

OGGETTI DIVINI

Questi oggetti sono solo indicativi, i personaggi possono scegliere da questo elenco o richiedere un nuovo oggetto purché non sia del tutto identico o in parte troppo simile ad un oggetto già esistente.

Ade - Mantello di Ade lv1 - OGGETTO - Tipologia - INDUMENTO DI STOFFA NERA:

Questo oggetto aumenta la DESTREZZA di chi lo indossa di +10, Il personaggio può attivare, con un costo iniziale di 5 punti POTERE la capacità del mantello che concede a chi lo indossa di svanire dalla vista per un tempo pari a 2 turni. Personaggi con INTELLIGENZA a 20 possono intravedere il soggetto, ma non riconoscere l'identità o le fattezze, alla fine dei due turni l'effetto non è più utilizzabile e deve passare un giorno. La capacità si attiva in due turni, nel primo si CONCENTRA mentre nel secondo si spendono i 5 punti POTERE e si acquisisce immediatamente l'effetto attivo per il tempo stabilito. L'effetto di invisibilità funziona solo in luoghi non direttamente illuminati dalla luce del sole.

Afrodite - Acqua di Afrodite lv1 - OGGETTO - Tipologia - AMPOLLA DA 20 cl:

Questo oggetto aumenta il punteggio INTELLIGENZA di +10 a chi lo porta con sé. Il personaggio può attivare con un costo iniziale di 5 punti POTERE la capacità dell'acqua di incrementare ulteriormente il punteggio INTELLIGENZA di +5 per un tempo pari a 2 turni. La capacità si attiva in due turni, nel primo si CONCENTRA si stappa l'ampolla e si beve il contenuto, mentre nel secondo si spendono 5 punti POTERE e si acquisisce immediatamente l'effetto attivo per il tempo stabilito.

Apollo - Spada di Apollo lv1 - OGGETTO - Tipologia - SPADA LUNGA A UNA MANO:

Questo oggetto aumenta il punteggio COSTITUZIONE e DESTREZZA di 5 punti di chi lo brandisce. Il personaggio può attivare con un costo iniziale di 5 punti POTERE la capacità dell'arma di far resistere l'eroe a danni da fuoco pari a 10 per un tempo pari a 2 turni. La capacità si attiva in due turni, nel primo si concentra, mentre nel secondo si spendono 5 punti POTERE e si acquisisce immediatamente l'effetto attivo per il tempo prestabilito. Il soggetto sarà avvolto da una calda luce dorata per due turni.

Ares - Cintura di Ares lv1 - OGGETTO - Tipologia - CINTURA DI CUIO RINFORZATA IN BRONZO:

Questo oggetto aumenta il punteggio FORZA e COSTITUZIONE di +5 punti a chi lo indossa. Il personaggio dopo un turno di concentrazione può attivare con un costo iniziale di 5 punti POTERE la capacità della cintura di incrementare il punteggio di FORZA di ulteriori 10 punti per 2 turni a seguire. Il soggetto vedrà la propria pelle prendere lo stesso colore di un blocco di marmo bianco con venature nere.

Ares - Elmo di Ares lv1 - OGGETTO - Tipologia - ELMO DI BRONZO CON CRESTA ROSSA:

Questo oggetto aumenta il punteggio FORZA e RESISTENZA di 5 punti a chi lo indossa. Questo particolare elmo una volta indossato produce un effetto automatico: ogni qual volta il personaggio con indosso questo elmo accusa una somma pari o superiore a 30 danni nel corso di una giocata si attiva senza alcuna spesa la capacità che porta il soggetto a scatenare la propria forza avendo per 2 turni a seguire un bonus TEMPORANEO a FORZA e RESISTENZA di altri 5 punti che si sommano al punteggio permanente. Quando questo potere si attiva gli occhi del personaggio vengono riempiti da una luce rossa fiammeggiante molto intensa.

