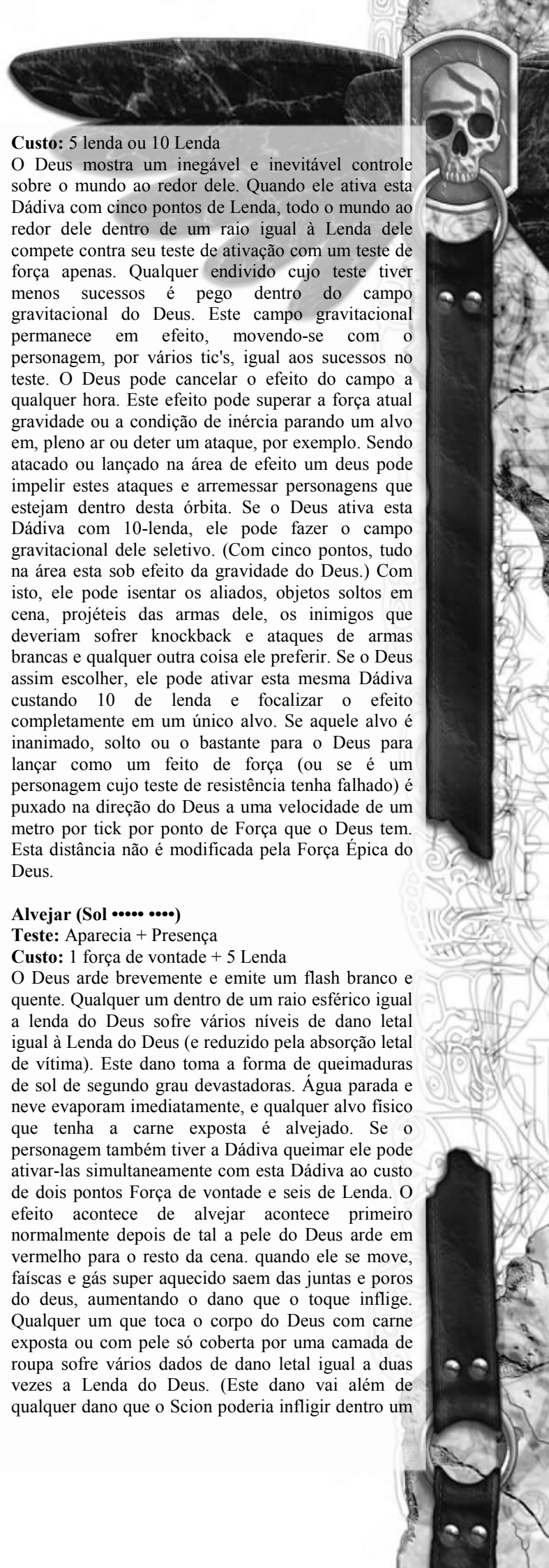
O Deus mostra um inegável e inevitável controle sobre o mundo ao redor dele. Quando ele ativa esta Dádiva com cinco pontos de Lenda, todo o mundo ao redor dele dentro de um raio igual à Lenda dele compete contra seu teste de ativação com um teste de força apenas. Qualquer endividado cujo teste tiver menos sucessos é pego dentro do campo gravitacional do Deus. Este campo gravitacional permanece em efeito, movendo-se com o personagem, por vários tic's, igual aos sucessos no teste. O Deus pode cancelar o efeito do campo a qualquer hora. Este efeito pode superar a força atual gravidade ou a condição de inércia parando um alvo em, pleno ar ou deter um ataque, por exemplo. Sendo atacado ou lançado na área de efeito um deus pode impelir estes ataques e arremessar personagens que estejam dentro desta órbita. Se o Deus ativa esta Dádiva com 10-lenda, ele pode fazer o campo gravitacional dele seletivo. (Com cinco pontos, tudo na área esta sob efeito da gravidade do Deus.) Com isto, ele pode isentar os aliados, objetos soltos em cena, projéteis das armas dele, os inimigos que deveriam sofrer knockback e ataques de armas brancas e qualquer outra coisa ele preferir. Se o Deus assim escolher, ele pode ativar esta mesma Dádiva custando 10 de lenda e focalizar o efeito completamente em um único alvo. Se aquele alvo é inanimado, solto ou o bastante para o Deus para lançar como um feito de força (ou se é um personagem cujo teste de resistência tenha falhado) é puxado na direção do Deus a uma velocidade de um metro por tick por ponto de Força que o Deus tem. Esta distância não é modificada pela Força Épica do Deus.


Alvejar (Sol ●●●● ●●●)

Teste: Aparência + Presença

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

O Deus arde brevemente e emite um flash branco e quente. Qualquer um dentro de um raio esférico igual a lenda do Deus sofre vários níveis de dano letal igual à Lenda do Deus (e reduzido pela absorção letal de vítima). Este dano toma a forma de queimaduras de sol de segundo grau devastadoras. Água parada e neve evaporam imediatamente, e qualquer alvo físico que tenha a carne exposta é alvejado. Se o personagem também tiver a Dádiva queimar ele pode ativar-las simultaneamente com esta Dádiva ao custo de dois pontos Força de vontade e seis de Lenda. O efeito acontece de alvejar acontece primeiro normalmente depois de tal a pele do Deus arde em vermelho para o resto da cena. quando ele se move, faíscas e gás super aquecido saem das juntas e poros do deus, aumentando o dano que o toque inflige. Qualquer um que toca o corpo do Deus com carne exposta ou com pele só coberta por uma camada de roupa sofre vários dados de dano letal igual a duas vezes a Lenda do Deus. (Este dano vai além de qualquer dano que o Scion poderia infligir dentro um





ataque desarmado.) Como em Queimar, **Imunidade ígnea** não preteje automaticamente contra este dano.

Coroa solar (Sol ••••• •••••)

Teste: Destreza + Ocultismo

Custo: 15 lenda

O Deus alcança o céu do dia e toma uma parte do sol para si o jogador testa (Destreza + Ocultismo). Se o teste resultar em sucesso, o Deus arranca uma coroa dourada ao redor do sol e a coloca ao redor da cabeça dele. A coroa é uma faixa de ouro. Se o Deus remover esta coroa antes de ele usar a Dádiva o benefício, desaparece. esta coroa não pode ser removida por qualquer força conhecida a não ser outro Deus que usa esta Dádiva para tomar a coroa para ele. (Fazer isso exige para o ladrão que agarre a vítima primeiro.) A qualquer tempo depois do Deus formar a sua coroa, ele pode a sua escolha, transformar esta coroa em sua verdadeira forma pelo gasto de 15 pontos Lenda. A coroa de ouro se expande e cria uma forma esférica semelhante uma coroa vista de cima que flutua como um sol ardente em miniatura. A esfera brilha com a intensidade do sol de meio-dia e paira firmemente em cima da coroa do Deus. Para o resto da cena, esta coroa protege o Deus contra ataques a longa distancia. A coroa é rápida o bastante para aparar ou vaporizar qualquer ataque. Este efeito também protege contra projéteis mais pesados, esses disparados ou apontados por seres sobrenaturais com Atributos Épicos ou Arete e ate mesmo contra ataques a longa distancia imateriais. Se alguns meios são usados iniciar o ataque a longa distancia, com a coroa ativa, de ser adicionado um valor igual a (os sucessos no teste de ativação + a Lenda do Deus que usou a Dádiva) a DV aplicável do personagem. Um Deus só pode chamar uma coroa durante o dia, e só no próprio Mundo a menos que ela seja roubada de outro Deus que já esta usando uma. Para pegar uma normalmente, o Deus deve poder ver o sol, ou pelo menos o clarão Penetrante. A coroa só defende contra ataques a longa que infligem dano físico. Um Deus só pode pegar uma única coroa de cada vez, mas ele pode usa-la indefinidamente até que ele decida desativar.

AVATAR DE SOL (A GLÓRIA)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna A Glória. O avatar ardente da pura luz do sol, com um capacete dourado e roupões de mais puro branco. A Glória pode ser vista de todos os pontos no mesmo plano astral. A Glória pode banir toda a escuridão. A Glória pode suavizar o frio dos mortais, ou pode cegar e queimar todos os reduzindo as cinzas. A Glória pode lançar um olhar fixo sobre um titã e faze-lo cair em temor; seu clarão pode roubar a visão um Titã durante um tempo; seu calor pode secar a carne de um Titã em uma rigidez dolorosa.



Guerra

• Bênção da Bravura

Teste: Carisma + Comando

Custo: Nenhum

Com um grito de incentivo antes do combate, o Scion aprimora as capacidades de combate do(s) alvo(s). Cada aliado capaz de ouvir o Scion recebe 1 ponto de Força de Vontade e um bônus de +2 no Valor.

•• Brado de Guerra

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 Ponto de Lenda

Durante uma batalha o Scion pode soltar um terrível brado de guerra contra os inimigos, e todos aqueles que ouvirem o brado pareceram menos capacitados ao combate, recebendo uma penalidade de -1 em todas as ações até o final da contenda.

••• Guerreiro Ideal

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion é capaz de adotar algum aspecto de um guerreiro idealizado de seu panteão patrono. Todos os inimigos que tentarem atacar o Scion sofreram uma penalidade igual ao valor permanente de Lenda do Scion, esta Bênção dura em turnos a quantidade de sucessos na jogada de ativação.

Mapa de batalha (Guerra ••••)

Teste: Percepção + Sobrevivência

Custo: 1 lenda

Esta Dádiva cria para o Scion mapa um virtual tridimensional sobre um campo de batalha, completo com características de terreno e movimentos das tropas. Este mapa não pode ser maior que uma área de quatro jardas quadradas, e pode mostrar só uma área que o Scion tenha espiado pessoalmente nas ultimas 24 horas. O mapa mostra uma visão superior da área com uma resolução igual à própria qualidade visual do Scion. este poder simbolicamente indica o equipamento das tropas do Scion e o equipamento das tropas, do inimigo, e qualquer civil não envolvido (baseado na própria distinção do Scion) em cores diferentes. Essas forças se movem pela área do mapa representam os símbolos adequadamente. A projeção dura por uma cena.

Fracasso de moral (Guerra •••••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 1 lenda por 5 tropas

O Scion pode abalar a liderança de um inimigo e semear uma erupção de covardia entre os homens. Quando ele se faz visível para um líder de força adversária, seu, jogador testa (Manipulação + Presença) contra o inimigo do jogador e o líder testa

(Força de vontade + Integridade + Lenda). Se o jogador do Scion ganhar, ele pode gastar um ponto de Lenda para cada cinco soldados das tropas do inimigo para quem ele deseja afetar. Tropas afetadas assim não vão, atacar de forma alguma, o grupo conduzido pelo Scion que usou esta Dádiva. Esta relutância dura durante uma semana por ponto de Lenda que o Scion tem. Um Scion adversário pode usar **Bênção da Coragem (Guerra •)** para cancelar este efeito, mas só se ele tiver mais pontos de Lenda e adquirir mais sucessos no teste de ativação. Um Scion pode usar o fracasso de Moral para anular uma Bênção existente de Efeitos de coragem se o teste de ativação do jogador adquirir mais sucessos no teste e se o alvo tiver uma lenda menor.

Exercito de um (Guerra •••• •)

Teste: Vigor + Comando

Custo: 2 lenda por duplicata

O Scion pode se multiplicar em uma unidade firmemente coordenada de versões duplicadas dele mesmo. Ele adquire uma duplica para cada dois pontos de Lenda que ele gastar, até um número de máximo, de duplicatas iguais ao nível de Lenda dele. Cada duplicata será como o Scion com todos os mesmos Atributos, Habilidades e Atributos Épicos. O Scion não pode usar nenhuma Dádiva ou truque enquanto ele estiver dividido assim, mas quaisquer efeitos existentes para Dádivas ou truques que ele usou antes da ativação permanecem ativos para cada duplicata. Também, ele tem uma única Parada de lenda para compartilhar entre as duplicatas. Os legados de seguidores e de Criatura não se multiplicam entre as duplicatas, mas cada duplicata tem o as relíquias do personagem. Em maior parte, cada duplicata é controlada pelo o Scion, elas que têm que executar a mesma ação que o scion fizer agindo baseado no teste jogador do Scion e Unindo os testes de batalha. Eles podem se organizar minimamente para eles realizarem táticas, como cercar, um oponente para atacar simultaneamente, mas ou têm que executar a mesma ação, usando a mesma parada de dados no teste, ou eles podem oferecer cobertura. (Eles podem executar a mesma ação contra diferentes alvos, entretanto.) O Scion pode fazer um grupo de duplicatas executarem uma ação diferente do que o resto está fazendo. Ele tem que dividir a ação dele por uma ação múltipla, embora, com as penalidades devidas. Quando as duplicatas estão executando a mesma ação em combate é assumido automaticamente que estas são contra o mesmo alvo, executando uma agressão coordenada (veja Scion: Herói, pág. 190). O efeito dura por uma cena. Ao término daquela cena, o Scion decide qual das duplicatas que sobreviveram será a original. O resto se dissolve em nada, junto com qualquer sangue derramado por ele eles ou relíquias que eles possuíam.

Armadura de colosso (Guerra •••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 10 Lenda

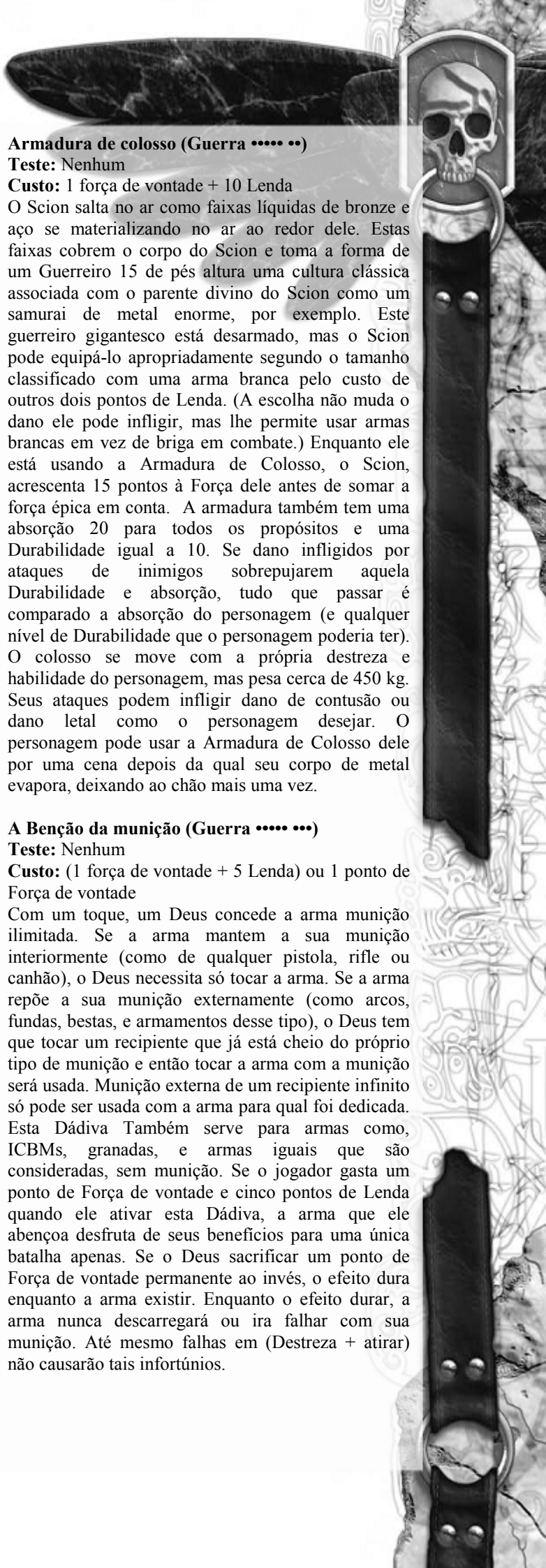
O Scion salta no ar como faixas líquidas de bronze e aço se materializando no ar ao redor dele. Estas faixas cobrem o corpo do Scion e toma a forma de um Guerreiro 15 de pés altura uma cultura clássica associada com o parente divino do Scion como um samurai de metal enorme, por exemplo. Este guerreiro gigantesco está desarmado, mas o Scion pode equipá-lo apropriadamente segundo o tamanho classificado com uma arma branca pelo custo de outros dois pontos de Lenda. (A escolha não muda o dano ele pode infligir, mas lhe permite usar armas brancas em vez de briga em combate.) Enquanto ele está usando a Armadura de Colosso, o Scion, acrescenta 15 pontos à Força dele antes de somar a força épica em conta. A armadura também tem uma absorção 20 para todos os propósitos e uma Durabilidade igual a 10. Se dano infligidos por ataques de inimigos sobrepujarem aquela Durabilidade e absorção, tudo que passar é comparado a absorção do personagem (e qualquer nível de Durabilidade que o personagem poderia ter). O colosso se move com a própria destreza e habilidade do personagem, mas pesa cerca de 450 kg. Seus ataques podem infligir dano de contusão ou dano letal como o personagem desejar. O personagem pode usar a Armadura de Colosso dele por uma cena depois da qual seu corpo de metal evapora, deixando ao chão mais uma vez.

A Bênção da munição (Guerra •••• •••)

Teste: Nenhum

Custo: (1 força de vontade + 5 Lenda) ou 1 ponto de Força de vontade

Com um toque, um Deus concede a arma munição ilimitada. Se a arma mantém a sua munição interiormente (como de qualquer pistola, rifle ou canhão), o Deus necessita só tocar a arma. Se a arma repõe a sua munição externamente (como arcos, fundas, bestas, e armamentos desse tipo), o Deus tem que tocar um recipiente que já está cheio do próprio tipo de munição e então tocar a arma com a munição será usada. Munição externa de um recipiente infinito só pode ser usada com a arma para qual foi dedicada. Esta Dádiva Também serve para armas como, ICBMs, granadas, e armas iguais que são consideradas, sem munição. Se o jogador gasta um ponto de Força de vontade e cinco pontos de Lenda quando ele ativar esta Dádiva, a arma que ele abençoa desfruta de seus benefícios para uma única batalha apenas. Se o Deus sacrificar um ponto de Força de vontade permanente ao invés, o efeito dura enquanto a arma existir. Enquanto o efeito durar, a arma nunca descarregará ou ira falhar com sua munição. Até mesmo falhas em (Destreza + atirar) não causarão tais infortúnios.



Exercito de seguidores (Guerra •••• ••••)

Teste: Carisma + Comando

Custo: 10 lenda

Durante um tempo limitado, o Deus aumenta o número de seguidores ele tem no campo de batalha. O Deus tem que ter primeiro os seguidores leais dele presentes, então o jogador dele tem que gastar 10 pontos de Lenda ter sucesso em um teste (Carisma + Comando) com uma dificuldade igual ao número de pontos que os Seguidores representam. Quando o jogador faz ambos, o número total dos seguidores do Deus aumenta (isto é: “multiplicado”) por um fator igual à Lenda (numero de seguidores vezes a lenda do deus). O Deus pode usa esta Dádiva uma vez por cena. Enquanto eles durarem, estes seguidores podem lutar como uma única unidade com o Deus na dianteira ou da mesma maneira que o Deus os ordenar. O Deus também pode os dividir em hierarquia como capitães de uma força muito maior, confiando na coordenação perfeita deles para, melhor organizar e coordenar o exército. Ao término da batalha ou cena, os seguidores extras saúdam uma última vez o scion e desaparecem.

Projeto surreal (Guerra •••• ••••)

Teste: Manipulação + Comando

Custo: 15 lenda

Se um Deus encontrar as suas forças enfraquecendo numa guerra, ele pode alistar soldados novos do ambiente natural ao redor. O jogador do Deus gasta 15 pontos de lenda e testa (Manipulação + Comando) o Deus tem que estar na presença de alguma substância, objeto ou fenômeno governado por uma Esfera diferente de Guerra. Se a Esfera Animal é associada com o Deus, qualquer animal presente se transforma lentamente naquele mesmo lugar em soldados metamorfos. (Para os propósitos desta Dádiva, não importa que tipo de animal é usado.) Se Fogo é associado com o Deus, soldados poderiam subir das cinzas. Se Céu for associado com o Deus, o Deus pode ordenar que um punhado de estrelas se lance no chão e ressurgam como soldados novos. Algumas Esferas poderiam não fornecer idéias rápidas sobre onde adquirir a matéria prima para os soldados novos (Guardião e Psychopomp podem estar nesta lista), mas o jogador pode propor uma razão criativa, o narrador dele deve permitir a explicação dele se for convincente o narrador pode permitir. Esta Dádiva permite a criação de um número de soldados igual à Lenda do Deus multiplicada pelo número de sucessos que o jogador alcançou no teste. Os soldados duram por uma única batalha e têm as características de um policial bem treinado ou soldado (veja pág. 282 de Scion: Herói). Eles usam o equivalente de uma razoável proteção (+5L/8C, -2, penalidade de mobilidade) e estão armados como Deus da guerra desejar. Eles seguem as ordens do Deus no campo de batalha. Eles são capazes de raciocinar como humanos e estão sujeitos a vários poderes sobrenaturais. Eles não têm

nenhuma personalidade ou motivações diferentes para ganhar a guerra para o Deus deles. Ao término da cena ou batalha, eles se tornam o que eles eram antes mais uma vez.

AVATAR DE GUERRA (O GENERAL)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O General o avatar da Guerra. Abundantemente armado o General é blindado e a toda hora rodeado por um exército que o segue e obedece todos os comandos sem medo ou hesitação e em ordem perfeita e profissional. O General também pode convoque o líder de um exército adversário para um duelo de honra como ambos os exércitos assistindo em temor. Até mesmo se O General não for forte bastante para ganhar aquele duelo, o líder do inimigo, invariavelmente perde a briga com uma ferida dolorosa que abala a confiança do exército dele e sua superioridade. Até mesmo os Titãs tem que estar em frente O General quando ele Chama, para perder um duelo é conceder derrota e submeter-se mais uma vez a prisão.



Água (pág.148)

• Anfíbio

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

O Scion possui a capacidade de respirar sob a água, assim como, de não sofrer dano devido aos extremos de temperatura da água.

Controle de água (Água ••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 lenda

Por várias ações igual aos sucessos no teste de ativação, o Scion pode mostrar um limitado controle físico de qualquer água que toque. Ela pode remotamente manipular um objeto que ela pode ver na água como se estivesse segurando com a mão utilizando sua parada inteira. Ele pode endurecer a água abaixo dos pés dele para caminhar em sua superfície. Alternativamente, movendo-se pela água ele poderia aumentar a Evasiva DV dele em uma quantia igual à Lenda dele contanto que ele não faça nada mais que esquivar dos ataques. A Dádiva também permite fazer alguns truques como o Scion imediatamente secar o local arremessando toda a água para fora ou criar uma ponte de água assim um ser aquático pode nadar de um recipiente a outro. Esta Dádiva só trabalha em água líquida, e um Scion pode afetar até cinco metros cúbicos de água de cada vez por ponto de Lenda ele tem. (Se ele estiver caminhando na água, ela pode afetar um retângulo de



30 x 15 na superfície por ponto de Lenda que ele tem.

