

## Criando seu Olimpiano



O mundo de Percy Jackson é bem fácil de compreender, e de usar para jogar, eu mesmo agora que li os livros queria tentar uma vez. Infelizmente a oportunidade não surgiu. O que não me impede de adaptar.

Criar um personagem para o cenário dos olimpianos é fácil, em questão de historia o mundo rola exatamente como o nosso, e com “A Nevoa” para esconder a atividade mágica qualquer um pode ser um olimpiano oculto.

Para ser um olimpiano de resposta siga as seguintes diretrizes.

**Seja órfão:** O mundo de Percy Jackson é o único onde ser órfão faz sentido. Em vias gerais o seu pai imortal não tem como ficar com você, então ele se afasta. O pai mortal o cria a partir daí. Isso quer dizer que 100% dos olimpianos é órfão. Isso é uma facilidade para criar BG.

**Crie problemas:** Os monstros não podem ser vistos pelos mortais, então eles estão ai pra avacalhar. Com isso uma gama de eventos bizarros podem acontecer na sua vida antes mesmo de você descobrir por que isso sempre acontece com você. Aproveite a oportunidade para criar uma vasta gama de eventos anteriores onde a culpa caiu sobre você, problemas o seguem e querem pegar o quanto antes.

**Lembre-se das complicações:** Como regra geral os olimpianos tem Dislexia e Síndrome de Deficiência de Atenção, isso já é o suficiente para começar, mas muitos tem outros problemas mais diretos, como medo de aranhas ou altura. Crie um ou mais traços marcantes, isso faz muita diferença.

**Viva intensamente, morra jovem:** Os olimpianos são todos muito jovens, agradeça isso aos velhos tempos, onde se virava adulto mais rápido. Isso gera seus próprios problemas, mas também têm suas vantagens, um jovem pode não ter nenhum dinheiro, mas sem duvida reclama menos disso. Principalmente com uma górgona nos seus calcanhares.

**Aproveite a herança:** Todos os olimpianos tem seus próprios poderes, heranças do seu ancestral divino. Como regra geral um filho de um dos Três Grandes deve ter um nível de magia elevado, de um deus dos doze um valor médio e de um deus menor um valor ínfimo. A grande questão é que um mortal não pode ter poder nenhum. Lembre-se, portanto, de aproveitar suas vantagens. Você vai ser detestado por ela, mas pelo menos vai ser divertido.

**Desvantagens “obrigatórias”:** O mundo de Percy é meio politicamente correto, as armas mágicas não funcionam contra mortais (Gente comum), existe uma deusa que dá poder pra quem fizer celibato, assim sendo aproveite, o politicamente correto por ter matado as boas piadas, mas pode ser útil como guia geral de moral.

**Armas, por que é legal ter uma?:** Diferente de Harry Potter, onde deixar de ter uma varinha era uma desvantagem (dificulta de fazer magia) em Percy Jackson ter uma arma é algo que melhora e muito sua eficiência, assim sendo consiga uma e divirta-se, com a criatividade de poder fazer qualquer tipo de arma mágica escolha uma que tem tudo a ver com a sua personalidade, espada, lança, arco, seja criativo, um sabre de luz é sempre uma boa escolha.

**Nome:** O nome do seu semi deus é importante, faça alguma homenagem ou então crie sua lenda do zero. Em geral é um nome comum.

**Deus:** Escolha com calma, lembre-se que seu deus pai ainda está muito bem vivo (E deve continuar assim por muito tempo) e pode puni-lo se não concordar com suas posturas.

**Nível de Poder:** Entre 8 e 12, eles são grandes heróis.

**Habilidades:** eles ainda são humanos, então tente variar entre 8 e 18, valores maiores podem ser heranças divinas.

**Salvamentos:** Tente sair vivo com um desses baixo.

**Perícias:** No geral Quiron tem como ensinar historia e sobrevivência, o resto depende de você.

**Feitos:** Quiron conhece todos os feitos de combate, se pedir ele te ensina.

**Poderes:** Gaste pouco aqui, em geral personagens de Percy Jackson tem poucos poderes, quando muito uma herança mística e olha lá.

Recomendo que apenas filhos dos Três grandes possua um poder no nível 12, filho dos outros 9 podem se virar bem com poderes até nível 8, e filho dos deuses menores tem que se contentar com poderes até nível 4.

Note que embora os filhos de deuses mais poderosos tenham poderes em níveis mais altos isso não significa que eles são mais poderosos, já que comprometeram muito de seu Np com essa condição.

A única exceção é o poder dispositivo, em via de regra as armas de Percy Jackson são dispositivos feitos por encomenda, como um presente aos seus filhos.