Artemide - Arco di Artemide lv1 - OGGETTO - Tipologia - ARCO CORTO INCISO:

Quest'arco conferisce a chi lo brandisce un bonus di +5 alla DESTREZZA e alla COSTITUZIONE. La gittata di quest'arco è pari a 30 metri. Il personaggio può attivare, con un costo iniziale di 5 punti POTERE la capacità dell'arco che concede a chi lo brandisce di incrementare la propria Destrezza di 10 punti per un tempo pari a 2 turni, alla fine di tale tempo l'effetto non è più utilizzabile e deve passare un giorno. La capacità si attiva in DUE TURNI, nel primo si CONCENTRA mentre nel secondo si spendono i 5 punti potere e si acquisisce l'effetto attivo per il tempo stabilito.

Atena - Elmo di Atena lv1 - OGGETTO - Tipologia - CERCHIETTO DI BRONZO INCISO:

Questo oggetto concede a chi lo indossa un aumento di INTELLIGENZA pari a +10, in aggiunta, dopo un turno di concentrazione ed una spesa di 5 punti POTERE il personaggio potrà utilizzare l'effetto attivo dell'elmo ed essere IMMUNE da attacchi mentali da doni di livello 1 per un periodo pari a 2 turni.

Demetra - Fiaschetta di Demetra lvl1 - OGGETTO - Tipologia - FIASCHETTA DA 30 cl:

Questo oggetto permette a chi lo possiede di contare su di un bonus alla COSTITUZIONE pari a +5, in aggiunta, dopo un turno di concentrazione ed una spesa di 5 punti POTERE il personaggio potrà utilizzare l'effetto attivo della fiaschetta, bevendone un sorso annullerà istantaneamente qualsiasi effetto Veleno leggero o Malattia leggera e ripristinerà 10 punti salute. Il soggetto può utilizzare la fiaschetta solo tre (3) volte al giorno a prescindere dal punteggio POTERE che possiede.

Dioniso - Tirso di Dioniso lvl1 - OGGETTO - Tipologia - BASTONE A DUE MANI INCISO:

Questo oggetto non è che un bastone magicamente avvolto da rami di vite ed edera con pampini arrotolati. Brandito come arma comune non ha altro effetto del danno che reca, tuttavia con un turno di concentrazione ed una spesa pari a 5 punti POTERE, al primo danno arrecato se supera l'armatura del soggetto avversario, si aggiungerà un danno da avvelenamento lieve pari a 5 punti Salute per turno che rimarrà attivo per 2 turni a seguire.

Efesto - Armatura di Odisseo lvl1 - OGGETTO - Tipologia - CORAZZA DI CUIO INCISA:

Con il medesimo stampo della corazza di Odisseo, Efesto forgia una nuova armatura per l'eroe, mantenendo invariato il simbolo. Quest'armatura offre a chi la indossa un aumento di RESISTENZA +5 e POTERE di +5, inoltre possiede un EFFETTO ATTIVO che può essere attivato in DUE TURNI, nel primo l'eroe raccoglie il proprio potere e nel secondo, spendendo 5 punti POTERE può godere di una ARMATURA NATURALE: LEGGERA. L'effetto attivo può essere mantenuto con una ulteriore spesa di 5 punti POTERE per ogni turno a seguire. All'attivazione dell'effetto l'armatura assume una colorazione platino mentre il corpo dell'eroe viene avvolto da una leggera aura dorata.

Efesto - Martello di Efesto lvl1 - OGGETTO - Tipologia - MARTELLO DI BRONZO A DUE MANI:

Questo oggetto conferisce a chi lo brandisce un aumento della COSTITUZIONE pari a +10, in oltre, dopo un turno di concentrazione ed una spesa di 5 punti POTERE si potrà usufruire dell'effetto attivo, per la durata di 2 turni l'arma diventerà incandescente senza però recare alcun danno all'eroe che la brandisce. Per ogni colpo portato in quei due turni il soggetto causerà oltre al danno dell'arma un ulteriore danno da fuoco pari a 10 punti. Il danno da fuoco ignora del tutto il livello armatura.

