Paideia

Statistiche, Abilità e Poteri divini Alpha 0.0.0 – Matteo Cuomo

# Statistiche

## Elenco

* **Attacco:** aumenta il Danno inflitto
* **Difesa:** evita danni alla Salute
* **Salute:** indica quanti danni il personaggio può subire
* **Energia:** permette di eseguire Attacchi, Contrattacchi e Abilità
* **Anima:** aumenta il Favore prodotto e il Favore massimo
* **Favore:** permette di usare Abilità e Poteri divini
* **Velocità:** indica quanti turni bisogna aspettare prima di poter agire nuovamente

## Bilanciamento

DA RAGIONARCI SU

* **Danno:** ((Attacco + massimo (ogni Difesa)) \* (2 + Bonus Attacco)) – (Difesa \* (2 + Bonus Difesa))
* **Coefficiente Salute:** Salute / 40
* **Recupero di Energia:** 1 per Turno
* **Energia massima:** 24
* **Recupero di Favore:** Anima per Turno
* **Favore massimo:** 24 x Anima
* **Coefficiente Velocità:** 6 / Velocità
* **Coefficiente Tipo di combattimento:** {Difesa, Attacco: 1; Distanza: 2; Poteri divini: 4}
* **Potenza base:** ((Attacco \* Difesa \* Coefficiente Salute \* Coefficiente Energia) / Coefficiente Velocità) \* Coefficiente Tipo di combattimento

# Abilità

DA RAGIONARCI SU

## Abilità passive

* **Falange:** Bonus Difesa + 1
* **Duello:** Bonus Attacco + 1
* **Arcieria:** Bonus Attacco + 2 quando si Attacca un bersaglio che Combatte in Mischia
* **Schermaglia:** Bonus Attacco + 2 quando si Attacca un bersaglio che Combatte da distanza
* **Armatura:** Bonus Difesa + 2 nei Contrattacchi in mischia
* **Parola divina:** Costo dei Poteri divini – 25%

## Abilità attive

* **Scudo rotondo:** (Costo: 2 Energia) Bonus Difesa + 2 per un Contrattacco, sia in Mischia che da Distanza
* **Chiamata alla difesa:** (6 Energia) ogni alleato ottiene Bonus Difesa + 1 per 6 Turni
* **Doppia spada:** (2 Energia) Bonus Difesa + 2 per un Attacco in Mischia
* **Audacia:** (6 Energia) può effettuare 2 Attacchi in mischia questo Turno
* **Precisione:** (2 Energia) Bonus Attacco + 2 per un Attacco da distanza
* **Freccia dentellata:** (6 Energia) il bersaglio del prossimo Attacco da distanza subisce Bonus Difesa – 1 per 6 Turni
* **Pelta:** (2 Energia) Bonus Difesa + 2 per un Attacco da distanza
* **Affiancamento:** (12 Energia) può effettuare 2 Attacchi da distanza per Turno, per 6 Turni
* **Attacca e ricevi:** (2 Energia) Bonus Attacco + 2 per un Contrattacco in Mischia
* **Prima fila:** (6 Energia) Bonus Difesa + 2 per 6 Turni
* **Supplica:** (2 Energia) ottiene subito il recupero di Favore di 6 Turni, ma per 12 Turni non recupererà Favore
* **Fervore:** (6 Energia) raddoppia il recupero di Favore per 6 Turni, ma per 12 Turni non recupererà Energia
* **Onore di Achille:** (12 Energia) recupera 10 Salute dopo ogni Contrattacco per 6 Turni
* **Giustizia per Agamennone:** (12 Energia) Bonus Attacco + 2 per 12 Turni
* **Ritorno di Odisseo:** (12 Energia) nessun avversario può Combattere da distanza per 6 Turni
* **Futuro di Enea:** (12 Energia) Bonus Difesa + 2 per 12 Turni
* **Redenzione di Teseo:** (12 Energia) Bonus Attacco + 2 e Bonus Difesa + 2 per 6 Turni, ma per 6 Turni ogni avversario può e deve attaccare il personaggio
* **Compassione di Iride:** (64 Favore) ogni alleato recupera 6 Favore
* **Vento di burrasca:** (4 Favore) annulla un Attacco da distanza avversario
* **Vento del Nord:** (2 Energia) annulla un Attacco da distanza avversario

