

ECOS DO OLIMPO

Livro Básico

Versão 0.12

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: CONCEITOS BÁSICOS

AÇÕES EM COMBATE
CRIAÇÃO DE PERSONAGEM
EXEMPLO DE FICHA

CAPÍTULO 2: SEMIDEUSES

DONS HERDADOS
Zeus
Poseidon
Demeter
Ares
Atena
Apolo
Hefesto
Afrodite
Hermes
Dioniso
Hades
Mortal

CAPÍTULO 3: HABILIDADES

TALENTOS DE ATRIBUTO
MELHORAS DE TALENTOS
PASSIVAS
ESTILO DE LUTA
PROGRESSÃO POR LEVES

CAPÍTULO 4: ÚLTIMOS RECURSOS

EQUIPAMENTOS
ESTADOS E CONDIÇÕES
INTERLÚDIOS

CAPÍTULO 5: UNIVERSO

MONSTROS
JURAMENTO AO ESTIGE
SANGUE OU GLÓRIA
FRAGMENTO DE ECO

CAPÍTULO 6: REFÚGIO

ACAMPAMENTO MEIO SANGUE

CAPÍTULO 7: COMO CRIAR UM DOM

OUTROS DONS

Ecos do Olimpo é uma adaptação das obras de Rick Riordan para RPG de mesa, inspirando-se em diversos sistemas e utilizando pela comunidade, como Pilares de Atlas, Cadeado Azul, Ordem Paranormal, D&D e outros.

Este é o Livro Básico, contendo tudo que você precisa para começar um jogo de Ecos do Olimpo.

Este é um projeto feito de fã, com o intuito apenas de oferecer uma maneira de se ter aventuras no mundo de Percy Jackson através do RPG. É um sistema em desenvolvimento então podem haver falhas de balanceamento, sentasse livre para o adaptar para suas necessidades.

ESTE É UM PROJETO SEM QUALQUER INTENÇÃO DE LUCRO

Ecos do Olimpo sempre será um sistema gratuito

No universo de Percy Jackson há existência de diversas divindades, sejam Gregas, Romanas, Nórdicas e Egípcias abordadas em alguns livros, além de confirmado a existência de várias outras mitologias, como a Asteca, Chinesa ou Japonesa essas sem muito aprofundamento.

Então há diversas oportunidades de desenvolver diferentes plots em cima de cada panteão. Mas nesse livro só será abordado o panteão Grego, podendo ter outros panteões em atualizações futuras.

CAPÍTULO 1: CONCEITOS BÁSICOS

A maioria das aventuras dentro de todo esse universo são realizadas por semideuses sendo cada um diferente entre si, variando do leque de habilidades. Dentro desse sistema, os dados mais usados são o D20 e o D4, mas outros também são necessários para jogar.

Algumas nomenclaturas:

FOR = Força; AGI = Agilidade; CON = Constituição; POD = Poder; INT = Inteligência

D + algum número representa um dado e a quantidade de lados desse dado. Ex: d20 dado de 20 lados

Testes de combates

São realizados com o d4, em testes de ataque, bloqueio, esquiva e contra ataque.

ATAQUE: usa sua FOR em d4 →

FOR 2 = 2d4

BLOQUEIO: usa sua CON em d4 →

CON 3 = 3d4

CONTRA ATAQUE: sua FOR em d4 →

FOR 1 = 1d4

ESQUIVA: sua AGI em d4 →

AGI 3 = 3d4

Testes gerais

As rolagens são feitas com um d20 + a quantidade de atributo correspondente. Caso tenha alguma passiva ou habilidade o bônus também é somado nessa rolagem. Caso crite (tire 20 no dado sem bônus) é considerado um acerto garantido.

SUCESSO AUTOMÁTICO

EX: Teste de INT → INT 3 = **d20+3**

Em caso de empate nas rolagens, a defesa ganha.

VANTAGEM:

Você faz a rolagem mais uma vez e pega o maior valor.

DESVANTAGEM:

Você faz a rolagem mais uma vez e pega o pior valor.

Ambos são acumuláveis.

AÇÕES EM COMBATE

Dentro de um combate, por padrão você possui **uma ação padrão** que pode ser usada para realizar um ataque por exemplo e **uma ação de movimento**.

O ataque usa algum dos seus membros, seja com socos ou chutes sempre usando a FOR a não ser que exista algum Dom ou Talento de Atributo que mude isso. Armas a distância ou leves (como arcos e facas por exemplo) são feitas com teste de AGI.

Caso esteja usando algum tipo de equipamento, como uma espada, soma o dano na espada com o dano do membro utilizado para manuseá-lo:

EX: dano espada d10, FOR 3 → **3d4+1d10**

IMPORTANTE

ATAQUE E DANO É A MESMA COISA

TALENTOS, DONS E PASSIVAS

Dentro do sistema existem diversos Talentos de Atributo, Passivas e Dons, as quais serão explicadas mais à frente, esses que podendo ser usadas a qualquer momento para incrementar a ação de combate

EX: FOR 2 + INVESTIDA PODEROSA + Chute Devastador → **2d4+2d4+10**

Durante seu turno você só pode usar a quantidade de Habilidades Ativas (ou seja que gastam Estamina) igual a sua quantidade de INT. Valendo o mesmo para reações.

EX: Então 3 de INT significa que pode-se usar 3 habilidades como reação e 3 habilidades como ação.

REAÇÕES EM COMBATE

Reações são qualquer tipo de ação que pode fazer fora do seu turno contra alguma ação realizada por um outro. A quantidade de reações que podem ser usadas dentro de um turno é igual a sua quantidade de AGI, sendo as reações mais comuns.

Bloquear

Basicamente redireciona o golpe para não levar em nenhuma parte vital. Rolando o golpe do membro que for usado para bloquear, reduzindo o dano recebido e redirecionando-o para esse membro.

BLOQUEIO: usa sua CON em d4 → **CON 3 = 3d4**

Equivar

Realiza um teste para evitar ser atingido. Se a rolagem for maior que o ataque, nenhum dano é sofrido.

ESQUIVA: usa sua AGI em d4 → **AGI 3 = 3d4**

Contra-Ataque

Rola um dado de luta e, se o resultado for maior que o golpe do inimigo, o inimigo sofre o dano.

CONTRA ATAQUE: usa sua FOR em d4 → **FOR 1 = 1d4**

Talentos / Dons

Você pode usar algumas Habilidades Ativas para somar em qualquer um dos tipos de reação, podendo usar a quantidade de Habilidades Ativas (ou seja que gastam Estamina) igual a sua quantidade de INT durante suas reações.

Mas é encorajado o uso da criatividade para incrementar cada uma dessas ações.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

Ecos do Olimpo é um sistema de RPG com grande foco na criação de personagens voltado pro combate, tendo como mais objetivo conferir o máximo de possibilidades para montar da maneira que desejar.

Mas antes de começar a construir a sua ficha é importante ter a ideia básica do que você deseja interpretar, formando o seu conceito de personagem. Não é necessário um ávido conhecedor da obra que inspira esse sistema, mas com certeza isso oferece mais possibilidades e ideias imediatas. Mas o mais importante é que a ficha é a lore de seu personagem. Pois as principais habilidades do sistema são um reflexo de quem o seu personagem é, não simplesmente um combo por combo.

Saindo da parte teórica, é necessário partir para a prática e a criação. Para um guia básico siga essa ordem depois de já ter a base do personagem construída.

Distribua 4 pontos em seus atributos: .

Começa com 1 em todos os atributos. Podendo ter 3 pontos no máximo em, podendo zerar um atributo para ter 5 pontos para distribuir.
(atributos zerados jogam com desvantagem).

Escolha uma Passiva: .

As passivas têm o potencial de afetar diversos elementos do personagem, sendo as habilidades com mais opções no sistema.

Escolha um Talento de Atributos: .

Talento de Atributo são como técnicas que qualquer um pode aprender. Escolha um do seu atributo que tenha mais pontos, caso tenha a mesma quantidade de pontos em dois atributos escolha um deles.

Armaduras

É uma proteção figurativa que cada membro do seu corpo têm, ou seja, não é uma armadura real, mas sim uma representação da resistência separada de cada membro do personagem. A partir do momento que zerar a armadura o próximo dano que é dado nesse local é dado na VIDA. Danos maiores que a armadura não passam direto para VIDA, mas caso um outro dano for causado nesse mesmo lugar então esse dano sim vai para a VIDA.

Armadura inicial:

25+5 a cada ponto de CON.

EX: CON 2 25+10 → 35

Pontos de Vida:

Os pontos de vida funcionam como uma barreira protetora, representando a resistência física do personagem. Quando zerada, o personagem entra em estado de morrendo (caso seja um semideus).

Vida inicial: 20+(FOR+CON (x2))

EX: FOR 1, CON 2 → 20+(1+2(x2)) 20+(3x2) → 26 de vida

Estaminas

É o recurso gasto para o uso de Habilidades Ativas, sendo a representação da energia do semideus. Caso zere a estamina o personagem não desmaia, mas se usar alguma habilidade que precise de Estamina após ter zerado desmaia na hora.

Estamina inicial: 8+POD

VIDA, ARMADURA E ESTAMINA sempre aumentam quando você upa de Level. Estando essa progressão mais pra frente no livro, assim como os Talentos, Dons Herdados e Passivas.

Escolha um Dom Herdado

Se refere às habilidades herdadas por ser descendente de alguma divindade. Ganhando +1 em algum atributo que tenha melhor relação com a divindade escolhida mas isso pode ser discutido com o mestre. Esse ponto de atributo pode passar do limite do level 1 de ter no máximo 3 em um atributo.

EX: Zeus geralmente é +1 em POD

Nos níveis que recebe uma melhora nos Dons, ganha +1 no atributo escolhido para ser o atributo melhorado e um melhor bônus de +3 nas passivas e mais um dado pra habilidade dada pelo Dom Herdados. EX:

Dom Herdado de Ares: Perseverança

A cada teste q falhar ganha 1 ponto de raiva, cada ponto de raiva pode converter em **1d6/2d6/3d6/4d6/5d6**

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de tática, força, ou intimidação

Desenvolva um Dom Inato

É um tipo de habilidade inata do personagem, sendo única dele, podendo ajudar tanto em roleplay quanto em combate. Pense na lore do seu personagem e em alguma habilidade que seja tanto divertida para sua gameplay quanto coerente com a sua história. Podendo ser algo que de alguma vantagem, ou dados a mais vai da sua conversa com o mestre. Conforme os níveis forem passando, seu Dom aumenta a eficiência conforme os níveis. Sendo esses níveis uma nova habilidade, uma melhora nessa habilidade já existente ou algo a mais. Seja criativo e razoável para ajudar o mestre a balancear as habilidades.

EXEMPLO DE FICHA

Nome: **Alice**

Level: 1

VIDA: **32/32**

ESTAMINA: **5/5**

AGI: 1 FOR: 4 POD: 0 INT: 1 CON: 3

ARMADURAS:

Cabeça: **40/40** Peito: **40/40** Costas: **40/40** BraçoD: **40/40**

BraçoE: **40/40** PernaE: **40/40** PernaD: **40/40**

Dom Herdado de Ares: **Perseverança**

A cada teste q falhar ganha **1 ponto de raiva**, cada ponto de raiva pode converter em **1d6/2d6/3d6/4d6/5d6**

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de tática, força, ou intimidação

Dom Inato: **Irmãos quase de sangue**

LEVEL 1: **5 de Estamina**

Consegue criar um vínculo com algum descendente de um deus da guerra, **somando o último dano do vinculado no seu ataque.**

Talentos de Atributo:

Investida Poderosa: 3 de Estamina

Realiza um ataque devastador, causando dano adicional de **FOR em d4 de dano.**

(4d4+8+4d4/4d4+8+4d4+2)

Passivas:

Tú falou oq?: Pode entrar no estado de enfurecido quando quiser

Bruto: Soma o dobro da sua FOR em bônus em seus testes de Ataque.

Ataque/contra ataque: 4d4+8 / 4d4+8+2 (Em estado de fúria)

Esquiva: 1d4 (Em estado de fúria jogar com desvantagem)

Bloqueio: 3d4 / 3d4+2 (Em estado de fúria)

Pode usar **1** habilidades como reação/ação, tem **1** reações

CAPÍTULO 2: SEMIDEUSES

DONS HERDADOS

Os Olímpianos são os principais deuses da mitologia grega, cada um deles tinha domínio sobre aspectos específicos da vida e do cosmos, os seus descendentes conseguem herdar algumas habilidades ligadas ao que cada um desses deuses representa.

Zeus

Zeus é associado a diversos domínios, incluindo o céu, o trovão, os raios, a justiça e a ordem. Seu símbolo distintivo é o raio, que ele utiliza como arma para manter a ordem divina. Após a vitória contra os titãs, Zeus tornou-se o rei supremo dos deuses e governante do Monte Olimpo, a morada divina, tornando-o senhor dos fenômenos atmosféricos como raios e trovões.

Dom herdado

Raios do Olimpo: 2 de Estamina

Consegue invocar um raio poderoso. Causa dano elétrico igual a **1d8+POD** por nível, gastando +1 de Estamina a cada d8, ao ser atingido inimigo faz um teste de CON caso falhe fica paralisado por 1 rodada.

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de coragem, resistências mentais. Consegue controlar os ventos.

Recebe a passiva **Farmador de Aura**

Poseidon

Irmão de Zeus, Poseidon é o deus dos mares, dos oceanos e dos terremotos, governando os oceanos e de todas as criaturas aquáticas. Sua personalidade é impetuosa, poderosa e muitas vezes volátil, refletindo a imprevisibilidade dos mares, alternando entre momentos de calma e fúria. Seu símbolo característico é o tridente, um objeto com três pontas, que representa seu controle sobre os três reinos das águas: o mar, os rios e os lagos.

Dom herdado

Onda Divino: 2 de Estamina

Consegue controlar as águas, podendo as direcionar como um ataque. Causa **1d8+POD** por nível, gastando +1 de Estamina a cada d8

Passiva: Em contato com a água sempre que quiser se curar: **1d4/2d4/3d4/4d4/5d4** por nível de Estamina, vida; Consegue controlar as águas.

Recebe a passiva **Respiração Revigorante**

Deméter

Deusa da agricultura, da fertilidade e das colheitas, frequentemente retratada segurando feixes de trigo, um símbolo de sua associação com a agricultura. Ela também é muitas vezes representada com uma coroa de espigas de trigo em seu cabelo. Outros símbolos incluem a tocha, que ela carrega enquanto busca por Perséfone, e uma cesta de frutas.

Dom herdado

Enraizamento: 3 de Estamina

Consegue controlar plantas, Causa **1d10+POD** por level, gastando +1 de Estamina a cada **d10**, caso acerte prende o inimigo, enquanto preso o alvo fica envenenado.

Passiva: tem **+2/+5/+7/+10/+13** em qualquer teste relacionado a plantas. Consegue controlar o crescimento de qualquer planta.