Gea - Calzari tellurici di Gea lvl1 - OGGETTO - Tipologia - CALZARI DI CUIO PREGIATI:

Questo oggetto dona a chi lo indossa un aumento di COSTITUZIONE e RESISTENZA di +5, in oltre, dopo un turno di concentrazione e con una spesa di 5 punti POTERE per avere l'effetto attivo dei calzari, il soggetto sarà in grado di colpire il suolo con uno dei due calzari e provocare un terremoto di estensione pari a 5 x 5 metri con epicentro nell'eroe che si estenderà con una velocità pari a DES 20 e che farà cadere a terra chiunque non abbia un punteggio RESISTENZA pari o superiore a 15 interrompendo qualsiasi azione fossero intenti a fare.

Poseidone - Giavellotto di Poseidone lvl1 - OGGETTO - Tipologia - ARMA IN ASTA DA 160 cm:

Questo oggetto conferisce a colui che lo brandisce un aumento di DESTREZZA e COSTITUZIONE di +5, in aggiunta, quest'arma, dopo un turno di concentrazione ed una spesa pari a 5 punti POTERE, può attivare il proprio effetto attivo per due turni a seguire. Il giavellotto è in grado, se va a segno, di provocare oltre al danno normale dell'arma anche un danno da congelamento pari a 5 danni ed un conseguente intorpidimento della porzione di corpo colpita per un turno a seguire.

Zeus - Scudo di Zeus lvl1 - OGGETTO - Tipologia - SCUDO ROTONDO DI BRONZO INCISO:

Questo scudo, plasmato con metallo divino, conferisce a chi lo imbraccia un aumento permanente di +5 a COSTITUZIONE e RESISTENZA. Questo scudo ha un livello di ARMATURA LEGGERA e riduce qualsiasi danno fisico subito di 5 punti. Per ogni attacco fisico (non superiore a FOR / DANNO 20) che colpisce la superficie dello scudo questo si carica di energia la quale può essere rilasciata solo a carica completa, dopo UN turno di concentrazione e con una spesa di 5 punti POTERE sotto forma di onda d'urto(aria) il cui danno è pari a FOR / DANNO 20 in un raggio di 1 metro dallo scudo (2 metri di diametro). Lo scudo si carica ogni qual volta un attacco nemico di tipo fisico si abbatte su di esso senza superare il livello di ARMATURA LEGGERA, in caso contrario lo scudo non si caricherà. In caso di pareggio tra FOR / DANNO dell'avversario e il punteggio di armatura dello scudo questo non si caricherà. Se l'attacco avversario è di intensità minore (FOR / DANNO 19 o meno) lo scudo si caricherà di 5 punti energia. Per utilizzare l'effetto attivo dello scudo serve un turno di concentrazione e la spesa di 5 punti POTERE, il personaggio nel turno di concentrazione potrà camminare senza parare o rimanere fermo e parare gli attacchi nemici; correre, attaccare, saltare o schivare faranno disperdere l'energia nello scudo. L'effetto attivo può essere utilizzato solo UNA volta al giorno.

POTERI DIVINI

Questi poteri sono solo indicativi, i personaggi possono scegliere da questo elenco o richiedere un nuovo potere purché non sia del tutto identico o in parte troppo simile ad un potere già esistente.