Mudança de estados (Água ●●●)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 lenda + 1 Força de vontade

Desafiando as leis de termodinâmicas, o Scion, pode mudar imediatamente o estado de um corpo de água ao toca-la. Com esta Dádiva, ele pode transforma água em vapor, gelo ou névoa e mudar qualquer para qualquer um dos outro três estados. A quantia de água que ela pode afetar é a mesma de Controlar de Água, e a água permanece em seu estado novo por várias ações iguais aos sucessos no teste para ativar a Dádiva. Coisas abaixo da superfície também estão sujeitas ao Controle sobre a Água do Scion contanto que o Scion mantenha contato com alguma porção dela. O Scion pode infligir dano agora contra um único oponente com explosões de vapor ou com projéteis de gelo, usando as suas habituais características. (O dano para uma explosão a vapor sempre é letal dano ambiental [Dano: 2L/ação, Trauma,: 3], mas dano pode ser contusivo ou letal para um projétil de gelo.) O personagem também pode criar um porrete, machado, faca ou espada de gelo e usar como uma arma normal daquele tipo. O vapor criado por esta alteração, mantém uma temperatura constante de 93 graus Celsius; como água alterada ou névoa alterada, fica a 21 graus Celsius; como gelo alterado, fica a -10 graus Celsius. Quando o efeito termina, a água imediatamente retoma seu estado original e temperatura.

Criar água (Água ●●●●)

Teste: vigor + ofícios

Custo: 2 lenda por quantidade

O Scion estende as mãos dele e água verte das palmas abertas de suas mãos. Para cada dois pontos de Lenda gastos, ele pode criar uma quantidade de galões igual os sucessos no teste de ativação. Esta água pode ser qualquer uma salgada ou água potável, porem um teste de ativação pode criar um único tipo por vez. A água vem das mãos do Scion na temperatura ambiente, da mesma forma como sairia de uma torneira normal porem em uma velocidade capaz encher dois galões por minuto.

Desidratar (Água ●●●●●)

Teste: Força + Medicina

Custo: 1 lenda + 1 Força de vontade

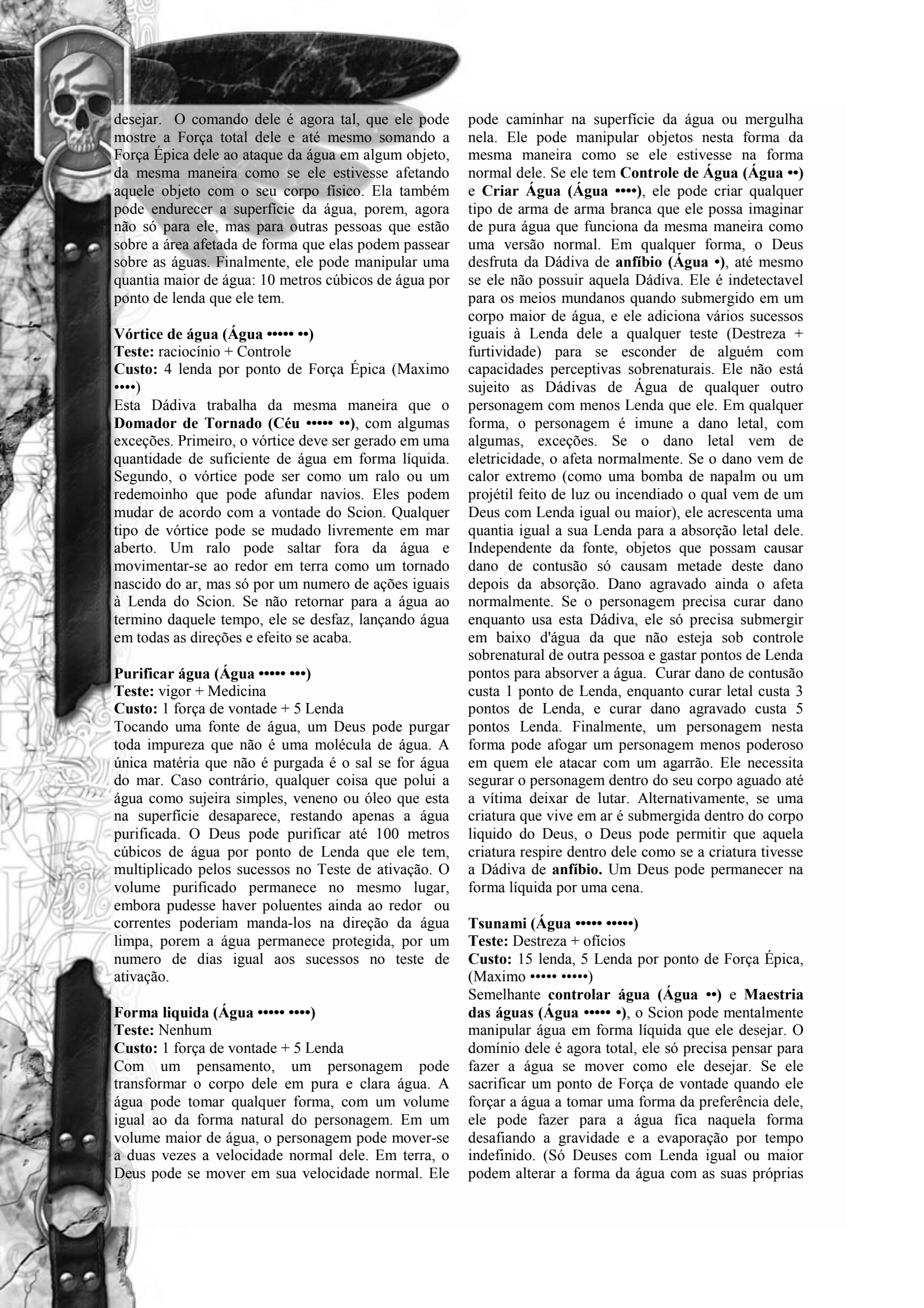
Quando o Scion toca a pele nua de um oponente, ele pode sugar a água diretamente do corpo daquele oponente. Este ataque inflige uma quantia de dano letal igual aos sucessos no teste ativação, menos a absorção letal do oponente.

Maestria das águas (Água ●●●●●●)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 5 lenda

Semelhante Controle água (Água ●●), o Scion pode mentalmente manipular a água líquida que ele



desejar. O comando dele é agora tal, que ele pode mostre a Força total dele e até mesmo somando a Força Épica dele ao ataque da água em algum objeto, da mesma maneira como se ele estivesse afetando aquele objeto com o seu corpo físico. Ela também pode endurecer a superfície da água, porém, agora não só para ele, mas para outras pessoas que estão sobre a área afetada de forma que elas podem passear sobre as águas. Finalmente, ele pode manipular uma quantia maior de água: 10 metros cúbicos de água por ponto de Lenda que ele tem.

Vórtice de água (Água ••)

Teste: raciocínio + Controle

Custo: 4 Lenda por ponto de Força Épica (Maximo)

Esta Dádiva trabalha da mesma maneira que o **Domador de Tornado (Céu ••)**, com algumas exceções. Primeiro, o vórtice deve ser gerado em uma quantidade de suficiente de água em forma líquida. Segundo, o vórtice pode ser como um ralo ou um redemoinho que pode afundar navios. Eles podem mudar de acordo com a vontade do Scion. Qualquer tipo de vórtice pode se mudado livremente em mar aberto. Um ralo pode saltar fora da água e movimentar-se ao redor em terra como um tornado nascido do ar, mas só por um numero de ações iguais à Lenda do Scion. Se não retornar para a água ao termino daquele tempo, ele se desfaz, lançando água em todas as direções e efeito se acaba.

Purificar água (Água •••)

Teste: vigor + Medicina

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

Tocando uma fonte de água, um Deus pode purgar toda impureza que não é uma molécula de água. A única matéria que não é purgada é o sal se for água do mar. Caso contrário, qualquer coisa que polui a água como sujeira simples, veneno ou óleo que esta na superfície desaparece, restando apenas a água purificada. O Deus pode purificar até 100 metros cúbicos de água por ponto de Lenda que ele tem, multiplicado pelos sucessos no Teste de ativação. O volume purificado permanece no mesmo lugar, embora pudesse haver poluentes ainda ao redor ou correntes poderiam manda-los na direção da água limpa, porém a água permanece protegida, por um numero de dias igual aos sucessos no teste de ativação.

Forma líquida (Água ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

Com um pensamento, um personagem pode transformar o corpo dele em pura e clara água. A água pode tomar qualquer forma, com um volume igual ao da forma natural do personagem. Em um volume maior de água, o personagem pode mover-se a duas vezes a velocidade normal dele. Em terra, o Deus pode se mover em sua velocidade normal. Ele

pode caminhar na superfície da água ou mergulha nela. Ele pode manipular objetos nesta forma da mesma maneira como se ele estivesse na forma normal dele. Se ele tem **Controle de Água (Água ••)** e **Criar Água (Água ••••)**, ele pode criar qualquer tipo de arma de arma branca que ele possa imaginar de pura água que funciona da mesma maneira como uma versão normal. Em qualquer forma, o Deus desfruta da Dádiva de **anfíbio (Água •)**, até mesmo se ele não possuir aquela Dádiva. Ele é indetectavel para os meios mundanos quando submergido em um corpo maior de água, e ele adiciona vários sucessos iguais à Lenda dele a qualquer teste (Destreza + furtividade) para se esconder de alguém com capacidades perceptivas sobrenaturais. Ele não está sujeito as Dádivas de Água de qualquer outro personagem com menos Lenda que ele. Em qualquer forma, o personagem é imune a dano letal, com algumas, exceções. Se o dano letal vem de eletricidade, o afeta normalmente. Se o dano vem de calor extremo (como uma bomba de napalm ou um projétil feito de luz ou incendiado o qual vem de um Deus com Lenda igual ou maior), ele acrescenta uma quantia igual a sua Lenda para a absorção letal dele. Independente da fonte, objetos que possam causar dano de contusão só causam metade deste dano depois da absorção. Dano agravado ainda o afeta normalmente. Se o personagem precisa curar dano enquanto usa esta Dádiva, ele só precisa submergir em baixo d'água da que não esteja sob controle sobrenatural de outra pessoa e gastar pontos de Lenda para absorver a água. Curar dano de contusão custa 1 ponto de Lenda, enquanto curar letal custa 3 pontos de Lenda, e curar dano agravado custa 5 pontos Lenda. Finalmente, um personagem nesta forma pode afogar um personagem menos poderoso em quem ele atacar com um agarrão. Ele necessita segurar o personagem dentro do seu corpo aguado até a vítima deixar de lutar. Alternativamente, se uma criatura que vive em ar é submergida dentro do corpo liquido do Deus, o Deus pode permitir que aquela criatura respire dentro dele como se a criatura tivesse a Dádiva de **anfíbio**. Um Deus pode permanecer na forma líquida por uma cena.

Tsunami (Água •••••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 15 Lenda, 5 Lenda por ponto de Força Épica, (Maximo •••••)

Semelhante **controlar água (Água ••)** e **Maestria das águas (Água •)**, o Scion pode mentalmente manipular água em forma líquida que ele desejar. O domínio dele é agora total, ele só precisa pensar para fazer a água se mover como ele desejar. Se ele sacrificar um ponto de Força de vontade quando ele forçar a água a tomar uma forma da preferência dele, ele pode fazer para a água fica naquela forma desafiando a gravidade e a evaporação por tempo indefinido. (Só Deuses com Lenda igual ou maior podem alterar a forma da água com as suas próprias

Dádivas de água.) O Deus, não só pode mostra a Força total dele e a Força Épica do volume de água que ele está manipulando, mas também ele pode aumentar aquela força. Para cada cinco pontos extras de Lenda que ele gastar para ativar este efeito, ele pode acrescentar um ponto a sua Força épica (até mesmo se ele não tiver nenhum ponto) para propósitos de mostrar Força através da manipulação da água. Ele não pode elevar a Força Épica a mais que 10, e aqueles níveis não são restringidos (neste caso) pelos pontos de força atual dele. Finalmente, o Deus pode manipular mais água do que com qualquer outra Dádiva de Água. Ele pode mentalmente controlar até 1,000 metros cúbicos de água por ponto de Lenda que ele tem. Com 11 de Lenda, por exemplo, pôde ele levante uma onda 6,10 m de altura.

AVATAR DE ÁGUA (O DILUVIO)

Custo: 1 força de vontade + 30 Lenda

Por uma cena, o personagem se torna O Dilúvio avatar primordial da Água. O Dilúvio é vasto, informe e inimaginável em sua força. Nas profundezas de seu coração, O Dilúvio pode submergir os mortais aos milhares e esmagar ate mesmo Deuses. O Dilúvio pode destruir rochas e a apagar o fogo. Pode gelar um Titân com seu aperto, ou escaldar a carne de um Titã esmagar seus ossos ou até mesmo afogar-lo.

Dádivas específicas de panteão.



ARETE (Dodekhaton)

Arete é uma palavra que em grego significa “excelência,” uma qualidade altamente valorizada entre os Deuses gregos. Quando um Scion tem uma Arete, ele nomeia este para um das suas Habilidades. (Aquele Habilidade deve estar com três pontos ou mais para poder postar Arete nela.) Depois disso, sempre que o jogador do Scion for lançar uma parada de dados que inclui aquela habilidade escolhida, esta parada ira receber vários dados de bonificação fundados no número de pontos ele tem de Arete. Alternativamente, o Scion pode sacrificar dois desses dados de bonificação (contanto ele tenha pelo menos dois dados disponíveis) em troca de um potencial reteste no caso de falhar no primeiro teste. Se o teste em qual ele sacrificou dois dados de bonificação falhar porém, o jogador não conseguira rolar esses dados de bonificação. Nem ele adquire a chance de re-testar novamente com um intuito de marcar mais sucessos. Um personagem pode ter Arete em qualquer Habilidade (ou tantas Habilidades quanto) ele quiser, mas ele tem que comprar os pontos para cada Arete de Habilidade separadamente. Os dados concebidos por Arete são como mostra a tabela:

Nível de Arete Dados de bonificação.

Arete 1	+ 1 dado bônus
Arete 2	+ 2 dados bônus ou 1 re-teste.
Arete 3	+ 4 dados bônus ou 2 re-testes.
Arete 4	+ 7 dados bônus ou 3 re-testes.
Arete 5	+ 11 dados bônus ou 5 re-testes.
Arete 6	+ 16 dados bônus ou 8 re-testes.
Arete 7	+ 22 dados bônus ou 11 re-testes.
Arete 8	+ 29 dados bônus ou 14 re-testes.
Arete 9	+ 37 dados bônus ou 18 re-testes.
Arete 10	+ 46 dados bônus ou 23 re-testes.



Cheval – (LOA)

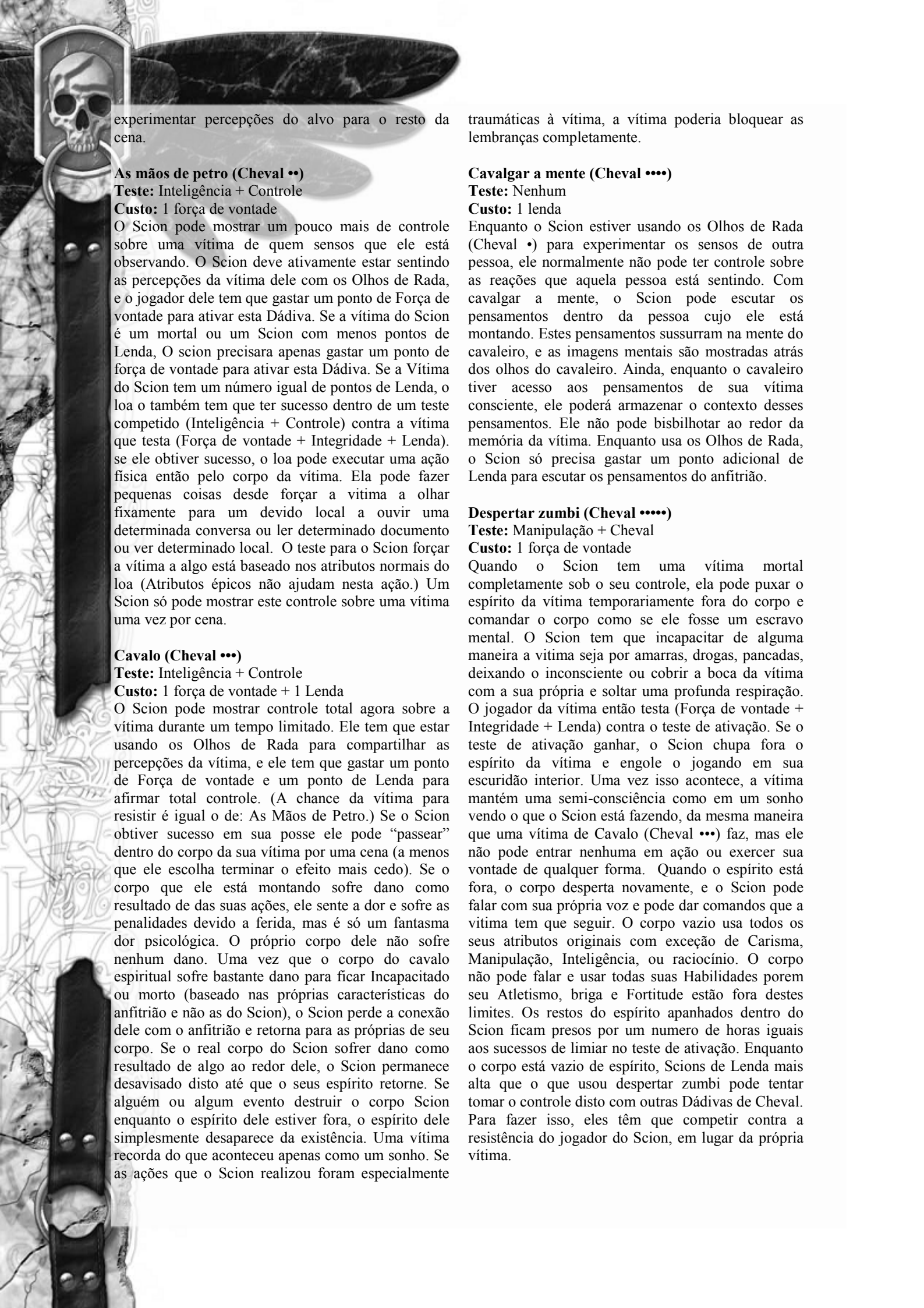
Os olhos de Rada (Cheval •)

Teste: Percepção + Empatia

Custo: 1 lenda

O Scion pode experimentar as percepções de outra pessoa como se elas fossem suas. Estas percepções incluem contribuição de todos os cinco sentidos, entretanto não as reações subjetivas do personagem devido àquela contribuição. Para usar esta Dádiva, o Scion tem que ter uma imagem vítima, algum símbolo genético da vítima (como uma mecha de cabelos ou várias gotas de sangue) ou algo a vítima criou (um vaso, quadro, escultura de gelo). Meditando no objeto e a relaxando as próprias percepções bem como gastando um ponto de Lenda depois testando (Percepção + Empatia), Scion experimenta as percepções da vítima claramente e distintamente. A vítima não pode perceber que o scion esta lá, porem o scion permanece semi-consciente dos próprios sentidos dele e sobre o que acontece a sua volta. O jogador do Scion precisa fazer um teste (Percepção + Consciência) para perceber se algo óbvio está acontecendo ao seu redor, como um zumbi se aproximando, ou alguém esta prestes a jogar uma dinamite. Um Scion pode sentir as percepções de um mortal ser humano sem ser notado contanto que ele tenha pelo menos um dos objetos requeridos. O mesmo vale para um Scion da mesma categoria que tem menos Lenda que o usuário de cheval (loa). Se aquele alvo Scion tiver mais pontos de Lenda, o personagem, não pode sentir as percepções dele. Se aquele companheiro Scion tem um número igual de pontos de Lenda, o Scion vodu necessita de um símbolo genético que pertenceu à vítima. Também, o jogador da vítima faz um teste (Percepção + Consciência). Se aquele teste resultar em sucesso, o personagem dele adquire a sensação tímida, vaga de estar sendo vigiado. Este personagem pode então gastar um ponto de Força de vontade, e o scion loa perderá a conexão dele e não pode





experimentar percepções do alvo para o resto da cena.

As mãos de petro (Cheval ••)

Teste: Inteligência + Controle

Custo: 1 força de vontade

O Scion pode mostrar um pouco mais de controle sobre uma vítima de quem sensos que ele está observando. O Scion deve ativamente estar sentindo as percepções da vítima dele com os Olhos de Rada, e o jogador dele tem que gastar um ponto de Força de vontade para ativar esta Dádiva. Se a vítima do Scion é um mortal ou um Scion com menos pontos de Lenda, O scion precisara apenas gastar um ponto de força de vontade para ativar esta Dádiva. Se a Vítima do Scion tem um número igual de pontos de Lenda, o loa o também tem que ter sucesso dentro de um teste competido (Inteligência + Controle) contra a vítima que testa (Força de vontade + Integridade + Lenda). se ele obtiver sucesso, o loa pode executar uma ação física então pelo corpo da vítima. Ela pode fazer pequenas coisas desde forçar a vitima a olhar fixamente para um devido local a ouvir uma determinada conversa ou ler determinado documento ou ver determinado local. O teste para o Scion forçar a vítima a algo está baseado nos atributos normais do loa (Atributos épicos não ajudam nesta ação.) Um Scion só pode mostrar este controle sobre uma vítima uma vez por cena.

Cavalo (Cheval •••)

Teste: Inteligência + Controle

Custo: 1 força de vontade + 1 Lenda

O Scion pode mostrar controle total agora sobre a vítima durante um tempo limitado. Ele tem que estar usando os Olhos de Rada para compartilhar as percepções da vítima, e ele tem que gastar um ponto de Força de vontade e um ponto de Lenda para afirmar total controle. (A chance da vítima para resistir é igual o de: As Mãos de Petro.) Se o Scion obtiver sucesso em sua posse ele pode “passear” dentro do corpo da sua vítima por uma cena (a menos que ele escolha terminar o efeito mais cedo). Se o corpo que ele está montando sofre dano como resultado de das suas ações, ele sente a dor e sofre as penalidades devido a ferida, mas é só um fantasma dor psicológica. O próprio corpo dele não sofre nenhum dano. Uma vez que o corpo do cavalo espiritual sofre bastante dano para ficar Incapacitado ou morto (baseado nas próprias características do anfitrião e não as do Scion), o Scion perde a conexão dele com o anfitrião e retorna para as próprias de seu corpo. Se o real corpo do Scion sofrer dano como resultado de algo ao redor dele, o Scion permanece desavisado disto até que o seus espírito retorne. Se alguém ou algum evento destruir o corpo Scion enquanto o espírito dele estiver fora, o espírito dele simplesmente desaparece da existência. Uma vítima recorda do que aconteceu apenas como um sonho. Se as ações que o Scion realizou foram especialmente

traumáticas à vítima, a vítima poderia bloquear as lembranças completamente.