Recebe a passiva **Sangue de Cobra**

Ares

Ares personifica o lado violento e sanguinário da guerra, em contraste com Atena, que representa a guerra justa e estratégica, sendo um deus impulsivo e irascível, cujo amor pela violência e conflito muitas vezes o coloca em desacordo com outros olímpianos. Ele é frequentemente retratado com armadura de batalha e armas, como lanças ou espadas.

Dom herdado

Perseverança:

A cada teste q falhar ganha 1 ponto de raiva, cada ponto de raiva pode converter em **1d6/2d6/3d6/4d6/5d6**

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de tática, força, ou intimidação.

Recebe a passiva **Tu falou Oq?**

Atena

A deusa da sabedoria, estratégia, justiça, guerra, ciência, artes e artesanato. frequentemente associada à oliveira e corujas, Embora seja uma deusa virgem, Atena pode conceber filhos semideuses unindo sua mente a seus amantes mortais, que ela considera o tipo mais puro de amor que alguém poderia dar. Seus filhos semideuses são "presentes" para os mortais que ela favorece.

Dom herdado

Estratégia Divina: 2 de Estamina

Escolha um Talento de Atributo de INT para possuir. Se escolher um que já tenha pode melhorar ele. Além disso, O gasto desse Talento vira 2 de Estamina e o da sua Melhora 4 de Estamina.

Passiva: +2/+5/+7/+10/+13 em testes de Estratégia, inteligência, ou trabalhos manuais.

Recebe a passiva **Mente Clara**

Apolo

Apolo é conhecido por sua versatilidade, sendo associado a várias esferas. Ele é o deus do sol, da música, da poesia, das artes, da profecia e da medicina. Ele personifica a beleza, a harmonia e a ordem. É frequentemente retratado segurando uma lira, um instrumento musical de cordas. Sua habilidade musical é legendária, e ele é considerado o líder das Musas, inspiradoras das artes e das ciências.

Dom herdado

Arpa Celestial: 2 de Estamina

Inspira seus aliados pela música. Por 1d4/2d4/3d4/4d4/5d4 rodadas, todos os aliados recebem d6 em todas as rolagens, a quantidade de d6 é igual ao seu level, gastando +1 de Estamina a cada d6 (ex:level 6=6d6).

Passiva: tem +2/+5/+7/+10/+13 em testes relacionados a medicina.

Recebe a passiva **Mira Precisa**

Como Apolo é um deus muito versátil, nada mais justo que ter suas opções

Mestre Arqueiro:

a cada críticos nos dados do arco causam +d10 de dano adicional, a quantidade de d10 é igual ao seu nível, gastando +1 de Estamina a cada d10 (ex:level 6=6d10)

Passiva: +2/+5/+7/+10/+13 em testes com precisão.

Recebe a passiva **Mestre Curandeiro**

Hefesto

O deus da metalurgia, forja e fogo. Conhecido por criar armas divinas, joias e artefatos para outros deuses e heróis. Hefesto nasceu coxo, e sua deformidade causou desgosto a Hera. Ela o rejeitou, lançando-o do Monte Olimpo. No entanto, Hefesto eventualmente retornou ao Olimpo, trazendo presentes elaborados para sua mãe, incluindo um trono dourado que a prendeu quando ela se sentou nele.

Dom herdado

Chamas da Forja: 2 de Estamina

Invoca chamas que atingem um inimigo. Causa dano de queimadura igual a **1d8+POD** por nível, gastando +1 PE a cada d8.

Passiva: Capacidade de consertar ou melhorar armas e armaduras em curtos intervalos de tempo. A cada descanso curto, pode melhorar a qualidade de um item, concedendo **+2/+5/+7/+10/+13** em testes.

Recebe a passiva **Generosidade**

Afrodite

Afrodite, a deusa grega do amor, beleza, desejo e fertilidade, conhecida como a deusa do amor e da beleza. Ela personifica o amor romântico, a paixão, a sensualidade e a atração física. Sua beleza é lendária e sua influência é sentida em todos os aspectos do amor e dos relacionamentos. Afrodite era casada com Hefesto, o deus coxo da metalurgia e forja, mas teve vários amantes, incluindo Ares, o deus da guerra. Seus relacionamentos extraconjugais muitas vezes resultam em conflitos divinos e eventos mitológicos.

Dom herdado

Encanto Divino: 1 de Estamina

Emite uma aura de encanto que envolve os inimigos próximos em sentimentos de amor ou compaixão. Depois de um teste de **POD vs INT**, contra quem passou Durante sua quantidade de POD em rodadas, os inimigos afetados têm desvantagem em ataques direcionados a você ou a aliados próximos. Ganhando também **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de Poder para persuadir ou influenciar aqueles sob o efeito do encanto.

Passiva: tem **+2/+5/+7/+10/+13** em testes relacionados a sentimento.

Recebe a passiva **Carisma Natural**

Hermes

Hermes é conhecido como o mensageiro divino, sendo encarregado de transmitir mensagens entre os deuses do Olimpo, também sendo deus da comunicação, comércio, viagens, atletismo, escrita e dos ladrões. É frequentemente retratado como um jovem ágil e atlético, muitas vezes usando sandálias aladas e carregando um caduceu, um bastão entrelaçado por duas serpentes.

Dom herdado

Velocidade Divina: 2 de Estamina

por **1d4/2d4/3d4/4d4/5d4** rodadas ganha **+2/+5/+7/+10/+13** em todos os testes de Agilidade, dobra a distância que pode percorrer em um turno e podendo atacar usando AGI

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de roubo, fuga ou linguagens.

Recebe a passiva **Passos Sorrateiros**

Dioniso

Dionísio, o deus grego do vinho, festas, teatro, êxtase e fertilidade. Ele é o único deus olímpiano que não nasceu como divindade, acendendo ao Olimpo depois de enfrentar os gigantes, tomam o lugar herdado de Hestia no conselho. Atualmente trabalha no acampamento meio sangue.

Dom herdado

Delírio Etéreo: 1 de Estamina

Cria uma névoa que afeta os sentidos. Todos os inimigos na área devem fazer um teste de CON ou ficar no estado de Envenenado por **1d6/2d6/3d6/4d6/5d6** rodadas.

Passiva: Ganha **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de interações sociais e apresentações artísticas.

Recebe a passiva **Bebum**

Hades

O deus dos mortos é frequentemente retratado como uma figura sombria e austera. Sua morada, o submundo, é associada à escuridão e ao reino dos mortos. No entanto, ele não é retratado como malévolo, mas sim como o governante de uma esfera necessária e inevitável da existência.

Dom herdado

Viagem nas sombras: Consegue se teleportar entre sombras.

Sombras no alcance curto **2 Estamina**

Sombras no alcance médio **5 Estamina**

Sombras no alcance longo **8 Estamina**

Valor pra entrar na sombra com mais alguém é o dobro de Estamina

Se usado pra esquiva, ganha **1d10+AGI** por level, gastando +1 de Estamina a cada **d10** na rolagem.

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de intimidação e salvar/retirar vidas permitindo que ele comunique-se com os mortos por curtos períodos de tempo.

Recebe a passiva **Acostumado com o Escuro**

Mortal

Esse é um tipo totalmente diferente de Dom Herdado, não sendo ligado a nenhuma descendência direta de divina. Se você escolher esse dom você está escolhendo ser um mortal, perdendo a possibilidade de que seu personagem entre em morrendo, caso sua vida chegue a 0 não tem mais volta.

Dom herdado

Ver através da névoa:

Não é enganado por nenhuma ilusão feita pela névoa, podendo ver claramente quando há criaturas ou seres mitológicos. E por isso é mais propenso a ser escolhidos por oráculos.

Humanidade:

A humanidade pode ser surpreendente às vezes, desta forma, existem 4 fundamentos principais que permitem um ser humano ir além do convencional. Abaixo, estão passivas que apenas "mortais" podem adquirir.

Mente PEN-SAN-TE:

Escolhendo essa passiva, você é capaz de ganhar +2 duas outras passivas (Não podendo ser nenhuma dessa categoria).

Versatilidade:

Pode escolher um atributo em específico para trocar por INT quando for usufruir do mesmo (Imutável).

Parede Humana:

Em todos seus níveis, a partir da pega dessa passiva, em vez de conta CON x2 pra Vida e Armadura quando pra de level agora soma CON x3

Lutador Nato:

Você pode escolher a primeira habilidade de outro estilo de luta para utilizar.

(Pode escolher um no level 1, outro no level 10 e um último no level 20)

CAPÍTULO 3: HABILIDADES

TALENTOS DE ATRIBUTO

Os talentos são maneiras pelas quais os personagens podem se destacar e personalizar seus estilos de jogo. Sendo aprendido de acordo com qual é a perícia com maior valor e sendo em geral técnicas que qualquer um pode aprender até mesmo mortais.

TALENTO DE FOR

ATAQUES MÚLTIPLOS: 5 de Estamina

Realiza mais dois ataques em uma rodada

GOLPE INTERNO: 3 de Estamina

Realiza um ataque especial, ignorando a armadura causando dano diretamente na vida ou caso seja um monstro dando dano direto nas brechas. O dano é igual a sua FOR em d4

(Ex: FOR 3 → 3d4 de dano direto na vida)

FÚRIA EM FOCO: 6 de Estamina

Aumenta 1d de todos os dados no ataque e entra em estado enfurecido

(Ex: ataque 5d4 -> 5d6)

INVESTIDA PODEROSA: 3 de Estamina

Realiza um ataque devastador, causando dano adicional de FOR em d4 de dano.

GOLPE ATORDOANTE: 2 de Estamina

Realizar uma investida causando dano adicional de 2d4 e derrubando o adversário.

ARREMESSO DINÂMICO: 2 de Estamina

Lançar um objeto pesado ou uma arma de arremesso com força amplificada,

+1d6 item pequeno; +2d8 item médio; +3d12 item grande (**precisa de FOR 4**)

FORÇA DO IMPACTO: 8 de Estamina

Passa essa rodada acumulando para realizar um grande ataque na próxima. Somando duas vezes o dano no próximo ataque. Porém não pode agir no próximo turno.

ONDE DE CHOQUE: 4 de Estamina

Seus golpes são potentes a ponto de rasgar o ar. A cada 2 de FOR na sua ficha, ganha +10 em testes de combate até o final da cena.

MEGA ATAQUE: 6 de Estamina

Realiza um ataque aéreo em direção à cabeça do inimigo. Caso acerte, ele fica Desorientado nessa rodada e se não passar em um teste de CON entra em estado de Sangrando.

IMPACTO PLANETÁRIO: 5 de Estamina

O usuário tem a força absurda e capaz de feitos incríveis, quando realiza um ataque o alvo deve realizar um teste de CON para levantar sua guarda novamente, se falhar o alvo fica enfraquecido na próxima rodada.

MOMENTO IRREVERSÍVEL: 6 de Estamina

Caso seu ataque cause mais do que sua média de dano, ao ativar essa habilidade, deixa o inimigo desorientado até o final deste turno.

PRESSÃO CONSTANTE: 6 de Estamina

A cada dois ataques no mesmo inimigo pode ativar essa habilidade, causando dano adicional de FOR em d4 de dano nos próximos dois ataques.

TALENTO DE POD

AQUELE SORRISO: 3 de Estamina

Destrai o adversário com uma atitude carismática, fazendo com que ele perca 1 rodada. (POD seu vs INT adversário)

OLHAR JULGADOR: 3 de Estamina

Tenta o adversário, deixando amedrontado, (POD seu vs INT adversário). caso passe o adversário está amedrontado

RESENHA: 1 de Estamina

Você pode tentar persuadir de uma forma mais fácil. Ganha +4 em teste de POD

PARA COM ISSO BOBINHO: 4 de Estamina

“Hipnotiza” temporariamente um adversário, (POD seu vs INT adversário). caso passe faz ele obedecer a um comando simples.

SINTA SE A BAIXO: 6 de Estamina

(POD seu vs INT adversário) para convencer um inimigo a hesitar em seus ataques fazendo com que ele role com desvantagem em suas jogadas de ataque.

POTENCIALIZAR: 10 de Estamina

Pode fornecer pra um aliado ou inimigo um Estado/Condição a sua escolha que faça sentido dentro da cena (menos Morrendo e Inconsciente)

FLUXO: 8 de Estamina

Contra alvos que estejam em condição negativa, pode usar o seu POD em vez de FOR pra realizar ataques.

LEMBRETE MORTAL: 10 de Estamina

Quando está em combate a sua presença é ameaçadora até para aqueles que podem se recompor. Dentro de combate pode realizar um teste de POD contra um alvo, se ele falhar todos os efeitos de cura dele são reduzidos pela metade. Só pode usar uma vez por inimigo retirando no final de uma cena.

PASSE DE MÁGICA: Variável

Compartilha da sua Estamina para um aliado podendo dar o máximo o seu POD x 2

PRESENÇA OPRESSORA: 4 de Estamina

Sempre que um inimigo falhar em um teste contra suas técnicas de POD, pode ativar essa habilidade, fazendo com que ele tenha **-2 em todos os testes mentais** até o início do próximo turno.

AUTORIDADE NATURAL: 6 de Estamina

Liderança sempre foi seu forte. Aliados próximos à você recebe +2 em testes para resistir a condições negativas.

LEITURA DE CAMPO: 10 de Estamina

Pode trocar um teste geral por um teste de POD se conseguir ser coerente e fazer sentido na cena.

TALENTO DE INT

FUGA CALCULADA: 1 de Estamina

Para usar o ambiente ao seu favor improvisado em um local (seja criativo), impedindo a movimentação do adversário que passar por ela.

PONTO FRACO: 2 de Estamina

Identifica rapidamente uma fraqueza no adversário, permitindo rolar com vantagem o seu próximo ataque, ou o ataque de um aliado

NOSSO PODER: 3 de Estamina

Poder copiar um dos Talentos utilizados em cena.

(só válido para cena em questão, podendo usar um já observado em algum momento caso tirar 20 em uma rolagem de INT pra se lembrar do golpe)

LI ISSO EM ALGUM LUGAR: 1 de Estamina

+5 em teste de INT sobre histórias em geral ou acessar conhecimentos e obter informações.

PEÇAS NO TABULEIRO: 4 de Estamina

Bola uma estratégia perfeita, prevendo os movimentos do adversário e aumentando a precisão de seus ataques ganhando +2d6 por sua quantidade de INT de rodadas.

HOJE EU TÔ COM SORTE: 1 de Estamina

Sugira para o mestre que seu personagem tem um item que faça sentido com o contexto da cena, o mestre desafiará o player em um jogo de sua escolha, podendo ser pedra, papel ou tesoura, ou jogo da velha, o que é? o que é? e outros use sua criatividade. Se o mestre ganhar você não tem o item, se player ganhar, terá o item consigo.

QUEBRA CABEÇA: 4 de Estamina

O mestre daria 3 dicas sobre o que deve constituir sua ação. Caso você entenda essas três dicas durante o restante da cena você escolhe um atributo para rolar vantagem. Caso erre, tem mais duas chances para descobrir. Quando bem sucedida não pode usar essa habilidade novamente.