Ade - Fuoco di Ade lv1 - POTERE:

Questo potere dona a chi lo possiede un bonus di +5 a INTELLIGENZA e POTERE. Il personaggio deve spendere un turno di concentrazione nel quale deve attivare il proprio dono con un costo pari a 5 punti POTERE e allungare la mano verso una qualsiasi ombra per prelevare una porzione della stessa, la quale si trasformerà in un globo infuocato di colore azzurro/nerastro. Dopo l'attivazione del potere il personaggio può scagliare il globo di fuoco. Il globo di fuoco è composto di fuoco dell'ade ed è impalpabile, ha un diametro pari a 20 centimetri e può essere scagliato ad una distanza massima di 20 metri ad una velocità pari a DES 20, provocando a chi viene colpito un danno da fuoco pari a 10, il danno da fuoco ignora le armature. Il personaggio potrà solo camminare, correre o muoversi bruscamente disattiverà il potere. Il personaggio, dopo il primo turno di attivazione del potere potrà creare per ogni turno a seguire un globo di fuoco per un massimo di quattro al costo di 5 punti potere ciascuno. Mantenere i globi e scagliarli non costa potere, una volta creato il quarto globo o consumato tutto il potere a disposizione non si sarà più in grado di utilizzare il dono. I globi durano 2 turni dopo la loro creazione, se non vengono scagliati entro quel tempo il globo si dissolverà.

Ade - Incubo dell'Ade lv1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di 10 punti POTERE, in più, il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione sarà in grado di influenzare la mente della vittima manifestandosi solo agli occhi di questa sotto forma di una sagoma d'ombra e tentacoli neri dai riflessi blu scuri. La visione è tale che la vittima del potere sarà soggetta, nel turno seguente all'uso del dono da parte del semidio, ad uno status di CONFUSIONE che durerà UN TURNO nel quale la vittima non sarà in grado di ragionare e cercherà in ogni modo di proteggersi dalla visione annullando qualsiasi tentativo di attacco in corso o in preparazione. Personaggi con INT pari a 20 o superiore resisteranno naturalmente al potere. Tale forma di influenza mentale necessita di 5 punti POTERE a turno per essere mantenuta, il semidio non può mai distogliere lo sguardo dalla vittima, azioni di attacco o di corsa interromperanno immediatamente l'influenza del dono. Qualora il semidio volesse passare ad un altro soggetto dovrà spendere 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione, ripartendo così da zero. Per il mantenimento è necessaria una spesa di 5 punti POTERE ogni turno aggiuntivo ma non è necessario alcun turno di concentrazione.

Ade - Pensiero di Ade lv1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA pari a 10, e consiste in un incremento della protezione da parte di attacchi di tipo mentale. Il semidio/la semidea ha stabilito una primordiale forma di connessione mentale con Ade e questo permette di acquisire una capacità passiva: qualsiasi soggetto che provi a leggere o controllare la mente di chi ha questo dono se non avrà un punteggio intelligenza pari o superiore a 20 subirà per un turno a seguire lo status di CONFUSIONE, gli sarà impossibile parlare ed effettuare qualsiasi movimento. Se il punteggio intelligenza è uguale tra i due soggetti i poteri si annullano a vicenda.

Ade - Tocco dell'Ade lv1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un incremento permanente di POTERE pari a 10. Questo dono permette a chi lo possiede di sottrarre dal bersaglio una quantità di energia pari a 10 punti salute ogni turno tramite il tocco. Questo potere si attiva dopo UN turno di concentrazione e una spesa pari a 5 punti POTERE, necessita del contatto fisico diretto sulla pelle del bersaglio. Dopo l'attivazione e finché il contatto perdurerà, il bersaglio perderà 10 punti salute per ogni turno identificabili dalla vittima come lancinanti dolori al punto di contatto oltre ad una sensazione di vaga spossatezza generica nel turno a seguire. Ogni turno di mantenimento costa 5 punti potere ulteriori, personaggi con RES pari a 20 o superiore resisteranno alla sottrazione di salute e riconosceranno nel semidio la fonte del danno. Qualora il semidio fosse ferito la sottrazione di salute dalla vittima si convertirà in 5 punti salute guadagnati ogni turno. Il semidio non può correre né effettuare altri attacchi durante l'uso del dono, pena la disattivazione immediata del potere.