Cavalgar a mente (Cheval ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

Enquanto o Scion estiver usando os Olhos de Rada (Cheval •) para experimentar os sensos de outra pessoa, ele normalmente não pode ter controle sobre as reações que aquela pessoa está sentindo. Com cavalgar a mente, o Scion pode escutar os pensamentos dentro da pessoa cujo ele está montando. Estes pensamentos sussurram na mente do cavaleiro, e as imagens mentais são mostradas através dos olhos do cavaleiro. Ainda, enquanto o cavaleiro tiver acesso aos pensamentos de sua vítima consciente, ele poderá armazenar o contexto desses pensamentos. Ele não pode bisbilhotar ao redor da memória da vítima. Enquanto usa os Olhos de Rada, o Scion só precisa gastar um ponto adicional de Lenda para escutar os pensamentos do anfitrião.

Despertar zumbi (Cheval •••••)

Teste: Manipulação + Cheval

Custo: 1 força de vontade

Quando o Scion tem uma vítima mortal completamente sob o seu controle, ela pode puxar o espírito da vítima temporariamente fora do corpo e comandar o corpo como se ele fosse um escravo mental. O Scion tem que incapacitar de alguma maneira a vitima seja por amarras, drogas, pancadas, deixando o inconsciente ou cobrir a boca da vítima com a sua própria e soltar uma profunda respiração. O jogador da vítima então testa (Força de vontade + Integridade + Lenda) contra o teste de ativação. Se o teste de ativação ganhar, o Scion chupa fora o espírito da vítima e engole o jogando em sua escuridão interior. Uma vez isso acontece, a vítima mantém uma semi-consciência como em um sonho vendo o que o Scion está fazendo, da mesma maneira que uma vítima de Cavalo (Cheval •••) faz, mas ele não pode entrar nenhuma em ação ou exercer sua vontade de qualquer forma. Quando o espírito está fora, o corpo desperta novamente, e o Scion pode falar com sua própria voz e pode dar comandos que a vitima tem que seguir. O corpo vazio usa todos os seus atributos originais com exceção de Carisma, Manipulação, Inteligência, ou raciocínio. O corpo não pode falar e usar todas suas Habilidades porem seu Atletismo, briga e Fortitude estão fora destes limites. Os restos do espírito apanhados dentro do Scion ficam presos por um numero de horas iguais aos sucessos de limiar no teste de ativação. Enquanto o corpo está vazio de espírito, Scions de Lenda mais alta que o que usou despertar zumbi pode tentar tomar o controle disto com outras Dádivas de Cheval. Para fazer isso, eles têm que competir contra a resistência do jogador do Scion, em lugar da própria vítima.

Met Tet (Cheval •••• •)

Teste: Inteligência + Controle

Custo: 1 força de vontade + 3 Lenda

Esta Dádiva é bem parecido com Cavalo (Cheval •••), que deixa um Scion tomar controle sobre o corpo uma vítima mortal durante um tempo limitado, manipulando este como se fosse o seu próprio. Como com Cavalo, o Scion tem que estar usando os Olhos de Rada (Cheval •) primeiro na vítima para usar esta Dádiva. Tendo feito isso, o jogador do Scion faz um teste de ativação para esta Dádiva (competida como em Cavalo) e gasta Força de vontade e Lenda requeridas. Se este teste resultar em sucesso, o corpo do Scion fica completamente incorpóreo e passa para dentro do corpo da vítima dele como se um fantasma toma-se posse desta vítima. Tendo feito isso, o Scion pode afirmar controle como em Cavalo ou simplesmente continua montando dentro da vítima desavisada que compartilha das sensações com o scion. De qualquer modo, ele pode permanecer dentro do corpo da vítima por vários dias iguais à Lenda dele. Quando aquele tempo acabar, ou se o Scion terminar o efeito, a vítima vomita o loa fora do seu corpo e este se materializa. Infligir dano a vítima enquanto o Scion estiver montando dentro não prejudica o Scion, mas pode forçar ele a cair fora prematuramente. Se a vítima sofre um único nível de dano agravado ou mais níveis de dano letal do que o Scion tem em pontos de vigor, o Scion é expelido violentamente do corpo da vítima.

Time (Cheval •••• ••)

Teste: Inteligência + Controle

Custo: 1 força de vontade + 5 Lenda

O Scion pode usar Cavalo agora (Cheval •••) em vítimas mortais múltiplas simultaneamente. O Scion não necessita estar usando os Olhos de Rada (Cheval •) primeiro para usar esta Dádiva, mas todas as vítimas devem estar na linha de visão do Scion quando ele ativa isto. O jogador faz um teste de ativação e compara os resultados ao teste (Força de vontade + Integridade + Lenda) de todas as vítimas. Qualquer vítima que tire monos sucessos se torna um cavalo espiritual para ele, até um número de máximo igual à sua Lenda. Ele pode manter esta posse múltipla por uma cena, e o real corpo dele cai inerte como em Cavalo. Em maior parte, cada corpo que o Scion controla deve executar a mesma ação, todos deles agem baseados no join battle do jogador do Scion. Eles devem também estar dentro da linha de visão de pelo menos um do outro. Eles se organizam minimamente para não entrar um no caminho do

outro, como enfileirar o grupo para, caminhar por um espaço apertado, mas eles têm que executar a mesma ação, usando a mesma parada de dados, como suas contrapartes ou não executam nenhuma ação. (Eles podem executar a mesma ação contra alvos diferentes.) O Scion pode fazer um time de cavalos executarem uma diferente ação do que o resto está fazendo. Ele tem que dividir ação como em uma ação múltipla, com as devidas penalidades. Quando os cavalos estão executando a mesma ação em combate contra o mesmo alvo, é assumido automaticamente que eles estão executando uma agressão coordenada (veja Scion: Herói, pág. 190). Quando o Scion fala através dos vários cavalos dele, partes diferentes do que ele está falando vem das bocas diferentes. Infligir dano nos corpos em combate não afeta o Scion pelo menos ate apenas um cavalo permanecer. Apartir daquele ponto, dano é aplicado ao Scion como em Cavalo.

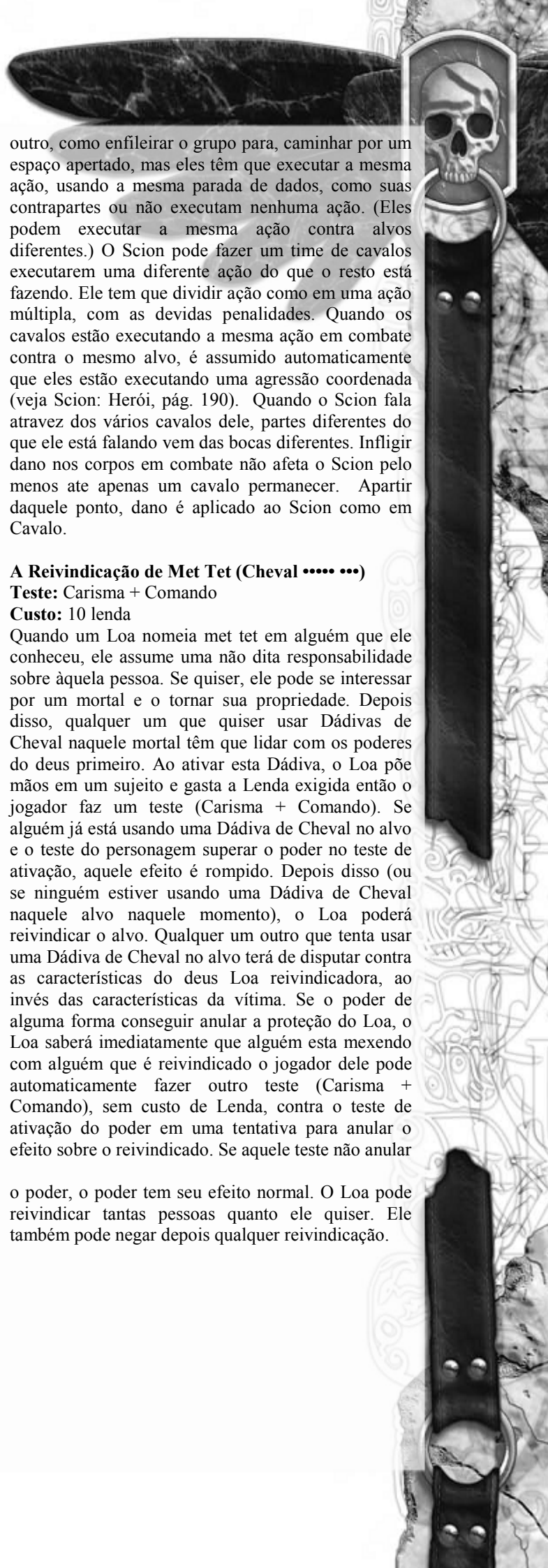
A Reivindicação de Met Tet (Cheval •••• •••)

Teste: Carisma + Comando

Custo: 10 lenda

Quando um Loa nomeia met tet em alguém que ele conheceu, ele assume uma não dita responsabilidade sobre aquela pessoa. Se quiser, ele pode se interessar por um mortal e o tornar sua propriedade. Depois disso, qualquer um que quiser usar Dádivas de Cheval naquele mortal têm que lidar com os poderes do deus primeiro. Ao ativar esta Dádiva, o Loa põe mãos em um sujeito e gasta a Lenda exigida então o jogador faz um teste (Carisma + Comando). Se alguém já está usando uma Dádiva de Cheval no alvo e o teste do personagem superar o poder no teste de ativação, aquele efeito é rompido. Depois disso (ou se ninguém estiver usando uma Dádiva de Cheval naquele alvo naquele momento), o Loa poderá reivindicar o alvo. Qualquer um outro que tenta usar uma Dádiva de Cheval no alvo terá de disputar contra as características do deus Loa reivindicadora, ao invés das características da vítima. Se o poder de alguma forma conseguir anular a proteção do Loa, o Loa saberá imediatamente que alguém esta mexendo com alguém que é reivindicado o jogador dele pode automaticamente fazer outro teste (Carisma + Comando), sem custo de Lenda, contra o teste de ativação do poder em uma tentativa para anular o efeito sobre o reivindicado. Se aquele teste não anular

o poder, o poder tem seu efeito normal. O Loa pode reivindicar tantas pessoas quanto ele quiser. Ele também pode negar depois qualquer reivindicação.





Cavalo de cabeça para baixo (Cheval •••• ••••)

Teste: Manipulação + Cheval

Custo: (1 força de vontade + 5 Lenda) por pessoa

A maioria das Dádivas de Cheval permite um Loa se sobrepor a o corpo de uma vítima e exercer o poder sobre a sua mente. Esta Dádiva quase inverte este princípio, o permitindo subjugar o corpo de uma vítima completamente e usar o poder da mente da vítima para seus propósitos. Para fazer isso, o Loa tem que tomar o controle completo de uma vítima mortal então cobrir a boca dele com a sua própria e tomar um longa suspiro (como com na Dádiva despertar Zumbi [Cheval ••••]). Quando ele faz isso, não só o espírito da vítima, mas a vítima inteira desaparece abaixo da boca do Loa e permanece dentro do loa quando ela se fecha. O jogador da vítima resiste a este efeito com um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda). Um Loa pode manter dentro de si, várias vítimas iguais à Lenda dele, e ele pode os segurar dentro dele contanto que ele queira. Enquanto eles estiverem lá, ele pode utilizar qualquer conhecimento especializado que qualquer um deles tiver e utiliza-lo como se fosse seu somando o nível mais alto que qualquer um deles tiver naquela Habilidade para testes que envolvam a habilidade em questão. (Fazer isso custa um ponto de lenda por teste.) Até melhor, o Loa pode desviar qualquer dano infligido nele para as pessoas dentro o dele. Este dano nunca cura enquanto a vítima permanecer dentro do loa. Se o Loa desviar dano o bastante sobre qualquer uma vítima para matar aquela pessoa, ele vomita automaticamente o cadáver como uma ação diversa. Durante a permanência de uma vítima dentro do Loa, a existência dele é de uma semi-escuridão efêmera. Ele não tem nenhuma idéia do que esta acontecendo fora da própria mente dele, e os seus pensamentos estão lentos como em um sonho. Ele nunca precisa comer beber, respirar ou dormir, e ele sofre os danos desviados sem dor ou prejuízo. Se ele for libertado, ele emerge de volta exatamente a mesma condição na qual ele estava quando foi consumido, e ele não se lembrará do tempo que ele esteve dentro do Loa. Ele poderá reconhecer as faces de outros que estavam lá com ele, entretanto. Ele poderia não perceber de onde ele os conhece, mas o senso de familiaridade fala alto nesta hora.

Mula feia (Cheval •••• ••••)

Teste: Variável

Custo: Variável

Como Deuses e Deusas do Mundo, o Loa pode mostrar seus poderes sobre os homens e mulheres do Mundo. Eles podem mostrar alguns dos seus poderes de Cheval sobre Scions de menor Lenda, pois esses personagens são ainda em parte das criaturas do Mundo. Porém as crias dos titãs não, porque emanam uma essência primordial que transcende o físico e transtorna a estabilidade do Mundo. Loas mais jovens não podem obter controle suficiente sobre estes seres hostis para mostrar as suas Dádivas de Cheval sobre

eles. Igualmente, as criaturas sobrenaturais que foram uma vez divindades menores ainda são criaturas do Overworld. Quando um Loa alcança o pináculo de Cheval, ele ganha o controle necessário e força de vontade que falta naqueles Loas inexperientes. Como tal, ele pode usar qualquer uma das outras nove Dádivas de Cheval em qualquer titanspawn ou outra criatura sobrenatural cujo o nível de Lenda é menor que o dele a menos que aquela vítima seja um Deus ou Titã. O teste de ativação ou condições de uso são os mesmos, qualquer teste de resistência da vítima continua o mesmo. O custo de qualquer Dádiva de Cheval usado contra um titanspawn ou criatura sobrenatural dobra, porém.



Heku – Pasedjet (pág. 151)

• Colheita de Ren

Teste: Carisma + Empatia

Custo: Nenhum

Toda as vezes que o Scion ouve alguém comentando seus feitos, ou mesmo assistindo ou lendo notícias sobre seus atos, ele irá recuperar uma quantidade de Pontos de Lenda igual à quantidade de sucessos da ativação.

•• Brilho Sekem

Teste: Nenhuma

Custo: 1 Ponto de Lenda

O Scion pode imobilizar ou aterrorizar um alvo animal, humano, titanspawn ou Scion com o seu Sekem ou brilho da alma. Os animais cessam qualquer hostilidade e fogem, humanos e fantasmas acalmam-se e permanecem acovardados pelo resto da cena e os titanspawns e Scions com valor de Lenda menor agem como os humanos, aqueles com valor igual a Lenda do Scion exige que o Scion gaste 1 de Força de Vontade e aqueles com valor de Lenda maior são imunes.

••• Barreira Sekem

Teste: Aparência + Carisma

Custo: 1 Ponto de Lenda

Como o Brilho Sekem, porém o Scion brilha por completo evidenciando sua linhagem divina. Os efeitos são os mesmos que o Brilho Sekem, porém sobre mais de um alvo ao mesmo tempo.

Influencia do Ba (Heku ••••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 1 força de vontade

Capturando a atenção não dividida de uma pessoa e olhando nos olhos dela, o Scion pode re-escrever elaboradamente uma porção da personalidade dela. Ao fazer isso, o jogador faz o seu teste de ativação contra o jogador da vítima que resiste (Força de vontade + Integridade + Lenda). Se a vítima for um

mortal, o Scion escolhe um das próprias Virtudes dele e impõe naquela pessoa um nível igual a mesma Virtude. (Veja o “Impor Virtudes em scion: Semideus pág. 97.) A Virtude dura por um número de dias igual aos sucessos do Scion no teste de ativação. Se a vítima for um Scion, a Dádiva tem um efeito limitado. Em vez de impor uma Virtude na sua vítima, o usuário ao invés inflige um extremo de Virtude própria dele na vítima. Esta condição dura por um número de horas iguais aos sucessos de limiar do usuário no teste de ativação da Dádiva. Em qualquer caso, o Scion que usa esta Dádiva deve poder capturar a atenção da vítima dele e olhar em seus olhos durante vários minutos iguais ao nível da virtude que ele é escolheu impor. Esta Dádiva não pode afetar titanspawn ou os seres não sensíveis como animais ou construtos.

Escaravelho de coração (Heku •••••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 lenda

Quando estiver em seu tempo livre, O Scion pode fazer um pequeno escaravelho de materiais imperecíveis como aço, vidro, metais preciosos, pedras preciosas ou o que tiver este escaravelho ser para duas finalidades. Criar um escaravelho com a devida finalidade requer um próspero teste (Destreza + ofícios) de dificuldade 5. Tendo feito assim, ele pode colocar então o escaravelho no tórax de um corpo morto e gastar um ponto de Lenda. Quando ele faz isso, o escaravelho afunda na carne do cadáver.

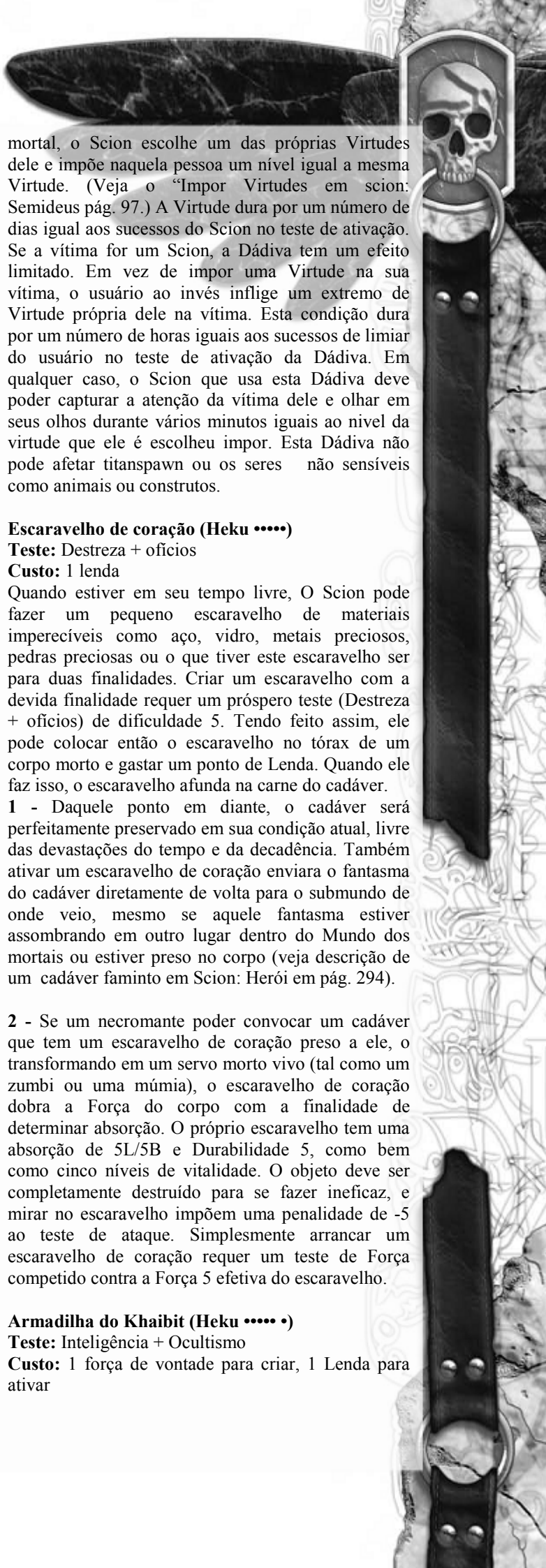
1 - Daquele ponto em diante, o cadáver será perfeitamente preservado em sua condição atual, livre das devastações do tempo e da decadência. Também ativar um escaravelho de coração enviara o fantasma do cadáver diretamente de volta para o submundo de onde veio, mesmo se aquele fantasma estiver assombrando em outro lugar dentro do Mundo dos mortais ou estiver preso no corpo (veja descrição de um cadáver faminto em Scion: Herói em pág. 294).


2 - Se um necromante poder convocar um cadáver que tem um escaravelho de coração preso a ele, o transformando em um servo morto vivo (tal como um zumbi ou uma múmia), o escaravelho de coração dobra a Força do corpo com a finalidade de determinar absorção. O próprio escaravelho tem uma absorção de 5L/5B e Durabilidade 5, como bem como cinco níveis de vitalidade. O objeto deve ser completamente destruído para se fazer ineficaz, e mirar no escaravelho impõem uma penalidade de -5 ao teste de ataque. Simplesmente arrancar um escaravelho de coração requer um teste de Força competido contra a Força 5 efetiva do escaravelho.

Armadilha do Khaibit (Heku ••••• •)

Teste: Inteligência + Ocultismo

Custo: 1 força de vontade para criar, 1 Lenda para ativar





O Scion golpeia uma parede, chão, teto ou objeto resistente com a palma de sua mão e fala o nome de seu familiar divino. Quando ele faz isso, uma porta mágica que serve de selo com hieróglifos que representa o seu parente divino surge na superfície. Este selo tem uma área em polegadas quadradas iguais aos sucessos adquiridos no teste de ativação. (Você pode assumir que o selo é um retângulo para determinar seu tamanho mais fácil.) A menos que a superfície que a superfície em que esta o selo seja fisicamente quebrada, o selo permanece no lugar durante vários meses iguais à Lenda do Scion. Depois disso, ele enfraquece e desaparece como se nunca estivesse lá. Enquanto o selo estiver dentro da linha de visão, o Scion, que criou pode gastar um ponto de Lenda para ativá-lo, depois do qual permanece ativo durante várias horas iguais a Lenda dele. Durante aquele período, a sombra de qualquer ser sensível que se sobrepõe a área do selo se torna prisioneira dentro do selo. Quando o ser para quem a sombra pertence alcança o limite da sombra dele em a posição relativa do selo ele não poderá se mover mais distante. É como se a sua sombra fosse uma capa e o selo um gancho no qual aquela capa esta presa. Um selo ativado pode apanhar como muitos seres (animais irracionais não contam) que são descuidados o bastante para deixar as suas sombras cruzarem o selo. Quando a sombra de uma vítima for apanhada, ele poderá ver o esboço de um selo que brilha como ouro porem de forma fraca, entretanto alguém não apanhado não pode ver o brilho. Se uma vitima apanhada quiser ser liberta, há quatro modos para isto. Primeiro, ele simplesmente pode esperar a duração do selo acabar. Segundo, o Scion que ativou, a armadilha pode desativar esta. Terceiro, a vítima pode tentar danificar a superfície do selo para romper a armadilha. Quarto, ele pode puxar o seu corpo longe o bastante do selo para rasgar literalmente a sua sombra de si próprio. As duas opções posteriores ambos os problemas de presente, porém. Danificar o selo e romper a armadilha, o personagem deve infligir vários níveis de dano na superfície igual à Lenda do Scion que colocou a armadilha ou o bastante para destruir a superfície (o que foi mais baixo). Infelizmente, infligir dano em um selo é igualmente infligir o mesmo dano a um número igual de níveis de vitalidade inabsorvíveis em todos os indivíduos apanhados por aquele selo o dano porem é de contusão. Rasgar a si mesmo para se libertar é simplesmente ou potencialmente mais perigoso. Fazer isso requer um teste (Força + Atletismo) que alcance tantos sucessos quanto o Scion que pôs a armadilha no teste para criá-la. Se ele for forte bastante se pôr livre, o personagem rasgaria literalmente a si da sua sombra fora o qual faz um som terrível na cabeça dele para o qual ele se lembrará até o seu ultimo dia. Ele será ofuscado e Incapacitado para vários tick's iguais a Lenda do Scion que fixou a armadilha, e o pior, contudo, a parte rasgada da sombra dele permanece presa na

armadilha. Aquela não causa ao Scion nenhuma angústia especial, mas se alguém atacar o selo o dano que deveria acontecer a superfície do selo ainda é transmitido ao Scion como dano de contusão inabsorvíveis.