TODAS AS PEÇAS SE ENCAIXARAM: 6 de Estamina

Caso tenha êxito em alguma habilidade relacionada a estratégia, entra em um estado de Fluxo, podendo somar a sua INT em testes. Em teste de combate, soma sua INT em d4, e fora apenas o bônus. Se tomar dano o efeito acaba.

SABE MUITO: 2 de Estamina

Você consegue ler as pessoas muito facilmente. Rolando um teste de INT com dt estipulada pelo Mestre, caso passe pode revelar algum status do seu inimigo. (Ex: Estamina, Armadura, Vida).

JOGADA PERFEITA: 4 de Estamina

Realiza um teste de INT, caso passe recebe +1d10 em seu próximo teste. Podendo ser em um Teste Geral ou de Combate

LEITURA CORPORAL: 6 de Estamina

Analiza o inimigo muito bem já sabendo qual é o seu próximo passo. Após observar o inimigo por uma rodada pode somar a sua INT em d4 no próximo teste de combate.

ANTECIPAÇÃO: 8 de Estamina

Você consegue entender o campo de batalha e como cada peça vai se mexer. Gastando 8 de Estamina pode **agir antes de um inimigo específico**, independentemente da iniciativa.

TALENTO DE CON

REGENERAÇÃO RÁPIDA: 2 de Estamina

Se regenerar rapidamente, recuperando 1d6 pontos de vida ou armadura por 2 rodadas (pós combate essa cura some, então é importante anotá-la)

VONTADE INABALÁVEL: 1 de Estamina

Resiste a uma condição negativa por 1d4 rodadas.

SENTE A PRESSÃO: 3 de Estamina

Após um golpe que de acima da média de dano, inimigo faz teste de INT se tirar menos que o dano aplica, o inimigo está Ansioso (caso o inimigo passar no teste de INT a estamina não é descontada).

GUARDIÃO MENTAL: 6 de Estamina

Se tornar temporariamente resistente a talentos de POD por sua quantidade de CON em rodadas (ex 5 de CON= 5 rodadas).

POSTURA DE FERRO: 2 de Estamina

Se tornar temporariamente resistente reduzindo dano = a sua CON por 1d4 rodadas.

BLOQUEIO BRUTO: 8 de Estamina

Ganhar +15 em bloqueio por 1d4 rodadas

REUTILIZAR: 8 de Estamina

O próximo ataque receberá. Metade dele é somado na sua diminuição de dano pela sua quantidade de CON em rodadas:

EU ESTOU AQUI: 5 de Estamina

Pode se lançar na frente de um ataque podendo reagir no lugar do atacado.

CABEÇADA: 2 de Estamina

Depois de realizar um bloqueio pode realizar uma cabeçada, CON x CON quem perder fica Atordado nesse turno.

DOR IGNORADA: 6 de Estamina

Sempre que cair em uma condição negativa, você pode adiar o efeito para a próxima rodada.

FÔLEGO DE GUERRA 5 de Estamina

Sempre que resistir completamente a uma condição negativa, pode gastar 5 de estamina pra recuperar 1d4 de vida ou armadura.

FOCO NA DOR: 6 de Estamina

Ao sofrer dano, seu próximo ataque corpo recebe +3d6.

TALENTO DE AGI

RITMO IMPLACÁVEL: 2 de Estamina

O próximo ataque pode fazer usando AGI.

SENTIDO ACELERADO: 2 de Estamina

Aumentar temporariamente seus reflexos, ganhando +1 em AGI durante 1d4 rodadas.

OFENSIVA FANTASMA: 3 de Estamina

Realiza um ataque rápido, causando dano adicional de AGI em d4 em testes de Combate. (ex: AGI 2= 2d4).

INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA: 2 de Estamina

Recebe uma vantagem em teste de esquiva por sua quantidade de AGI em rodadas.

SURTO DE AÇÃO: 4 de Estamina

Se movimentar em uma velocidade absurda por 1 rodada, permitindo atacar ou se mover 2 vezes nessa rodada. (pode usar essa habilidade a sua quantidade de AGI em vezes. ex: AGI 2 = pode usar duas vezes).

CONTROLE DE PRESSÃO: 4 de Estamina

Sempre que esteja lutando com mais um oponente ganha 2 ações de ataque.

MALDITO TALENTO: 6 de Estamina

Você se move de uma maneira muito ágil. Caso tome um ataque pode ativar essa habilidade para dividir esse dano em duas armaduras diferentes.

MAIS RÁPIDO DÁ PRÓXIMA VEZ: 4 de Estamina

Caso falhe em um teste de AGI, o próximo teste soma metade do bônus novamente. (Ex: d20+10 -> d20+15)

VAPT VUPT: 8 de Estamina

Se move tão rápido que cria ilusões visuais da sua presença. Escolha um número de 1 a 3, enquanto não atacar e estiver com essa habilidade ativa o inimigo precisa rodar 1d3 para tentar acertar você. Se na sorte ele acertar o mesmo número que você, pode realizar o ataque. Caso não considera uma esquiva sua. (caso use “O Próprio vento”, você soma o valor máximo da sua esquiva, por exemplo: 4d4+12 = +24).

PASSOS LEVES: 6 de Estamina

Após uma esquiva pode somar o seu level em bônus para o seu próximo teste de combate.

INSTINTO DE CAÇADOR: 4 de Estamina

Contra inimigos com menos quantidade de AGI que você pode gastar 4 de estamina para ter +2d6 em testes de combate.

MOVIMENTO LIMPO: 4 de Estamina

Em combate sempre que passar em um teste de AGI ganha +1d6 em testes até o final da rodada.

Melhora nos Talentos de Atributo

A partir do nível 4, sempre que pegar um Aumento de Atributo você pode escolher ou um Talento de Atributo relacionado ao atributo que você adicionou a mais ou escolher uma Melhora do Talento de Atributo que você já possui, podendo quando for usar escolher usar ou a melhora ou o padrão da habilidade.

TALENTO DE FOR

ATAQUES MÚLTIPLOS: 12 de Estamina

Realiza mais 4 ataques em uma rodada só.

GOLPE INTERNO: 6 de Estamina

Realiza um ataque especial, ignorando a armadura causando dano diretamente na vida ou caso seja um monstro dando dano direto nas brechas. O dano é igual a sua FOR em d10

(Ex: FOR 3 → 3d10 de dano direto na vida)

FÚRIA EM FOCO: 12 de Estamina

Ganha mais 2d no ataque e entra em estado enfurecido.

(Ex: d12 -> 2d20) (Mais 1d quando o dado é D20 vira mais um D20)

INVESTIDA PODEROSA: 6 de Estamina

Realiza um ataque devastador, causando dano adicional de FOR em d8 de dano.

GOLPE ATORDOANTE: 10 de Estamina

realizar uma investida causando dano adicional de 4d6 e derrubando o adversário

ARREMESSO DINÂMICO: 6 de Estamina

Lançar um objeto pesado ou uma arma de arremesso com força amplificada,
+2d8 item pequeno; +4d6 item médio; +6d20 item grande (precisa de FOR 4)

FORÇA DO IMPACTO: 16 de Estamina

Passa essa rodada acumulando para realizar um grande ataque na próxima. Somando três vezes o dano no próximo ataque. Porém não pode agir no próximo turno.

ONDE DE CHOQUE: 8 de Estamina

Seus golpes são potentes a ponto de rasgar o ar. A cada 2 de FOR na sua ficha, ganha +15 em testes de combate até o final da cena.

MEGA ATAQUE: 10 de Estamina

Realiza um ataque aéreo em direção à cabeça do inimigo ganhando +15 no ataque. Caso acerte, ele fica Desorientado nessa rodada e se não passar em um teste de CON entra em estado de Sangrando.

IMPACTO PLANETÁRIO: 10 de Estamina

O usuário tem a força absurda e capaz de feitos incríveis, quando realiza um ataque o alvo deve realizar um teste de CON para levantar sua guarda novamente, se falhar o alvo fica Enfraquecido e Desorientado na próxima rodada.

MOMENTO IRREVERSÍVEL: 8 de Estamina

Caso seu ataque cause mais do que sua média de dano, ao ativar essa habilidade, deixa o inimigo desorientado até o final deste turno. Enquanto estiver desorientado todos os testes contra o inimigo são feitos com Vantagem

PRESSÃO CONSTANTE: 12 de Estamina

A cada dois ataques no mesmo inimigo pode ativar essa habilidade, causando dano adicional de FOR em d8 de dano nos próximos dois ataques.

TALENTO DE POD

AQUELE SORRISO: 10 de Estamina

Destrai o adversário com uma atitude carismática, fazendo com que ele perca 2 rodadas.

OLHAR JULGADOR: 6 de Estamina

Tenta o adversário, deixando amedrontado e ansioso, (POD seu vs INT adversário). caso passe o adversário está amedrontado e ansioso.

RESENHA: 3 de Estamina

Você pode tentar persuadir um NPC a fornecer informações ou ajuda adicional. ganha +8 em teste de POD.

PARA COM ISSO BOBINHO: 8 de Estamina

“Hipnotiza” temporariamente um adversário, (POD seu vs INT adversário). caso passe faz ele obedecer a um comando mais complexo.

SINTA SE A BAIXO: 8 de Estamina

(POD seu vs INT adversário) para convencer um inimigo a hesitar em seus ataques fazendo com que ele role com 2 desvantagens em suas jogadas de ataque.

POTENCIALIZAR: 15 de Estamina

Pode fornecer pra um aliado ou inimigo um Estado/Condição a sua escolha que faça sentido dentro da cena com o triplo de efetividade. Menos os estados de Morrendo e Inconsciente.
(ex: enfurecido -> +6 em vez de +2).

FLUXO: 16 de Estamina

Contra alvos que estejam em condição negativa, pode usar o seu PODx2 em vez de FOR pra realizar ataques.

LEMBRETE MORTAL: 20 de Estamina

Quando está em combate a sua presença é ameaçadora até para aqueles que podem se recompor. Dentro de combate pode realizar um teste de POD contra um alvo, se ele falhar todos os efeitos de cura dele são negados, não podendo receber cura durante a cena. Só pode usar uma vez por inimigo retirando no final de uma cena.

PASSE DE MÁGICA: Variável

Compartilha da sua Estamina para um aliado podendo dar o máximo o seu POD x 3.

PRESENÇA OPRESSORA: 6 de Estamina

Sempre que um inimigo falhar em um teste contra suas técnicas de POD, pode ativar essa habilidade, fazendo com que ele tenha **-5 em todos os testes mentais** até o início do próximo turno.

AUTORIDADE NATURAL: 8 de Estamina

Liderança sempre foi seu forte. Aliados próximos à você recebe +5 em testes para resistir a condições negativas.

LEITURA DE CAMPO: 15 de Estamina

Pode trocar um teste geral por um teste de POD+5 se conseguir ser coerente e fazer sentido na cena.

TALENTO DE INT

FUGA CALCULADA: 4 de Estamina

Para usar o ambiente ao seu favor improvisado em um local (seja criativo), impedindo a movimentação do adversário que passar por ela e dando 2d10 de dano.

PONTO FRACO: 8 de Estamin

Identifica rapidamente uma fraqueza no adversário, permitindo rolar com vantagem e +10 o seu próximo ataque, ou o ataque de um aliado.

NOSSO PODER: 10 de Estamina

Poder copiar um dos talentos utilizados ou habilidade de estilo de luta usados em combate ganhando uma vantagem e +5 ao utilizá-la

(só válido para o combate em questão, podendo usar um já observado em algum momento caso tre 25 em uma rolagem de INT pra se lembrar do golpe)

LI ISSO EM ALGUM LUGAR: 4 de Estamina

+10 em teste de INT sobre histórias em geral ou acessar conhecimentos e obter informações.

PEÇAS NO TABULEIRO: 8 de Estamina

Bola uma estratégia perfeita, prevendo os movimentos do adversário e aumentando a precisão de seus ataques ganhando +2d12 por sua quantidade de INT de rodadas.

HOJE EU TÔ COM SORTE: 4 de Estamina

Sugira para o mestre que seu personagem tem um item que faça sentido com o contexto da cena, o mestre desafiará o player em um jogo de sua escolha, podendo ser pedra, papel ou tesoura, ou jogo da velha, o que é? o que é? e outros use sua criatividade. Se o mestre ganhar você não tem o item, se player ganhar, terá o item consigo. Podendo fazer uma melhor de 3 para decidir.

QUEBRA CABEÇA: 8 de Estamina

O mestre daria 5 dicas sobre o que deve constituir sua ação. Caso você entenda essas cinco dicas durante o restante do cena você escolhe dois atributo para rolar vantagem e +5. Caso erre, tem mais três chances para descobrir. Quando bem sucedida não pode usar essa habilidade novamente.

TODAS AS PEÇAS SE ENCAIXARAM: 12 de Estamina

Caso tenha êxito em alguma habilidade relacionada a estratégia, entra em um estado de Fluxo, podendo somar a sua INT em testes. Em teste de combate, soma sua INT em d10, e fora apenas o bônus. Se tomar dano o efeito acaba.

SABE MUITO: 4 de Estamina

Você consegue ler as pessoas muito facilmente. Rolando um teste de INT com dt estipulada pelo Mestre, caso passe pode revelar algum status do seu inimigo. (Ex: Estamina, Armadura, Vida). Ganhando +5 no próximo teste de D20 que rolar contra o alvo analisado.

JOGADA PERFEITA: 8 de Estamina

Realiza um teste de INT, caso passe recebe +1d20 em seu próximo teste. Podendo ser em um Teste Geral ou de Combate

LEITURA CORPORAL: 10 de Estamina

Analiza o inimigo muito bem já sabendo qual é o seu próximo passo. Após observar o inimigo por uma rodada pode somar a sua INT em d8 no próximo teste de combate.

ANTECIPAÇÃO: 15 de Estamina

Você consegue entender o campo de batalha e como cada peça vai se mexer. Gastando 15 de Estamina pode **agir antes de um inimigo específico**, independentemente da iniciativa. Tendo +10 na primeira rolagem.

TALENTO DE CON

REGENERAÇÃO RÁPIDA: 15 de Estamina

Se regenerar rapidamente, recuperando 2d20 pontos de vida ou armadura por 2 rodadas.
(pós combate essa cura some, então é importante anotá-la).

VONTADE INABALÁVEL: 5 de Estamina

Resiste a uma condição negativa por 1d10 rodadas.

SENTE A PRESSÃO: 7 de Estamina

Após um golpe que de acima da média de dano, inimigo faz teste de INT se tirar menos que o dano aplica, o inimigo está Ansioso e tem -7 em todos os testes contra você (caso o inimigo passar no teste de INT a estamina não é descontada)

GUARDIÃO MENTAL: 12 de Estamina

Se torna temporariamente resistente a talentos e dons de POD por sua quantidade de CONx2 em rodadas e ganha uma vantagem na próxima rolagem caso usem algum talento de POD em você durante essas rodadas.