Afrodite - Bacio Afrodisiaco lv1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA pari a +10, in più il personaggio, dopo una spesa di 10 punti POTERE ed un turno di concentrazione tramite un bacio sulla pelle scoperta di un soggetto maschio (se femmina) o femmina (se maschio) sarà in grado di ammaliare il soggetto sfiorato dalle sue labbra il quale dovrà avere INTELLIGENZA pari o superiore a 20 per poter resistere. Il personaggio che non resisterà sarà ammaliato da quella figura e per 2 turni si schiererà a prescindere dalla parte del semidio arrivando anche a combattere fino all'ultimo sangue. Il semidio potrà ripetere il turno di concentrazione e con una ulteriore spesa di 10 punti POTERE baciare ancora una volta lo

stesso personaggio o un altro personaggio sortendo il medesimo effetto. Agli occhi della vittima il semidio comparirà come una divinità eterea, il semidio non dovrà effettuare movimenti di attacco se non vuole che l'effetto svanisca.

Apollo - Mani di Apollo lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di RESISTENZA e POTERE pari a +5, in più il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione sarà in grado di controllare fiamme già esistenti attorno a lui entro un raggio di 3 metri e di spostarle a proprio piacimento sul suolo, le fiamme non si estingueranno dopo essersi spostate dall'elemento in combustione grazie al potere. Le fiamme si muoveranno solo su terra e ad una velocità pari a DES 10. Le fiamme lasceranno una scia infiammata lunga 3 metri e alta 1 metro fino al punto di arresto della fiamma. Se si superano i tre metri la fiamma si estingue immediatamente e con essa la scia. Per mantenere le fiamme e spostarle il personaggio dovrà per ogni turno consumare 5 punti POTERE. Il danno (fuoco) è pari a 10 punti per turno per un totale di 3 turni se il personaggio colpito non farà niente per spegnerle, il danno da fuoco ignora l'armatura ma può essere contrastato da alcuni poteri.

Ares - Ira di Ares lvl1 - POTERE:

Questo potere concede a colui che lo possiede un aumento permanente di FORZA e COSTITUZIONE pari a 5, in oltre, in caso di necessità, il semidio sarà in grado, con un turno di concentrazione ed una spesa pari a 5 punti POTERE, di incrementare ulteriormente la propria FORZA di 10 punti e di mantenerla tale con una spesa di 5 punti POTERE per ogni turno a seguire. Durante il turno di concentrazione il semidio non potrà correre o effettuare azioni di attacco. Gli effetti all'attivazione del potere portano il soggetto ad assumere una colorazione degli occhi rosso acceso, tale da riempire completamente il bulbo oculare.

Ares - Pietra di Ares lvl1 - POTERE:

Questo potere concede a colui che lo possiede un aumento permanente di FORZA e COSTITUZIONE pari a +5 ed un ispessimento della pelle tale da donare un naturale livello di ARMATURA LEGGERA. Questo potere sortisce anche degli effetti sull'aspetto del soggetto il quale apparirà più alto di 50 centimetri e con un colorito della pelle tendente al grigio scuro.

Artemide - Sensi di Artemide lvl1 - MUTAZIONE:

Questo potere concede a colui che lo possiede un aumento permanente di DESTREZZA pari a +10, in oltre si è in grado di ascoltare e percepire odori ad una distanza doppia rispetto ad un normale essere umano; il tatto è molto più sensibile e la vista più nitida anche a lunga distanza. In caso di necessità il semidio sarà in grado, con un turno di concentrazione ed una spesa pari a 5 punti POTERE, di incrementare ulteriormente la propria DESTREZZA di 10 punti e di mantenerla tale con una spesa di 5 punti POTERE per ogni turno a seguire. L'aspetto del soggetto è permanentemente modificato e più simile ad un felino (la descrizione deve essere discussa col membro dello staff che assegna il potere e inserita poi nelle note dello staff, oltre che dal personaggio nella scheda).