**Equipamentos:** Além de sua Armadura (Armadura (Proteção 3; 3pe)) um herói tem poucas posses. Provavelmente a mais importante delas são suas armas, quase sempre presente de seu pai imortal. Outra é a Ambrosia (Cura 4; Extra: Total; Falha: Efeito Colateral (Cada vez que comer faça um teste de fortitude (CD 14+1 para cada vez que usou no mesmo dia) uma falha indica que o personagem virou uma bola de fogo divino; 8pe).

**Desvantagens:** Um bom herói depende de seus defeitos, superá-los e aprender com eles. Lógico que tornar-se incapaz de ferir inocentes também poder ser bem útil. Principalmente quando temos reféns envolvidos.

**Combate:** Ser um herói é sair no braço com coisas muito grandes, então seja generoso nessa característica.

**O que esse arquivo contem:** Treze Semi-Deuses, sendo dois personagens originais sua crônica, uma vidente humana e um deus menor, com história pronta para jogo rápido. Todas as fichas também contem uma imagem do personagem.

**Como usar:** Imprima as paginas em frente e verso, sendo a parte da frente a ficha e pontuação e no verso a história.

## Annabeth Chase



**Quote:** É no mundo real que você descobre se o que você aprendeu serve para alguma coisa.

**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 18/14 (+4), Des 18/14 (+4), Con 18/14 (+4), Int 20 (+5), Sab 10 (+0), Car 14 (+2).  
Custo: 26pp.

**Salvamentos:** Resistência +7/+4\*, Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +8.  
\*Sem Armadura  
Custo: 20pp.

**Perícias:** Acrobacia 8 (+12), Arte da Fuga 8 (+12), Blear 8 (+10), Conhecimento [Artes] 4 (+10), Conhecimento [História] 7 (+13), Conhecimento [Teologia e Filosofia] 7 (+13), Dirigir 4 (+8), Escalar 8 (+12), Furtividade 12 (+16), Intuir Intenção 12 (+12), Notar 12 (+12), Ofícios [Estrutural] 6 (+11), Procurar 8 (+11).  
Custo: 26pp

**Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Acuado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento, Esquiva Fabulosa [Audição], Foco em Ataque [Corpo a Corpo] x2, Foco em Esquiva x5, Iniciativa Aprimorada x2.  
Custo: 19pp

**Poderes:** Dispositivo 1 (Adaga de Bronze; Fácil de Perder; 3pp)

Adaga de Bronze Golpe 4 (Feitos: Pujante; 5pp)
---------------------------------------------------

Dispositivo 2 (Boné da Invisibilidade; Difícil de Perder; Feito: Sutil; 9pp)

Boné da Invisibilidade Invisibilidade 2 (Feitos: Curto Alcance; 9pp)
-------------------------------------------------------------------------

Aumento de Força 4 (4pp)  
Aumento de Destreza 4 (4pp)  
Aumento de Constituição 4 (4pp)  
Custo: 24pp

**Equipamento:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2 em diversos.

**Defeito:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 10 (20pp);  
Defesa 8 (16pp)  
Ataque +10, +12 Corpo a Corpo; Agarrar +16; Dano (Desarmado +4), (Adaga de Bronze +8); Defesa +13 (+4 Surpreso); Recuo -3; Iniciativa +12.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 26 + Perícias 26 (104 Graduações) + Feitos 19 + Poderes 24 + Combate 36 + Salvamentos 20 – Defeitos 1 = 150pp
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Filha de Atena (deusa da sabedoria e da batalha). Ela se mostra um tanto pomposa no início, mas rapidamente se aquece para Percy em sua primeira missão juntos. Por ser uma filha de Atena, ela é muito inteligente e tem um fascínio com a arquitetura. Na batalha, ela é uma lutadora habilidosa o suficiente para manter seu terreno com Percy, e também é, de longe, superior em estratégia. Ela fugiu de casa quando tinha apenas sete anos e conheceu Luke e Thalia, que a levou com eles para o Acampamento Meio-Sangue. Ela ajuda Percy em quatro de suas cinco missões e é capturada em uma das cinco. Embora ela nutrisse interesses ocultos por Luke, ela acaba cedendo seus interesses em Percy. Ela o beija em A Batalha do Labirinto, quando ele estava indo para o Monte Santa Helena e os telquines estavam distraídos. Percy também abriga sentimentos por ela (ele fica com ciúmes quando ela fala de Luke). Annabeth também se mostra enciumada em relação à Percy e Rachel. No final de toda a série, Percy e Annabeth ficam juntos.

## Bianca di Ângelo



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 10/14 (+2), Des 10/12 (+1), Cons 10/14 (+2), Int 14 (+2), Sab 20 (+5), Car 16 (+3).