POSTURA DE FERRO: 12 de Estamina

Se tornar temporariamente resistente reduzindo dano = ao triplo da sua CON por 2d4 rodadas.

BLOQUEIO BRUTO: 15 de Estamina

Ganhar +25 em bloqueio por 2d4 rodadas

REUTILIZAR: 16 de Estamina

O próximo ataque receberá. Todo o dano que receber é somado na sua diminuição de dano pela sua quantidade de CON em rodadas:

EU ESTOU AQUI: 8 de Estamina

Pode se lançar na frente de um ataque podendo reagir no lugar do atacado. Ganhando vantagem e +10 nesse teste.

CABEÇADA: 4 de Estamina

Depois de realizar um bloqueio pode realizar uma cabeçada, CON x CON quem perder fica Atordoadado e caído. Tendo que passar em um teste de CON para sair desses estados.

DOR IGNORADA: 10 de Estamina

Sempre que cair em uma condição negativa, você pode adiar o efeito para a próxima rodada. Tendo +5 no teste pra resistir a condição.

FÔLEGO DE GUERRA 8 de Estamina

Sempre que resistir completamente a uma condição negativa, pode gastar 5 de estamina pra recuperar 1d20 de vida ou armadura.

FOCO NA DOR: 10 de Estamina

Ao sofrer dano, seu próximo ataque corpo recebe +3d12.

TALENTO DE AGI

RITMO IMPLACÁVEL: 6 de Estamina

Consegue atacar usando AGI durante a sua AGI em rodadas.

SENTIDO ACELERADO: 6 de Estamina

Aumentar temporariamente seus reflexos, ganhando +2 em AGI durante 4 rodadas.

OFENSIVA FANTASMA: 6 de Estamina

Realiza um ataque rápido, causando dano adicional de AGI em d8 em teste de combate.

(ex: AGI 2 = 2d8)

INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA: 6 de Estamina

Recebe uma vantagem e sua quantidade de AGI em teste de esquiva por sua quantidade de AGI em rodadas

(Ex: AGI 3 = +3 e vantagem)

SURTO DE AÇÃO: 12 de Estamina

Se movimentar em uma velocidade absurda por 1 rodada, permitindo atacar ou se mover 3 vezes nessa rodada.

(pode usar essa habilidade a sua quantidade de AGI em vezes. Ex: AGI 2 = pode usar duas vezes)

CONTROLE DE PRESSÃO: 8 de Estamina

Sempre que esteja lutando com mais um oponente ganha 2 ações de ataque e 2 lugares na iniciativa.

MALDITO TALENTO: 10 de Estamina

Você se move de uma maneira muito ágil. Caso tome um ataque pode ativar essa habilidade para dividir esse dano em quatro armaduras diferentes.

MAIS RÁPIDO DÁ PRÓXIMA VEZ: 8 de Estamina

Caso falhe em um teste de AGI, o próximo teste soma todo em bônus utilizado no anterior. (Ex: d20+10 -> d20+15).

VAPT VUPT: 16 de Estamina

Se move tão rápido que cria ilusões visuais da sua presença. Escolha um número de 1 a 8, enquanto não atacar e estiver com essa habilidade ativa o inimigo precisa rodar 1d8 para tentar acertar você. Se na sorte ele acertar o mesmo numero

que voce, pode realizar o ataque. Caso não considera uma esquiva sua. (caso use “O Próprio vento”, você soma o valor máximo da sua esquiva, por exemplo: $4d4+12 = +24$).

PASSOS LEVES: 10 de Estamina

Após uma esquiva pode somar o seu levelx2 em bônus para o seu próximo teste de combate.

INSTINTO DE CAÇADOR: 8 de Estamina

Contra inimigos com menos quantidade de AGI que você pode gastar 8 de estamina para ter +2d12 em testes de combate.

MOVIMENTO LIMPO: 6 de Estamina

Em combate sempre que passar em um teste de AGI ganha +1d12 em testes até o final da rodada.

PASSIVAS

Tú falou oq?:

pode entrar no estado de enfurecido quando quiser

Golpes Precisos:

Recebe um bônus de +2 ao acertar crítico nos dados.

Olhos Atentos:

O personagem é excepcionalmente atento a detalhes. Ele recebe um bônus de +2 em testes de INT para detectar armadilhas, emboscadas ou mentiras.

Mestre da Agarrada:

O personagem é excepcional em imobilizar oponentes. Ele recebe um bônus de +2 em testes para imobilizar e manter imobilizado.

Arma Improvisada:

O personagem é eficaz ao usar objetos do ambiente como armas improvisadas. Ele recebe um bônus de +5 em testes de ATK com objetos improvisados, perdendo o objeto após o fim do combate.

Chute Preciso:

Os chutes do personagem são particularmente poderosos. Ele recebe um bônus de +10 em testes de Ataques / Bloqueios com chutes.

Soco Potente:

Ataques desarmados do personagem são particularmente poderosos. Ele recebe um bônus de +10 em testes de Ataques / Bloqueios com socos.

Mira Precisa:

O personagem é habilidoso em arremessar objetos com precisão. Ele recebe um bônus de +2 em testes de precisão.

Acostumado com o Escuro:

Mesmo quando cego ou com a visão restringida, não sofre penalidades e ganha +2 em todos os testes

Força do Subconsciente:

Quando inconsciente, o personagem tem a capacidade de acordar mais facilmente. Ele tem um bônus de +2 em testes de CON para acordar.

Frenesi Implacável:

Em estado de fúria, da +8 em golpe e bloqueio em vez de +4.

Coragem Inabalável:

Tem -1 em amedrontado em vez de -4.

Determinação Sonolenta:

Enquanto sonolento, o personagem recebe um bônus de +5 em testes, quase como se não controlasse ela muito bem enquanto está com sono.

Soltante:

Quando imobilizado, -2 em esquiva em vez de -4, e tem vantagem para sair do estado de imobilizado

Adaptação ao Medo:

O personagem mantém um pensamento relativamente claro, pode usar teste de INT pra sair do estados negativos.

Reação Rápida:

O personagem mantém seus reflexos afiados. Ele recebe um bônus de +2 em teste de AGI.

Força Instintiva:

O personagem é forte. Ele recebe um bônus de +2 em teste de FOR.

Carisma Natural:

Você é alguém carismático. Ele recebe um bônus de +2 em teste de POD.

Coisa de Nerd:

O personagem é nerd. Ele recebe um bônus de +2 em teste de INT.

Respiração Revigorante:

O personagem recupera sua compostura rapidamente após ser desmaiado. Gasta automaticamente 6 PE para se levantar imediatamente.

Foco Interno:

O personagem é capaz de se concentrar profundamente, mesmo sob pressão. Ele ganha um bônus de +2 em testes de CON para resistir a estados negativos.

Vigor Revigorante:

O personagem é vigoroso. Ele recebe um bônus de +2 em teste de CON.

Mente Clara:

O personagem é capaz de manter um pensamento claro mesmo sob pressão. Ele reduz o custo de Estamina pela metade por 1d4 rodadas quando está nos Estados Negativos.

Sem medo de sangue:

O personagem tem uma maior resistência ao sangramento. Reduz o dano causado pelo estado "Sangrando" pela metade

Fúria devastadora:

Quando em estado de Enfurecido ganha vantagem em testes de luta

Medo da Morte:

Quando está com alguma parte da armadura zerada e pode receber dano na VIDA, ganha +5 em todas as rolagens

Coordenação Tática:

Caso esteja ao lado de um aliado testes que não sejam de combate ganham um bônus de +2, recebendo uma “ajuda” desse aliado no teste

Revezamento de Golpes:

Se um aliado acertar um ataque em um inimigo antes de você no mesmo turno, você recebe +5 no seu ataque contra o mesmo inimigo.

Olhos Sempre Abertos:

Gastando 5 de Estamina automático não é pega em ataques furtivos e seus efeitos.

Plano B:

Se um aliado errar um teste, uma vez por cena, você pode usar sua reação para permitir que ele role novamente com +5 no teste.

Cobertura Rápida:

Se um aliado cair (chegar a 0 PV) e estiver em alcance curto, você pode usar sua ação para se mover até ele e fornecer +2 nos testes de CON para ele não morrer, além de poder usar um item ou técnica de cura imediatamente.

Abra cadabra:

Ganha vantagem em todos os testes de Poder.

Osso duro de roer:

Ganha vantagem em todos os testes de Constituição.

Papaleguas:

Ganha vantagem em todos os testes de Agilidade.

Popeye:

Ganha vantagem em todos os testes de Força.

Eu sabo:

Ganha vantagem em todos os testes de Inteligência.

Azarão:

Caso tenha 3 testes falhos em uma cena, pode ter um teste garantido. Só ativa uma vez por cena

Nada me para:

Quando em algum estado negativo relacionado a físico (Ex: Cego, Agarrado, Surdo...) ganha vantagem em todos os testes

Generosidade:

Sua confiança é inspiradora. Caso de algum equipamento seu para um aliado o aliado na primeira ação com esse equipamento ganha vantagem.

Memórias do Passado:

Caso faça algo que remeta a alguém importante pra vc pode realizar um teste de POD, caso passe recupera 1d10 de estamina

Poder da Amizade:

Uma vez por cena pode realizar uma rolagem em conjunto com a pessoa que considerar “melhor amigo” ganhando vantagens em todos os testes seguintes até você ou seu “melhor amigo” errar um ataque.

Tico e Teco:

Caso outra pessoa também escolha essa passiva, enquanto os dois estiverem em cena jogam todas as rolagens de D20 com vantagem. Só funciona se conhecer minimamente e se tiver certa sinergia com a outra pessoa que tiver a passiva.

Sobra nada:

Sempre que zerar a armadura de alguém recupera 1d10 de Estamina

Saber tudo, é ganhar tudo:

Sempre que usar um talento de atributo de inteligência ganha vantagem no próximo teste.

Aprendiz Talentoso:

A cada 4 turnos que se passam em um combate, você recebe mais um em um atributo a sua escolha (Se perdendo ao final do combate).

Gênio:

Você recebe mais um talento aleatório, do seu pior atributo. (rola 1d10 para escolher). Só contando pra atributos com 1, não com 0.

Passos Sorrateiros:

Você é extremamente furtivo, e quase não percebem você chegando. Recebe +2 em Furtividade

Proativo:

Sua estamina durante seu primeiro turno é completamente anulada, não gastando nada. Req: +3 AGI

Ágil:

Soma o dobro da sua AGI em bônus em seus testes de Esquiva.

Bruto:

Soma o dobro da sua FOR em bônus em seus testes de Ataque.

Paredão:

Soma o dobro da sua CON em bônus em testes de Bloqueio.

Olhos de um deus:

Soma +2 em todos os bônus de passivas vindos do seu Dom Herdado

Bloqueio Perfeito:

Toda vez que criticar em um dado de bloqueio soma +3 de bônus da rolagem

Caçador:

A cada 3 brechas que você conseguir em Monstros ganha +10 em testes de combate até a derrota do mesmo.

Domador:

Toda vez que for interagir com um animal ou monstro recebe +2 em teste de comunicação pacífica com ele

Inspirador:

Sempre que passar em um teste, aliados próximos ganham +2 para testes de aliados.

Olhos que tudo veem:

Uma vez por cena gastando 5 de Estatina automaticamente recebe uma visão através da névoa.

Acho melhor o outro:

Sempre que trocar de alvo em um combate recebe uma vantagem na primeira rolagem contra ele.

Bebum:

Sempre que estiver na condição de embargado, não recebe os seus malefícios e ganha a condição focado.

Escoteiro:

Começa a campanha com um manual de escoteira. Ganhando vantagem e +2 em testes de sobrevivência ou relacionados.

Bala no alvo:

A cada 2 críticos em testes de combate com armas relacionadas a pontaria, dá +1d8 de dano.

Bicho do mato:

Anula a primeira condição negativa que receber em uma cena.

Faro apurado:

Ganha +2 em testes para encontrar e seguir rastros.

Quando eu me levantar:

Quando entrar em um estado negativo relacionado a físico (Ex: Caído, Agarrado, Surdo...). Pode realizar um ataque desprevenido à origem da condição.

Sangue de Cobra:

Toda vez que entrar em um estado de Envenenado, Embriagado ou Náusea pode realizar um teste de CON para sair do estado.

Pugilista:

Quando desarmado ou usando armas de punho adiciona 1d6 a mais de dano para cada 2 pontos de força que o usuário tem (ou seja, se tem 2 de força é 1d6 e se tem 4 é 2d6).

Farmador de Aura:

Quando ganha de um teste tendo uma diferença de 10 entre os dados ganha vantagem na próxima rolagem.

200%:

Crítico em todos os dados é reduzido em 1.

Pés Rápidos:

Se posiciona de maneira que sua esquiva é aprimorada, ganhando 1d6 a mais de esquiva para cada 2 pontos de agilidade que o usuário tem (ou seja, se tem 2 de Agilidade é 1d6 e se tem 4 é 2d6).

Mesa de Criação:

Toda vez que criar alguma coisa tem o dobro INT somada nos testes com a criação.

Mestre Marcial:

A primeira habilidade de um estilo de luta que usar em uma cena é gasto nulo.

Artista:

Recebe +2 em testes de artes/performances.

Dano Compartilhado:

A primeira condição que receber em combate pode compartilhar com outro alguém. Podendo ser tanto positiva quanto negativa.

Mestre Curandeiro:

Soma o dobro da sua INT em bônus de alguma habilidade ou ação de cura.

Sanguinário:

Sempre que entrar no estado de sangrando entram também em estado de Focado.

Anjo guardião:

Após tomar um ataque que zeraria uma armadura ou vida, fica com 1 na mesma. Só pode usar uma vez por cena.

Benção Artística:

Sempre que demonstrar sua arte aos outros, deixe eles em estado de Focado pela sua quantidade de POD em rodadas. Só pode usar uma vez por cena.

Piromaniaco:

Ganha +2 em testes relacionados a chamas. Em testes de combate é +2 em cada dado.
(4d4 -> 4d4+2+2+2+2)

Controlador:

Todo ser que esteja no seu controle recebe +1d nos testes de combate.

Clarividência:

Durante o começo de uma cena rola 1d20. Podendo escolher trocar um teste por esse resultado.

Iniciativa Aprimorada:

Ganha +2 em teste de iniciativa. Caso for o primeiro por conta disso ganha +2d8 em teste de combate por 1d4 rodadas.

Mais uma vez:

Logo após efetuar um disparo bem-sucedido, pode fazer um novo teste para tentar acertar novamente o mesmo alvo com penalidade de -10 a cada tiro a mais do que um. Só pode usar uma vez por turno.

(Ex: se tiver efetuado 5 ataques é -50)

Nascido do sertão:

Reduz a sua CONx2 em danos de fogo

Grita baixo:

Recebe um teste de furtividade garantido uma vez por cena.

Nascido do alasca:

Reduz a sua CONx2 em danos de frio.

Fofoca:

Recebe um teste de percepção garantido uma vez por cena.