Athena - Luce di Athena lvl1 - POTERE:

Questo potere concede a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e POTERE pari a +5, in più, il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE e di un turno di concentrazione sarà in grado di irradiare una luce tale da creare un campo di forza luminoso (ARMATURA LEGGERA) pari a 3 metri di diametro, la luce sarà così accecante da rendere impossibile vedere il soggetto e da obbligare chiunque a fermarsi e coprirsi gli occhi o ad arretrare di 1 metro per tutta la durata del potere. Il potere rimane attivo con una spesa di 5 punti POTERE per ogni turno e si esaurisce secondo il volere del semidio o per l'aver consumato totalmente il potere. Il personaggio irradiante la luce non potrà muoversi in alcun modo a pena di disattivazione del potere. Questo potere si annulla a vicenda se in contrasto con poteri uguali ma opposti del medesimo livello. Le armi e gli oggetti scagliati contro il semidio saranno sospese in uno stato di stasi e cadranno al suolo sul posto alla fine del potere.

Athena - Volere di Athena lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e di POTERE pari a +5, in più il personaggio dopo una spesa di 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione sarà in grado di bloccare istantaneamente il corpo dell'avversario, per ogni turno a seguire nel quale il potere rimarrà attivo il personaggio spenderà 5 punti POTERE. Quando i punti POTERE termineranno il personaggio non potrà più controllare il corpo dell'avversario. L'avversario deve essere entro un raggio di 1 metro dal semidio e deve avere un punteggio INTELLIGENZA pari o superiore a 20 per poter resistere automaticamente al controllo. La vittima sarà in grado di pensare normalmente ma il proprio corpo non risponderà. NB: Il semidio deve

essere in grado di vedere materialmente il soggetto davanti a se, se interrompe il collegamento visivo o effettua movimenti di corsa o di attacco il potere si annullerà.

Atena - Decisione di Atena lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e di POTERE pari a +5, in più il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione sarà in grado di controllare la mente dell'avversario. Per ogni turno a seguire nel quale il potere rimarrà attivo il personaggio spenderà 5 punti POTERE. Quando i punti POTERE termineranno il personaggio non potrà più controllare il corpo dell'avversario. L'avversario deve essere entro un raggio di 2 metri dal semidio e deve avere un punteggio INTELLIGENZA pari o superiore a 20 per poter resistere automaticamente al controllo. La vittima non si renderà conto del controllo mentale e agirà esattamente come deciderà il semidio, tuttavia, non potrà attaccare altri soggetti né se stesso. Il semidio deve essere in grado di vedere materialmente il soggetto davanti a se, se interrompe il collegamento visivo o effettua movimenti di corsa o di attacco il potere si annullerà immediatamente.

Demetra - Fitocinesi di Demetra lvl1 - POTERE:

Questo dono conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di 10 punti POTERE, in più, il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE ed un turno di concentrazione sarà in grado di manipolare la vegetazione che lo circonda. Nello specifico sarà in grado di far muovere secondo la propria volontà radici, rami o fronde di qualsivoglia arbusto vivo e ben radicato al suolo. Nello specifico potrà far estendere e muovere a velocità DES 15, come fosse un tentacolo, qualsiasi propaggine arborea per una lunghezza complessiva pari a 5 metri mantenendo però lo spessore originale. Oggetti e/o persone che vengono intrappolate subiscono 20 danni da stritolamento, personaggi con punteggio RES 20 o superiore resistono al danno ma non si liberano. Personaggi con FOR pari o superiore a 20 subiscono il danno ma possono rompere la stretta. Il semidio per utilizzare tale potere deve poggiare ambedue le proprie mani sull'arbusto che vuole far muovere e non mancare mai il contatto durante l'utilizzo. L'attacco del primo "tentacolo" equivale alla spesa di 5 punti POTERE e ad un turno di concentrazione, attacchi con ulteriori estensioni richiedono 5 punti POTERE cadauno ma non richiedono turni di concentrazione.

