

- Status

Todos os personagens iniciam com:

- 28 de vida;
- 1d100x10 Dracmas;
- 2 pontos de habilidade;
- Todas as habilidades de seu Pai Divino.

A cada nível, o personagem recebe:

- +1d6 de vida;
- +1 ponto de habilidade;
- +1 Treinamento em qualquer Perícia.

- Pai Divino

Zeus - Deus do Trovão

- **Senhor dos Raios:** Teste de Pontaria, Atira um raio num inimigo até 12 quadrados, causando 2d6 de dano (Crítico: 3d6).
- **Curto-circuito:** Teste de Luta, Causa stun por um turno (Crítico: 2 turnos) e 1d6 de dano num inimigo à corpo-a-corpo.
- **Sobrecarga:** O maior dado tomado de dano corpo a corpo é causado como dano ao atacante.
- **Redirecionar Corrente:** Você marca todos os inimigos que atinge com suas habilidades. Você pode magnetizar as armas de dois inimigos marcados, forçando elas a se unirem. Com um teste de Fortitude com Força e DT 20, os inimigos conseguem manter as armas em mãos.
- **Rei dos Céus:** Recebe +1 dado em todos os testes de Reflexos ou Iniciativa.

Hades - Deus do Submundo

- **Controlador das Almas:** Teste de Luta, Rouba a energia vital de um inimigo, causando 2d6 de dano (Crítico: 3d6), curando a si mesmo ou a um aliado em valor igual ao dano causado.
- **Sem Escapatória:** Ao causar um crítico com um ataque corpo a corpo, diminui pela metade o movimento do alvo.
- **Passo das Sombras:** Se teleporta de uma sombra à outra até 20 quadrados.
- **Golpe das Sombras:** Teste de Furtividade, +2 dados de dano no ataque.
- **Presença:** Recebe +1 dado em todos os testes de Intimidação ou Misticismo.

Poseidon - Deus dos Mares

- **Solidificar:** Consegue manipular a água, congelando-a e prendendo alguma parte do corpo do alvo por dois turnos, evitando ações de movimento ou ações de ataque. Uma vez por inimigo, quebra antes com um teste de Força com Fortitude DT15.

- **Ponto de Ebulição:** Teste de Pontaria com Sabedoria, Consegue manipular a água, aumentando a temperatura para causar queimaduras nos inimigos a até 10 quadrados, causando 3d4 de dano.
- **Cura:** Teste de Cura, Utiliza da água para curar as suas feridas ou a de um aliado em 3d6.
- **Manto:** Consegue manipular a água ao seu redor para se movimentar rapidamente por ela sem ser afetado, esse poder pode se estender à aliados
- **Rei dos Mares:** Recebe +1 dado em todos os testes de Navegação, Vontade ou Cavalgada.

Atena - Deusa da Sabedoria

- **Defesa Divina:** Todo ataque contra você falha até seu próximo turno, uma vez por combate.
- **Aegis:** Consegue bloquear um ataque que seria recebido por um aliado, recebendo o dano por ele.
- **Contra-ataque:** Quando um inimigo falha um ataque corpo-a-corpo contra você, você rola um ataque contra ele.
- **Refletir:** Quando um inimigo falha um ataque à distância contra você, você rola um teste de Pontaria contra ele, refletindo o ataque.
- **Coruja:** Recebe +1 dado em todos os testes de Conhecimento ou Intuição.

Ares - Deus da Guerra

- **Força Divina:** Todos seus ataques corpo-a-corpo causam +1 dado de dano.
- **Pele de Aço:** Recebe -1 dado de dano de todos os ataques corpo-a-corpo.
- **Fúria Espartana:** Uma vez por combate, consegue ultrapassar os limites da sua força, causando +2 dados de dano corpo-a-corpo, mas perdendo 5 de Defesa. O efeito dura 1d4 turnos.
- **Último Suspiro:** Uma vez por combate, adia o dano de um ataque fatal, você recebe o dano no final do seu próximo turno, outros danos dentro desse período são desconsiderados.
- **Táticas:** Recebe +1 dado em todos os testes de Guerra ou Fortitude.