Sortudo:

Depois do primeiro crítico em d20 ganha +5 no próximo teste e -5 no seguinte.

Ímpeto:

A primeira vez que entrar em estado de morrendo por zerar mais de uma armadura fica em pé por duas rodadas entrando no estado de Enfurecido.

Mentiroso:

Mentir te faz bem. Toda vez que for bem sucedido em um teste de enganação recebe 1d4 de Estamina.

Luteado:

Recebe +5 em testes gerais enquanto utiliza mais de 2 armas em uma rodada.

Rato da cidade:

Recebe o dobro do seu INT em testes de combate em ambiente urbano.

Rato do campo:

Recebe o dobro do seu POD em testes de combate em ambiente rural/florestas.

Sem energia:

Pode usar mais uma habilidade sem desmaiar caso sua Estamina zere.

Comandante:

Ganha vantagem em testes caso esteja liderando a equipe.

Mano a mano:

Ganha +2 em testes caso esteja lutando sozinho com um inimigo só.

Grandão lá no céu:

Ações inusitadas ou com riscos grandes ao personagem tem um bônus de +2 e se a ação for bem sucedida o mesmo receberá vantagem na próxima ação.

Carai ratin:

Quando o usuário é o primeiro na iniciativa, terá +5 em sua primeira ação de combate.

Metaleiro:

Toda vez que estiver escutando/cantando alguma música, receberá vantagem em seus testes.

Esforço Físico:

Escolhe uma habilidade para ter o custo diminuído em 2 de estamina (Não redutível a 0).

Descanso calculado:

Recupera sua PODx2 de vida e armadura em uma ação de interlúdio

Sedenta por Sangue:

Converte metade do dano de Sangrando aplicado a si em estamina.

Coração de Aço:

Recupera sua CONx2 de vida e armadura em uma ação de interlúdio

Redenção:

Após passar em um teste que falhou outras 3 vezes em uma cena ganha +5 no próximo teste.

Espinhoso:

Caso acertem um dano físico corpo você reage como um “porco espinho” dando automaticamente sua CONx2 de dano contra atacante.

Dança da Morte:

Após quebrar a armadura ou acertar 4 brechas em um ataque de um oponente. Recupera 2 de armadura ou vida automaticamente.

Foco no objetivo:

Quando entra no estado Focado também entra no estado motivado

Oportunidade:

Recebe vantagem em testes contra inimigos Desprevenidos.

Hemodrenario:

Todo ataque que acertar recupera sua FOR na sua vida.

Não é tudo isso:

O primeiro golpe que receber em uma cena tem o dano reduzido pela metade.

Um momento:

Quando ficar um turno sem receber dano, poderá regenerar sua CON em uma das suas armaduras.

Estrela Desviada:

Durante o seu POD em sempre que errar um ataque pode rolar mais uma vez o teste. Podendo re rolar um ataque por turno.

Rosa azul:

O usuário é conhecido por fazer o impossível sempre que aparece em combate, quando realiza com sucesso uma ação que é considerada impossível (ou muito difícil) entra no estado de Motivado e Focado por 1d4 de rodadas.

Túmulo do guerreiro:

Uma vez por combate quando cair a 0 PV, o usuário é envolvido por uma energia divina e após passar 1 turno incapacitado, retorna com 2x seu level de vida e estamina regenerada. Desmaiando assim que a cena acabar.

Ah foi difícil fazer:

Caso falhe na execução do seu Dom Inato a próxima rolagem tem +2.

Brincando com sua cabeça:

Sempre que um inimigo entrar em uma **condição negativa causada por você**, você recupera **1d4 de Estamina**.

Vou lá fazer outro:

Sempre que passar em um teste com o Dom inato ganha +2 na próxima rolagem.

Perdeu aura:

Toda vez que um oponente falhar em um teste contra você ele tem -2 no seu próximo Teste Geral.

Adaptação constante:

Sempre que um inimigo mudar de estratégia (trocar alvo, arma, postura ou habilidade), você recebe **+2 no próximo teste** contra ele.

Queima roupa:

Aumenta 1d dos dados de ataque de testes de disparos.

O'Que você fez????:

Ganha mais +2 na rolagem em testes depois de ser pego Desprevenido.

Vc tá bravo?:

Ganha o bônus de Enfurecido de outra pessoa em cena.

Tiro Perfeito:

A cada 3 críticos em testes de combate com armas relacionadas a pontaria, dá +1d4 de Estamina.

No pé ou na mão:

Ganha vantagem em testes de arremesso ou com armas a distância depois de ter acertado 2 golpes no mesmo alvo.

Silenciador:

Ganha +2 em testes para voltar a entrar no estado de furtividade.

OLHA A FACA:

Ganha +2 em testes de ataque ou geral utilizando uma lâmina pequena.

SNIPER É APELAÇÃO:

Ganha +2 em testes para chegar em inimigos que estejam atacando à distância.

Vem na mão:

Ganha +2 em testes para desarmar oponentes.

Igual tomate:

Ganha +5 em testes para atacar oponentes que estejam Derrubados.

Predestinado:

???

ESTILO DE LUTA

DEFENSIVO:

Aprende no Nível 2:

Substitui um dos dados de **bloqueio** por um **1d6**.

Passiva: Ganha um bônus de **+2 em testes de CON**.

- **Habilidades associadas:**

Devolução: 2 Estamina

Após ativar, metade do próximo dano recebido é somado no seu próximo golpe.
(Por exemplo, caso tome 12 de dano, seu próximo golpe terá +6.)

Aprende no Nível 6:

Substitui um dos dados de **bloqueio** por um **1d8**

Passiva: **Substitui** o **+2** por **+4** em **em testes de CON**.

- **Habilidades associadas:**

Guerreiro: 8 Estamina

Ao ativar Guerreiro diminuindo os danos e dores causados por ferimentos físicos, o próximo dano que o usuário receber será dividido pela metade.

(Caso esteja com a Devolução ativa o dano pra devolução não é dividido)

(Por exemplo, caso receba um ataque que cause 20 de dano, o dano é 10.)

Aprende no Nível 9:

Ganha +1d10 em testes de **bloqueio**.

Passiva: **Substitui** o **+4** por **+6** em **em testes de CON**.

- **Habilidades associadas:**

Muralha: 12 estamina

Ao ativar Muralha ao sofrer um golpe, você anula qualquer efeito adicional do ataque (como empurrões, quedas, quebras de defesa, penalidades ou debuffs), mesmo que o dano ainda seja aplicado normalmente. Ganhando o valor do golpe recebido no seu próximo bloqueio.

OFENSIVO:

Aprende no Nível 2:

Substitui um dos dados de **ataque** por um **1d6**.

Passiva: Ganha um bônus de **+2** em **em testes de FOR**.

- Habilidades associadas:

Implacável: 2 Estamina

Após um ataque bem-sucedido, para realizar um ataque adicional imediatamente, causando dano igual ao seu último ataque

Aprende no Nível 6:

Substitui um dos dados de **ataque** por um **1d8**.

Passiva: **Substitui** o **+2** por **+4** em **em testes de FOR**.

- Habilidades associadas:

Zona: 8 Estamina

Ao ativar a zona, soma a quantidade de dados roladas no ataque e joga essa quantidade em d4

Ex: Ataque -> 5d4+1d6+1d8+2d12 = 9 dados -> +9d4 no ataque

Aprende no Nível 9:

Ganha +1d10 em testes de ataques.

Passiva: **Substitui** o **+4** por **+6** em **em testes de FOR**.

- Habilidades associadas:

Selvagem: 10 Estamina

Você realiza uma ataque rápido, causando dano adicional de 1d12 e durante o resto do combate o dano do seu d12 é somado toda vez que critar em algum dado.

(Só pode usar 4 vezes por combate)

EVASIVO:

Aprende no Nível 2:

Substitui um dos dados de **esquiva** por um 1d6.

Passiva: Fornece um bônus de +2 em **em testes de AGI**.

- Habilidades associadas:

Passos Rápidos: 2 Estamina

Ao ativar, durante 1d quantidade de AGI turnos, ganha +2 de esquiva a cada rodada ativo e durante esse período toda vez que o usuário esquivar com sucesso, ganha extra no próximo turno.

Aprende no Nível 6:

Substitui um dos dados de **esquiva** por um 1d8.

Passiva: Substitui o +2 por +4 em **em testes de AGI**.

- Habilidades associadas:

O Próprio vento: 4 Estamina

Se move em uma velocidade absurda, tendo uma esquiva garantida. A cada vez que utiliza, aumenta em +4 o custo de estamina (no começo de um novo combate, volta a custar 4 estamina).

Aprende no Nível 9:

Ganha +1d10 em testes de Esquiva.

Passiva: Substitui o +4 por +6 em **em testes de AGI**.

Dança Relâmpago: 10 Estamina

Caso tenha uma esquiva bem sucedida, adiciona o valor da sua última esquiva no seu próximo golpe (caso use “O Próprio vento”, você soma o valor máximo da sua esquiva, por exemplo: $4d4+12 = +24$).

TÁTICO:

Aprende no Nível 2:

Substitui um dos dados **d4** de um **aliado** por um **1d6**.

Passiva: **Recebe vantagem** caso esteja com alguma **condição positivo** com o personagem

- Habilidades associadas:

Comando: 2 pontos de Estamina

Dá uma ordem pra aliado, os fazendo receber +10 em testes pra executar essa ordem.

Aprende no Nível 6:

Substitui um dos dados **d4** de **dois aliado** por um **1d8**.

Passiva: **Caso aliado** esteja em **alguma condição negativa** pode fazer **teste de POD** pra **tirar ele desse estado**.

- Habilidades associadas:

Finta: 4 pontos de Estamina

Faz um teste de INT vs INT caso tire maior consegue furar o bloqueio, causando o próximo dano onde quiser no inimigo

Pode usar essa habilidade pra um ataque de aliado, o fazendo atacar na sua rodada, porém gastando o dobro de estamina (8 EST)

Aprende no Nível 9:

Dá **+1d10** em **teste** de **todos os aliado próximos**

Passiva: **Pode somar** sua **INT** ou **POD** **todos os testes**.

- Habilidades associadas:

Erga-se: 15 pontos de Estamina

Quando um aliado estiver desmaiado ou no estado de morrendo, ao utilizar ele se recupera por alguns instantes e pode utilizar um golpe usando de sua estamina pra realizar a ação.

PODEROSO:

Aprende no Nível 2:

Substitui um dos dados de **ataques mágicos** por um **1d6**.

Passiva: Fornece um bônus de **+2** em **testes** relacionados a **suas magias**.

- Habilidades associadas:

Excedente Arcano: 2 Estamina

Você pode aumentar o dado de dano da próxima magia em +1 nível (ex: 1d10 vira 1d12).

Aprende no Nível 6:

Substitui um dos dados de **ataques mágicos** por um **1d8**.

Passiva: **Substitui** o **+2** por **+4** em **testes** relacionados a **suas magias**.

- Habilidades associadas:

Núcleo Instável: 6 Estamina

Ao ativar essa habilidade ganha seu level x2 em bônus nos próximos testes de combate usando sua magia. Caso acerte soma seu level x3 assim subsequentemente até a sua quantidade de POD, Ex: 4 de POD vai até x4. Porém, caso erre o teste que tem o bonus toma metade do bonus acumulado em armadura geral.

(Ex: level 6 2x = +12 x4 = +24 | level 9 2x = 18 4x = 36)

Aprende no Nível 9:

Adiciona +1d10 em **dados** de **ataques mágicos**.

Passiva: **Substitui** o **+4** por **+6** em **testes** relacionados a **suas magias**.

- Habilidades associadas:

Explosão de Mana: 12 Estamina

Você libera uma rajada de energia mística descontrolada:

Escolha um alvo para que seu próximo ataque mágico cause o dobro de dano.

*Só pode ser usada a quantidade a sua quantidade de POD de vezes. Ex POD 4 -> 4 vezes usando essa habilidade.

SOCORRISTA:

Aprende no Nível 2:

Enquanto estiver em cena, **todos (Mortais e Criaturas etc...)** podem entrar no estado de **morrendo** (caso queira).

Passiva: Fornece um bônus de **+2** em **testes de INT**.

- Habilidades associadas:

Melhoras: 2 pontos de Estamina

Aumenta 1d de todos os dados de qualquer habilidade/item relacionada a cura.

Aprende no Nível 6:

Ganha **+1d12** a mais de **cura** para cada **2 pontos de inteligência** que o usuário tem (ou seja, se tem 2 de Inteligência é +1d12 e se tem 4 é +2d12).

Passiva: **Substitui** o **+2** por **+4** em testes de **INT**.

- Habilidades associadas:

Sopro Revigorante: 8 pontos de Estamina

Converte sua próxima cura em estamina temporária para um alvo curado. O valor sendo metade da metade ($\frac{1}{4}$) da cura realizada.

Aprende no Nível 9:

Ganha uma **ação adicional** relacionada a **Cura**

Passiva: **Substitui** o **+4** por **+6** em **testes de INT**.

- Habilidades associadas:

Salva Vidas: 15 pontos de Estamina

Ganha +10 em teste de tirar alguém de morrendo e caso estabilize pode colocar esse alguém em algum Estado/Condição positiva a sua escolha com o dobro de efetividade.

PROGRESSÃO POR LEVEL

Nível 01	1 Passiva, 1 Talento Poderes
Nível 02	Estilo de Luta
Nível 03	Passiva
Nível 04	Aumento de atributo e talento, Passiva
Nível 05	Level 2 Dos Dons
Nível 06	Estilo de luta
Nível 07	Aumento de atributo e Talento, Passiva
Nível 08	Passiva
Nível 09	Estilo de Luta
Nível 10	Level 3 Dos Dons
Nível 11	Aumento de atributo e Talento, Passiva
Nível 12	Passiva
Nível 13	Level 4 Dos Dons
Nível 14	Estilo de luta
Nível 15	Aumento de atributo e Talento, Passiva
Nível 16	Passiva
Nível 17	Level 5 Dos Dons
Nível 18	Estilo de luta
Nível 19	Aumento de atributo e Talento, Passiva
Nível 20	Despertar

A cada Level ganha a mais sua **CON x2** em **VIDA** e **ARMADURA** e sua POD x2 em Estamina

Ex: CON 3: +6 de VIDA e ARMADURA

POD 2: +4 de Estamina

CAPÍTULO 4: ÚLTIMOS RECURSOS

EQUIPAMENTOS

Dentro do Universo:

Existem três tipos principais de materiais do que são feitos os equipamentos de semideuses, materiais esses capazes de ferir e mandar os monstros para o Tártaro, caso o monstro seja vencido sem usar algum desses materiais é questão de pouco tempo até ele se reconstruir e provavelmente atacar de novo. Esses materiais são:

Bronze Celestial: Minerado do antigo Monte Olimpo;

Ouro Imperial: Usado principalmente na Roma antiga, criado a partir de um ritual esquecido que encantava as armas dando a elas as mesmas prioridades do Bronze Celestial.