Demetra - Soffio di Demetra lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e POTERE di +5, in più, il personaggio, dopo una spesa di 5 punti POTERE e di un turno di concentrazione sarà in grado di emettere dalla propria bocca un soffio composto da una impalpabile nebbiolina dorata che avanzerà a velocità pari a DES 20 fino a 5 metri dal semidio andando a coprire le dimensioni di un umano medio e ripristinando 10 punti Salute per turno. Questo potere può essere utilizzato anche su se stessi ma ripristinerà solo 5 punti Salute a turno. Il potere consuma 5 punti POTERE per ogni turno. Il soggetto potrà solo camminare; correre o attaccare disattiveranno il potere.

Dioniso - Confusione di Dioniso lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di POTERE pari a 10 punti, in più il personaggio dopo un turno di concentrazione ed una spesa di 5 punti POTERE potrà creare una nova di fumo violaceo che si espanderà in maniera circolare dal semidio con un raggio pari a 3 metri a velocità pari a DES 20 causando a chi viene raggiunto uno stato di confusione tale da perdere la propria enfasi di battaglia per il turno seguente. I soggetti possono resistere a tale potere se il loro punteggio RESISTENZA è pari o superiore al punteggio POTERE del soggetto che ha prodotto la nova. Il semidio può mantenere il potere attivo ad un costo di 5 punti per turno, per ogni turno i soggetti che non resisteranno sortiranno gli effetti della nova.

Efesto - Fiamme di Efesto lvl1 - POTERE:

Questo potere concede a chi lo possiede un aumento permanente di POTERE e RESISTENZA di +5, in più, il personaggio dopo due turni di concentrazione su di un oggetto specifico (Materiali inerti infiammabili - NO esseri viventi) ed una spesa di 10 punti POTERE potrà far scatenare una combustione interna al materiale il quale prenderà immediatamente fuoco. Per mantenere la combustione fino a quando non diventi autonoma il semidio dovrà spendere 5 punti POTERE per ogni turno, potrà camminare ma correre o attaccare renderanno nullo l'effetto e la combustione si arresterà. NB: TEMPO di mantenimento MINIMO 2 turni.

Gea - Urlo di Gea lvl1 - POTERE:

Questo potere concede a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e POTERE di +5, in più il personaggio dopo un turno di concentrazione ed una spesa pari a 5 punti POTERE potrà far fuoriuscire dalla propria bocca un soffio di sabbia che avanzerà alla velocità di DES 20 e che coprirà una larghezza di 2

metri per un getto di 3 metri in linea retta alla quale l'avversario potrà resistere solo se avrà un livello armatura pari o superiore a Leggero. Il semidio potrà mantenere attivo tale potere con una spesa di 5 punti per ogni turno. Tale soffio data la densità potrà essere utilizzato anche per bloccare frecce o giavellotti che avanzeranno ad una velocità pari o inferiore a DES 20. Il soggetto colpito, se non resisterà all'attacco sarà scaraventato in aria per un metro e cadrà al suolo coperto da un copioso cumulo di sabbia.

Gea - Arkè della lava lvl1 - MUTAZIONE:

Mutazione - Questa mutazione permanente dona al semidio un aumento di COSTITUZIONE e FORZA pari a +5 ma muta in modo irreversibile il suo aspetto: la pelle acquisisce un colore più scuro, simile al bruno della terra, gli occhi risplendono di un iride giallo/arancio mentre le unghie e i capelli sono di colore grigio cenere. Gea dona al proprio semidio la capacità di resistere al 25% dai danni da fuoco naturale.