# Poteri divini

DA RAGIONARCI SU

* **Santuario delle Nereidi:** (Costo in Favore: 24 Favore) Bonus Difesa + 4 per 6 Turni
* **Terrore:** (24 Favore) ogni avversario ottiene Bonus Difesa – 2 per 6 Turni
* **Astuzia di Meti:** (24 Favore) Bonus Attacco + 8 questo Turno
* **Cure amorevoli:** (24 Favore) il bersaglio recupera il 50% della Salute
* **Grido di Alala:** (24 Favore) ogni alleato ottiene Bonus Attacco + 2 per 6 Turni
* **Giuramento su Stige:** (24 Favore) Potenza del prossimo Potere divino x 2
* **Intercessione:** (24 Favore) il bersaglio può usare il Potere divino di un’altra Divinità protettrice che protegge gli alleati, ma al doppio del Favore

# Stirpi

* **Umani:** (Abilità: nessuna Abilità)
* **Arpie:** (Vento di burrasca)
* **Boreadi:** (Vento del Nord)

# Anime

* **Mortali:** (Statistiche: 1 Anima)
* **Ninfe:** (4 Anima)

# Ruoli in battaglia

* **Oplita:** (Tipo di combattimento: Difesa) (Statistiche: 2 Attacco, 6 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia, 6 Velocità) (Falange, Scudo rotondo, Chiamata alla difesa)
* **Spadaccino:** (Attacco) (2 Attacco, 3 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia, 3 Velocità) (Duello, Doppia spada, Audacia)
* **Arciere:** (Distanza) (3 Attacco, 1 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia 3 Velocità) (Arcieria, Precisione, Freccia dentellata)
* **Peltasta:** (Distanza) (1 Attacco, 2 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia, 2 Velocità) (Schermaglia, Pelta, Affiancamento)
* **Fanteria pesante:** (Difesa) (3 Attacco, 4 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia, 6 Velocità) (Armatura, Attacca e ricevi, Prima fila)
* **Messaggero:** (Poteri divini) (1 Attacco, 1 Difesa, (40 \* Potenza del personaggio) Salute, 24 Energia, 2 Velocità) (Parola divina, Supplica, Fervore)

# Divinità protettrici

* **Teti:** (Poteri divini: Santuario delle Nereidi)
* **Erinni:** (Terrore)
* **Atena:** (Astuzia di Meti)
* **Afrodite:** (Cure amorevoli)
* **Ares:** (Grido di Alala)
* **Iride:** (Giuramento su Stige, Intercessione)
* **Minosse:** (Diritto d’asilo, Furia, Astuzia di Meti, Cure amorevoli, Grido di Alala, Giuramento su Stige)

# Figli

* **Neottolemo:** (Stirpe: Umano) (Anima: Mortale) (Ruolo in battaglia: Oplita) (Divinità protettrice: Teti) (Potenza del personaggio: 2 Potenza) (Abilità: Onore di Achille)
* **Oreste:** (Umano) (Mortale) (Spadaccino) (Erinni) (2 Potenza) (Giustizia per Agamennone)
* **Telemaco:** (Umano) (Mortale) (Arciere) (Atena) (2 Potenza) (Ritorno di Odisseo)
* **Ascanio:** (Umano) (Mortale) (Peltasta) (Afrodite) (2 Potenza) (Futuro di Enea)
* **Ippolito:** (Umano) (Mortale) (Fanteria pesante) (Ares) (2 Potenza) (Redenzione di Teseo)
* **Celeno:** (Arpia) (Ninfa) (Messaggera) (Iride) (2 Potenza) (Compassione di Iride)

# Personaggi secondari

## Prigionieri

* **Aello:** (Arpia) (Ninfa) (Arciera) (nessuna Divinità protettrice) (4 Potenza)
* **Ocipete:** (Arpia) (Ninfa) (Peltasta) (nessuna Divinità protettrice) (4 Potenza)

## Minoici

* **Zete:** (Boreade) (Mortale) (Spadaccino) (Minosse) (4 Potenza)
* **Calaide:** (Boreade) (Mortale) (Oplita) (Minosse) (4 Potenza)
* **Fineo:** (Umano) (Mortale) (Messaggero) (Minosse) (4 Potenza)

# Incontri

## Prigionieri

* **Ladro:** (Stirpe: Umano) (Anima: Mortale) (Ruoli in battaglia: Oplita, Spadaccino, Arciere, Peltasta) (Divinità protettrice: nessuna Divinità protettrice) (Potenza del personaggio: 1 Potenza)

## Minoici

* **Soldato minoico:** (Umano) (Mortale) (Oplita, Spadaccino, Arciere, Peltasta, Fanteria pesante, Messaggero) (Minosse) (2 Potenza)