Ferro Estige: Um metal extraído do Mundo Inferior sendo a contra parte do Bronze Celestial dentro dos domínios dos mortos.

Nenhum desses materiais consegue ferir mortais.

Dentro do sistema:

Armas dão mais dados somando o dano do membro usado para empunhar a arma. No caso dos arcos é a ponta da flecha que define se ela mata monstros ou não

EX: FOR 3 + estilo de luta OFENSIVO + Espada de bronze

Dano: $3d4+1d8+2$

Escudo dão mais dados somando os dados usados no membro que empunhar o escudo

EX: CON 2 + estilo de luta DEFENSIVO + Escudo ateniense

Bloqueio: $2d4+2+2d4+2$

Armaduras desses materiais dão alguma redução de danos em locais que estejam protegendo (Essas armaduras são diferentes da ARMADURA da ficha, essas são armaduras de verdade, as da ficha são uma proteção natural)

EX: Peitoral de Bronze Celestial -> redução de 15 de dano

Ambrosia e Néctar:

São as comidas dos deuses, para semideuses, recupera Vida/Armadura e Estamina

Ambrosia: 2d20 de Vida/Armadura

Néctar: 3d20 de Estamina

Caso um semideus consuma mais de 3 ambrosia/néctar em uma cena existe a possibilidade

entrar em combustão instantânea. Rolando 1d4, tire 4 no dano entra em estado de Queimando.

Bandagem e Kit Médicos:

Bandagem: 1d12 de Vida/Armadura

Ganha vantagem para tirar de estados de Sangrando.

Kit Médicos: 2d12+INT

Ganha vantagem e +5 para tirar de estados de Sangrando

ARMAS	BÓNUS DE DADOS	ALCANCE
Adaga de Bronze Celestial	1d4	Corpo a corpo
Espada de Bronze Celestial	1d8	Corpo a Corpo
Lança de Bronze Celestial	1d12	Curto/Corpo a corpo
Adaga de ferro Estige	2d4	Corpo a Corpo
Lança de ferro Estige	2d8	Curto/Corpo a corpo
Espada de Ferro Estige	2d12	Corpo a Corpo
Adaga Katoptris	2d4	Corpo a Corpo
Contracorrente	2d12	Corpo a Corpo
Arco curto	1d10	Médio
Arco longo	1d12	Longo
Arco das Caçadoras	2d12+AGI	Longo

ESCUDOS	BÓNUS DE DADOS
Escudo Espartano	2d4+FOR
Escudo Ateniense	2d4+INT
Escudo Grande	1d10+CON
Escudo Aegis	2d10

ARMADURAS	REDUÇÃO DE DANO
Armadura de Couro	5
Armadura de Ferro Estige	10
Armadura de Bronze Celestial	15

Adaga de Bronze Celestial/Adaga de ferro Estige:

Uma lâmina curta e afiada, como uma navalha ou uma faca militar.
Pode ser arremessada

Espada de Bronze Celestial/Espada de Ferro Estige:

Uma lâmina longa e afiada, podendo variar o lado do gume e seu formato ainda sendo uma espada

Lança de Bronze Celestial/Lança de ferro Estige:

Uma haste de madeira com uma ponta metálica. Pode ser arremessada.

Adaga Katoptris:

Sua primeira dona foi Helena de Tróia, então tem um histórico complicado. Katoptris significa espelho e pode proporcionar visões sobre o futuro para o seu dono, as visões são incertas e quase nunca confiáveis, mas ainda sim são visões do futuro.

Contracorrente:

Hoje em dia tem uma aparência de caneta quando escondida pela Névoa, mas quando destampada se transforma em uma espada longa de bronze celestial, tem um formato de folha com gume dos dois lados.
Passiva: sempre que perder a espada ela reaparece em seu bolso depois 1d4 rodadas

Arco curto/longo

Um arco e flecha comum, podendo variar o seu material.

Arco das Caçadoras:

Quando ativo o bracelete da lua se expande e vira um lindo e trabalhado Arco Longo, com detalhes prateado. Suas flechas feitas de energia lunar visam sempre acertar e neutralizar suas presas, causam 3d12+AGI de Dano e quando acertam formam uma armadilha de caçadora, o alvo deve ser bem sucedido em um teste de CON, ou ficará preso por 2d4 rodadas.

Escudo Espartano

Um escudo circular feito de bronze com o símbolo de Esparta estampado em seu estandarte

Escudo Ateniense

Um escudo circular feito de bronze com o símbolo de Atenas estampado em seu estandarte

Escudo Grande

É um grande escudo

Escudo Aegis

Escudo feito com a cabeça da medusa, podendo causar pavor aos inimigos apenas de olharem para a cabeça da górgona banhada em bronze.

Caso de mais da metade do dano empunhando o escudo o personagem que sofreu o ataque entra em estado de Amedrontado e Ansioso

Armadura de Couro

uma armadura simples feita de couro, não protege muito mas pode ser muito útil

Armadura de Ferro Estige

Um tipo de armadura muito rara, não muito diferente da armadura de bronze, porém ela ressoa bem com qualquer um ligado ao submundo, dando a ele +1d6 em contra ataques.

Armadura de Bronze Celestial

Uma armadura clássica grega sendo muito resistente perfeita para enfrentar qualquer monstro.

Bolsa dos 4 Ventos:

O que parece uma bolsa simples de pano guarda em seu interior o poder dos quatro ventos gregos. Contendo 4 cargas, você pode usar 1 vez cada habilidade desse item com uma reação, após todos os ventos serem liberados, o item perde seu poder, mas você ganha um ótimo saquinho pra guardar seus dracmas.

-Bóreas: O vento invernal do norte é gélido e perigoso, ao libera-lo você pode somar 15d10 de dano gélido a um ataque seu ou de um aliado.

-Noto: O vento quente do sul pode ser a medida mais segura na hora do perigo, ao libera-lo receba 15d10 em um teste de bloqueio seu ou de um aliado.

-Eurus: O vento imprevisível do leste é incerto mas conhece bem os perigos de uma tempestade, em caso de perseguição, perigo ou se precisar escapar de algum monstro ou divindades pode usa-lo, ao libera-lo ele levará você e seus aliados a um lugar seguro.

-Zéfiro: O vento suave do oeste é a escolha certa para evitar problemas e danos severos, ao libera-lo recebe 15d10 em um teste de esquiva seu ou de um aliado.

Pena de Íris:

As asas brilhantes da deusa Íris são tão conhecidas quanto seu dom de mensageira, e os semideuses que tiverem a sorte de encontrar uma dessas vai agradecer ao deuses, pois essa pena de aparência írisdecente lhe dá a capacidade de escrever mensagens em pleno ar e manda-la de maneira gratuita para qualquer pessoa.

Perfume de Flor de Lótus:

Uma fragrância magnífica feita da famosa flor de lótus, causa durante 1d4 rodadas um estado de Euforia e Distração, que dá a quem inalar esse perfume desvantagem em testes de Poder e Inteligência. Possui 5 cargas.

Tônico de Aletheia:

O que parece uma simples lata de um refrigerante de limão grego é na realidade um dos maiores elixires da verdade que você vai encontrar, ao ingerir o conteúdo desse recipiente o indivíduo será incapaz de mentir e terá desvantagem em qualquer teste para enganar ou criar ilusões por 2d4 turnos.

Arco do Rei de Ithaca:

Um item pertencente a um antigo herói grego que precisou enfrentar toda uma odisseia para retornar ao seu lar, pode ser a melhor pedida para os que visam a Força no lugar da Velocidade. Além de ser um ótimo guerreiro, ele era um excelente líder, usando palavras inspiradoras conceda um bônus de +5 aos seus aliados por 1d4 rodadas. Dano: 3d12+Força

Lança do Batedor:

Essa arma pertencia ao melhor amigo do grande herói Odisseu, que além de ser um ótimo explorador era conhecido pela sua lealdade para com os seus amigos. Ela lhe dá +5 e vantagem em testes de Sobrevivência, lhe permite também 1 vez por combate tomar o lugar de algum aliado quem esteja sendo alvo de algum ataque e reagir em seu lugar. Dano: 3d12+Agi

Espada do Primeiro Imediato:

Essa arma pertencia ao homem de confiança do grande herói Odisseu, Euriloco era um dos oficiais mais fortes e influentes da tripulação. Enquanto estiver portando essa arma pode sempre entrar no estado de Fúria, ganhando um bônus de +8 em golpes e bloqueio. Dano: 3d12+Força

Espelho de Circe:

Um espelho de mão que contemplou o rosto da feiticeira Circe algumas vezes antes de ser descartado, mas que guarda parte da sua magia em sua estrutura. Possui 3 cargas e pode ser usado para desfazer um feitiço que esteja ativo em uma determinada área ou pode ser usado como uma reação para devolver um feitiço que esteja vindo em sua direção. Após o uso das 3 cargas seu espelho quebra.

Odre de Netuno:

Recipiente feito da pele de um animal, ornamentado com conchas e símbolos marítimos. Quando aberto produz uma quantidade infinita de água doce, também pode ser usado para absorver água e até mesmo neblina e névoa.

Cesta da Boa Colheita:

Uma cesta de piquenique feita de um material dourado, perfeitamente trançado e ornamentado com vinhas e flores. Uma vez por dia você pode retirar de seu interior comida suficiente para alimentar um grupo de 10 pessoas, contendo frutas, pães, queijos e grãos.

Máscara da Quimera:

Uma máscara bem trabalhada no formato da boca de uma Quimera, com os dentes de leão bem entalhados em um material bruto. Enquanto estiver usando ela não pode falar, mas usando uma ação de movimento consegue cuspir uma rajada de fogo que dar 3d10 de Dano de Fogo.

Kit de Ferramenta de Hefesto:

Uma pasta de couro com algumas ferramentas úteis para criação e reparo de armas, armaduras, itens e construtos; quando utilizar esse kit para criar ou reparar um item você ganha a passiva “Mesa de Construção” e otimiza o seu tempo de produção, podendo criar 2 itens por vez.

Pergaminho da Cópia Instantânea:

O que parece um simples pergaminho enrolado por um pin de coruja pode salvar informações durante uma missão, caso precise copiar qualquer estrutura escrita pode fazê-lo com esse pergaminho, a informação fica armazenada até que você use-o novamente para copiar outra informação, o pergaminho não pode ser rasgado, molhado ou queimado.

Grimórios:

Em algum momento da história uma bruxa, mago ou até mesmo feiticeira escreveu hábitos mágicos, feitiços, misturas de ervas ou qualquer informação que no futuro seria útil para um usuário de magia. Dependendo da raridade e de quem escreveu o grimório você pode ganhar bônus de +2/+5/+7/+9/+11 em suas magias; estudando com um desses você aprende feitiços e magias de forma mais rápida, podendo até mesmo aprender um feitiço particular do criador do livro (A critério do mestre).

Abafador de Encantamentos:

Um par de abafadores peludos em formato de sol que além de esquentar suas orelhas, lhe protege de qualquer feitiço ou maldição de encantamento ou ilusões que tenham como componente da magia, palavras mágicas ou a necessidade de ouvir.

Armadilha do Novelo de Ouro:

Esse novelo é feito de um material semelhante ao que Hefesto utilizou para prender Afrodite e Ares. Faça um teste de Sobrevivência para montar uma armadilha em uma determinada área, o resultado do seu teste se torna a DT para perceber a armadilha, caso alguém seja pego, deve no seu turno gastar toda a sua ação para realizar um teste de Inteligência para tentar se livrar da armadilha. O item não pode ser destruído.

Brincos de Flocos de Neve:

Um lindo par de brincos imbuídos com o poder glacial da deusa Quione, enquanto estiver usando você se torna imune a qualquer condição negativa do frio, seus ataques mágicos somam o Dobro de POD em Dano de Gelo e gastando 5 de PE um manto cinzento recai a sua volta te deixando imperceptível a percepção e não podendo ser detectada por feitiços de Localização até o final da cena. (Atacar desfaz o manto)

Kit Herbalista Grego:

Um kit herbal para o tratamento de ervas e criação de medicamentos, em uma ação de cura ao usar esse kit para cuidar dos ferimentos de alguém, recupere o valor de dados em +2. Ex: 5 dados= +10.

Vassoura de Bruxa:

O que parece uma vassoura simples na verdade em algum momento foi amaldiçoada por energia divina, fosse para realizar tarefas, carregar itens ou até mesmo transportar pessoas. Após falar a palavra de ativação, a vassoura pode voar livremente pelo ar, podendo carregar 150 KG; enquanto estiver montado(a) nela ganha 2d10 de esquiva.

Chave do Palácio de Dionísio:

Uma chave dourada ornamentada com vinhas roxas que ao ser encaixada em qualquer porta abre caminho para um plano chamado “Palácio de Dionísio”, um lugar que se assemelha a palácio grego, repleto de cómodos, comidas e ninfas espectrais que vão servir você e seus aliados. Se descansar lá considera um descanso completo, recuperando o máximo de PV, Estamina e Armadura. Podem ficar ali até o encanto começa a se desfazer, qualquer coisa esquecida desaparecerá instantaneamente para sempre.

Cabaça dos 7 Mares:

Uma cabaça feita de argila ou cerâmica ornamentada com imagens gregas e artefatos marítimos, carregam em seu interior as águas de Poseidon, enquanto carregar esse item ganha +1 de POD, some 3d10 de dano aos seus ataques de água e pode gastar uma ação para curar +3d10+POD de algum aliado ou de si mesmo.

Par de Cabos Presa de Javali:

Um par de cabos de espadas sem lâminas, mas perfeitamente ornamentada, parece ser feito de porcelana negra com detalhes em prata e vermelho. É necessário conseguir invocar ou manipular algum poder, pois essa a lâmina dessa arma se materializa mediante seus habilidades, além de adicionar 3d10 de dano aos seus ataques, reduzem pela metade o gasto de Estamina para utilizar habilidades.

Agulhas de Tricô das Irmãs do Destino:

Um par dourado de agulhas, que podem costurar sem a necessidade de linha, pois elas usam o fio da vida, qualquer peça costurada por esse item ganham vida e consciência. O portador das agulhas podem controla-lo a sua vontade e eles tem 3X o nível do personagem de PV, pode manter 3 itens sobre o efeito dessas agulhas.

Bolsa dos Ventos de Aeolus:

Extremamente semelhante a “Bolsa dos 4 Ventos” ao ponto de só um especialista ou alguém portando um Guia de Itens Mitológicos conseguir distingui-los. Diferente da Primeira Bolsa, essa daqui possui apenas uma carga, pode neutralizar o ataque de qualquer monstro, semideus ou divindade, em contra partida você e seu grupo de amigos são instantaneamente transportado para as areias da Ilha de Ea.

Luvas do Clube War Dog:

Vindo diretamente do Clube de Motoqueiros War Dog, um par de luvas pretas, com spikes e algumas manchas suspeitas vermelhas que já chegaram a pertencer ao deus da guerra Ares. Enquanto está usando as luvas ganha +1 em FOR, seus ataques são feitos com vantagem, soma o dobro da sua força no dano e pode sempre entrar em Fúria, ganhando o dobro de bônus, contudo reduza sua INT para 0.