Despertar o Akh (Heku •••• ••)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 5 Lenda + 1 Força de vontade

Normalmente, o BA de uma pessoa e o KA permanecem separados até a morte daquela pessoa. Quando ele morrer, o BA dele e o KA se unem em um ser híbrido luminoso de pura energia chamado de akh. Porém, um Scion com esta Dádiva pode misturar o seu ba e o ka à vontade, despertando o akh dele e separando este do seu corpo físico enquanto ele ainda esta vivo. Quando ele faz isso, uma forma dourada fantasmagórica sai de dentro dele enquanto o corpo dele cai inconsciente no chão. A forma brilhante se parece com o personagem com exceção da roupa e equipamento, ele é rodeado por uma energia de luz fraca que dança pela pele dele e possui asas luminares como as de um de um besouro porem brilhante na parte de traz de seus ombros. Estas asas o habilitam ao seu Movimento normal de vôo e ele se move em sua velocidade de deslocamento. Nesta forma, o personagem é intangível, mas permanece visível para as criaturas físicas. Ele permanece visível a fantasmas e espíritos, mas ele pode os ver agora e pode interagir com eles fisicamente. Ele não pode usar nenhum dos seus Atributos Épicos Físicos nesta forma, e também não pode usar qualquer Dádiva exceto as que pertencem a da esfera de Heku. Também, poderes sobrenaturais que são projetados para afetar fantasmas afetam o personagem nesta forma porem ele é muito melhor em se defender do que um fantasma comum é. Quando o personagem eleva as suas asas de besouro ativando a Dádiva, escaravinhos dourados minúsculos surgem brilhando em energia emergindo das assas e pairando ao redor do personagem. Um escaravelho emerge por ponto de Lenda que o personagem tem, e cada um leva uma esfera pulsando com energia dourada. Ao comando do personagem, um escaravelho por ação pode descarregar sua esfera de energia como em um pilar ardente a um alvo na linha de visão do personagem. O caráter mira este pilar mentalmente, enquanto realiza um teste reflexivo (Percepção + atirar). A viga inflige 15 dados de dano letal, mais sucessos extras do teste de atirar. Um golpe bem sucedido ignora armadura, mas não absorção. Cada escaravelho só pode disparar uma vez depois disto se desintegra em um monte de faíscas. O personagem permanece na sua forma de akh por um número de minutos iguais aos sucessos que o jogador obteve no teste de ativação. Quando aquele tempo acaba, qualquer escaravelho dourado restante desaparece, e o akh instantaneamente retorna para o corpo do personagem. Se algum meio sobrenatural como uma proteção mágica impedir o akh de alcançar seu corpo

uma vez que a duração expirou, o akh cai inconsciente no chão, e o corpo sofre um nível de dano letal por intervalo de minutos iguais a Lenda do personagem. (Por exemplo, se ele tem Lenda 9, ele, sofre um nível de dano letal a cada nove minutos que o seu corpo passar sem o akh.) Se a obstrução for afastada, o akh desperta e para o corpo. Se ninguém remover a obstrução, o akh recupera “consciência” depois de um tempo como um fantasma impotente com seu corpo morto.

Repositório de KA (HEKU •••• •••)

Teste: Nenhum

Custo: 2 lenda por bandagem

Em uma longa cerimônia sagrada, o Deus inflige níveis de vitalidade letais de dano em sua carne e um seguidor ou companheiro o envolve em bandagens especialmente unguadas. Cada nível de vitalidade infligido requer sua própria bandagem, e o Deus tem que gastar dois pontos de Lenda quando cada uma é aplicada. Uma vez todas as feridas são cobertas, o Deus permanece nesse estado durante um dia cheio, enquanto sangra o seu ichor nas bandagens. Depois de 24 horas, as bandagens são retiradas e preservadas em jarros canopitcos decorados com a semelhança do Deus. (O Deus tem que curar então o dano naturalmente, sem usar ou receber qualquer cura sobrenatural.) Depois disso, uma medida dos restos do ka do Deus ficará dentro de cada bandagem. Se alguém usar um dessas bandagens para cobrir uma ferida fresca em mortal ou carne divina, a bandagem ira curar um nível de dano imediatamente no alvo (tipo seja qual for de dano, não importa o quanto seja severo). Uma vez que faz isso, ela se desintegra, enquanto revela a carne sem ferimentos. Uma bandagem não pode curar doenças ou males feitos por doenças ou venenos. Cada bandagem permanece efetiva durante um ano por ponto de Lenda que o Deus Pesedjet tem.

Khaibit guia (Heku •••• •••)

Teste: Inteligência + Presença

Custo: 15 lenda + 1 Força de vontade

Com esta Dádiva, um Deus se faz guia de alguém (como pelo Direito inato) e abre um canal de comunicação freqüente em ele e o guiado. Ao fazer isso, o Deus pinta o nome dele e qualquer símbolo especificamente associado com ele em uma superfície espelhada. Ele posiciona na pessoa que ele pretende guiar. O jogador do Deus, testa (Inteligência + Presença) com uma dificuldade igual (a Lenda do seu personagem + a lenda do alvo). Este teste pode ser estendido, com um intervalo de uma hora entre os testes, se o personagem não tiver inteligência épica o suficiente (ou sorte) para armazenar os sucessos necessários em um único teste. Quando os sucessos são alcançados, o trabalho é terminado. Depois disso, qualquer hora o alvo poderá olhar para uma superfície espelhada, ele pode chamar o nome do seu guia e pode gastar um ponto de Lenda. O Deus ouve

este chamado, e ele escolhe se vai responder, ele adquire uma imagem mental do personagem que este chamado a ele. Esta imagem mostra o alvo da perspectiva da superfície refletora que o alvo usou. Uma vez que a ligação é estabelecida, os dois podem falar contanto que o Deus deseje. O Deus conta como um guia de cinco pontos para o alvo. O Deus pode gastar a Lenda e contatar o alvo por superfícies refletoras, e o alvo pode aceitar ou pode recusar o contato. A conversação só dura contanto que o alvo deseje.

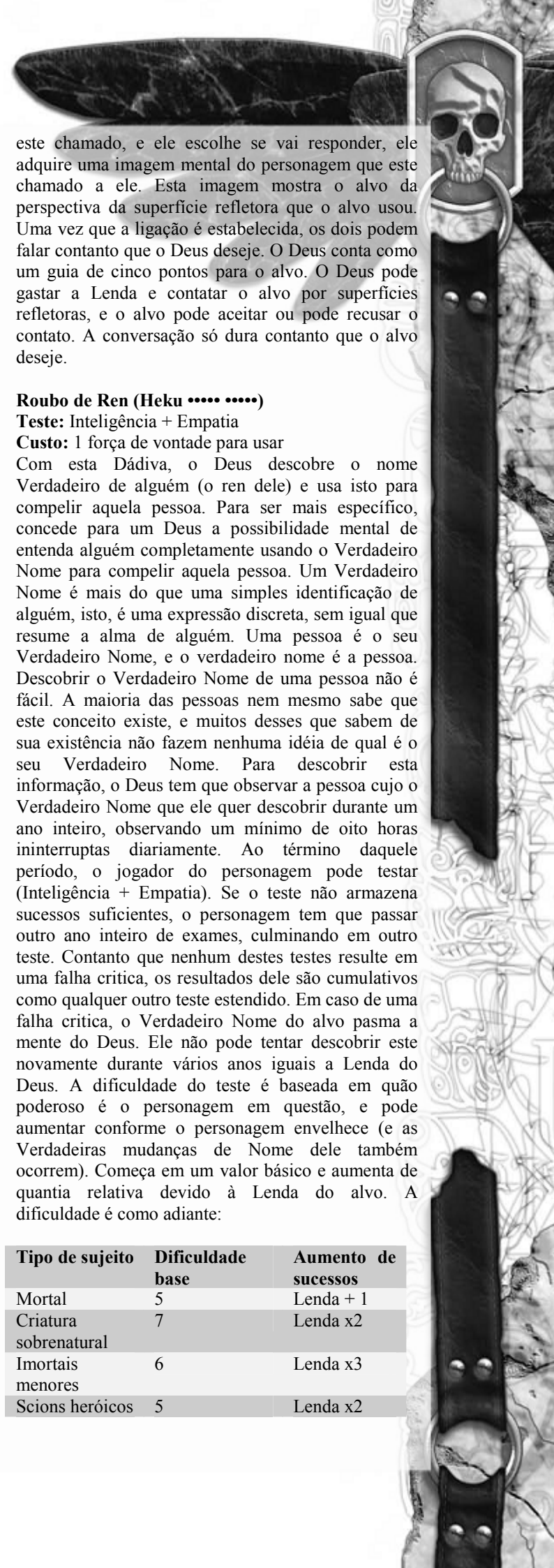
Roubo de Ren (Heku •••• ••••)

Teste: Inteligência + Empatia

Custo: 1 força de vontade para usar

Com esta Dádiva, o Deus descobre o nome Verdadeiro de alguém (o ren dele) e usa isto para compelir aquela pessoa. Para ser mais específico, concede para um Deus a possibilidade mental de entender alguém completamente usando o Verdadeiro Nome para compelir aquela pessoa. Um Verdadeiro Nome é mais do que uma simples identificação de alguém, isto, é uma expressão discreta, sem igual que resume a alma de alguém. Uma pessoa é o seu Verdadeiro Nome, e o verdadeiro nome é a pessoa. Descobrir o Verdadeiro Nome de uma pessoa não é fácil. A maioria das pessoas nem mesmo sabe que este conceito existe, e muitos desses que sabem de sua existência não fazem nenhuma idéia de qual é o seu Verdadeiro Nome. Para descobrir esta informação, o Deus tem que observar a pessoa cujo o Verdadeiro Nome que ele quer descobrir durante um ano inteiro, observando um mínimo de oito horas ininterruptas diariamente. Ao término daquele período, o jogador do personagem pode testar (Inteligência + Empatia). Se o teste não armazena sucessos suficientes, o personagem tem que passar outro ano inteiro de exames, culminando em outro teste. Contanto que nenhum destes testes resulte em uma falha crítica, os resultados dele são cumulativos como qualquer outro teste estendido. Em caso de uma falha crítica, o Verdadeiro Nome do alvo pasma a mente do Deus. Ele não pode tentar descobrir este novamente durante vários anos iguais a Lenda do Deus. A dificuldade do teste é baseada em quão poderoso é o personagem em questão, e pode aumentar conforme o personagem envelhece (e as Verdadeiras mudanças de Nome dele também ocorrem). Começa em um valor básico e aumenta de quantia relativa devido à Lenda do alvo. A dificuldade é como adiante:

Tipo de sujeito	Dificuldade base	Aumento de sucessos
Mortal	5	Lenda + 1
Criatura sobrenatural	7	Lenda x2
Imortais menores	6	Lenda x3
Scions heróicos	5	Lenda x2



Semi-deuses	7	Lenda x5
Deuses	10	Lenda x10

(Nenhum Titã tem Verdadeiro Nome que possa ser descoberto e entendido por mentes divinas. Criaturas não dotadas de inteligência ou criaturas bestiais não têm nenhum Verdadeiro Nome. Um Deus pode aprender um nome de um fantasma ou o verdadeiro nome de um espectro, mas ele deve poder observar a alma morta pelo tempo requerido.) Uma vez que o Deus conseguiu bastante informação para decifrar o Verdadeiro Nome de um personagem, aquele conhecimento, permanece preciso até o aumento de Lenda ou diminuição da lenda do alvo. Se o personagem em questão se torna o avatar de quaisquer das Esferas ou usa um Último Atributo o evento momentoso pode alterar o nome Verdadeiro dele. Uma alteração significativa de qualquer tipo faz o nome Verdadeiro do alvo inválido e requer o usuário desta Dádiva recomeçar novamente. Enquanto o Verdadeiro Nome descoberto permanece válido, o Deus retém poder considerável sobre o alvo. Ele só precisa gastar um ponto de Força de vontade, falar o Verdadeiro Nome do personagem e falar um comando em voz alta. Onde quer que o alvo esteja, independente do que ele está fazendo, ele, ouve o Deus falar o nome dele, e ele é compelido realizar todos os comandos do Deus com suas melhores habilidades para isso, não importa quanto tempo leva. Ele não pode resistir a esta compulsão, nem pode trabalhar contra a conclusão da tarefa que lhe foi ordenada a executar. Realizar os pedidos de seu mestre é a sua motivação e meta de vida. Até mesmo se a conclusão da tarefa for resultar em sua própria morte, o personagem ira de boa vontade para este fim.



Itztli – Atzlánti (pág. 152)

● Picada Maguey

Teste: Nenhuma

Custo: 1 nível de vitalidade letal por Ponto de Lenda Sacrificando um pouco de seu próprio sangue, com uma adaga de obsidiana ou qualquer outro objeto cortante, o Scion pode recuperar 1 Ponto de Lenda.

●● Sacrifício de Combate

Teste: Nenhuma

Custo: 1 Força de Vontade

O Scion pode penalizar seu valor de DV, até no máximo seu valor permanente de Lenda, a fim de ser atingido em combate para que possa recuperar o mesmo valor da penalidade em Pontos de Lenda.

●●● Mutilação Obsidiana

Teste: Convicção

Custo: 1 nível de vitalidade letal por Ponto de Lenda Como a Picada Maguey, porém agora o Scion pode se infligir a quantidade de dano que achar necessário, desde que seja bem-sucedido no teste de Convicção.

Excrutinação obsidiana (Itztli ●●●)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal por ponto de Lenda Tendo provado a sua devoção ao Atzlánti, o Scion já não precisa fazer autos sacrificios. Como tal, o Scion pode usar Mutilação de Obsidiana (Itztli ●●●) em um mortal, titanspawn ou Scion da mesma categoria para colher a Recompensa de lenda. Ao fazer isso, ele derrama uma medida ritualística de sangue da vítima que seja o suficiente para causar níveis de dano letal e então ele queima este sangue como uma oferenda. Fazendo assim o Scion ganha um ponto de Lenda por nível de dano letal ele causar ao alvo. (Estes pontos podem exceder o máximo normal, mas qualquer ponto extra desaparece depois de uma semana.) A vítima tem que dar o seu sangue de boa vontade ou estar sob o controle do Scion este controle pode ser conseguido através de controle mental, drogas outros vários meios. O sangue que está sendo queimado deve estar fresco e o Scion tem que queimar o sangue imediatamente na ação seguinte, logo depois que ele o retirou do corpo da vítima. O Scion pode fazer este sacrifício só uma vez por semana na mesma vítima. Se o ministrações do Scion matarem a vítima, ou se ele matar a vítima em combate, ela também pode remover e pode queimar o coração da vítima como uma oferenda para o Atzlánti. Ele deve fazer isso dentro de ate uma hora apos a morte da vítima, e ele tem que queimar o coração inteiro. Quando ela faz isso, ele recebe um ponto de Lenda e um ponto de Força de vontade.

Sacrifício da vontade (Itztli ●●●●)

Teste: Convicção

Custo: 1 força de vontade

Quando o Scion contempla uma meta que é importante não só para ele, mas para o Atzlánti como defender um templo contra um titanspawn ou competir contra um Scion de um panteão diferente pode pedir aos Deuses temporariamente o ajudem na perseguição daquela meta. Para fazer isso, o jogador testa a Convicção do Scion e gasta um ponto de Força de vontade. Se o teste tiver sucesso, o jogador ganha um número de dados de bonificação iguais à (Convicção + Lenda) do scion para acrescentar a testes que afetem diretamente a sua perseguição para aquela meta. Ele também pode somar dados de bonificação iguais a Convicção dele para resistir a uma persuasão que abalaria a busca pela aquela meta sem gastar qualquer ponto de Força de vontade. Esse dois benefícios duram para o resto da cena. Também, a qualquer hora ele causar dano com um ataque em combate durante a cena, e receber um ponto de

Lenda. O lado ruim de usar esta Dádiva é que assim que o benefício da Dádiva for concebido, o personagem sofrera imediatamente de extremo de Virtude de Zelo: Fanatismo, e dura para o resto da cena até que o Scion alcance a sua meta ou irrevogavelmente venha a falhar em cumpri-la. O que é mais, se o Scion não realizar a sua meta ate fim da cena, ele perde todos dos pontos de Força de vontade que lhe restam.

Poco a Poco (Itztli •••• •)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade agravado por 5 (ou 6) de Lenda

O Scion executa um sacrificio significativo e recebe uma maior recompensa de pontos de Lenda por isto. Ao fazer isso, ele remove uma parte insubstituível do corpo de uma vítima e o queima em um ritual dedicado ao parente divino dele ou o Atzlánti em geral. Cada parte que ele remove causa um nível de dano agravado e consede ao Scion cinco pontos de Lenda. Como uma diretriz geral, cada mão e pé custam à pessoa um nível de vitalidade agravado. Cada braço e cada perna do quadril para tornozelo custam outro nível de vitalidade agravado. Cada olho custa um nível de vitalidade agravado, assim como a língua. A genitália masculina custa um nível agravado, como também a remoção dos ovários de uma fêmea e seu útero. O corpo lamentável que tem suas partes removidas por esta Dádiva, ainda pode ser morto e sacrificado em nome da Excrutinação Obsidiana, entretanto. O Scion pode sacrificar uma parte de corpo de seres como mortais, titanspawn ou vítimas do Scion, ou ela pode remover a parte do seu próprio corpo. (sacrificar o próprio corpo garante seis pontos de Lenda por nível de vitalidade agravado).

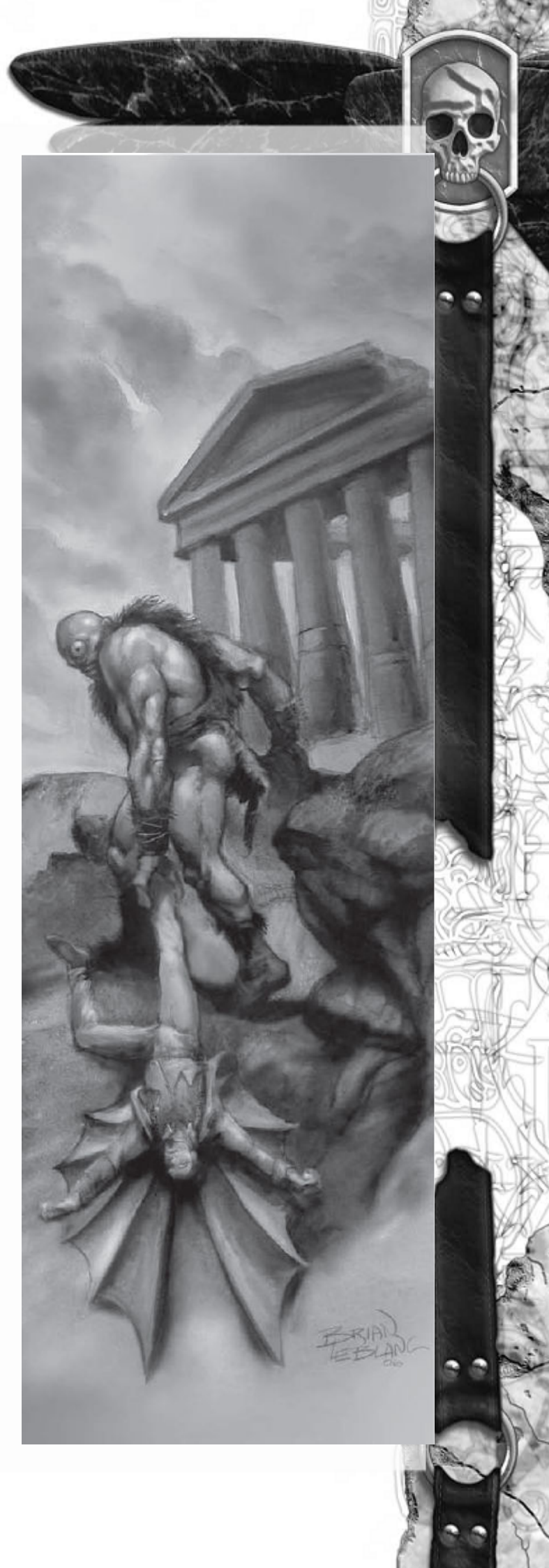
O Coração ardente (Itztli •••• ••)

