

- **Personagens**

Status:

- 3 pontos de atributo que podem ser distribuídos livremente entre:
 - Poder: Define força e resistência física;
 - Destreza: Define agilidade e finesse;
 - Carisma: Define a capacidade de lidar com outros seres com base em convencimento verbal/físico;
 - Intelecto: Define conhecimento, tanto técnico, quanto lógico;
 - O valor máximo de um atributo num dado momento é: $(\text{nível do personagem}/2) + 1$;
- Vida: $7 + \text{nível do personagem}$;
- Defesa Física: $9 + \text{Poder} + \text{Destreza}$;
- Defesa Mental: $9 + \text{Carisma} + \text{Intelecto}$;
- Parente Divino: Quem concede o poder a você. Cada um favorece um atributo pré-definido em +2. Esse é atributo utilizado nas habilidades do Parente e ao fazer ataques com armas e não é considerado quanto ao valor máximo de atributo. Você possui todas as habilidades dadas por ele.
- A cada nível, ganha +1 ponto de atributo.

A cada turno um personagem possui uma ação (que inclui coisas como utilizar qualquer habilidade ativa ou atacar com uma arma) e se movimentar por 6 espaços. A ação pode ser trocada por 6 espaços adicionais de movimento. Habilidades passivas estão sempre sob efeito.

Testes são feitos ao rolar um dado d20 e somar o resultado do dado ao seu valor de atributo relevante entre Poder, Destreza, Carisma ou Intelecto. Ao conseguir um 20 em um dado, você causa um acerto crítico, isso é, o teste é um sucesso automático e, caso seja um ataque, o dano base é dobrado. Além disso, para cada 5 que ultrapassar a defesa do alvo causa 1 de dano adicional. Vantagens adicionam dados a uma rolagem e o melhor dado é o que define o resultado. Desvantagens removem dados de um teste, caso o número seja negativo, rolam-se os dados e o resultado é definido pelo pior deles. Todo valor parcial sempre é arredondado para cima e em caso de empate a vitória sempre é do atacante.

Ao chegar a 0 de vida, o personagem cai desmaiado e precisa fazer repetidos testes de Poder de dificuldade 20 a cada turno, caso acumule 3 sucessos, se cura em 1, caso acumule 3 falhas, morre. Um aliado pode tirar essa condição com qualquer cura ou com um teste de Intelecto de dificuldade 20 bem-sucedido.

- **Parente Divino**

Zeus - Deus do Trovão - Destreza

- **Senhor dos Raios:** Teste contra Defesa Física, Atira um raio num inimigo até 12 quadrados, causando 3 de dano.
- **Curto-circuito:** Ao acertar um ataque à distância, causa Desorientação até o fim do seu próximo turno. Passiva.
- **Sobrecarga:** Ao receber dano corpo-a-corpo, causa de volta no atacante metade do valor. Passiva.
- **Redirecionar Corrente:** Você marca todos os inimigos que atinge com suas habilidades. Com um Teste contra Defesa Física você pode magnetizar as armas de inimigos marcados, forçando elas a se unirem, desarmando todos eles e causando 2 de dano.

Hades - Deus do Submundo - Intelecto

- **Rei das Almas:** Teste contra Defesa Física, Rouba a energia vital de um inimigo à corpo-a-corpo, causando 3 de dano e curando a si mesmo ou a um aliado em valor igual ao dano causado.
- **Sem Escapatória:** Ao acertar um ataque corpo-a-corpo, causa Lentidão até o fim do seu próximo turno. Passiva.
- **Passo das Sombras:** Se teleporta de uma sombra à outra até 20 quadrados.
- **Golpe das Sombras:** Após receber dano, causa +1 de dano no próximo ataque. Passiva.

Poseidon - Deus dos Mares - Poder

- **Pistola D'água:** Teste contra Defesa Física, faz um jato de água que causa 3 de dano numa linha reta de 5 quadrados.

- **Maré:** Ao acertar um ataque, empurra o alvo 2 quadrados na direção contrária, caso ele acerte um obstáculo ou outro alvo, causa 2 de dano a ambos. Passiva.
- **Cura:** Utiliza da água para curar as suas feridas ou as de um aliado em 3 pontos de vida.
- **Correnteza:** Cria uma correnteza de 10 quadrados de comprimento e 2 de largura que flui em uma direção, qualquer criatura tem seu movimento dobrado dentro dela ao andar a favor ou reduzido pela metade ao andar contra ela.

Atena - Deusa da Sabedoria - Intelecto

- **Análise:** Teste contra Defesa Mental, descobre a próxima ação e qualquer seção da ficha do alvo: Habilidades, Atributos, Defesas ou Inventário.
- **Aegis:** Consegue redirecionar um ataque que seria feito contra um aliado, para que ele seja feito contra você. Essa habilidade pode ser utilizada fora do seu turno, utilizando com antecedência a ação do seu próximo turno.
- **Contra-ataque:** Quando um inimigo falha um ataque contra você, faz um Teste contra a mesma defesa do inimigo para refletir o ataque. Passiva.
- **Distração:** Seu primeiro ataque contra um inimigo causa +1 de dano e Cegueira até o fim do seu próximo turno. Passiva.