Apolo - Deus do Sol e da Arte

- **Equinócio:** Causa Cegueira por um turno a todos os inimigos que podem te ver. Funciona duas vezes por inimigo. Os usos devem ser alternados com Solstício.
- **Solstício:** Causa Desvantagem no próximo ataque de todos os inimigos que podem te ver. Funciona duas vezes por inimigo. Os usos devem ser alternados com Equinócio.
- **Raio Solar:** Teste de Vontade DT 18, Remove todos os Debuffs dos seus aliados.
- **Amanhecer:** Após ser ativado, permite todos os aliados mudarem o resultado de qualquer teste dele ou contra ele uma vez nesse combate.
- **Artista:** Recebe +1 dado em todos os testes de Atuação ou Ofício.

Ártemis - Deusa da Lua e da Caça

- **Crescente:** Ao avançar para um inimigo, causa +1 dado de dano e o empurra para trás 1 quadrado.
- **Cheia:** Seu dano crítico é aumentado em 1 dado
- **Minguante:** Ao se afastar de um inimigo, ganha +1 dado de acerto no próximo ataque.
- **Nova:** O primeiro ataque do combate é sempre um crítico.
- **Caçadora:** Recebe +1 dado em todos os testes de Investigação ou Percepção.

Hefesto - Deus da Forja e do Fogo

- **Piromancia:** Cria fogo nas mãos, podendo ser arremessado em um inimigo a até 6 quadrados, causando 2d6 de dano (crítico 3d6). Teste de Pontaria.
- **Incendiar Arma:** Adiciona 1d4 de dano à arma até o fim do combate.
- **Fogo Grego:** Arremessa uma bola de fogo maleável, deixando em chamas uma área de 3x3, por 3 turnos. Causa 2d4 de dano por turno (crítico 3d4). Teste de Pontaria.
- **Domador do Ferro:** Consegue melhorar equipamentos uma vez por dia: +1 de acerto ou +2 de dano, +1 de Defesa ou -1 de Penalidade. As melhorias se acumulam.
- **Pau-pra-Toda-Obra:** Uma vez por dia recebe +1 dado em qualquer teste. Pode ser jogado adicionalmente após o teste normal.

Afrodite - Deusa do Amor

- **Irresistível:** Use seu charme para Desorientar todos os inimigos que podem te ver. Funciona uma vez por inimigo.
- **Ponto Fraco:** Teste de Adestramento contra a Vontade do alvo, Causa Fraqueza num inimigo por 3 turnos.
- **O Amor é Cego:** Causa Cegueira por um turno a todos os inimigos que podem te ver. Resiste com um teste de Vontade DT 15.
- **Duelo:** Teste de Adestramento contra a Vontade do alvo, força um alvo à atacar outro, causando +1 dado de dano. (Também funciona em aliados)
- **Charme:** Recebe +1 dado em todos os testes de Nobreza ou Diplomacia.

Hermes - Deus da Velocidade e dos Ladrões

- **Ultrasônico:** Concede +1 ação padrão até o fim do combate.
- **Mãos Leves:** Desarma o inimigo com um teste de Ladinagem, fazendo ele ter que recuperar a arma após um turno.
- **Sem Parar:** Consegue se movimentar antes e depois de atacar.
- **Elusivo:** Imune à dano crítico.
- **Leveza:** Recebe +1 dado em todos os testes de Acrobacia ou Atletismo.

Dionísio - Deus do Vinho

- **Má Influência:** Causa Confusão por dois turnos no primeiro ataque em cada inimigo.
- **PT:** Ao causar um crítico, causa stun no alvo por dois turnos, não funciona no primeiro ataque ou quando o alvo estiver sob Confusão.
- **Alto Teor:** Causa Veneno num inimigo, Causando 1d4 de dano por turno até que ele se trate ou morra.
- **Baixa Tolerância:** Teste de Diplomacia contra a Vontade do alvo, Causa Fraqueza num inimigo por 3 turnos.
- **Lábia:** Recebe +1 dado em todos os testes de Enganação ou Jogatina.