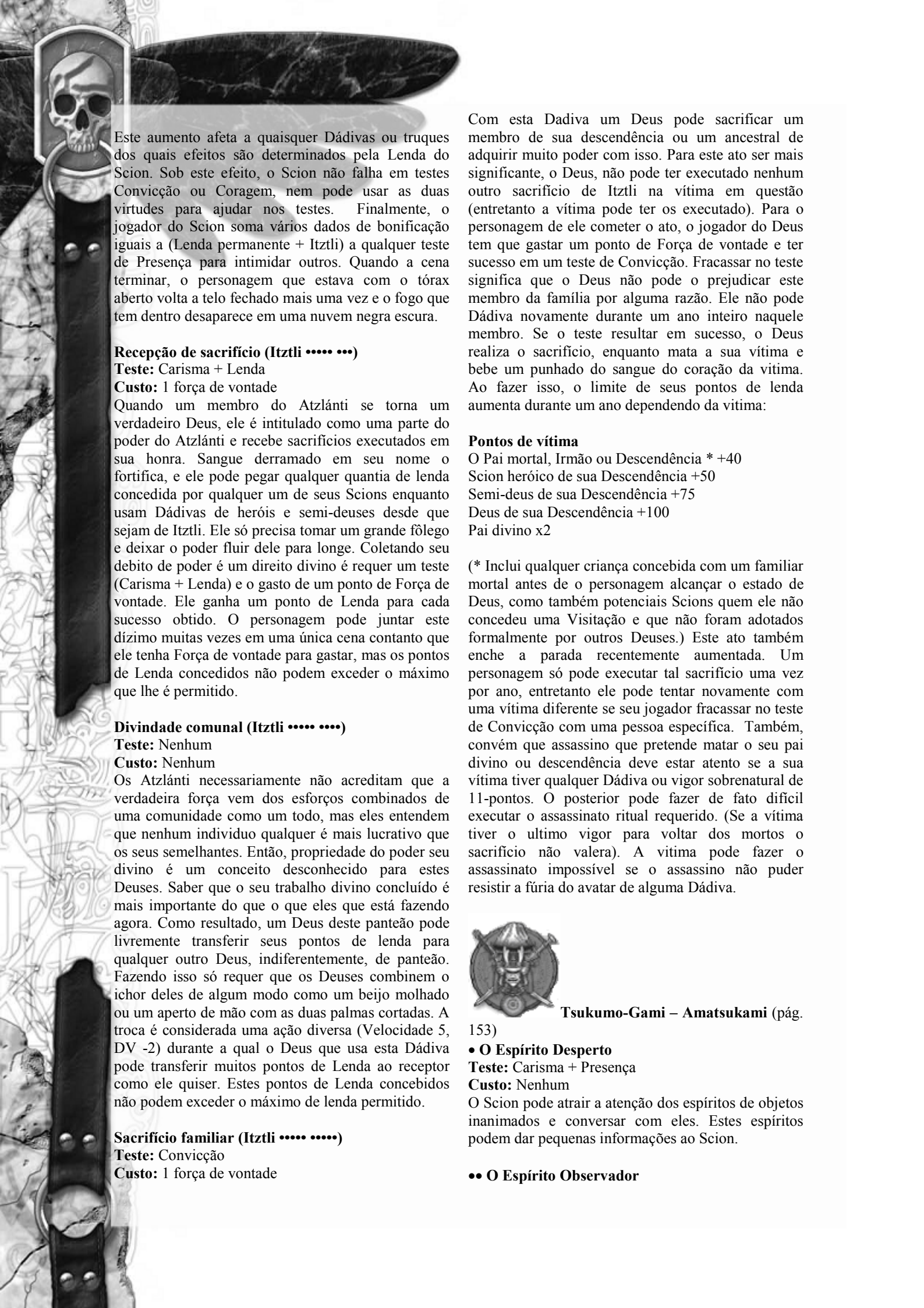
Teste: Nenhum

Custo: Um coração

Em uma exibição horrível de poder, o Scion arranca o coração de uma vitima ainda batendo e o coloca em sua própria boca. Quando ele engole o coração palpitante, a pele do seu tórax se fatia para revelar sangue da vitima a respingar em rubro vivo. Só seu coração é visível dentro do tórax, e este logo explode em chamas vermelho infernal. Estas chamas também ardem nos olhos do Scion e dentro de sua boca. Para o resto da cena, o nível de Lenda efetiva do Scion aumenta como mostra a seguir, baseada em relação a Lenda da vítima do Scion:

Vitima.	Aumento de lenda.
Vitima sem nível de lenda.	+1
Vitima com lenda igual ou menor.	+2
Vitima com lenda mais alta.	+3





Este aumento afeta a quaisquer Dádivas ou truques dos quais efeitos são determinados pela Lenda do Scion. Sob este efeito, o Scion não falha em testes Convicção ou Coragem, nem pode usar as duas virtudes para ajudar nos testes. Finalmente, o jogador do Scion soma vários dados de bonificação iguais a (Lenda permanente + Itztli) a qualquer teste de Presença para intimidar outros. Quando a cena terminar, o personagem que estava com o tórax aberto volta a telo fechado mais uma vez e o fogo que tem dentro desaparece em uma nuvem negra escura.

Recepção de sacrifício (Itztli •••• •••)

Teste: Carisma + Lenda

Custo: 1 força de vontade

Quando um membro do Atzlánti se torna um verdadeiro Deus, ele é intitulado como uma parte do poder do Atzlánti e recebe sacrifícios executados em sua honra. Sangue derramado em seu nome o fortifica, e ele pode pegar qualquer quantia de lenda concedida por qualquer um de seus Scions enquanto usam Dádivas de heróis e semi-deuses desde que sejam de Itztli. Ele só precisa tomar um grande fôlego e deixar o poder fluir dele para longe. Coletando seu debito de poder é um direito divino é requer um teste (Carisma + Lenda) e o gasto de um ponto de Força de vontade. Ele ganha um ponto de Lenda para cada sucesso obtido. O personagem pode juntar este dízimo muitas vezes em uma única cena contanto que ele tenha Força de vontade para gastar, mas os pontos de Lenda concedidos não podem exceder o máximo que lhe é permitido.

Divindade comunal (Itztli •••• ••••)

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

Os Atzlánti necessariamente não acreditam que a verdadeira força vem dos esforços combinados de uma comunidade como um todo, mas eles entendem que nenhum individuo qualquer é mais lucrativo que os seus semelhantes. Então, propriedade do poder seu divino é um conceito desconhecido para estes Deuses. Saber que o seu trabalho divino concluído é mais importante do que o que eles que está fazendo agora. Como resultado, um Deus deste panteão pode livremente transferir seus pontos de lenda para qualquer outro Deus, indiferentemente, de panteão. Fazendo isso só requer que os Deuses combinem o ichor deles de algum modo como um beijo molhado ou um aperto de mão com as duas palmas cortadas. A troca é considerada uma ação diversa (Velocidade 5, DV -2) durante a qual o Deus que usa esta Dádiva pode transferir muitos pontos de Lenda ao receptor como ele quiser. Estes pontos de Lenda concebidos não podem exceder o máximo de lenda permitido.

Sacrifício familiar (Itztli •••• •••••)

Teste: Convicção

Custo: 1 força de vontade

Com esta Dádiva um Deus pode sacrificar um membro de sua descendência ou um ancestral de adquirir muito poder com isso. Para este ato ser mais significativo, o Deus, não pode ter executado nenhum outro sacrifício de Itztli na vítima em questão (entretanto a vítima pode ter os executado). Para o personagem de ele cometer o ato, o jogador do Deus tem que gastar um ponto de Força de vontade e ter sucesso em um teste de Convicção. Fracassar no teste significa que o Deus não pode o prejudicar este membro da família por alguma razão. Ele não pode Dádiva novamente durante um ano inteiro naquele membro. Se o teste resultar em sucesso, o Deus realiza o sacrifício, enquanto mata a sua vítima e bebe um punhado do sangue do coração da vitima. Ao fazer isso, o limite de seus pontos de lenda aumenta durante um ano dependendo da vitima:

Pontos de vítima

O Pai mortal, Irmão ou Descendência * +40

Scion heróico de sua Descendência +50

Semi-deus de sua Descendência +75

Deus de sua Descendência +100

Pai divino x2

(* Inclui qualquer criança concebida com um familiar mortal antes de o personagem alcançar o estado de Deus, como também potenciais Scions quem ele não concedeu uma Visitação e que não foram adotados formalmente por outros Deuses.) Este ato também enche a parada recentemente aumentada. Um personagem só pode executar tal sacrifício uma vez por ano, entretanto ele pode tentar novamente com uma vítima diferente se seu jogador fracassar no teste de Convicção com uma pessoa específica. Também, convém que assassino que pretende matar o seu pai divino ou descendência deve estar atento se a sua vítima tiver qualquer Dádiva ou vigor sobrenatural de 11-pontos. O posterior pode fazer de fato difícil executar o assassinato ritual requerido. (Se a vítima tiver o ultimo vigor para voltar dos mortos o sacrificio não valera). A vitima pode fazer o assassinato impossível se o assassino não puder resistir a fúria do avatar de alguma Dádiva.



Tsukumo-Gami – Amatsukami (pág. 153)

• O Espírito Desperto

Teste: Carisma + Presença

Custo: Nenhum

O Scion pode atrair a atenção dos espíritos de objetos inanimados e conversar com eles. Estes espíritos podem dar pequenas informações ao Scion.

•• O Espírito Observador

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 Ponto de Lenda

Além de conseguir conversar com os kami, o Scion é capaz de solicitar que o espírito realize uma tarefa simples, como observar um determinado alvo.

••• O Espírito Solícito

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 1 Ponto de Lenda por dado de aprimoramento.

Mostrando o devido respeito e decoro, o Scion pode solicitar auxílio ao kami para realizar uma tarefa, e o kami ira aprimorar uma determinada habilidade do Scion a fim de que ele possa realizar a tarefa.

A invocação do espírito (Tsukumo-gami ••••)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 1 lenda

Construindo um santuário temporário dedicado a um kami de quem ele conhece o nome e cuja Lenda é menor que a dele o Scion pode chamar aquele kami onde quer que ele esteja. A face do espírito se materializa no santuário, e o Scion pode tentar usar qualquer Dádiva de Tsukumo-Gami que ele possuir, da mesma maneira como se ele estivesse na presença de um ser físico. O kami também pode materializar sobre o santuário uma imagem do que está acontecendo ao kami no local físico, permitindo o Scion a testemunhar, aquele local da forma que o kami vê e ouve o local. Este contato dura por um número de máximo de minutos iguais aos sucessos no teste de ativação. O kami pode quebrar o contato caso o Scion venha a ofendê-lo.

Impressionar o espírito (Tsukumo-gami•••••)

Teste: Destreza + ofícios

Custo: 1 lenda (transportar)

O Scion pode fazer com que um espírito abençoe algum tesouro ou item que ele possui, fazendo em sua presença, réplicas minúsculas do item. Ele embrulha cada réplica então sobre um pacote de papel em qual o nome do objeto e de seu kami estão escritos em uma caligrafia elegante. Para cada seis sucessos no teste de ativação, o Scion cria uma réplica que é de tal qualidade que o kami do artigo original fica impressionado. Depois disso, o Scion pode deixar para trás o objeto e pode levar a réplica com ele. Então, se ele precisar do item, tudo que ele tem que fazer é segurar a réplica papel embrulhado e gastar um ponto de Lenda e convocar o nome do kami (ou o nome do objeto). Nesse momento, a réplica desaparece em meio a um monte de chamas brancas e o objeto atual surge instantaneamente em seu lugar, não importa o quanto longe esteja o Scion pode criar muitas réplicas efetivas de múltiplos objetos desde que tenha seis sucessos no teste para cada um. Ele pode usar esta Dádiva para fazer réplicas de tantos objetos diferentes quanto os seus pontos de Lenda permitir. Porem quanto maior o

objeto, mais pontos de Lenda devem ser gastos. Os custos de lenda são classificados a seguir:

Exemplos de requerimentos	Custo em lenda
Pistola, jogo de pinças, livro	1
Espada, violão, laptop	2
Lança, cavalete, bolsa de golfe	4
Mocicleta, armadura completa	6
Pick-up, barco	8
Trailer, vagão de trem	10

O espírito cego (Tsukumo-gami ••••• •)

Teste: Manipulação + Ocultismo

Custo: 3 lenda (+ 1 Força de vontade)


O Scion recita certas orações e faz uma pequena oferenda com incenso. Tendo feito isso, ele pode colocar outro Scion então o scion poderá roubar uma relíquia de algum scion que conheça ou tenha visto. Quando ele remove a relíquia, ele deixa seu kami desorientado e confundido, de onde é que seu item possa ter ido. O jogador do Scion faz então um teste (Manipulação + Ocultismo) para o personagem convencer o espírito desorientado que foi recuperado por seu mestre legítimo. Se o teste resultar em sucesso, a relíquia funciona para o Scion que a levou em posse da mesma maneira que funcionaria normalmente para o Scion de quem ela era originalmente planejada. Quer dizer, o Ladrão de relíquias pode fazer uso cheio das Dádivas normalmente acessadas sem o jogador dele ter que fazer um teste de Lenda descrito na página 162 de Scion: Herói(“Relíquias Roubadas”). O kami da relíquia permanece desorientado durante vários dias iguais aos sucessos conseguidos no teste para confundir-lo depois disso ele percebe segundo seus sentidos que ele foi enganado. Quando isso acontece, o kami certamente fará a relíquia não funcionar para o ladrão que estava usando ela. Também, o efeito termina imediatamente se o dono original da relíquia recuperar o objeto. Se o Scion que executa esta Dádiva gastar um Ponto de força de vontade quando o seu jogador fizer o teste de ativação, ele pode designar uma pessoa alternativa para usar a relíquia como se fosse sua própria. se o scion de alguma forma ofender o kami do objeto o espírito do objeto percebera que foi enganado imediatamente.

O espírito escravo (Tsukumo-gami ***** **)

Teste: carisma + Tsukumo-gami.

Custo: 1 força de vontade + lenda.

Se o jogador do scion tiver sucesso em um teste (carisma + tsukumo-gami) contra o teste do kami (força de vontade + integridade + lenda) enquanto o scion estiver na presença do kami ou usando (tsukumo-gami 4) para falar com o kami, o kami, é forçado a aparecer imediatamente em sua forma material. Para o resto da cena, o kami passara a obedecer ao scion como se fosse um seguidor. Outro scion com esta Dádiva pode tomar o controle do



scion, mas só se A: a sua lenda for maior que a do scion e B: ele adquirir mais sucessos no teste de ativação do scion original. Um scion pode usar esta Dádiva muitas vezes na mesma cena e em espíritos diferentes enquanto tiver lenda e força de vontade para gastar. Um espírito atingido por esta Dádiva tem que ter uma lenda mais baixa que a do scion.

O espírito industrioso (Tsukumo-gami ***)**

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 10 lenda (+ ponto de Força de vontade opcional)

Um kami é o mestre inegável do objeto do qual é seu espírito. Qualquer fato que possa ter acontecido sobre o objeto, o kami conhece. Qualquer coisa que possa normalmente ser feita com o objeto, o kami pode fazer. Este está atento de até mesmo as mudanças microscópicas no objeto, como também se o objeto está sendo usado a qualquer momento. Usando esta Dádiva, um Deus pode comandar um kami com menos pontos de Lenda que o Deus para impor o seu domínio para criar uma réplica exata do objeto duplicando ele instantaneamente a partir do original. O objeto deve ser algo que possa ter uma peça móvel, contanto que seja de verdade, pode ser de qualquer tamanho. A demanda do Deus para o objeto é representada por um teste (Carisma + Ocultismo), e a réplica dura por vários anos iguais aos sucessos no teste. Suas características são iguais às características do original, entretanto, não se pode duplicar o poder especial do original (ou conceder a habilidade para possuir Dádivas, se este for uma réplica de uma relíquia). Se o Deus gastar um ponto de Força de vontade quando ele gasta o ponto de Lenda, o objeto dura indefinidamente e pode duplicar qualquer habilidade especial que o objeto original tiver.

O espírito dançante (Tsukumo-gami ***)**

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 5 lenda por cena

Com um próspero teste (Carisma + Ocultismo), o Deus educadamente pede a ajuda do kami de um objeto em sua posse, fazendo esse objeto executar sua função normal ao lado dele. Quer dizer, ele conta ao objeto o que fazer, e o objeto faz aquela mesma coisa como se o Deus ele estivesse usando aquele objeto. Um carro poderia dirigir sozinho. Uma espada poderia flutuar no ar e poderia lutar contra os inimigos do Deus. Uma escova de cabelo poderia fazer um em seus cabelos. O desempenho da atividade usa as características do Deus, mas não requer que o Deus executar a ação. Por exemplo, ele pôde lutar com uma espada, enquanto uma pistola na qual ele usou esta Dádiva abre fogo contra os seus inimigos, sozinha sem penalidades por múltiplas ações. O objeto o segue com submissão, enquanto cumpri os ditos desejos do deus por uma cena. O Deus pode ter um número de máximo de objetos que fazem os seus desejos simultaneamente iguais à sua Lenda. Estes objetos devem permanecer dentro da

linha de visão, entretanto ele não precisa necessariamente estar olhando para eles fazerem o que eles foram ordenados sobre fazer. Se alguém tentar lutar contra um destes artigos em submissão, fizer isso significa que as características da pessoa irão ser medidas contra a do Deus, da mesma maneira como se o Deus estivesse o segurando. Se um dos objetos é uma relíquia, o personagem pode ainda usa as Dádivas contidas nela com máxima eficiência enquanto está agindo independentemente do que o objeto faz. Ele só precisa pode ver este para ativar as Dádivas da relíquia como normal.

O espírito recolocado (Tsukumo-gami ***)**

Teste: Manipulação + Ocultismo

Custo: 1 força de vontade + 15 Lenda

Com esta Dádiva, o Deus pode mostrar a divina autoridade sobre um kami cuja Lenda é mais baixa que a sua cortando a conexão daquele kami com seu objeto ou prendendo-o completamente a outro objeto. Fazer isso requer um teste (Manipulação + Ocultismo) contra (Força de vontade + Integridade + Lenda) do kami, como também gastar de um ponto de Força de vontade e 15 pontos de Lenda. Se o teste tiver êxito, o kami é ejetado de seu objeto e são cortadas as ligações de consciência intrínseca entre eles. Este processo não é doloroso ao kami, mas pode ser desorientador e triste se o espírito foi fixado ao objeto por muito tempo. Uma vez que a conexão é quebrada, o objeto fica completamente mundano em funções, enquanto perde qualquer característica ou poderes sobrenaturais que teve uma vez. Também, o kami perde um ponto de Lenda, para uma avaliação mínima de 1. Se o Deus tem acesso a um objeto sem espírito, como também um kami ronin, ele pode prender aquele espírito a aquele objeto vazio. Fazer isso requer que a Dádiva seja ativada pagando seu custo de ativação, mas o teste não é necessário a menos que o espírito não queira ser preso. Se o espírito ligado tem uma Lenda maior ou igual a do espírito que foi afastado, o objeto recupera seus poderes sobrenaturais.



Jotunblunt – Aesir (pág. 152)

• Dote Bestial

Teste: Nenhuma

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 1 Ponto de Lenda
O Scion pode criar um vínculo de lealdade pelo período de 1 mês com uma fera, além disso a fera recebe +1 na Força ou no Vigor.

•• Dote Humano

Teste: Nenhuma

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 2 Ponto de Lenda

Assim como o Dote Bestial, porém agora o vínculo de lealdade por um mês ocorre com humanos. Os humanos recebem +2 para distribuir entre Força ou Vigor.

••• Dote Heróico

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 3 Pontos de Lenda
Como o Dote Humano, porém o alvo além de se tornar leal ao Scion por 3 meses, recebe +3 na Força e/ou no Vigor. Scions estão fora do alcance do Jotunblut.

Melhoramento sobrenatural de bestas. (Jotunblut •••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 4 Lenda

O Scion concede para uma besta quatro pontos extras para serem divididos como ele desejar entre sua Força e vigor. A besta também ganha dois níveis extras de vitalidade -0. A besta permanece leal apenas ao Scion que ainda pode o treinar como normal, mas aquela lealdade deve ser renovada uma vez a cada três meses (tecnicamente uma estação).

Melhoramento sobrenatural de humanos (Jotunblut ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 5 Lenda

O Scion pode agora imbuir um humano com quatro Pontos de atributo para serem gastados na Força e no vigor do humano. O humano também ganha dois níveis de vitalidade extra -0. A pessoa permanece leal ao Scion durante três meses (tecnicamente uma estação). Esta devoção é tal que a pessoa recebe a Virtude: Lealdade em um nível de cinco pontos. UM Scion não pode usar esta Dádiva em uma besta. Se o tempo listado acabar antes de um Scion restabelecer o Jotunblut dele com um mortal, o mortal perde quaisquer Pontos de lealdade impostos.

Melhoramento épico (Jotunblut •••• •)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal mais + 6 Lenda

O Scion pode imbuir um humano com cinco Pontos de atributo ser gastado na Força e vigor do humano. O humano também ganha quatro níveis de vitalidade extra -0. O humano permanece leal ao Scion por seis meses com uma Lealdade imposta de 5 pontos. Também ganha a virtude a Coragem em 5 o que o deixa frenético. UM Scion não pode usar esta Dádiva em uma besta. Se o tempo listado acabar antes de um Scion restabelecer o Jotunblut dele com um mortal, o mortal perde qualquer Lealdade e responde a qualquer ameaça física direcionada a ele em Berserker (pelo Extremo de Virtude coragem).

Melhoramento divino (Jotunblut •••• ••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 7 Lenda

O Scion pode imbuir agora ou um humano com seis pontos de Atributo a serem gastados com a força e vigor do humano ou um ponto ser gasto em Força épica ou vigor Épico. Fazer o segundo também concede ao humano o truque agarrão esmagador ou fortitude sagrada. O humano também ganha seis níveis de vitalidade extra -0. Como em melhoramento Épico, a Lealdade imposta e Coragem são ambas em nível 5. UM Scion não pode usar esta Dádiva em uma besta. Se o tempo listado acabar antes de o Scion restabelecer o Jotunblut dele com um mortal, o mortal perde qualquer nível de Lealdade e responde qualquer ameaça física em Berserker.

Melhoramento aterradorante de bestas (Jotunblut •••• •••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 8 Lenda

Alimentando uma besta com uma medida do seu sangue, o Deus, aumenta sua Força e vigor em três pontos cada e concede a esta um ponto de Força Épica e vigor Épico Não ganha nenhum truque com estes Atributos Épicos. Sua Lenda aumenta em um ponto. Esta Dádiva aumenta o tamanho da besta em metade do seu tamanho original e adiciona quatro níveis de vitalidade -0. A terrível besta permanece leal durante um ano.