Ares - Deus da Guerra - Poder

- **Debilitação:** Seu primeiro ataque contra um inimigo causa +1 de dano e Fraqueza até o fim do seu próximo turno. Passiva.
- **Misericórdia:** Ao conseguir 19 ou 20 num dado de ataque, causa um acerto crítico. Passiva.
- **Fúria Espartana:** Para cada 2 pontos de vida faltantes em você, seus ataques causam +1 de dano. Passiva.
- **Além do Limite:** Ao chegar a 0 de vida, não desmaia. Passiva.

Apolo - Deus do Sol e da Arte - Carisma

- **Periélio:** Teste contra Defesa Mental. Causa Cegueira até o fim do seu próximo turno a todos os inimigos que podem te ver. Os usos devem ser alternados com Afélio.

- **Afélio:** Seus aliados que podem te ver ganham +2 de movimento e +1 de dano até o início de seu próximo turno. Os usos devem ser alternados com Periélio.
- **Amanhecer:** Remove todos os Efeitos negativos e cura em 2 a si mesmo e todos os aliados e podem te ver.
- **Perfeição:** Enquanto você e/ou seus aliados estiverem com a vida cheia, vocês causam +1 de dano em todo ataque. Passiva.

Ártemis - Deusa da Lua e da Caça - Destreza

- **Crescente:** Caso tenha se movimentado apenas na direção de um inimigo neste turno antes de atacá-lo, ganha vantagem no próximo ataque contra ele. Passiva.
- **Cheia:** Ao causar um acerto crítico, o dano base é triplicado ao invés de dobrado. Passiva.
- **Minguante:** Caso tenha se movimentado apenas na direção contrária de um inimigo neste turno, causa contra ele +1 de dano e Lentidão até o fim do seu próximo turno. Passiva.
- **Nova:** Ao atacar um inimigo que não pode te ver, causa +1 de dano. Passiva.

Hefesto - Deus da Forja e do Fogo - Intelecto

- **Paciência:** A cada terceiro ataque acertado, tem um acerto crítico garantido. Passiva
- **Concussão:** Ao acertar um ataque corpo-a-corpo, deixe o alvo Desorientado até o fim do seu próximo turno. Passiva.
- **Fogo Grego:** Arremessa uma bola de fogo maleável, deixando em chamas uma área de 3x3, por 3 turnos. Causa 2 de dano por turno.
- **Domador do Ferro:** Cria uma barreira que aumenta a Defesa Física de um aliado em 5 contra o próximo ataque.

Afrodite - Deusa do Amor - Carisma

- **Irresistível:** Teste contra Defesa Mental. Desorienta até o fim do seu próximo turno todos os inimigos que podem te ver.
- **Ponto Fraco:** Teste contra Defesa Física, Causa Fraqueza num inimigo por 3 turnos.

- **O Amor é Cego:** Teste contra Defesa Física. Causa Cegueira num inimigo por 3 turnos.
- **Duelo:** Teste contra Defesa Mental, força um alvo à atacar outro, causando +1 de dano. (Também funciona em aliados).

Hermes - Deus da Velocidade e dos Ladrões - Destreza

- **Ultrasônico:** Receba +1 ação padrão após finalizar um inimigo. Passiva.
- **Trapaça:** Causa +1 de dano a inimigos sob qualquer efeito negativo. Passiva.
- **Sem Parar:** Possui o dobro do movimento padrão. Passiva.
- **Elusivo:** Imune à dano crítico. Passiva.

Dionísio - Deus do Vinho - Carisma

- **Alto Teor:** Ao acertar um ataque, causa Intoxicação no alvo, causando 1 de dano por turno até que ele se trate ou morra, pode acumular. Passiva.
- **Perda Total:** Ao causar um acerto crítico, dobra o valor de Intoxicação do alvo. Passiva
- **Coragem Líquida:** Aumenta a Defesa Mental de um aliado em 5 contra o próximo ataque.
- **Baixa Tolerância:** Teste contra Defesa Mental, causa Desorientação num inimigo por 3 turnos.

Deméter - Deusa das Estações - Poder

- **Verão:** Teste contra Defesa Física. Causa Fraqueza por 2 turnos a todos os inimigos a até 3 quadrados de você.
- **Outono:** Ao acertar um ataque, causa o mesmo dano a outro inimigo a até 3 quadrados do alvo. Passiva
- **Inverno:** Teste contra Defesa Física. Causa Lentidão por 2 turnos a todos os inimigos a até 3 quadrados de você.
- **Primavera:** No início de cada um de seus turnos, cura em 1 a si mesmo e todos os aliados a até 3 quadrados de você. Passiva.

- **Armas**

- ❖ **Espada:** Dano 1 Cortante. Alcance 1. Causa +1 de dano quando o alvo está Fraco.
- ❖ **Martelo:** Dano 1 Concussão. Alcance 1. Causa +1 de dano quando o alvo está Desorientado.
- ❖ **Lança:** Dano 1 Perfurante. Alcance 2. Causa +1 de dano quando o alvo está Cego.
- ❖ **Arco:** Dano 1 Perfurante. Alcance 10. Causa +1 de dano quando o alvo está Lento.

- **Efeitos Negativos**

Estes efeitos não se acumulam de forma alguma. Caso sejam reaplicados, o efeito que tiver a duração mais longa prevalecerá.

- **Cegueira:** Não pode ver. Todo resultado ímpar num dado em um teste é considerado 1.
- **Desorientação:** Caso se mova, receba 2 de dano.
- **Fraqueza:** Causa -2 de dano em todos os ataques.
- **Lentidão:** Perde 4 de movimento.