ESTADOS E CONDIÇÕES

Enfraquecido:

Todos os danos em armaduras são dobrados.

Sonolento:

Jogará por último na iniciativa e tem desvantagem por d10 rodadas. O primeiro combate efeito acaba.

Agarrado:

Para sair desse estado, é necessário um teste de FOR bem-sucedido contra a pessoa que está segurando. Enquanto isso, o personagem possui desvantagem em golpes e não consegue esquivar.

Amedrontado:

Dá -5 em todos os testes.

Apavorado:

Tem -10 em todos os testes e desvantagem em todos os testes contra a origem do que te colocou nessa condição (Só é possível entrar nessa condição caso fique amedrontado duas vezes pelo mesmo motivo)

Ansioso:

Gasta o dobro de estamina.

Caído:

Tem desvantagem em jogadas de ataque e -10 em esquiva e contra-ataque.

Cego:

Falha automaticamente em qualquer teste de atributo que depende da visão. As rolagens de ataque contra o cego têm vantagem, e as rolagens de ataque do cego têm -10.

Inconsciente:

Está desmaiado. É necessário um teste de CON para acordar. tendo que tira acima de 19 para acordar.

Paralisado:

As rolagens contra o paralisado têm vantagem. Qualquer ataque contra o paralisado é um acerto crítico (dano inteiro).

Surdo:

Falha automaticamente em qualquer teste que dependa da audição.

Enfurecido:

Dá desvantagem em esquiva e +4 em golpes e bloqueio.

Confuso:

O jogador rola um dado para determinar a ação que o personagem realizará durante o turno (1-2: atacar aliado, 3-4: não faz nada, 5-6: ataca inimigo).

Tem desvantagem em testes de INT

Sangrando:

Perde uma certa quantidade de pontos de vida no início de cada turno. 1d6> Necessário um teste de cura ou um kit de primeiros socorros para parar o sangramento.

Focado:

Redução no custo de Estamina pela metade.

Morrendo:

Se a vida for reduzida a zero, você entrará morrendo. Se iniciar três turnos morrendo na mesma cena, podendo recuperar um turno caso tire 19 pra cima, para sair desse estado outra pessoa deve fazer um teste relacionado a medicina e tirar mais quem 19 no teste. Caso não consigam tirar ele dessa condição, o personagem morre.

Embriagado:

Tem 50% de chance (role 1d100, 51+ acerta) de errar qualquer ataque ou ação que requeira precisão.

Queimando:

Recebe 2d10 de dano por turno até apagar o fogo com uma ação ou intervenção externa. Não pode se esconder ou entrar em Furtividade.

Atordoadado:

Perde sua próxima ação. Durante esse tempo, ataques contra o personagem têm vantagem em todos os testes.

Congelado:

Fica incapaz de agir por 1 turno e sofre +10 de dano de qualquer ataque físico.

Necessita de uma fonte de calor, quebrar o gelo ou esperar 5 turnos para descongelar naturalmente.

Envenenado:

Recebe 1d8 de dano por turno e tem -6 em testes de CON e FOR.

Desorientado:

Ataca com -10 de precisão e não pode usar Talentos de Atributos como reação.

Náusea:

Tem 25% de chance de perder a ação (1d4: 1 = falha).

Exausto:

Ao chegar a 0 de estamina, se a pessoa realizar uma ação que gaste estamina, após sua realização, irá desmaiar.

Motivado:

A pessoa é preenchida de motivação pelas circunstâncias ao seu redor, ganhando +5 em todos os testes realizados.

A quantidade de Estados/Condições que você pode colocar em um ser por Talento e Dons é igual a POD/2.

Ex: POD 4 = 2 Estados/Condições

INTERLÚDIOS

Em uma cena de interlúdio os personagens podem escolher uma das opções abaixo para fazer caso seja um interlúdio curto, duas se for um interlúdio médio e três caso seja um interlúdio longo

Descanso:

Dormir e descansar são elementos essenciais para a recuperação dos personagens. Aqui estão as opções de descanso, cada uma com diferentes benefícios:

Curto:

Rola d20 para a estamina.
Rola d10 para a armadura.
Rola d10 para a vida

Médio:

Rola d100/2 de estamina
Rola d100/2 de armadura
Rola d100/2 de vida

Longo:

Recupera completamente a estamina.
Rola 2d100 de armadura.
Rola 2d100 de vida

Exercício:

A prática regular de exercícios físicos melhora a aptidão do personagem para o combate. Ao se exercitar, o personagem ganha d6 que pode ser usado como bônus em combates.

Descanso curto: 1d6;

Descanso médio: 2d6;

Descanso longo: 3d6.

Leitura:

A leitura é uma fonte valiosa de conhecimento e aprimoramento intelectual. Após ler, o personagem ganha d6 e pode utilizar o resultado como bônus em testes de Inteligência (INT) ou Poder (POD), dependendo do conteúdo lido.

Descanso curto: 1d6;

Descanso médio: 2d6;

Descanso longo: 3d6.

CAPÍTULO 5: UNIVERSO

MONSTROS

Os monstros tem como o seu principal intuito ser o obstáculo nas aventuras vividas pelos Semideuses. Tendo diversas origens, podendo ser espíritos da natureza, algum humano que foram amaldiçoados ou alguma criatura mitológica.

Os Monstros tem dois tipos de pontos centrais em suas fichas, sendo as Brechas e os Pontos de Vida. Quando a vida de um monstro chega a zero ou a quantidade de Brechas são atingidas ele se desintegram voltando para o Tártaro.

As Brechas: brechas são uma quantidade de críticos que precisam ser atingidos para matar um monstro, sendo uma opção mais “rápida” para combater os monstros.

Seguindo as principais características do monstros no universo do Rick Riordan, onde acertar em pontos certos acaba com os monstros.

As criaturas são divididas em 4 categorias. Sendo elas Fracas, Médias, Fortes e Heróicas.

Para criar uma Monstro siga esses passos:

Distribua 7/14/21/35 pontos em seus atributos:

Começa com 1 em todos os atributos. Sendo 7 distribuídos para fracas, 14 para Médias, 21 para Fortes e 35 para Heróicas. Lembre-se de ser coerente com a criatura que for fazer no sistema. Então geralmente Monstros mais bestiais tem um valor baixo de POD e INT por exemplo. Podendo também zerar um atributo se for corrente com o Monstro. Sendo os testes de combate dos Monstros sendo feitos com um Atributo em d10 em vez de d4 como os semideus.

(atributos zerados jogam com desvantagem).

Crie uma Passiva:

Assim como na criação de Dom Herdado (mais a frente no sistema) escolha algum aspecto que faça sentido, o Monstro desempenhar bem para ter um bônus de +2/+5/+7/+10 ou crie uma Passiva nos moldes das outras passivas do sistema.

Escolha os ataques principais:

Como por exemplo, "garada", "investida", Sendo os movimentos assinaturas do Monstro. Tendo 1/2/3/4 movimento assinatura.

Reações:

Monstros podem reagir a todos ataques feitos a eles.

Pontos de Vida:

São calculados sendo $FOR + CON \times 10$

EX: FOR 5, CON 2 $\rightarrow$ 70 de Vida

Brechas:

São calculadas sendo $FOR + CON \times 2$

EX: FOR 5, CON 10 → 30 Brechas

Espírito da Tempestade Fraco

AGI: 2 FOR: 1 POD: 5 INT: 1 CON: 1

VIDA: 20/20

Brechas: 4/4

Habilidades:

Raios e Trovões:

Controla e re direciona raios dando 5d10 dano em todas as armaduras

Passiva: Forma de Nuvem

Apenas ataques feitos por armas de semideuses podem o ferir. Ou habilidades relacionadas ao controle de ventos ou da atmosfera.

Ataque/contra ataque: 1d10 / 5d10

Esquiva: 2d10

Bloqueio: 1d10

Harpia Fraca

AGI:5 FOR:2 POD: 0 INT:0 CON:0

VIDA: 20/20

Brechas: 4/4

Habilidades: Garada

2d10+5

Passivas: É uma pena
Ganha +2 de esquiva sempre que esquiva.

Ataque/contra ataque: 2d10

Esquiva: 5d10

Bloqueio: 1d10 (desvantagem)

Telquines Médio

AGI: 1 FOR: 1 POD: 8 INT: 4 CON: 5

VIDA: 60/60 Brechas: 12/12

Habilidades:

Magia runica:

lança magias de forma ofensiva dando 8d10+8

Foco Mágico:

Passa uma rodada para deixar os seus aliados em um Estado/Condição positiva pra ele

Passiva:

Criados para a forja:

Tem +5 em testes para resistir a efeitos vindos de altas temperaturas

Meio peixe:

Pode respirar debaixo da água e tem o deslocamento nadando dobrado.

Ataque/contra ataque: 1d10

Esquiva: 1d10

Bloqueio: 5d10

Minotauro Forte

AGI: 3 FOR: 12 POD: 0 INT: 0 CON: 9

VIDA: 210/210

Brechas: 42/42

Habilidades:

Investida:

Corre pra cima do alvo, da 24d10+12

Agarrar:

Rola um teste de FOR x AGI do alvo. Se passar deixa ele Agarrado

Esmagar:

Contra um alvo agarrado pode apertar mais dando +12 no ataque

Passiva:

Visão ruim, olfato aguçado.

Toda vez que for atacar tem q fazer um teste de CON dt 19 pra não atacar com desvantagem

Rápido como um touro:

Tem duas ações

Couro reforçado:

Tem sua CONx2 de redução de dano. 16 de redução.

Ataque/contra ataque: 12d10

Esquiva: 3d10

Bloqueio: 9d10

Caríbdis Heróica:

AGI: 10 FOR: 10 POD: 0 INT: 0 CON: 15

VIDA: 1050/1050

Brechas: 150/150

Habilidades:

Devorar maré:

Gasta uma rodada puxando todos os seres e coisas para dentro da sua boca. Realizando um teste de AGI vs CON

Expulsar tormenta:

Pra cada coisa que engoliu com o Devorar maré aumenta em 1d no teste de ataque. Ficando a próxima rodada sem jogar.

Dentes serrilhados:

Realiza um ataque contra todas as coisas que estão no alcance dos seus dentes. Caso acerte adiciona mais uma coisa que ela pode devorar

Redemoinho Protetor:

Ao ser atingida, Caríbdis gira seu corpo colossal e libera um turbilhão instantâneo ao redor. Rodando 15d10 de redução de dano.

Passiva:

Corpo colossal:

Muda o cálculo da sua vida de x10 pra x30

Corpo colossal:

Muda o cálculo da sua brecha de x2 pra x6

Mente abissal:

Usa sua CON em vez de POD pra resistir a condições mentais

Olho da tempestade:

Muda o terreno criando uma grande tormenta. Todas as criaturas na área jogam com 3 desvantagem e -10 nos testes.

Ataque/contra ataque: 10d10

Não tem bloqueio nem esquiva

JURAMENTOS AO ESTIGE

Jurar ao Estige é como fazer um contrato que pode ser feito entre qualquer grupo de pessoas, que caso as cláusulas sejam quebradas, você recebe consequências terríveis. Quebrar um juramento sobre o Estige é extremamente imprudente para qualquer um devido ao fato de que, uma vez que você jura sobre ele, o destino agora está assistindo. As punições para quem não os cumpre são prolongadas e até já descritas como piores que a morte.

Podendo dentro de jogo ser usado como um elemento de barganha com o mestre da mesa, podendo usar o medo dessas consequências como modo de desenvolver algum personagem. Como garantia de um acordo com um npc ou até como pedido de alguma vantagem momentânea com consequências futuras na narrativa, ou até em uma maré de azar nos dados ser justificada com consequências por quebrar o juramento.

SANGUE OU GLÓRIA

Essa é uma mecânica opcional. Caso escolha ela, você jogará as 3 rolagens de salvamento para tirar de morrendo de uma depois da outra de uma vez, não esperando os 3 turnos. Essas rolagens não podem receber ajuda, qualquer bônus ou vantagem vinda de outro é anulado, deixando o personagem apenas por ele mesmo em uma luta contra o destino. Caso vença, volta com 1 de vida, metade da estamina recuperada e Motivado, alto risco, alta recompensa.

FRAGMENTO DE ECO

Essa é outra mecânica opcional assim como Sangue ou Glória. Sendo uma recompensa dada pelo mestre pra jogadores. Essa recompensa pode ser por terem feito uma jogada inventiva, um roleplaying emocionante ou por uma cena legal. Sendo em questão mecânica um ajuda da Tique na aventura deles. Pode transformar uma

rolagem em um 50/50. Cada jogador pode ter um Fragmento de Eco apenas, e caso um seja usado durante uma sessão outro só vai poder ser utilizado na próxima sessão.

CAPÍTULO 6: REFÚGIO

ACAMPAMENTO MEIO SANGUE

Localizado em Long Island, o Acampamento Meio-Sangue é um campo de treinamento sigiloso para semideuses gregos, o diretor do acampamento é Dionísio e o diretor de atividades é Quíron. As fronteiras são magicamente protegidas, fazendo com que monstros e mortais só consigam entrar no acampamento com autorização de alguém de dentro. Devido à barreira mágica que protege o acampamento, as precipitações e mudanças de clima como neve, chuva e etc só acontecem em ocasiões muito específicas.

INTEGRANTES DO ACAMPAMENTO

Argos

100 olhos, que atua como chefe de segurança do CHB e normalmente dirige o carro que leva os semideuses até suas missões. Não costuma falar muito por - como é dito - ter um olho em sua língua, o qual não deseja mostrar.

Harpías

No Acampamento Meio-Sangue, existem "harpías de limpeza" chamadas Aello, Celaeno e Ocypete. Essas harpías que vêm comer semideuses que fogem de seus chalés à noite. Eles sempre se referem a si mesmos na terceira pessoa, por exemplo, eles gritam; "Campista fora da cama! Jantar para harpías famintas!"

Peleu

É um dragão responsável por proteger o Velocino de Ouro e a árvore Thalia, ambos parte das barreiras mágicas do acampamento.

Quíron

Há muito tempo nos tempos antigos, por conta de seus feitos no treinamento de diversos heróis como Aquiles e Hércules, a imortalidade foi dada a ele para que pudesse continuar a treinar mais Meio-Sangues. Hoje em dia ele é diretor de atividades do acampamento, sendo principalmente responsável pelas aulas de arco e flecha e como um guia para os campistas mais novos.

Sr.D

Dionísio, também conhecido como Sr. D, Ele é diretor do Acampamento Meio-Sangue, tendo sido colocado lá por seu pai Zeus como punição por perseguir uma ninfa fora dos limites.

Colocando-o no comando do Acampamento Meio-Sangue por 100 anos. Durante esse período, ele não tem permissão para beber vinho ou cultivar uvas. Mesmo que ele use seus poderes em outras plantas, como morangos, o que ajuda nas despesas do acampamento (é o Serviço Morangos de Delfos).