Gigante (Jotunblut •••• ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade + 9 Lenda

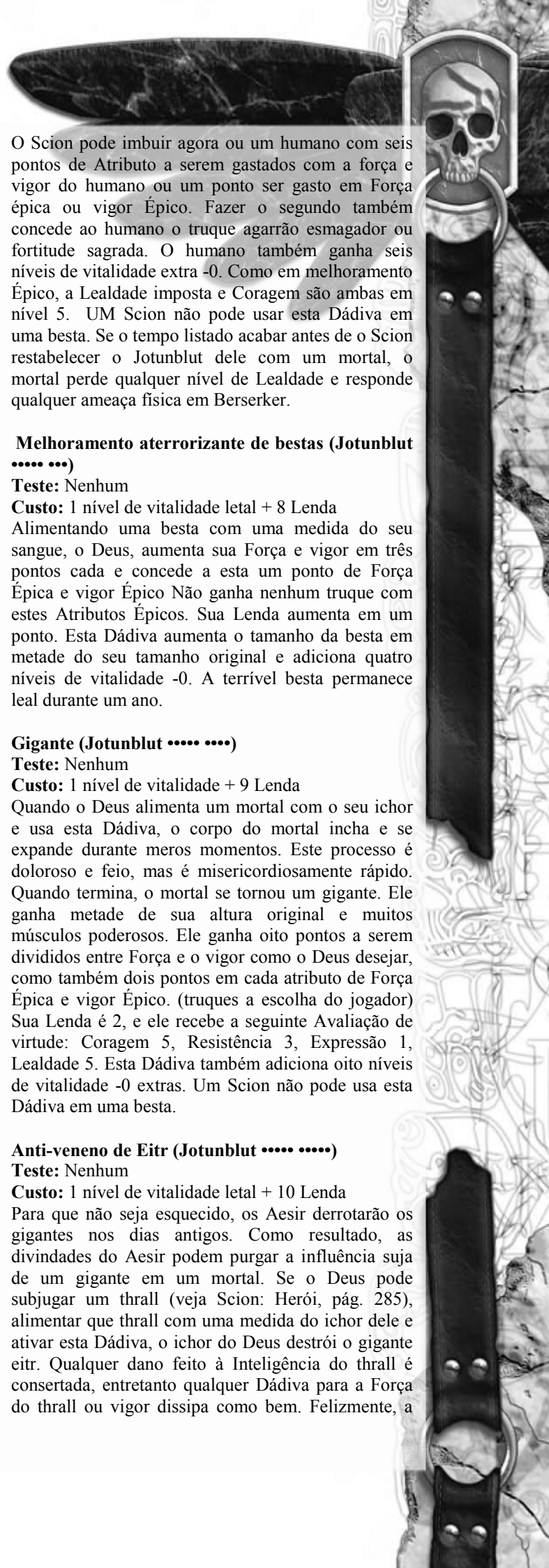
Quando o Deus alimenta um mortal com o seu ichor e usa esta Dádiva, o corpo do mortal incha e se expande durante meros momentos. Este processo é doloroso e feio, mas é misericordiosamente rápido. Quando termina, o mortal se tornou um gigante. Ele ganha metade de sua altura original e muitos músculos poderosos. Ele ganha oito pontos a serem divididos entre Força e o vigor como o Deus desejar, como também dois pontos em cada atributo de Força Épica e vigor Épico. (truques a escolha do jogador) Sua Lenda é 2, e ele recebe a seguinte Avaliação de virtude: Coragem 5, Resistência 3, Expressão 1, Lealdade 5. Esta Dádiva também adiciona oito níveis de vitalidade -0 extras. Um Scion não pode usa esta Dádiva em uma besta.

Anti-veneno de Eitr (Jotunblut •••• ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 nível de vitalidade letal + 10 Lenda

Para que não seja esquecido, os Aesir derrotarão os gigantes nos dias antigos. Como resultado, as divindades do Aesir podem purgar a influência suja de um gigante em um mortal. Se o Deus pode subjugar um thrall (veja Scion: Herói, pág. 285), alimentar que thrall com uma medida do ichor dele e ativar esta Dádiva, o ichor do Deus destrói o gigante eitr. Qualquer dano feito à Inteligência do thrall é consertada, entretanto qualquer Dádiva para a Força do thrall ou vigor dissipa como bem. Felizmente, a



remoção de eitr também remove a lealdade antinatural do thrall.



Scire: o poder de Atlântida.

Fundamental (Scire •)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

O princípio fundamental de Scire é conhecer, como o nome indica, mas isto também significa que o Scion deve entender o Mundo e como funcionam suas regras. Ativar o Benefício de Fundamental para um Atlanteano concede um senso das leis de mecânica e física. O jogador do Atlanteano soma o nível Scire do personagem em dados a todos os testes envolvendo habilidades que envolvem artes ou ciência. Ao contrário a Esfera de Arete do Dodekathion, entretanto, esse poder não pode ser aumentado da mesma forma crescentemente como Arete; o Atlanteano só ganha uma gratificação igual ao nível mais alto de Scire.

Literati (Scire ••)

Teste: Inteligência + Ciência

Custo: 1 lenda

O Scion toca um objeto que contém informação—geralmente um livro ou papelada, embora possivelmente também um disco de computador (CD, DVD, pendrive, mp4 etc.), ou uma taboa com letras rúnicas; e em um momento, todas as informações contidas no objeto passam para a mente do Scion. Dependendo na complexidade da informação, o narrador pode fixar uma dificuldade para o teste de (Inteligência + Ciência), mas a maioria dos livros básicos e textos requerem só um sucesso para esta transferência. Trabalhos complexos ou tópicos esotéricos podem requerer três para cinco sucessos para serem decifrados, e a dificuldade deve aumentar em cinco ou mais se o trabalho está em um idioma desconhecido ou formato (como o código binário em um dispositivo de armazenamento magnético). O Scion necessariamente não se faz entender tudo dos detalhes dos, mas ele tem acesso a todos os fatos crus; a informação é essencialmente carregada no cérebro dele. Informação juntada por este Benefício permanece dentro da mente de Scion por uma cena depois de qual tempo ela começa enfraquecer e se tornar muito confusa para se usar. A exceção é se o Scion tiver a Memória Perfeita de Inteligência Épica (em Scion: Herói, pp. 135-136) em qual caso todas as informações permanecem permanentemente na memória dele.

Adaptação intuitiva (scire •••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

Tendo aprendido as leis de físicas instintivamente dentro do mundo material, o Atlanteano ganha a habilidade para executar grandes feitos de precisão técnica. A gratificação do Atlanteano do benefício Fundamento (Scire •) agora estende a qualquer tarefa na qual o Atlanteano usa um dispositivo tecnológico. Com a finalidade deste poder, qualquer ação que o Scion empreender usando uma ferramenta com partes móvel, reações químicas ou eletricidade qualquer coisa mais complexa que uma máquina simples, recebe os bônus dos dados de gratificação que Fundamento normalmente provê para as tarefas de Ciência. Se o Scion executa uma tarefa que confia aceso dessas Habilidades, como reprogramar um computador, ao ativar este Benefício, em conjunção com Fundamento permite a gratificação para aumentar, os dados de gratificação do jogador igual a duas vezes o nível mais alto de Scire. Tarefas que usem uma Habilidade diferente, como atirar, ainda pode ganhar uma bonificação igual ao nível do Scion em Scire quando esta Dádiva estiver ativada. Uma vez ativado, este Benefício permanece em efeito para a duração da cena.

Conseqüência (Scire ••••)

Teste: Nenhum

Custo: 1 lenda

Com mas um relance, o Scion olha para um objeto simples ou ferramenta e pondera, “o que aconteceria se eu...” Como resultado, ele ganha um conhecimento intuitivo de um evento que vai acontecer imediatamente depois de fazer tudo que ele estava pensando em fazer. Por exemplo, se o Scion olhasse para um carro que tinha sido equipado para explodir e tinha sido dito, “o que vai acontecer se eu virasse naquele carro?” ele saberia imediatamente como a explosão acontecerá. Reciprocamente, se ele olha para uma porta normal e pergunta, “o que acontecerá se eu abro aquela porta?” a única real resposta é que ele poderá entrar no edifício.

Própria Ferramenta (Scire •••••)

Teste: Nenhum

Custo: 2 lenda

Embora um Atlanteano possa adaptar freqüentemente depressa as condições variáveis com o truque Adaptação Intuitiva, as engrenagens e dispositivos delicados podem não seguir essas regras. Aparelhos delicados podem ser arruinados depressa por exposição a água do mar. Armas erram o tiro e eletrodomésticos falham na chuva pesada. Um frio extremo pode arruinar plástico, os fazendo frágeis, ou o calor de um vulcão furioso poderia começar derreter plástico. Felizmente, Scire provê a previsão e a resistência mística para proteger contra tais perigos. O Atlanteano que invoca este Benefício simplesmente conserva todos os seus pertences a salvo de perigos ambientais. Desde que ele possua quer dizer, se ela tem **Imunidade ígena (Fogo •)**,

todas as roupas e posses têm isto, também. Realmente, o Scion que usa isso com truques de vigor épico pode fazer as suas posses resistirem a uma gama extensiva de perigos, porque a sua matéria ganhou todas as imunidades e resistências que esse possui. Uma vez ativado, Própria Ferramenta permanece em efeito para o resto da cena. Qualquer artigo que o Scion segure recebe seus benefícios; qualquer coisa que ele derruba perde a proteção imediatamente. Este poder não estende a criaturas vivas que o Scion poderia estar levando.

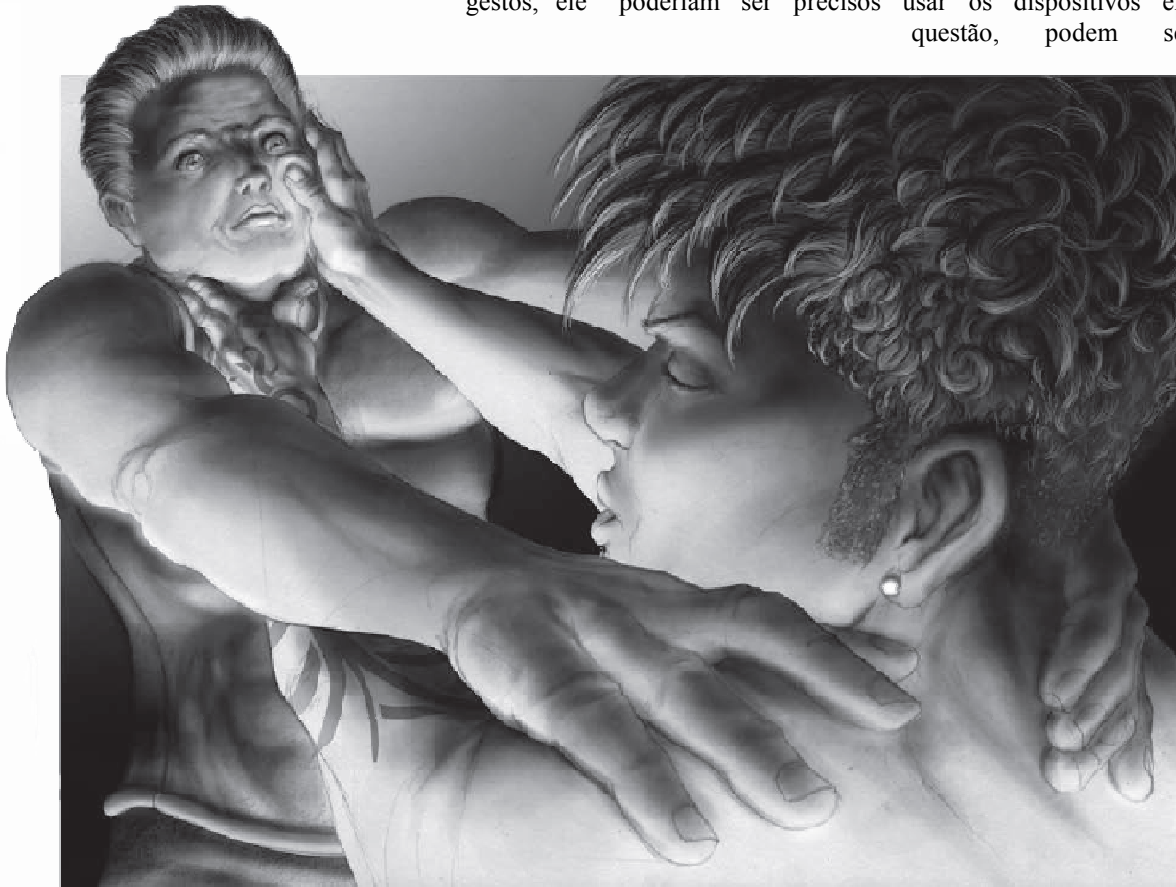
Controle remoto (scire •••• •)


Teste: Destreza + Controle

Custo: 3 lenda

Atlanteanos inventaram dispositivos espertos miríades (para o deles tempo), e a familiaridade deles com tecnologia os deu uma tremenda habilidade para interagir com e dispositivos de comando. Toda lei física e todo dispositivo são vistos como interligados com o Scion que entende o Mundo, assim o os semi-deuses e Deuses do Panteão de Atlântida souberam bem a noção que a ação mais minuciosa poderia reverberar com conseqüências sentidas pela realidade. Um ato simples tal como elevar as mãos da pessoa a um ponto de equilíbrio poderia mudar um sistema complexo de pesos e assim ativar uma engrenagem sistemática que abriria uma tremenda porta. O uso de Scire refina este princípio a tais alturas que um Atlanteano que, com os mais simples gestos, ele

pode exercer controle sobre as tecnologias da civilização dourada. Utilizando Controle remoto, um Atlanteano pode manipular um dispositivo de longe. O Scion usa ações de pantomimas para obter o controle sobre, o dispositivo. Isto poderia ser como mover as alavancas remotamente para um guindaste ou para outras maquinas ou fazer um computador digitar sem estar usando o teclado. O dispositivo de todos os modos responde como se o Scion estivesse tocando de fato e estivesse manipulando, embora o Scion possa mostrar só força o bastante para trabalhar os seus controles. Este Benefício não permitiria um Scion a pegar um teclado e arremessá-lo janela a fora como se tive telecinese, por exemplo. Sem o uso de outras Dádivas ou truques, o Scion necessariamente não tem qualquer modo para ver o que ele é de fato esta fazendo. Digitando em um teclado de computador de um quarto para outro pode ser divertido (e pode frustrar ao secretário pobre), mas não é provável que veja o que faz a menos que o Scion tenha algum modo para ver o que está acontecendo no outro recinto (como com o truque Interface Sem fios (wireless interface) de Inteligência Épica, em pág. 65 de Scion: Semi-deus). Diferente de a Interface Sem fios, entretanto, este Benefício permite o Scion a manipular todas as formas de maquinaria, não só eletrônica. Uma vez Controle remoto é invocado, funciona no alvo escolhido para o resto da cena. Qualquer uso de Controle remoto está sujeito ao normal (Atributo + Habilidade) testes que poderiam ser precisos usar os dispositivos em questão, podem ser





usados pelo Scion ativando com um teste de (Destreza + Controle).

Mestres dos Vetores (SCIRE •••• ••)

Teste: raciocínio + atirar.

Custo: 3 lenda

Uma avaliação rápida de uma situação permite ao semi-deus imaginar o melhor modo para mostrar uma força imediatamente a tal que afeta tantos alvos quanto desejado, enquanto outros objetivos ficam intactos. Com qualquer ataque a distancia ou poder especial que mira uma área, o semi-deus pode escolher quem incluir e excluir do efeito. O semi-deus pode deixar áreas inteiras intactas enquanto as vítimas são apanhadas em qualquer outra sordidez que ele inventa. Se o Atlantean usa uma arma que normalmente atinge uma área, como uma bomba de ácido ou um lança-chamas, ela mostra controle completo sobre sua devastação sobre o local. Junto com um Benefício ou truque, o Atlanteano ganha influência total sobre sua área de efeito, capaz, incluir ou excluir locais específicos, as pessoas ou até mesmo partes de certos alvos, como desejado. Ela não pode reformar um poder além de seu alcance original embora possa tirar de seu volume interno para estirar passado seu limite normal. O jogador testa (raciocínio + armas de fogo) para a ativação e determina quantos alvos pode o semi-deus escolher ou excluir de um efeito de área.

Antecipação (Scire •••• •••)

Teste: Nenhum

Custo: 10 lenda

O Atlanteano pode se antecipar às conexões que procedem de quase qualquer cadeia de eventos. Realmente, só aplicando o conhecimento rapidamente do Mundo para uma determinada situação, combinado com fatos sobre as próprias capacidades do Deus, o Atlanteano pode derivar uma conjetura precisa relativo ao resultado de qualquer ação. O jogador simplesmente gasta a Lenda apropriada aponta antes de entrar uma em ação. Depois de testar para o resultado de uma ação, o jogador pode escolher então desfazer aquela ação e levar uma diferente ao invés. O Deus prevê as conseqüências de realizar um ato particular e decide fazer qualquer outra coisa. Note que depois de testar para uma ação, o Deus deve qualquer cumprir esses resultados ou mudar a uma ação diferente, o jogador não pode decidir testar, uma ação diferente, e então voltar para uma ação antiga com um novo teste. É possível usar Antecipação tempos múltiplos dentro um turno, tão longo como o jogador paga o custo de ponto de Lenda para cada ação.

Segredo profundo (scire •••• ••••)

Teste: raciocínio + furtividade

Custo: 1 força de vontade + 10 Lenda

Embora a maioria das preocupações de Scire tenha como base saber o Mundo e compreender suas leis

naturais, o Benefício segredo profundo inverte este princípio. O Scion chama atenção a certo fato que ele conhece de uma experiência pessoal. Ela escreve este fato, armazenando em um disco, em um computador ou em um pedaço de papel. Então ele invoca este Benefício, e o fato é apagado de todas as memórias comuns, se transformando em um segredo só armazenado no lugar onde ele escreveu isto. Até mesmo o Deus ele não se lembre do fato que traz um grande álibi, desde que ele possa reivindicar a sua ignorância. A dificuldade para apagar um fato depende em como amplamente ele se espalha. Se só o Scion sabe um específico fato, apagando isto então da própria mente dele tem uma base dificuldade de 10. A dificuldade sobe a 15 se o fato for conhecido a um grupo pequeno de pessoas (10 ou menos) ou armazenado em livros muito raros ou bancos de dados. A dificuldade aumenta em 5 novamente para cada ordem de magnitude por qual o número das pessoas que conhecem aumenta. Assim, a dificuldade é 10 para 100 pessoas, 15 para 1,000 pessoas, 20 para 10,000 pessoas e assim por diante. Apagando um fato geralmente-conhecido do conhecimento do mundo inteiro (população aproximadamente seis bilhões) teria uma dificuldade de 55. Uma vez apagado, um fato desaparece do conhecimento de todo o mundo que conheceu isto e de toda fonte de informação isso levou. A função do fato ainda persiste assim a Internet ainda correria até mesmo se ninguém se lembrasse o que é um endereço de IP, por exemplo. A existência de pessoas particulares não pode ser purgada de conhecimento deste modo: Os seres vivos e pensantes, muito imprevisíveis e muito interativos com o Mundo para ser removido assim casualmente. Scions poderiam esquecer aproximadamente a existência de uma Relíquia particular para a qual eles estavam procurando, por exemplo. Se qualquer um já re-lê o fato original do lugar onde foi armazenado, então os fins de poder do Benefício, e o fato são re-afirmados da mesma forma como era uma vez conhecido.

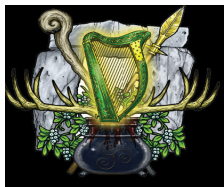
Último Efeito (Scire •••• •••••)

Teste: Inteligência + Ciência

Custo: 1 força de vontade + 15 Lenda

Se conhecimento for poder, então último conhecimento é último poder. Os entendimentos supremos do Deus sobre os princípios universais permitem o Scion a enganar esses princípios. O jogador gasta a Força de vontade necessária e Lenda e faz um teste (Inteligência + Ciência) e o Deus tenta violar as leis de causalidade. Executar este feito particular permite o Deus a escapar das conseqüências de uma ação. Em muitas formas, este poder é semelhante a Bem-estar egoísta (Scion: Herói, pág, 129), mas muito mais amplo e potente. Quando um Deus invoca este poder com respeito a uma ação particular, é como se a ação não acontecesse e ao Scion nada. Isto poderia ser tão simples quanto evadir-se de uma bala (provavelmente

um trivial uso, desde que balas não oferecem muito perigo à maioria dos Deuses) ou como evitar completamente o poder de um Deus inimigo ou de um Titân. O Atlanteano pode com um desprezo encolher os ombros ou um ou fingir sarcasticamente que nada aconteceu, mas não importa como imenso seja o efeito, o Deus não é afetado. Cidades inteiras podem se esmigalhar ao redor do Deus perante um tremendo ataque, mas o Deus está completamente intacto. Um pouco deste poder permanece fora das habilidades do Deus, naturalmente, Destino. O Deus não pode negar ou evitar predestinados ou Aura Fatal usando esta Dádiva. Último Efeito também não pode ignorar os poderes de um Deus em forma de Avatar. Último Efeito só funciona em poderes que afetam o Deus pessoalmente. Outras pessoas ou objetos não poderiam ser afetados e protegidos de nenhuma maneira. Um Deus pode invocar só Último Efeito uma vez por história.



Enesh: o poder celta

O Olho de Brehon (Enech •)

Teste: Percepção + Empatia

Custo: 1 lenda

para Entender as demandas de enech no Scion, ele tem que entender as demandas primeiro ao redor dele. Com este poder, assume-se que o Scion possui uma atitude sagaz e sábia, assistindo cuidadosamente e permitindo que essas perspicácias darem um veredito ao seu julgamento. A informação que vem com este poder e de enechsenchas, ou “conhecimento de enech,” e é freqüentemente usado em Dádivas posteriores nesta Esfera. Uma vez que este poder é ativado, os testes de percepção do Scion baseados em (Percepção + Empatia), somados a qualquer sucesso de Percepção Épica são capazes de Para cada sucesso, poder julgar o enech de um individuo, começando com, a Lenda mais alta no caso de muitos. Ler o enech de alguém concede o conhecimento do Scion sobre sua virtude mais alta e a mais baixa Virtude dele é e isso que a Natureza dele é. Isto só pode ser ativado uma vez por cena.

O Geas de herói (Enech ••)

Teste: Nenhum

Custo: Nenhum

Heróis e deuses são segurados por proibições. Porque as vidas simples de homens mortais não são nenhum desafio ao enech das entidades lendárias, é apropriado que eles aceitem maiores restrições e exigências para demonstrar a sua superioridade, honra, e perseverança. Assim, o maior dos Deuses e


heróis é posto com geasa, proibições contra ações específicas, ou exigências que uma ação específica sempre deve ser empreendida quando o Scion ou Deus é apresentado com a oportunidade. É importante manter o segredo da geasa da pessoa, para esses, que sabem como eles podem as usar como uma arma contra o herói. O poderoso Cúchulainn morreu por tal astúcia. Quando a Rainha Medb astuciosa aprendeu os segredos de sua proibição geasa contra recusar hospitalidade e contra comer a carne de um cachorro, ela o convidou a uma refeição de cão de caça assado, marcando o destino dele. Ele morreu por uma lança na batalha seguinte. Quando um Scion comprar este poder, ele deve imediatamente escolher um único geas, qualquer um das que são, gerais em natureza ou apropriadas a o seu parente divino. Este é um Geas Legendário. Por escolher um geas, o scion recebera as penalidades por quebrar, veja “Geasa,” porem adicionalmente, a qualquer hora o Scion pode comprar uma Dádiva de uma Esfera diferente do pai dele, ele pode escolher assumir um geas associado a um Deus do Tuatha com aquela Dádiva. Fazer isso lhe permite comprar a Dádiva como se esta fosse do pai divino dele. Quebrar tal geas é uma escolha terrível, pois impõe as penalidades normais por quebrar um geas, mas também nega ao Scion o uso daquela Dádiva até seu enech ser restabelecido.

