

Fama

| Rango | Iniciado | Campeón | Aladid | Titán | Héroe | Leyenda | Semidiós |
|--------------------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|
| Dios/Puntos | 0 ~ 50 | 51 ~ 125 | 126 ~ 185 | 186 ~ 280 | 281 ~ 420 | 421 ~ 650 | 650 + |
| Zeus | - | +25 Vit | +1 Atr | +1 TC | +2 Ben | +60 Vit | +3 Atr |
| Poseidón | - | +1 Int | +25 vit | +1 Ben | +2 TC | +60 Vit | +3 Ben |
| Atenea | - | +1 Int | +1 Ben | +25 Vit | +2 Atr | +2 TC | +3 Ben |
| Ares | - | +1 Fue | +25 Vit | +1 TC | +2 Atr | +2 Ben | +3 TC |
| Artemisa | - | +1 Agi | +25 Vit | +1 Ben | +2 TC | +2 Atr | +3 Ben |
| Apolo | - | +1 Res | +25 Vit | +1 Atr | +2 Ben | +60 Vit | +3 Atr |
| Hefesto | - | +1 Des | +1 TC | +25 Vit | +2 Ben | +2 Atr | +3 TC |
| Hermes | - | +1 Agi | +1 Ben | +25 Vit | +2 TC | +2 Atr | +3 Ben |
| Hera | - | +25 Vit | +1 Res | +1 TC | +50 Vit | +2 Ben | +75 Vit |
| Dioniso | - | +1 TC | +25 Vit | +1 Ben | +2 Atr | +2 TC | +75 Vit |

Daño elemental

Fuego

Cuando alguien reciba un ataque de este tipo, deberá superar una tirada de Resistencia con dif.11 para no sufrir 1D10 heridas adicionales.

Hielo

Cuando alguien reciba daño de hielo deberá superar una tirada de Resistencia dif.9 para no quedar congelado, si un héroe queda congelado, no podrá realizar ninguna acción en el siguiente turno, salvo intentar superar la tirada de resistencia. Siempre que reciba daño en este estado, se multiplicara por dos.

Rayo

El objetivo que reciba daño eléctrico deberá superar una tirada de Resistencia dif.11, o no podrá realizar acciones este turno.

Caídas

(1D10 - Agilidad) de daño por cada 3 metros de caída.

Puntos de Experiencia

| Opción | Coste en Puntos |
|------------------------|------------------|
| Atributo Principal | Rango actual x 4 |
| Atributo Secundario | Rango actual x 3 |
| Bendición Afín | Rango actual x 4 |
| Bendición de otro Dios | Rango actual x 5 |
| Técnicas de Combate | Rango actual x 5 |

Lanzamiento de Bendiciones

Cuando se intente lanzar una Bendición el jugador tirara 1D10 y sumara su atributo de inteligencia, si el resultado es igual o superior a la dificultad de la bendición, esta se habrá lanzado con éxito.

Las bendiciones con el tiempo de lanzamiento inmediato, se lanzan el mismo turno que se declaran, las que tienen un numero de turnos, deberán esperar al ultimo para lanzarse.

Cánticos

Cuando se use un cántico, el efecto durara hasta que el héroe quiera, pero mientras dure ele efecto, el héroe no podrá realizar ninguna otra acción.

GRECIA

El Juego de Rol Pantalla del Director de juego

Realizar acciones básicas

Tirada 1D10+Atributo dificultad variable.

| Dificultad | Tirada |
|-------------------------------------|--------|
| Fácil (cruzar un río a nado) | 5 |
| Normal (trepar por un árbol) | 7 |
| Difícil (regatear a un comerciante) | 9 |
| Muy difícil (soportar una tortura) | 11 |

| Acción | Atributos |
|----------------------|--|
| Nadar | Agilidad, Resistencia |
| Intimidar | Presencia |
| Mentir | Carisma, Inteligencia |
| Empujar | Fuerza |
| Recordar | Inteligencia |
| Correr | Agilidad, Resistencia |
| Ocultarse | Reflejos, Percepción |
| Ir con sigilo | Agilidad, Percepción |
| Trepar | Destreza, Agilidad |
| Saltar | Agilidad |
| Abrir un cofre | Inteligencia, Destreza |
| Hacer Teatro | Carisma |
| Manipular | Inteligencia Carisma |
| Comerciar | Inteligencia, Carisma |
| Seducir | Carisma |
| Torturar | Fuerza, Destreza |
| Soportar una Tortura | Fuerza, Resistencia, Fuerza de Voluntad. |
| Descifrar | Inteligencia |
| Buscar | Inteligencia, Percepción |

Pifias

Un resultado de 1 en las tiradas de 1D10 en acciones o combate será siempre un fallo automático.