Gea - Prometeico lvl1 - POTERE:

Questo potere dona al semidio un aumento permanente di RESISTENZA +5 e POTERE +5 in più, dopo un turno di concentrazione ed una spesa di 5 punti POTERE, permette al semidio di trasformare le proprie carni ed il proprio sangue in roccia e lava, acquisendo così una ARMATURA NATURALE di livello LEGGERO, ogni turno a seguire si spenderanno 5 punti potere per mantenere attiva la trasformazione. L'aspetto del personaggio si modificherà radicalmente, la pelle si creperà e brucerà sino a lasciare spazio ad uno spesso strato di rocce laviche intramezzate da venature luminose di rossa lava. Se il personaggio verrà ferito in questa forma la lava che uscirà dal corpo fonderà metalli non divini e brucerà materiale combustibile (non divino) prima di raffreddarsi e solidificare.

Poseidone - Idrogenesi di Poseidone lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a chi lo possiede un aumento permanente di RESISTENZA e POTERE pari a +5, in più il personaggio, dopo un turno di concentrazione e una spesa pari a 5 punti POTERE sarà in grado di generare e maneggiare un quantitativo di acqua pari 1 metro cubo potendolo trasformare in una sfera d'acqua che può essere scagliata fino a 5 metri di distanza e ad una velocità pari a DES 20 in grado di produrre all'impatto un danno di 10 punti ignorando l'armatura, l'eroe con ulteriore spesa di POTERE per volta potrà creare fino ad un massimo di 4 sfere d'acqua e scagliarle separatamente una per turno. Non c'è costo di mantenimento una volta che le sfere sono state create. Le sfere se non utilizzate entro due turni dopo la creazione si schiantano al suolo come secchiate d'acqua.

Poseidone - Capo della Gorgone lvl1 - MUTAZIONE:

Mutazione/Maledizione - Questo potere concede a chi lo possiede un aumento permanente di INTELLIGENZA e POTERE pari a +5 e la crescita al posto dei capelli di una folta chioma di serpenti lunghi fino ad 50 cm, vivi e non direttamente controllabili dalla gorgone seppure non pericolosi per lei, questi hanno un comportamento legato agli stati d'animo del semidio, gli occhi prendono conformazione rettile ed avranno la CAPACITA' PASSIVA di pietrificare le creature viventi con un punteggio Intelligenza inferiore a quella del Semidio. La pietrificazione avverrà in due turni e durerà per i 2 turni a seguire, la vittima dovrà fissare direttamente le serpi in capo al semidio, immagini di riflesso non avranno alcun effetto. Il dono sottrae automaticamente al Semidio 5 punti Potere per ogni pietrificazione, all'esaurimento dei punti Potere la capacità passiva non sarà più attiva fino al giorno dopo.

Poseidone - Corpo della Gorgone lvl1 - MUTAZIONE:

Mutazione/Maledizione - Questo potere concede a chi lo possiede un aumento permanente di DESTREZZA pari a +10. La pelle di fianchi e dorso, fino alla nuca, viene ricoperta da scaglie serpentine di un'unica livrea mentre le gambe vengono sostituite da una lunga coda che arriva a misurare quattro volte quella del busto (massimo 5 metri). La coda ha buone capacità motorie relative al punteggio destrezza del semidio ma non sarà in grado di fare presa su superfici lisce, grasse, bagnate e oleose. La coda sarà in grado di attorcigliare se stessa in una spira e sollevare/sostenere un peso pari alla caratteristica FOR del Semidio.

Zeus - Brivido di Zeus lvl1 - POTERE:

Questo potere conferisce a colui che lo possiede un aumento permanente di COSTITUZIONE e POTERE di +5, in più il personaggio, dopo due turni di concentrazione e una spesa di 10 punti POTERE sarà in grado, se a contatto con un soggetto, anche sopra vestiti e corazze, di scaricare all'interno del corpo avversario una potente scarica elettrica che causerà 15 danni. La scarica elettrica ignora il livello di corazza e si contrappone al livello di RESISTENZA del soggetto, se la RESISTENZA del soggetto è inferiore a 15 punti questo viene scaraventato all'indietro per 3 metri e rimane al suolo per un turno a seguire.