Geas Simbólico secular (Enech •••)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 lenda + 1 Força de vontade (ou 1 Lenda + 1 Ponto de força de vontade permanente)

Com este poder, o Scion atinge o potente fluxo do enech e pode arrecadar as expectativas de grandeza ao redor dele. Este teste é resistido pelo alvo com (raciocínio + Integridade + Lenda), e o teste tem uma dificuldade igual a Lenda do alvo +1. Se este teste tiver êxito, o alvo e preso por um geas de potência Simbólica durante dois meses por sucesso no teste, para um máximo de um ano e um dia. Alternadamente, se o Scion gastar um ponto permanente (em lugar de um ponto) de Força de vontade, o geas se torna permanente. O Scion pode não arrecadar qualquer tipo de geas simplesmente, porém. A escolha atual do geas não é para o Scion, mas para o enech o Scion somente chama a atenção dos atos do enech como o canal para o geas. O narrador escolhe uma geas que será destinada a para a vítima, enquanto mantêm em mente, como serão afetadas as partes mais extremas da personalidade do personagem (como exemplo a mais alta ou mais baixa de suas Virtudes). Assim, um alvo que machucou um inocente e descobre que ele tem uma Virtude de Vingança alta que a proibição dele que será arrecadada com uma criança, onde nenhuma criança pode vir a se prejudicar pelas habilidades do Scion. Deve se notar que um geas não é explicitamente uma maldição cada geas vem com benefícios para esses que mantêm a geas. Os Tuatha



consideram a geasa como meio de ajudar as ações de heróis e lendas.

Corpo e Espírito (Enech ••••)

Teste: Carisma + Empatia (Spd 3, DV -1)

Custo: 1 lenda, ou 1 Lenda + 1 Força de vontade se usado em outro

Modéstia nunca é uma Virtude ao Scion do Tuatha. É um insulto ao enech fingindo ser algo menor do que você é, tão ruim quanto fingir ser algo melhor. Assim, o Scion que usa esta Dádiva escolhe declamar seus melhores atributos e admite os mais fracos dele. O Scion tem que escolher quais virtudes ele vai declamar sobre ele na hora da ativação da Dádiva. A dificuldade do teste é igual ao nível da Virtude mais alta que ele está invocando, +1 por Virtude adicional. Para o resto da cena, o Scion ganha as seguintes bonificações, assumindo a declamação da aquela Virtude:

Coragem: Uma bonificação igual à Virtude Coragem dele para todos os testes de Força, Destreza ou vigor.

Expressão: Uma bonificação igual à virtude Expressão dele para todos os testes que usam Carisma, Manipulação ou Aparência.

Intelecto: Uma bonificação igual à Virtude de Intelecto dele para todos os testes que usam Percepção, Inteligência ou raciocínio.

Devoção: um numero de pontos de Lenda iguais a sua Virtude de devoção.

Um Scion com esta Dádiva pode comprar um segundo tipo de poder; fazendo assim lhe permite declamar as Virtudes de outros uma vez que ele usou o Olho de Brehon neles. Claro que, para os poderes de enech, as Virtudes associadas com outros panteões que quase não são iluminadas como as quatro Virtudes dos Tuatha sofrem mudanças. Um personagem cuja Virtude não e Tuatha tem o efeito que o Scion recupera vários pontos de Lenda ou Força de vontade igual ao nível daquela Virtude, dependendo da Virtude em questão. Um personagem só pode se beneficiar da Virtude baseada em Força de vontade e a Virtude-baseada em Lenda em uma única declamação:

Lenda: Dever, Harmonia, Lealdade, Ordem,

Força de vontade: Convicção, Resistência, Valor, Vingança.

Finalmente, com a habilidade para declamar as Virtudes de outros, o Scion também pode lançar desprezo em seres que aderem às Virtudes Titânicas. Olho de Brehon usado nesses indivíduos pode detectá-las, e os efeitos são os seguintes:

Ambição: alvo perde vários pontos de Lenda igual à Virtude de Ambição dele.

Malícia: alvo perde vários dados igual a sua Virtude de malícia em todos os testes Sociais.

Ganância: o alvo perde vários dados iguais a Virtude Ganância dele em todos os testes Mentais.

Fanatismo: o alvo perde vários pontos de Força de vontade iguais à Virtude de Fanatismo dele.

A Língua de bardo (Enech •••••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 2 lenda

Sempre são atendidas a as palavras dos bardos porque eles levam a sabedoria profunda para aqueles que conhecem a natureza verdadeira deles. O Scion com esta Dádiva reivindica o poder sobre o enech de um bardo, e as palavras dele se tornam verdadeiras. *****Se falar bem ou mal; se escarnecido através disso é conhecer o desprezo, a vergonha e o fracasso***** O Scion que usa esta Dádiva tem que usar o Olho de Brehon primeiro em um alvo. Ele descreve um insulto terrível então ou um elogio para o alvo. Se esta expressão vocal se refere a uma das Virtudes do alvo de uma maneira positiva (para um uso cortês) ou em um tom negativo (para escarnecer, este testes ganha vários sucessos automáticos iguais à Virtude do alvo. O total de sucessos forma uma parada para a qual pode ser usada com os seguintes efeitos. Se a proclamação é positiva, o alvo pode gastar os pontos dele em qualquer dos seguintes modos:

- para recuperar um ponto de Lenda (1 ponto).
- para recuperar um ponto de Força de vontade (2 pontos).
- para ganhar uma bonificação a um teste apropriado para o elogio. “Meu camarada é um guerreiro inigualável, e um amante vigoroso!” seria apropriado para teste que envolvessem combate e sedução, por exemplo (1 ponto por +1, para um máximo, bonificação igual à Presença do Scion). Se a fala tem um tom negativo, o Scion, pode gastar os sucessos de resultado em qualquer dos seguintes modos:

- para subtrair um ponto de Lenda (1 ponto).
- para subtrair um ponto de Força de vontade (2 pontos).
- para infligir uma penalidade a um teste apropriado ao escárnio. “Este bobo não pôde se mover furtivamente, nem vê qualquer coisa em frente esse nariz estúpido.” seria apropriado para testes que envolvem furtividade e Percepção, por exemplo, (1 ponto por -1, para um máximo, penalidade igual à Presença do Scion).

Colocar Geas Potente (Enech ••••• •)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 5 lenda + 1 Força de vontade (ou 5 Lenda + 1 ponto de Força de vontade permanente)

Esta Dádiva funciona como “colocar Geas Simbólico,” a não ser que põe um Geas Potente no alvo.

Suposição da Terra (Enech •••• ••)

Teste: vigor + Empatia

Custo: 5 Lenda + 1 Força de vontade

A Canção de Amerghin relaciona o processo chamado de “suposição” melhor. Quando o Bardo de Milesian Amerghin fixou pé na costa da Irlanda, ele cantou esta canção, enquanto sentia nele os poderes da Irlanda e o fazendo uno com a terra. O Scion com esta Dádiva pode fazer igual, sincronizando os fluxos de enech associados com aquele local e se fazendo parte dele. A ativação desta Dádiva leva dois turnos, e estas são as únicas ações o Scion pode realizar. Com a primeira ação, o Scion testa (vigor + Empatia), se imergindo no enech do local e ganhando o (“conhecimento do lugar”) Com a segunda ação dele, ele gasta um ponto de Lenda e um Força de vontade para ativar a Dádiva e gastar os sucessos adquiridos na primeira ação. Os efeitos concedidos pelo uso deste poder são os seguintes:

- O Scion pode sentir a saúde da terra, sabendo suas ferrugens e manchas intimamente. Este pode sentir o ambiente, espiritual ou até mesmo manchas Titânicas, revelando o local de qualquer criatura que tem Virtudes titânicas. Automaticamente.
- Cada local tem uma única Esfera associada com ele. Uma fábrica pode ser associada com as Dádivas de Fogo, a clareira no mato curativa com a Esfera de Saúde e o campo de batalha com a Esfera de Guerra. Um Scion pode usar os sucessos para comprar Dádivas dessas esferas que se localizam naquela área. A Posse destas Dádivas duram por uma única cena ou até o Scion deixar a área, qualquer um que vier primeiro, 2 sucessos por ponto de Dádiva.
- O local trabalha para defender o Scion. A área esta cheia de coincidências improváveis que pretendem manter o Scion seguro, lhe concedendo uma gratificação de DV contanto que ele esteja dentro da área. Isto aplica até mesmo contra ataques que o Scion não está vendo 1 sucesso por +1 DV, para um máximo igual a Lenda do Scion. Uma vez um Scion ganha o dinsenschas (entendimento do lugar), ele não precisa fazer isso novamente uma vez que ele esta sincronizado com o local se retornar aquela área no futuro, o Scion só precisa executar a segunda ação (gastando a Lenda e Força de vontade para ativar esta Dádiva) para se sincronizar. Porem terra põe um fardo no enech do Scion, a amizade da terra nunca é unilateral. Primeiro de tudo, o Scion está constantemente atento de qualquer perigo para com o local, como se ele estivesse usado Guardiã 1 na própria terra. Secundariamente, o Scion recebe um Geas Legendário para o local que ele se ligou. Esta só pode ser usada no Mundo ou em Terra Incógnita, ou no submundo e Reinos de Overworld associados com os Tuatha.

Geas Mortal secular (Enech •••• •••)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 12 Lenda + 1 Força de vontade (ou 12 Lenda + 1 Ponto de força de vontade)

Esta Dádiva funciona como Geas Simbólico Secular, porem impõe um Geas Mortal no alvo.

Torção Geas (Enech •••• ••••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 5–12 Lenda + 1 Força de vontade

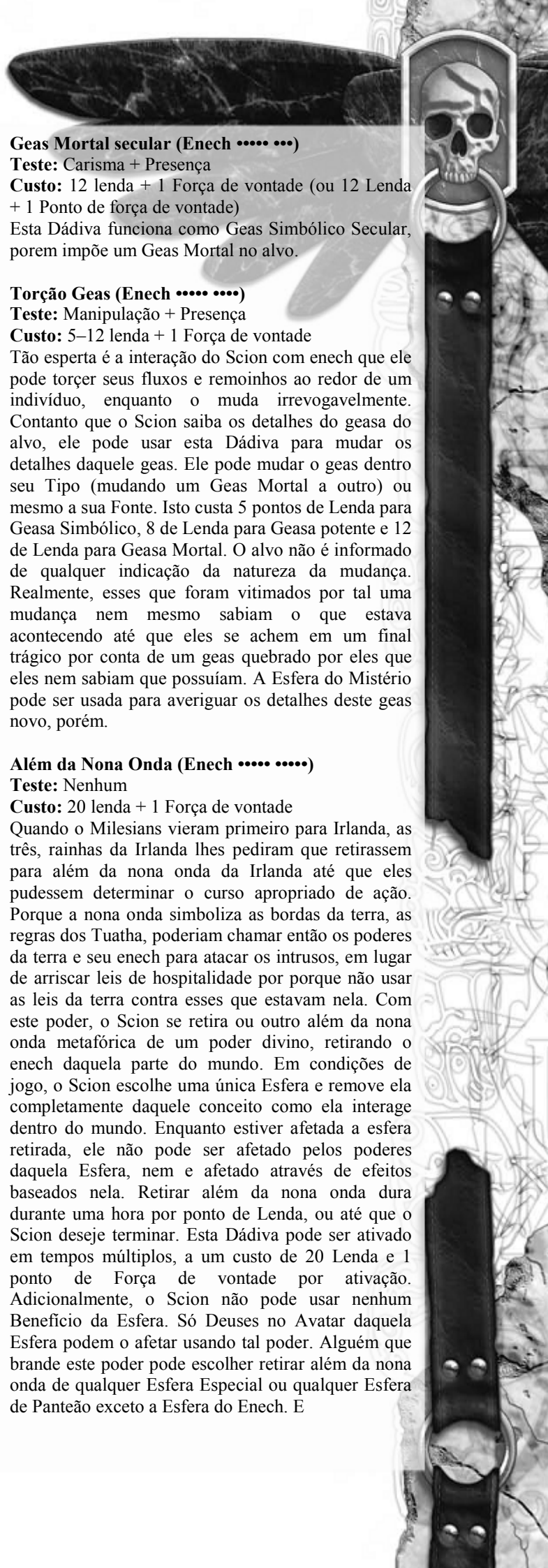
Tão esperta é a interação do Scion com enech que ele pode torcer seus fluxos e remoinhos ao redor de um individuo, enquanto o muda irrevogavelmente. Contanto que o Scion saiba os detalhes do geasa do alvo, ele pode usar esta Dádiva para mudar os detalhes daquele geas. Ele pode mudar o geas dentro seu Tipo (mudando um Geas Mortal a outro) ou mesmo a sua Fonte. Isto custa 5 pontos de Lenda para Geasa Simbólico, 8 de Lenda para Geasa potente e 12 de Lenda para Geasa Mortal. O alvo não é informado de qualquer indicação da natureza da mudança. Realmente, esses que foram vitimados por tal uma mudança nem mesmo sabiam o que estava acontecendo até que eles se achem em um final trágico por conta de um geas quebrado por eles que eles nem sabiam que possuíam. A Esfera do Mistério pode ser usada para averiguar os detalhes deste geas novo, porém.


Além da Nona Onda (Enech •••• •••••)

Teste: Nenhum

Custo: 20 Lenda + 1 Força de vontade

Quando o Milesians vieram primeiro para Irlanda, as três, rainhas da Irlanda lhes pediram que retirassem para além da nona onda da Irlanda até que eles pudessem determinar o curso apropriado de ação. Porque a nona onda simboliza as bordas da terra, as regras dos Tuatha, poderiam chamar então os poderes da terra e seu enech para atacar os intrusos, em lugar de arriscar leis de hospitalidade por porque não usar as leis da terra contra esses que estavam nela. Com este poder, o Scion se retira ou outro além da nona onda metafórica de um poder divino, retirando o enech daquela parte do mundo. Em condições de jogo, o Scion escolhe uma única Esfera e remove ela completamente daquele conceito como ela interage dentro do mundo. Enquanto estiver afetada a esfera retirada, ele não pode ser afetado pelos poderes daquela Esfera, nem e afetado através de efeitos baseados nela. Retirar além da nona onda dura durante uma hora por ponto de Lenda, ou até que o Scion deseje terminar. Esta Dádiva pode ser ativado em tempos múltiplos, a um custo de 20 Lenda e 1 ponto de Força de vontade por ativação. Adicionalmente, o Scion não pode usar nenhum Benefício da Esfera. Só Deuses no Avatar daquela Esfera podem o afetar usando tal poder. Alguém que brande este poder pode escolher retirar além da nona onda de qualquer Esfera Especial ou qualquer Esfera de Panteão exceto a Esfera do Enech. E





Enquanto este poder estiver ativo ele é imune a qualquer nível com exceção de Avatar da esfera escolhida se for guerra ela não o afetara, se for água esta se recusara a causar dano, se for caos as confusões não o tocarão, e assim por diante.

Dádivas especiais



MISTÉRIO

A Esfera de Mistério representa um entendimento da interconexão dos eventos estranhos, aparentemente os eventos aleatórios parecem incompreensíveis as mentes mortais que não estão prontos para percebê-los. Deuses e Scions com esta Esfera não só reconhecem esta interconexão, mas eles possuem a capacidade de perceber pistas significantes disto.

Associado Com: Damballa, Dionysus, Isis, Odin, Tezcatlipoca.

Teste: Inteligência + Mistério

Para usar esta Esfera, o Scion clareia a sua mente e olha no Mundo ao redor dele sem análises ou expectativas. Baseado em o que ele vê, o personagem tem surtos intuitivos vindos sem lógica porem baseados em situações no Mundo ao redor e suas conexões subscientes. O jogador do personagem testa então (Inteligência + Mistério), sem somar sucessos bônus de Inteligência Épica. O jogador pode perguntar então ao narrador perguntas pontudas, específicas sobre vários eventos que aconteceram em no jogo, uma questão por sucesso no teste. O narrador não necessita expor diretamente as questões (mas ele pode ser bastante conciso para apontar, a realidade), mas ele tem que responder honestamente e de forma direta as respostas. Usar esta Esfera não revela fatos sobre coisas acontecerão no futuro, O personagem não pode usar esta Dádiva para ganhar perspicácia em eventos que não interessam a ele nem alguém de seu grupo heróico. O jogador pode usa este efeito para só ganhar conhecimento apenas uma vez por história. Ela pode re-testar um teste falhado até que ele adquirir um sucesso, mas em uma falha critica, ela não adquire nenhuma informação e ele não pode usar Mistério novamente até a próxima história.



PROFECIA

A Dádiva da Profecia oferece ao Scion que domina esta olhar brevemente nas maquinações do Destino. As advertências de eventos futuros que a Dádiva oferece são inestimáveis, mas o Scion em que confiar nelas muito e arriscar na informação inconsciente dos agentes do Destino.

Associado Com: Apolo, Bastet, Frigg, Legba, Odin, Shango, Tezcatlipoca.

Teste: Inteligência + Profecia

O jogador do Scion com esta Dádiva testa a sua (Inteligência + Profecia) sem a bonificação de Inteligência Épica ele pode fazer isso uma vez por história. Se o Teste falhar, nada acontece, e o jogador pode tentar novamente. Se o teste resultar em sucesso, o narrador revela alguma profecia ou sugestão sobre eventos que acontecerão no futuro. Estas sugestões devem acontecer a qualquer ponto do enredo significativa da história atual, eventos que irão que afetar o ciclo como um todo. Quanto mais sucessos na ativação o teste armazenar, o menos obscuro e mais diretamente útil será a sugestão profética. O Narrador pode dar várias previsões iguais ao número de sucessos no teste, ou ele simplesmente pode revelar uma de forma mais detalhada de acordo com os sucessos do jogador.



Magia

A linha de Ariadne (Magia •)

Teste: Percepção + Sobrevivência

Custo: 1 lenda

O feiticeiro declara um objetivo (uma pessoa, lugar ou coisa) e pode localizar por onde aquele objetivo passou por seguir as vibrações causadas por sua linha de Destino. Se o objetivo for um lugar, o feiticeiro poderá sempre achar o caminho para ele, não importa como esta desorientado ou perdido. O efeito deste feitiço dura por um dia por sucesso obtido, mas pode ser aumentado em um dia base gastando um ponto de Lenda.

A visão do invisível (Magia •)

Teste: Percepção + Ocultismo

Custo: 1 força de vontade

Este feitiço permite seu lançador ver magia e poderes sobrenaturais que normalmente são invisíveis visão mortal. Revela as linhas do Destino também os frágeis laços que pode haver entre as pessoas, revelando linhas fortes ou frágeis e permitindo ao

feiticeiro determinar a contagem de Lenda de um Scion ou outro ser sobrenatural.

Bona fortuna (Magia ••)

Teste: raciocínio + Ocultismo

Custo: 1 Lenda

O feiticeiro chama Fortuna para ter uma boa sorte. Cada sucesso lhe dá um dado que ele pode “gastar” acrescentar a qualquer teste para o resto da cena. Uma vez ele gasta todos os sucessos de Bona fortuna, que ele obteve; ele tem que realizar o feitiço novamente. Ele pode acumular múltiplos sucessos como ele desejar, mas o máximo de dados que ele pode acrescentar a qualquer único teste não pode exceder metade do seu nível de força de vontade.

Mau olhar (Magia ••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 1 Lenda

O feiticeiro amaldiçoa um único alvo com um olhar desanimador ou gesto insultante. Cada sucesso adquirido gera uma penalidade de dados na parada alvo para a próxima ação. (a próxima ação para a qual dados precisam ser rolados). Um dado é subtraído por ponto de Presença do feiticeiro (ou um dado

se o feiticeiro não tem nenhuma nível nesta Habilidade). Cada sucesso no feitiço afeta um teste adicional. Por exemplo, se o feiticeiro obtém três sucessos, ele afeta os próximos três testes que serão realizados pelo alvo.

Trocando destinos (Magia ••)

Teste: raciocínio + Presença

Custo: dados de penalidades (veja abaixo) + aurafatal

O feiticeiro concede para outra pessoa uma boa sorte, como ele pode fazer para com o feitiço Bona Fortuna. O custo para enfeitiçar, porém, é que o feiticeiro deve aceitar uma penalidade concomitante em algum momento futuro (“armazenada” pela Lenda dele até ser gasta). Se o jogador obtiver três sucessos, ele poderá conceder ao alvo do feitiço uma parada de três dados para gastar em testes mais futuros, porém o personagem dele sofre uma penalidade de -3, a qual ele tem que lidar toda de uma vez em um único teste, o próximo teste ele fizer para qual ele gastar um Ponto de Lenda.

Deus ex-machina (Magia •••)

Teste: Carisma + Presença

Custo: 1 ou mais Lenda + aurafatal

O feiticeiro pede ao Destino socorro e este responde de seu próprio modo. A maioria das formas impossíveis de escapar e as mais improváveis podem acontecer com o uso deste feitiço. Se o feiticeiro esta pendurado em um precipício ele, poderia causar um terremoto súbito para criar uma borda em baixo dele, aparando sua queda. Se ele esta amarrado a um trilho de trem com um trem vindo em alta velocidade, o

trem pode saltar o trilho justamente por cima do scion, enquanto continua em seu caminho como se ele o scion não estivesse lá. O feiticeiro não pode escolher a maneira de como o destino vai ajudar. Basicamente, o narrador terá de ter um censo dramático e criativo para salva-lo como ele desejar. Ele pode escolher um salvamento bastante mundano se ele assim desejar (o Scion que esta pendurado em um precipício é puxado em segurança por um escoteiro). O feiticeiro é predestinado à pessoa, lugar ou meio de salvamento dele. A força da ligação é 3, a menos que o feiticeiro gaste pontos de Lenda extra para uma de um ponto por nível de ligação, com uma força mínima de um.

Exigir um trabalho (Magia •••)

Teste: Manipulação + Presença

Custo: 1 Lenda + aurafatal

O feiticeiro pode exigir que uma pessoa execute um tarefa para ele. Esta é chamada de trabalho, ou às vezes um geas, e até o objetivo do feitiço seja completo, ele estará sujeito a penalidades. Até que ele seja vitorioso em seu trabalho, ele não pode gastar pontos de Força de vontade para qualquer ação que não seja cumprir a tarefa dele. A dificuldade deste feitiço depende do tipo de trabalho pedido. Porém, o feiticeiro não pode exigir um trabalho com uma dificuldade mais alta que metade da sua contagem de Força de vontade.

Dificuldades de trabalho:

1 mundano (fácil): Vá buscar um objeto em uma loja comum; execute trabalho manual simples; escreva um relatório de um livro.

2 mundano (difícil): Vá buscar um objeto raro de encontrar, execute um trabalho manual difícil; resolva um quebra-cabeça.

3 sobrenatural (fácil): Entregue uma mensagem para uma dryad; derrote um monstro fraco.

4 sobrenatural (difícil): Derrotar um monstro poderoso.