- Armas

❖ Adaga

- Bônus de Ataque: +5 (DES)
- Dano: 2d6 + DES
- Crítico: 3d6 + 2DES
- Tipo: Corte ou Perfurante
- Alcance: 1

❖ Espada

- Bônus de Ataque: 0 (FOR ou DES)
- Dano: 2d6 + FOR + DES
- Crítico: 3d6 + 2FOR + 2DES
- Tipo: Corte
- Alcance: 1

❖ Martelo de Guerra

- Bônus de Ataque: +5 (FOR)
- Dano: 2d6 + FOR
- Crítico: 3d6 + 2FOR
- Tipo: Contusão
- Alcance: 1

❖ Lança

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano: 3d4 + DES
- Crítico: 4d4 + 2DES
- Tipo: Perfurante
- Alcance: 2 / Arremesso 6

❖ **Arco Curto**

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano: 2d4 + 3
- Crítico: 3d4 + 6
- Tipo: Perfurante
- Alcance: 10

❖ **Arco Longo**

- Bônus de Ataque: 0 (DES)
- Dano: 2d6 + 2
- Crítico: 3d6 + 6
- Tipo: Perfurante
- Alcance: 14, não pode ser utilizado à menos de 4

- **Itens**

- Armadura Pesada: +4 de Defesa, Penalidade -2 (Deslocamento e Perícias) (500 Dracmas).
- Cota de Malha: +2 de Defesa, Penalidade -1 (Deslocamento e Perícias) (300 Dracmas).
- Capacete: +1 de Defesa (100 Dracmas).
- Escudo: +2 de Defesa, Penalidade -1 (Deslocamento e Perícias), ocupa uma das mãos (200 Dracmas).

- **Efeitos**

Resiste com um Teste de Fortitude com DT 20. (exceto quando especificado)

- Cegueira: Transforma os testes de ataque em Intuição com DT 20.
- Stun: Impossibilitado de agir.
- Desorientado: O próximo ataque que receber será um crítico garantido.
- Confusão: Precisa fazer testes de Acrobacia com DT 15 para qualquer movimento, caso falhe, cai no chão, impossibilitado de atacar até que levante, com um teste de Acrobacia com DT 10.
- Desvantagem: Rola apenas um dado para os ataques.
- Fraqueza: Causa -5 de dano em todos os ataques.

- **Perícias**

Os testes funcionam da seguinte forma: Por exemplo, para um teste de Pontaria com Destreza, você joga 1+DES d20s e soma o seu valor de Pontaria ao resultado do dado mais alto. Quando o teste não especifica qual Habilidade é usada, se utiliza a habilidade padrão da Perícia, visível na ficha. Em testes empatados a vitória é do defensor. DT: Dificuldade de Teste.

- **Acrobacia:** Manobras, escalada.
- **Adestramento:** Apaziguar ou domar animais.
- **Atletismo:** Correr, fôlego.
- **Atuação:** Imitar coisas.
- **Cavalgar:** Dirigir.
- **Conhecimento:** Saber informações.
- **Cura:** Tratar ou analisar medicamento alguém, +1d6 de vida. Salvar alguém da morte tem DT 20.
- **Diplomacia:** Persuasão, interações sociais positivas.
- **Enganação:** Mentir.
- **Fortitude:** Resistir condições físicas ou à morte (DT 15 com 2 acertos, 3 chances).
- **Furtividade:** Não ser percebido, -20 em quando o inimigo já te notou.
- **Guerra:** Habilidade de administração de pessoas em batalha, criar estratégias.
- **Iniciativa:** Decide a ordem de ações em combate.
- **Intimidação:** Intimidar.
- **Intuição:** "Sexto sentido".
- **Investigação:** Encontrar pistas e descobrir informações.
- **Jogatina:** Habilidade em jogos.
- **Ladinagem:** Roubo, arrombamento, habilidades de ladrão.
- **Luta:** Ataque corpo-a-corpo.
- **Misticismo:** Conhecimento sobre cultos ou mitologia.
- **Navegação:** Pilotar veículos aquáticos.
- **Nobreza:** Ser reconhecido por pessoas.
- **Ofício:** --
- **Percepção:** Audição ou visão, para perceber coisas.
- **Pontaria:** Ataques à distância.
- **Reflexos:** Desviar de ataques em área ou surpresa.
- **Religião:** Conhecimento sobre religião.
- **Sobrevivência:** Habilidades de sobrevivência, cozinhar, fazer fogo.
- **Vontade:** Resistir condições mentais.