Ele é o único grande olimpiano a nascer de um deus e de um mortal, tornando-o um semideus imortal. Dionísio odeia heróis, apesar de ele próprio ser um e conviver diariamente com ambos.

PARTES DO ACAMPAMENTO

Casa Grande

Onde Quíron e o Sr. D tem seus apartamentos, e onde todos os conselhos de guerra são mantidos para os conselheiros sênior.

Argos, o chefe de segurança com muitos olhos, também vive aqui.

A enfermaria está constantemente ocupada, atendendo a semideuses que foram feridos em duelos ou atividades de formação.

O oráculo vive no sótão, porque é uma múmia, o corpo sem vida de uma mortal, que era ocupado pelo Espírito de Delfos

Fronteiras

As fronteiras do acampamento são projetadas para manter os Mortais, monstros, o mau tempo e muitas outras coisas fora do acampamento. Apenas campistas, sátiros, os deuses, alguns mortais e monstros que receberam a permissão de um campista podem entrar através da fronteira.

Arena

O chão da Arena é todo coberto de areia para absorver o sangue no caso de alguém acabar ferido. Das arquibancadas os campistas podem observar e torcer para aqueles que ali estiverem lutando. Os desafiantes se enfrentam usando espadas, lanças, dardos, tridentes, redes, facas. Por vezes criaturas míticas não muito fortes são convocadas para esse lugar para apresentar um desafio aos campistas em treinamento. O local é cheio de bonecos para combate corpo a corpo. Dentro do arsenal há vários armários cheios de armas. Os armários são classificados com o tipo de arma, por exemplo, em uma parte do Arsenal há somente armas à distância e em outra há armas corpo-a-corpo. Dentro de cada uma dessas sessões existem as subdivisões.

Campos de Morango

Descendo a colina do acampamento ficam os campos de morangos. Uma pequena plantação extraordinária. Seus belos frutos são produzidos por todo o ano e se mantêm em tão boas condições graças aos espíritos da natureza e a mágica dos Sátiros, responsáveis pela plantação.

A plantação é a fonte de renda principal do acampamento

Pavilhão do Refeitório

As refeições são servidas aqui, em um lindo pátio aberto com vista para o mar. Não há escassez de comida. Os copos sempre se enchem com sua bebida favorita. Os campistas se sentam com suas cabines e anúncios importantes são frequentemente feitos depois das refeições.

Floresta Sul/Norte

Sem dúvidas, as florestas são a parte mais perigosa e misteriosa do acampamento. Elas parecem ser intermináveis, e guardam muitos segredos que nem mesmo os mais experientes semideuses conhecem. As florestas estão infestadas de monstros, então não entre sozinho ou desarmado. Ali é onde ficam a maioria das Ninfas e Sátiros. A floresta cobre uma grande parte do acampamento. O famoso rio Zéfiro corta a floresta em duas e serve como fronteira dos dois times da Captura a Bandeira. As árvores são densas e enormes. Mesmo de dia a floresta não é totalmente clara e durante a noite fica em uma escuridão absoluta. Na floresta está situado o punho de Zeus, um aglomerado de pedras que formam uma imagem parecida com um punho e por isso o apelido.

(há uma entrada do labirinto nesse ponto)

Lago de Canoagem

As águas de um azul límpido e a praia de pedras e areias fazem par com a beleza da floresta que se esconde além. Suas margens são avizinhas por árvores frutíferas, arbustos com flores e vigorosos pinheiros que ocupam quase toda a visão do local. Um ótimo lugar para remar um barco ou ter uma batalha entre barcos trirremes de guerra Gregos. Aquele que olhar mais atentamente para o interior das águas poderá ver um grupo de jovens garotas de belos traços e de pele clara levemente azulada. Tratam-se das Náíades, ninfas aquáticas que habitam as fontes de água doce.

ANFITEATRO

Uma construção que lembra muito o Coliseu Romano em sua aparência externa, o Anfiteatro é uma grande área oval cercada de degraus e arquibancadas a céu aberto. Bem no centro da oval erguem-se dois palcos. - Sessões de “cante conosco” noturnas são realizadas aqui, além de outras reuniões, como a cerimônia de encerramento do acampamento e queimas de mortalhas quando semideuses não voltam vivos. A fogueira é encantada, de forma que sua cor reflete o humor do acampamento.

CHALÉS

Havia originalmente doze chalés, uma para cada deus do Olimpo, posteriormente tendo mais chalés para cada deus menor que tenha algum descendente no acampamento. Porém o chalé de Hera é o único que está sempre vazio

Chalé 1: Zeus

Uma grande caixa de mármore branco, com colunas pesadas na frente. Tem portas de bronze polido, que, dependendo de onde se vê, parece que são atravessadas por raios. Tem camas suspensas nas paredes, um mosaico no teto, com nuvens nubladas e raios dourados cortando-as. É um grande telescópio.

Chalé 2: Hera

O chalé grande, feito de mármore branco e ornado com delicadas colunas, encimadas por romãs e flores. As paredes são entalhadas com desenhos de pavões. (É um chalé honorário, por Hera ser a deusa do casamento, não tendo filhos com humanos, somente com Zeus).

Chalé 3: Poseidon

O chalé é comprido, baixo e sólido. As paredes externas são de pedras cinzentas rústicas, salpicadas de pedaços de conchas e coral. As paredes internas são feitas de madrepérola. Tem uma fonte d'água com dracmas de ouro dentro.

Chalé 4: Deméter

O chalé é feito de um mármore escuro e amarronzado, possui tomateiros nas paredes e uma cobertura feita de grama de verdade. Árvores das mais variadas frutas circundam o chalé, seus galhos entrando pelas janelas quase sempre abertas. Tem um grande carvalho, no meio do chalé, sustentando o teto.

Chalé 5: Ares

O chalé é de um vermelho-vivo mal pintado, tem seu telhado forrado de arame farpado, com uma cabeça de javali empalhada acima da porta central. Espadas e facões foram entalhados no mármore escuro e decoram as paredes do lugar.

Chalé 6: Atena

O chalé tem um mármore pálido e branco, ornado com grossas colunas torcidas em tranças e vários galhos da enorme oliveira que fica à oeste do lugar. Tem um brilho fraco durante qualquer período do dia, e suas paredes interiores são atravancadas de livros. Tem uma coruja entalhada na frente, com olhos de ônix.

Chalé 7: Apolo

O chalé parece que é de ouro sólido, há um arco dourado na parte da frente e o lugar brilha fortemente durante o dia, que chega a doer os olhos. As paredes foram talhadas com milhares de notas musicais, sobressaindo-se a clave de sol. Tem flores da ilha de Delos, que só cresce nesse chalé.

Chalé 8: Ártemis

Um chalé de acampamento aparentemente normal durante o dia, mas que possui um fulgor prateado no escuro. Imagens de animais e lanças enfeitam as paredes. O chalé é usado quando as Caçadoras precisam de um lugar seguro para ficar enquanto Ártemis faz caçadas perigosas.

Chalé 9: Hefesto

Um chalé negro, com chaminés no telhado. É frequente o barulho de ferro contra pedra lá dentro. Parece ter apenas um andar por fora, mas por dentro foi totalmente equipado tendo-se conhecimento de dois andares e vários túneis, e uma enorme forja.

Chalé 10: Afrodite

Um chalé rosa pastel, com cristais pendendo das janelas. Há vários canteiros de rosas - sem espinhos - das mais variadas cores por perto, e estas aninham-se nas paredes. Um perfume suave e adocicado está por toda a parte, tem vários espelhos.

Chalé 11: Hermes

Um chalé de acampamento normal, velho, com a pintura descascando e um caduceu - muito confundido com o símbolo da medicina, porém este tem apenas uma cobra e o de Hermes, duas - acima da porta. É o mais lotado, pois além dos filhos de Hermes, lá também dormem meio-sangues indeterminados.

Chalé 12: Dionísio

O chalé cor de vinho, escuro, com desenhos de parreiras por toda a parte, tem um mini freezer com diet coke, e variados tipos de comida, uma estátua de Dionísio em mármore e olhos de ametista no meio do chalé.

Chalé 13: Hades

O chalé de Hades é feito de obsidiana, com colunas pesadas e sem janelas. Cada etapa é enfeitada por caveiras. Na frente do chalé há uma tocha onde queima fogo grego 24 horas por dia. Dentro tudo é escuro e frio, há também um altar para comunicar-se com Hades ou com espíritos.

CAPÍTULO 7: COMO CRIAR UM DOM HERDADO

Um Dom Herdado não é, necessariamente, algo passado de pai para filho. Ele representa uma bênção, marca ou concessão feita por uma entidade poderosa (deuses, titãs, entidades primordiais, forças cósmicas, etc.).

Mais do que herança de sangue, o Dom Herdado é um reflexo do aspecto da realidade que a entidade representa, uma habilidade que cresce junto com o personagem, um poder com impacto direto no combate, mas que também oferece identidade narrativa. Dentro do sistema base não tem todas as entidades da mitologia.

Passo 1) Escolha da Entidade

Antes de criar o Dom:

1. Pesquise a entidade escolhida

Entenda o que ela representa (guerra, morte, mares, estratégia, desejo, natureza...), como ela age, coisas assim. O Dom deve expressar esse conceito em forma mecânica, não apenas temática.

Exemplos:

Zeus → autoridade, raios, domínio

Ares → perseverança, fúria, conflito

Atena → estratégia, inteligência aplicada ao combate

Deméter → crescimento, controle do ambiente, sustentação

Passo 2) Estrutura Mecânica do Dom

Escala Principal (Dano / Efeito)

O padrão mais utilizado e recomendado:

1d + ATRIBUTO por nível, podendo gastar
+1 de Estamina a cada dado adicional

O tipo de dado recomendado vai de D6 a D10. Evite D12 ou D20 como base, pois habilidades que aumentem 1d de dado, ou seja habilidade que mudam pra dados maiores ficam quebradas facilmente, pois: D12 vira D20 e D20 escala para 2d20.

Outra Alternativa de base pra habilidade é usar a quantidade do atributo em dados

Ex: POD 5 = 5d6

Mas escala pior no quanto mais leveis o personagem tem e é menos consistente para um sistema focado em combate. Caso o Dom de algum efeito para questão de balanceamento focar eu deixar um por ativação da habilidade.

Duração (Rodadas Ativas)

Para Dons com duração temporal:

1d4 / 2d4 / 3d4 / 4d4 / 5d4 rodadas

Ganha +1d4 a cada aprimoramento do Dom.

Bônus Fora de Combate:

Os bônus fora de combate são quais quer outra rolagem que não seja: Ataque, Contra-ataque, Esquiva, Bloqueio

Progressão recomendada:

+2 / +5 / +7 / +10 / +13

Começar em +2 evita inflar rolagens em D20 no início do jogo.

Esses bônus se aplicam a testes gerais

Passiva:

Todo Dom Herdado possui 1 passiva fixa, ligada diretamente à entidade escolhendo alguma passiva do sistema para já começar com caso tenha conseguido o Dom pro herança direta de sangue.

OUTROS DONS

Íris

Fotocinese: 5 de Estamina

Consegue invocar ilusão ao manipular os feixes de luz. Realizando um teste de POD vs INT caso passe durante 1d4/2d4/3d4/4d4/5d4 rodadas a ilusão é mantida, pessoa em ilusão tem desvantagem e -2/-5/-7/-10/-13 em testes.

Passiva: Pode fazer Ligação de Iris gratuitas, +2/+5/+7/+9/+13 em testes de fuga ou linguagem.

Recebe a passiva **Fofoca**

Nice

Rumo a vitória:

A cada teste que acertar ganha 1 ponto de inspiração, cada ponto de inspiração pode converter em 1d6/2d6/3d6/4d6/5d6

Passiva: +2/+5/+7/+10/+13 em testes caso a vitória não seja possível na sua perspectiva

Recebe a passiva **Inspirador**

Tique

Minha sorte: 4 de Estamina

Por que não deixar as coisas mais interessantes? Gastando 4 de Estamina pode transforma uma rolagem contra você em um **50/50** escolhendo entre par ou ímpar antes de ver o resultado. Colocando TUDO na mão da sorte.

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de jogos

Recebe a passiva **Sortudo**

Hécate

3 fases da magia: 4 de Estamina

Teleporte: Troca teste de Esquiva por teste de POD

Escudo: Troca teste de Bloqueio por teste de POD

Ilusão: Teste de POD vs INT se ele falhar todos os testes dentro da ilusão tem Desvantagem e **-2/-5/-7/-10/-13**

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes de magias

Recebe a passiva **Abracadabra**

Despina

Inverno Vingativo: 2 de Estamina

Consegue invocar uma onda de gelo concentrado em formato de algum projétil. Causa dano gélido igual a **1d8+POD** por nível, gastando +1 de Estamina a cada d8, ao ser atingido inimigo faz um teste de CON caso falhe fica Congelado.

Passiva: Ganha **+2/+5/+7/+10/+13** quando em contato natural com temperaturas baixas. É imune a desvantagem de terreno por conta de temperatura

Recebe a passiva **Nascida no Alasca**

Éris

Nosso Azar: 4 de Estamina

Transforma a rolagem de dados de um outro alvo em um **50/50** escolhendo entre par ou ímpar antes de ver o resultado. Colocando o azar do alvo em jogo.

Passiva: +2/+5/+7/+10/+13 em testes de jogos.

Recebe a passiva **Azarão**

Selene

Calma da Lua: 3 de Estamina

A Lua clareia seus pensamentos. Ao se concentrar durante uma rodada pra fazer uma rolagem ganha **d8+POD** o seu nível a mais na rolagem (EX: level 9 = +9d8 no teste) Mas essa habilidade só pode ser usada de noite.

Passiva: ganha **+2/+5/+7/+10/+13** em testes embaixo da luz da lua

Recebe a passiva **Mente Clara**

Nix

Magia da Noite: 5 Estamina

Canaliza a energia primordial da Noite para invocar sombras vivas e manipular o vazio ao redor. Durante **1d4/2d4/3d4/4d4/5d4** rodadas, o semideus cria uma aura noturna que cobre uma área de até **10 metros**. Dentro dessa área: Todos os inimigos sofrem **-2/-5/-7/-10/-13** em testes gerais.

Passiva: ganha **+2/+5/+7/+10/+13** em testes em baixo do céu noturno.

Recebe a passiva **Memórias do Passado**

Erebos

Sombra Personificada: **6 de Estamina**

Ao entrar na própria sombra você se torna a definição de escuridão/vazio. Essa benção os concede a capacidade de adentrar em lugares extremamente estreitos, além de se camuflar na sombra de pessoas ou objetos. Após entrar nas sombras gastando 6 de Estamina por rodada, se cura **2d8/3d8/4d8/5d8/6d8** em todas suas armaduras como se as sombras reconstroem seu ser, curando-o quando adentrar.

Passiva: **+2/+5/+7/+10/+13** em testes relacionados a furtividade ou fuga.

Recebe a passiva **Olhos sempre abertos**