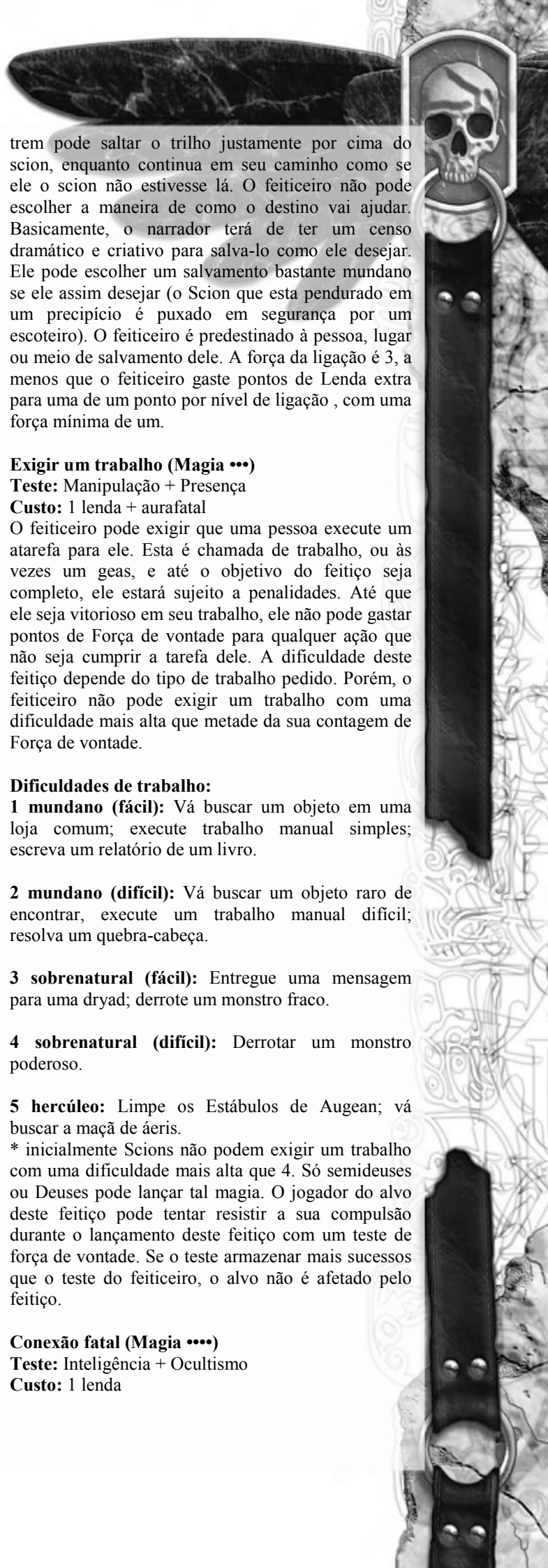
5 hercúleo: Limpe os Estábulos de Augean; vá buscar a maçã de áeris.


* inicialmente Scions não podem exigir um trabalho com uma dificuldade mais alta que 4. Só semideuses ou Deuses pode lançar tal magia. O jogador do alvo deste feitiço pode tentar resistir a sua compulsão durante o lançamento deste feitiço com um teste de força de vontade. Se o teste armazenar mais sucessos que o teste do feiticeiro, o alvo não é afetado pelo feitiço.

Conexão fatal (Magia ••••)

Teste: Inteligência + Ocultismo

Custo: 1 Lenda





Quando o Scion tem alguma ligação simpaticante com uma vítima, ele pode executar este feitiço sobre uma vítima para afetar os lances do destino da vítima. Depois disso, o Scion pode afetar a vítima com Dádivas miradas ou feitiços a longa distancia pela ligação simpaticante, não importa quão longe a vítima esta. Tal ligação deve ser um pedaço ou uma secreção do corpo da vítima que tenha um rastro detectável de DNA da vitima. Alternativamente, poderia ser algum objeto sem igual para qual a vítima tem uma conexão emocional forte.

Prisão do destino (Magia •••••)

Teste: Carisma + Comando

Custo: 1 força de vontade + 1 Lenda

Com uma maldição extremamente bem formulada, o Scion liga o destino de uma vítima a um local físico. O local é de um tamanho de 500 pés quadrados em área por ponto de Lenda que o Scion tem, mas pode tomar qualquer forma que o scion desejar para formar uma estrutura no formato de um andar. O jogador da vítima resiste a este feitiço gastando um ponto de Lenda e fazendo um teste oposto (Carisma + Lenda). Uma vítima apanhada não pode deixar a área para qual o Scion a ligou. Ela é aprisionada fisicamente lá pelo seu próprio destino.

Troca de destino (Magia ••••• •)

Teste: Manipulação + Empatia

Custo: 2 lenda + 1 Força de vontade

O Scion pode torcer as linhas do destino de dois seres inteligentes separados a cruzarem seus caminhos em um determinado ponto fazendo suas almas trocarem de corpos. Ao fazer isso, ele troca as personalidades das duas vítimas em seus os corpos. depois de trocado o personagem passa a ter qualquer um dos seus atributos trocados com o do anfitrião ao inves de

continuar com os dela, a troca funciona da seguinte forma:

Força por carisma
Destreza por manipulação
Vigor por inteligência
Aparência por raciocínio

A maioria das Habilidades do personagem é transferida com a personalidade do personagem, com exceção de Fortitude e Presença. A Força de vontade do personagem continua a mesma também. Se um dos corpos trocados é de um Scion, o recém-chegado pode usar qualquer atributo épico e truques que o scion possuir. O impostor porem só pode usar Dádivas que o anfitrião tenha através de relíquias, isso se o recém chegado possuir a relíquia do corpo anfitrião. Porém, fazer isso ainda conta como usar uma relíquia roubada. Infelizmente, se o Scion adquirir sua relíquia fora de seu corpo ele contara como uma relíquia roubada mesmo pertencendo a ele, obviamente isso acontece devido ao corpo trocado. Um condição em potencial para ser uma vítima deste feitiço é que ambas as vítimas tenham o mesmo nível de lenda durante o período em que dura a troca. Se pessoa cuja Lenda é porém, normalmente mais baixa que a do anfitrião dobra qualquer custo em lenda que ele tenha que pagar enquanto estiver no corpo errado. Ele pode gastar esta para fazer qualquer coisa que normalmente o Scion poderia fazer porem gastando mais lenda para fazer. As duas vítimas permanecem trocadas para, no máximo, um número de semanas iguais à Lenda do feiticeiro. O feiticeiro pode terminar esse efeito conforme sua vontade.

Transformar a pessoa (Magia ••••• ••)

Teste: Destreza + Ocultismo



Custo: 1 lenda por ponto de Dádiva

Mudando o próprio Destino junto com o da vítima dele, o Scion pode usar qualquer uma das próprias Dádivas autotransformações dele no corpo da vítima ao invés. Dádivas de autotransformação aceitáveis incluem as seguintes: Aspecto animal (••• Animal), Característica Animal (•••• • animal), Forma Animal (•••• Animal), Corpo de Terra (Terra •••• •), Camuflagem Natural (Fertilidade ••••), Corpo do Demônio (Fogo •••• •), Capa das fases da lua (Lua •••), Corpo das Fases da lua (Lua •••• •), Queimar (Sol •••••), Guerreiro Ideal (Guerra •••). Para efetuar esta transformação, o jogador do Scion faz o teste de ativação desta Dádiva e gasta pontos de Lenda iguais ao número de pontos que a Dádiva da transformação custa. Ele também tem que fazer algum teste de ativação e tem que pagar qualquer custo listado na Dádiva escolhida. A vítima reflexivamente resiste com (vigor + Fortitude + Lenda) se a vítima desejar resistir a o feitiço. O Scion pode efetuar só uma transformação em um determinado alvo por vez, e ele não pode transformar nenhum ser com uma lenda mais alta que a próprio dele. Ser transformado por este feitiço adiciona um ponto para a Lenda da vítima pela a duração do efeito. A transformação permanece indefinidamente ou pelo menos até a vítima ser destruída.

Laço de direito inato (Magia •••• •••)

Teste: Manipulação + Ocultismo

Custo: (1 lenda por ponto de Direito inato) + (1 Lenda por objeto)

Com este feitiço, um parente Deus ligar o destino de um objeto a uma criatura, uma pessoa ou um grupo de pessoas a um de seus scions. Depois disso, o objeto ligado, ser ou grupo é um Direito inato que pertence somente ao Scion planejado. Se for uma relíquia, funciona apenas com o Scion ou seja nas suas mãos. Se o Direito inato representa uma criatura, uma pessoa ou um grupo de pessoas, esses seres são leais ao Scion. Ligar um objeto ou uma criatura de inteligência animal não requer nenhum teste. O jogador necessita apenas gastar só um ponto de Lenda por ponto de Direito inato em oferta, como também mais um ponto por objeto ou criatura. Por exemplo, ligar um tarnhelm (veja Scion: Herói, pág: 167) a um Scion custaria três pontos de Lenda, ou seja, dois pontos pelo nível de Direito inato, e mais um porque é um único objeto. Para guias inteligentes, seguidores ou criaturas, o jogador lançador tem que ter sucesso em um teste de (Manipulação + Ocultismo) competido contra um teste (Força de vontade + Integridade + Lenda) do personagem. (Usar um único teste da parada de dados mais alta do grupo no caso de ser um grupo a ser ligado.)

Rito de adoção de Scion (Magia •••• •••)

Teste: Carisma + Ocultismo

Custo: 10 lenda

Desempenhar este rito requer a presença de um Deus que concebeu um Scion e um Deus que deseja, aquele Scion para ser seu ao invés e um fatal simpaticante. Também, tem que acontecer no Overworld antes da Visitação do Scion. Os rituais específicos variam de panteão para panteão, mas os fundamentos são os mesmos no fim. O Scion verdadeiramente renuncia qualquer conexão com seu parente divino para ser reivindicado por outro Deus. O Deus adotador então formalmente reivindica o Scion como o seu próprio, assumindo as responsabilidades familiares divinas. Quando o ritual está completo, as Dádivas e atributos épicos com os que são associados com o parente divino dele são substituídas pelas do parente divino novo, ele, em lugar das do parente divino “biológico”. Tal adoção normalmente é seguida por uma Visitação, mas isso necessariamente não é uma regra.

Divina libertação (Magia •••• ••••)

Teste: Destreza + Ocultismo

Custo: Variável

A habilidade de um Deus para lançar feitiços em seres menores é tanta que, lhe dar poder desfazer os feitiços lançados por outros. Normalmente, desfazer um feitiço requer que a pessoa tenha o mesmo feitiço exato no seu repertório e cancelar este o lançando de volta tendo que obter mais sucessos que o feiticeiro lançador. Com este feitiço o Deus necessidade não saber o feitiço em questão para poder desfazê-lo. Ele só precisa gastar a mesma quantia de Lenda ou Força de vontade que o feiticeiro lançador original gastou e obter mais sucessos em um teste (Destreza + Ocultismo) que o lançador original obteve no teste de ativação. Se ele fizer isso, o feitiço é desfeito imediatamente sem efeitos colaterais. Este feitiço não pode desfazer feitiços de Deuses com lenda mais alta que o do deus que pretende desfazer.



Tabela de rápida referencia aos Deuses e panteões.

Panteões e Deuses

Panteão Egípcio (Pasedjet)

Deus/Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Anúbis	Empatia com animais, Empatia, Integridade, Medicina, Armas Brancas e Ocultismo	Percepção Épica, Animal (chacal), Morte, Guardião, Justiça, Heku
Atun-Ré/ Rá	Acadêmicos, Arte, Fortitude, Investigação, Política e Presença	Carisma Épico, Manipulação Épica, Percepção Épica, Animal (falcão), Sol, Heku
Bastet	Esportes, Prontidão, Briga, Roubo/Furto, Furtividade, Sobrevivência	Carisma Épico, Destreza Épica, Percepção Épica, Raciocínio Épico, Animal (gato), Lua, Profecia, Sol, Heku
Geb	Arte (jardinagem), Comando, Empatia, Fortitude, Política, Ciência	Animal (ganso), Terra, Fertilidade, Justiça, Heku
Hórus	Esportes, Prontidão, Briga, Armas Brancas, Comando, Política	Força Épica, Animal (falcão), Justiça, Lua, Céu, Sol, Heku
Isis	Acadêmicos, Integridade, Investigação, Ocultismo, política, Presença	Carisma Épica, Manipulação Épica, Fertilidade, Guardião, Saúde, Mágica, Mistério, Heku
Osiris	Prontidão, Comando, Fortitude, Investigação, Política, Presença	Carisma Épico, manipulação Épica, Animal (carneiro), Morte, Terra, Fertilidade, Justiça, Heku
Ptah	Arte, Ofícios, Investigação, Ciências, Arremesso, Roubo/Furto	Inteligência Épica, Fogo, Psychopomp, Heku
Set	Briga, Comando, Controle, Armas Brancas, Presença,	Manipulação Épica, Força Épica, Animal, Caos, Guardião,

	Sobrevivência	Céu, Guerra, Heku
Sobek	Esportes, Prontidão, Briga, Roubo/Furto, Presença, Furtividade	Vigor Épico, Força Épica, Animal (crocodilo), Fertilidade, Água, Heku
Thoth	Acadêmicos, Investigação, Integridade, Ocultismo, Política, Ciências	Inteligência Épica, Animal (babuíno/ íbis), justiça, Lua, Mágica, Heku

Virtudes: Convicção, Harmonia, Ordem e Piedade

Panteão Grego (Dodekatheon)

Deus/Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Afrodite	Empatia com animais, Arte, Empatia, Integridade, Roubo/Furto, Presença	Aparência Épica, Carisma Épico, Manipulação Épica, Arete
Apolo	Arte, Esportes, Medicina, Atirar, Presença, Ciência	Aparência Épica, Carisma Épico, Saúde, Sol, Profecia, Arete
Ares	Briga, Comando, Atirar, Armas Brancas, Arremessar, Presença	Vigor Épico, Força Épica, Guerra, Arete
Artemis	Empatia com animais, Prontidão, Empatia, Fortitude, Atirar, Sobrevivência	Destreza Épica, percepção Épica, Saúde, Lua, Arete
Athena	Acadêmicos, Comando, Ofícios, Armas Brancas, Investigação, Ciências	Inteligência Épica, Raciocínio Épico, Animal (coruja), Saúde, Justiça, Guerra, Arete
Dionísio	Arte, Empatia, Integridade, Fortitude, Ocultismo, Presença	Carisma Épico, Vigor Épico, Caos, Fertilidade, Mistério, Arete
Hades	Acadêmicos, Comando, Ocultismo, Presença, Furtividade, Arremessar	Carisma Épico, Manipulação Épica, Escuridão, Morte, Terra, Arete

Virtudes: Expressão, Intelecto, Valor e Vingança

Hefaeustus	Arte, Controle, Ofícios, Investigação, Armas Brancas, Ciência	Inteligência Épica, Vigor Épico, Força Épica, Terra, Fogo, Arete
Hermes	Esportes, Prontidão, Roubo/Furto, Ocultismo, Furtividade, Sobrevivência	Destreza Épica, Inteligência Épica, Raciocínio Épico, Psychopomp, Mágica, Arete
Hera	Acadêmicos, Comando, Fortitude, Investigação, Política, Presença	Carisma Épico, Manipulação Épica, Animal (pavão), Saúde, Mágica, Arete
Poseidon	Empatia com animais, Controle, Fortitude, Integridade, Arremessar, Armas Brancas	Carisma Épico, Manipulação Épica, Animal (cavalo), Terra, Água, Arete
Zeus	Prontidão, Comando, Integridade, Presença, Política, Arremessar	Carisma Épico, Manipulação Épica, Força Épica, Justiça, Céu, Arete

Panteão Nórdico - Germânico (Aesir)

Deus/Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Baldur	Arte, Esportes, Briga, Armas Brancas, Atirar, Presença	Aparência Épica, Carisma Épico, Guardião, Sol, Jotunblut
Freyja	Arte, Ofícios, Empatia, Integridade, Armas Brancas, Presença	Aparência Épica, Carisma Épico, Fertilidade, Animal (falcão/gato), Saúde, Guerra, Jotunblut
Freyr	Empatia com animais, Briga, Controle, Fortitude, Investigação, Presença	Carisma Épico, Fertilidade, Animal (javali), Saúde, Guerra, Sol, Jotunblut
Frigga	Acadêmicos, Comando, Fortitude, Medicina, Ocultismo, Ciências	Carisma Épico, Inteligência Épica, Céu, Mágica, Profecia, Jotunblut
Heimdall	Prontidão, Comando, Investigação,	Percepção Épica, Guardião, Sol, Jotunblut

	Atirar, Armas Brancas, Furtividade	
Hell	Comando, Controle, Fortitude, Investigação, Armas Brancas, Presença	Aparência Épica, manipulação Épica, Morte, Jotunblut
Loki	Briga, Empatia, Roubo/Furto, Ocultismo, Política, Furtividade	Inteligência Épica, Manipulação Épica, Raciocínio Épico, Caos, Fogo, Mágica, Jotunblut
Odin	Arte, Fortitude, Integridade, Investigação, Ocultismo, Presença	Carisma Épico, Inteligência Épica, Manipulação Épica, Percepção Épica, Vigor Épico, Raciocínio Épico, Morte, Psychopomp, Mágica, Mistério, Profecia, Jotunblut
Sif	Esportes, Empatia, Integridade, Armas Brancas, Ciências, Sobrevivência	Aparência Épica, Carisma Épico, Fertilidade, Jotunblut
Thor	Esportes, Arremesso, Briga, Controle, Presença, Armas Brancas	Carisma Épico, Força Épica, Vigor Épico, Guardião, Céu, Jotunblut
Tyr	Acadêmicos, Comando, Integridade, Política, Armas Brancas	Carisma Épico, Vigor Épico, Força Épica, raciocínio Épico, Guerra, Justiça, Jotunblut
Viddar	Prontidão, Briga, Fortitude, Investigação, Furtividade, Política	Vigor Épico, Força Épica, Justiça, Jotunblut

Virtudes: Coragem, Resistencia, Lealdade e Expressão



Panteão Asteca (Atzlánti)

Deus/ Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Huitzilopochtli	Esportes, Prontidão, Briga, Atirar, Armas Brancas, Arremessar	Carisma Épico, Vigor Épico, Força Épica, Animal (águia/beija-flor), Morte, Guardião, Sol, Guerra, Mágica, Itztli
Miclántecuhkli	Comando, Investigação, Roubo/Furto, Política, Presença, Arremesso	Aparência Épica, Carisma Épico, Animal (cão), Morte, Guardião, Itztli
Quetzaloátl	Acadêmicos, Comando, Investigação, Medicina, Armas Brancas, Ciências	Carisma Épico, Inteligência Épica, Animal (quetzal), Fertilidade, Guardião, Terra, Saúde, Justiça, Psychopomp, Céu, Água, Itztli
Tezcatlipoca	Esportes, Briga, Fortitude, Ocultismo, Presença, Furtividade	Aparência Épica, Carisma Épico, Destreza Épica, Raciocínio Épico, Animal (jaguar), Escuridão, Lua, Sol, Água, Mágica, Mistério, Profecia, Itztli
Tlaloc	Acadêmicos, Briga, Comando, Medicina, Furtividade, Sobrevivência	Aparência Épica, Terra, Fertilidade, Saúde, Céu, Itztli
Tlazoltéotl	Arte, Ofícios, Empatia, Investigação,	Aparência Épica, Carisma

	Medicina, Política	Épico, Manipulação Épica, Terra, Itztli
Xipe Totec	Ofícios, Fortitude, Integridade, Roubo/Furto, Medicina, Sobrevivência	Vigor Épico, Morte, Fertilidade, Guardião, Saúde, Itztli

Virtudes: Convicção, Coragem, Dever Lealdade

Panteão Japonês (Amatsukami)

Deus/ Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Amaterasu	Arte, Prontidão, Ofícios, Empatia, Integridade, Presença	Aparência Épica, Carisma Épico, Força Épica, Fertilidade, Sol, Tsukumo-gami
Hachiman	Esportes, Comando, Investigação, Atirar, Ciências, Armas Brancas	Carisma Épico, Destreza Épica, Raciocínio Épico, Animal (pomba), Fertilidade, Guardião, Guerra, Tsukumo-gami
Izanagi	Acadêmicos, Prontidão, Fortitude, Armas Brancas, Presença, Arremessar	Carisma Épico, Força Épica, Psychopomp, Céu, Tsukumo-gami
Izanami	Briga, Comando, Fortitude, Integridade, Furtividade, Ocultismo	Aparência Épica, Carisma Épico, Escuridão, Morte, Terra, Tsukumo-gami
Raiden	Esportes, Briga, Fortitude, Atirar, Presença, Ciências	Aparência Épica, Destreza Épica, Guardião, Céu, Tsukumo-gami
Suzano-o	Prontidão, Briga, Ofícios, Fortitude, Armas Brancas, Presença	Força Épica, Raciocínio Épico, Caos, Psychopomp, Água, Céu, Tsukumo-gami
Tsuki-Yomi	Acadêmicos, Prontidão, Empatia, Investigação, Atirar, Política	Carisma Épico, Escuridão, Lua, Psychopomp, Tsukumo-gami

Virtudes: Dever, Resistência, Intelecto e Valor

Panteão Vodoo (Loa)

Deus/Deusa	Habilidades Favorecidas	Bênçãos
Barão Samedi	Comando, Fortitude, Integridade, Ocultismo, Presença, Política	Carisma Épico, Escuridão, Morte, Terra, Saúde, Psychopomp, Cheval
Damballa	Empatia com animais, Prontidão, Briga, Empatia, Medicina, Ciência	Carisma Épico, Animal (cobra), Saúde, Mistério, Cheval
Erzulie	Arte, Esportes, Empatia, Integridade, Presença, Sobrevivência	Aparência Épica, Carisma Épico, Guardiã, Guerra, Cheval
Kalfu	Empatia com animais, Esportes, Ocultismo, Presença, Furtividade, Sobrevivência	Carisma Épico, caos, escuridão, Lua, Mágica, Cheval
Legba	Comando, Empatia, Integridade, Roubo/Furto, Ocultismo, Política	Carisma Épico, Raciocínio Épico, Sol, Psychopomp, Profecia, Cheval
Ogum	Arte, Ofícios, Fortitude, Armas Brancas, Presença, Política	Manipulação Épica, Força Épica, Fogo, Guerra, Cheval
Xangô	Arte, Comando, Fortitude, Integridade, Armas Brancas, Presença	Carisma Épico, Força Épica, Justiça, Céu, Profecia, Cheval

Virtudes: Harmonia, Ordem, Piedade e Vingança

Custo em pontos de experiência:

Atributo	X4
Habilidade filiada a um parente divino	X2 – 1
Habilidade	X2
Virtude	X3
Força de vontade	X2
Lenda	X8
Atributo épico associado com parente divino	X4
Novo atributo épico (associado)	8
Novo atributo épico (não associado)	10
Atributo épico não associado	X5
Dádivas específicas de panteão	X4
Dádivas especiais associadas	X4
Dádivas especiais não associadas	X5
Dádivas comuns associadas	X4
Dádivas comuns não associadas	X5
Truque	5 pontos por truque.
Novo feitiço (se associado ao pai divino)	Nível do feitiço X4
Novo feitiço (se não associado)	Nível do feitiço X5





Z. K. 07