

ESCUDO DE GANESH



Escudo usado pelo próprio Ganesh para proteger seu povo e seguidores há milênios. Tal escudo é tão único e lendário que até Deuses cobiçam. Lendas dizem que o portador do escudo trará equilíbrio a todos os planos.

COMBUSTÍVEL DIVINO

O escudo de Ganesh precisa se imbuído com poder divino para ser ativado, então mortais não conseguem ativá-lo.

Semi-deuses conseguem ativar o escudo de Ganesh ao se fundirem à arma, mas eles sozinhos não conseguem usá-la, precisando de um segundo para portá-la.

ATIVAÇÃO

Enquanto o escudo está desativado, ele se assemelha a um amuleto, podendo ser guardado no bolso.

Com uma ação bônus, o usuário pode canalizar poder divino para ativá-lo. O escudo adiciona 4 na AC do portador.

FUNDIDO COM SEMI-DEUSES

Se o escudo tiver um semi-deus fundido, ele poderá ser ativado por qualquer mortal, contanto que o semi-deus dentro do escudo permita. Além disso, o semi-deus consegue sair e entrar à vontade do escudo, porém, tal ação leva 1 hora para ser realizada.

O semi-deus dentro do escudo e o portador conseguem conversar telepaticamente, além disso, o semi-deus consegue manter a concentração de uma das magias do portador pra ele, porém, se o portador falhar em manter a concentração, o semi-deus também falha.

CASO ESPECIAL

Caso um clérigo de Ganesh esteja usando o escudo, ele pode exaustar a energia divina do Escudo e usar **Intervenção Divina** com garantia de sucesso, porém, o escudo ficará inoperante durante uma semana.

Nesse caso, se o escudo estiver fundido com um Semi-deus, o Semi-deus será expulso do escudo e ficará em um estado adormecido por 1 semana.

Além disso, o clérigo não poderá usar essa habilidade de novo por tempo indeterminado, o tempo de recarga dependerá das contribuições que o clérigo fizer para Ganesh (o DM decidirá quando a habilidade estará operante novamente).

ARMADURA CELESTIAL

No nível 10, você pode ativar a forma de armadura celestial.

Com uma ação bônus, você pode ativar a forma de armadura do escudo. Durante o próximo minuto, ele se transformará em uma armadura de energia, que fica por cima da sua atual armadura.

O bônus na AC continua, e você ganha resistência a todo tipo de dano com exceção de dano psíquico.

Essa característica só pode ser aplicada no portador do escudo.

CAMPO PROTETOR

No nível 14, com uma ação, você pode conjurar um campo protetor com raio de 5 ft centrado em um ponto que você escolher. O campo dura por 1 minuto e você pode movê-lo com uma ação bônus. Depois de usada essa habilidade, você não pode usar novamente até o próximo descanso longo.

Enquanto um aliado estiver dentro desse campo, no começo de todo turno dele ele curará pontos de vida como se você tivesse castado um Curar Ferimentos nele. Além disso, se um aliado cair para 0 pontos de vida, contanto que ele não morra de imediato, ele já estará com 1 salva guarda de morte ganha.

MISERICÓRDIA DE GANESH

No nível 20, todos os aliados dentro do campo protetor agora também receberão uma armadura celestial menor. Eles terão resistência a danos do tipo perfurante, cortante ou concussão não mágicos. Além disso, caso um aliado caia a 0 pontos de vida, ele já terá duas salva guardas de morte ganhas.