A discreción del Director de Juego, podrá ocasionar una pifia.

Resumen de combate

1º Determinar la iniciativa

Cada héroe, enemigo o Pnj involucrado en el combate deberá tirar 1D10 y sumar su iniciativa.

2º Elegir una de las siguientes opciones:

Atacar

Para impactar se lanzara 1D10 + Destreza, la dificultad de la tirada será la DI del enemigo, si se impacta con éxito, se realizara la tirada de daño indicada en el arma.

Esquivar

El héroe que declare esta acción, sumara su valor de agilidad a su DI hasta el final del turno, si consigue esquivar con éxito, doblara su atributo de reflejos para la siguiente tirada de iniciativa.

Huir

El héroe aumentara su DI en 5.

Ataques conjuntos

Se realizaran con el menor valor de iniciativa de los héroes implicados.

Técnicas de combate

Algunas técnicas se resuelven como ataques normales, añadiendo daño o algún efecto, otras técnicas añaden un efecto defensivo o una bonificación en el turno o turnos siguientes.

Impactos Criticos

Para conseguir un impacto critico el héroe deberá superar en mas del doble la DI del objetivo cuando intente impactarle en combate, con cualquier bendición o ataques a distancia.

El impacto critico causa el doble de daño. y se calculara después de aplicar todos los bonificadores.

Golpes Localizados

Tabla para los héroes y monstruos de aspecto humano o semi-humano (minotauros, sátiros...)

| Tirada | Localización | Efecto |
|--------|------------------|--|
| 1 | Brazo izquierdo | Si recibe mas daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano. |
| 2 | Brazo derecho | |
| 3 | Hombro izquierdo | Sin efecto adicional. |
| 4 | Hombro derecho | Sin efecto adicional. |
| 5 | Torso superior | Se deberá realizar otra tirada de 1D10 y con un resultado de 8+, habrán alcanzado el corazón (x3 al Daño). |
| 6 | Torso inferior | Sin efecto adicional. |
| 7 | Entrepierna | Si es un Pj Masculino, deberá superar una tirada de Fuerza de voluntad de dificultad 7, para no perder su próximo turno. |
| 8 | Pierna izquierda | Si recibe mas daño en la pierna, que el valor de su resistencia x5, Actuara en ultimo lugar el siguiente turno. |
| 9 | Pierna derecha | |
| 10 | Cabeza | x2 al daño. |

Tabla para monstruos voladores de pequeño tamaño (Harpías, Wyverns...)

| Tirada | Localización | Efecto |
|--------|------------------|--|
| 1 | Brazo izquierdo | Si recibe mas daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano. |
| 2 | Brazo derecho | |
| 3 | Ala izquierda | Si recibe mas Daño que el valor de su resistencia x 5 y se encuentra en pleno vuelo, caerá al suelo. En todo caso no podrá volar con normalidad hasta que se reponga de sus heridas. |
| 4 | Ala derecha | |
| 5 | Torso superior | Se deberá realizar otra tirada de 1D10y con un resultado de 8+, habrán alcanzado el corazón (x3 al Daño). |
| 6 | Torso inferior | Sin efecto adicional. |
| 7 | Cola | Sin efecto adicional. |
| 8 | Pierna izquierda | Si recibe mas daño en la pierna, que el valor de su resistencia x5, Actuara en ultimo lugar el siguiente turno. |
| 9 | Pierna derecha | |
| 10 | Cabeza | x2 al daño. |

Tabla para monstruos voladores de gran tamaño tamaño (Dragones, Hidras, Quimeras...)

| Tirada | Localización | Efecto |
|--------|------------------|--|
| 1 | Brazo izquierdo | Si recibe mas daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano. |
| 2 | Brazo derecho | |
| 3 | Ala izquierda | Si recibe mas Daño que el valor de su resistencia x 5 y se encuentra en pleno vuelo, caerá al suelo. En todo caso no podrá volar con normalidad hasta que se reponga de sus heridas. |
| 4 | Ala derecha | |
| 5 | Torso superior | Se deberá realizar otra tirada de 1D10 y con un resultado de 8+, habrán alcanzado el corazón (x3 al Daño). |
| 6 | Torso inferior | Sin efecto adicional. |
| 7 | Cola | Sin efecto adicional. |
| 8 | Pierna izquierda | Sin efecto adicional. |
| 9 | Pierna derecha | Sin efecto adicional. |
| 10 | Cabeza | x2 al daño. |