Custo: 20pp.

**Salvamentos:** Resistência +7/+5\*/+4\*\*/+2\*\*\*, Fortitude +7, Reflexos +6, Vontade +10

\*Surpresa, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Surpresa e Sem Armadura

Custo: 15pp.

**Perícias:** Acrobacias 8 (+9), Blear 8 (+11), Concentração 8 (+11), Conhecimento (Historia) 4 (+6), Conhecimento (Manha) 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+13), Furtividade 8 (+9), Notar 8 (+13), Procurar 8 (+10), Sobrevivência 8 (+13)  
Custo: 18pp

**Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Equipamento x2, Especialização em Ataque (Arco) x2, Esquiva Fabulosa (Visão), Evasão x2, Foco em Ataque (a Distância) x3, Foco em Esquiva x3, Iniciativa Aprimorada, Mirar Aprimorado, Rolagem Defensiva x2, Saque Rápido (Carregar), Tiro Preciso.  
Custo: 22pp

**Poderes:** Super Sentidos 3 (Detectar Mágica, Morte, Destino; 3pp)

Poderes de Hades 6 (Repertório; 12pp)

Base: Controle de Trevas 12 (Falha: Incontrolável; 12pp)

Poderes de Caçadora 4 (Container; Permanente; 20pp)

Imunidade 2 (Doenças, Idade; 2pp)
Aumento de Força 4 (4pp)
Aumento de Destreza 2 (2pp)
Aumento de Constituição 4 (4pp)
Super Sentidos 2 (Rastrear, Visão na Penumbra; 2pp)
Invocar Montaria 3 (6pp)

Dispositivo 2 (Arco e Flechas; Fácil de Perder; 6pp)

Arco e Flechas
Raio 5 (10pp)

Custo: 41pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Dano; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

Perda de Poder (Todos os da Caçadora; Caso traia seu voto de castidade; 1pp)

**Combate:** BBA 8 (16pp)

Defesa 10 (20pp)

Ataque +8, +11 a Distância, +15 Arco; Agarrar +10; Dano (Desarmado +2), (Arco +5); Defesa +13 (+5 Surpresa); Recuo -4; Iniciativa +10.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 20 + Perícias 18 (72 Graduações) + Feitos 22 + Poderes 41 + Combate 36 + Salvamentos 15 - Desvantagens 2 = 150pp
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

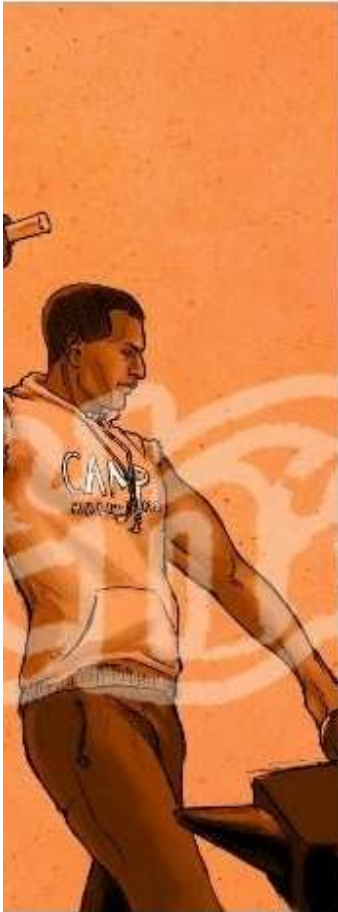
Não se sabe muito sobre o passado de Bianca. Ela e Nico nasceram antes da Segunda Guerra Mundial (ela está com cerca de 85 anos em A Maldição do Titã), assim Hades nunca quebrou o juramento que fez depois da guerra. Nunca ter filhos meio-sangue novamente.

Bianca e Nico viveram em Washington, DC, em algum momento. Quando Bianca tinha dez anos e Nico tinha nove anos, ambos foram levados para o Hotel e Casino Lotus pela Fúria Alecto disfarçado como um advogado. Hades teve que apagar as memórias que eles não soubessem quem eram nem lembrar a morte de sua mãe.

Depois de um "mês" no Hotel e Casino Lotus, na verdade cerca de 70 anos, foram retirados pela mesma fúria. Hades queria que um deles fosse o herói da profecia.

Bianca também é conhecida como tartaruga.

## Charles Beckendorf



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 28 (+9), Des 18 (+4), Con 28 (+9), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 20 (+5).

Custo: 58pp

**Salvamentos:** Resistência +12/+9, Fortitude +11, Reflexo +8, Vontade +8.

\*Sem Armadura

Custo: 13pp

Habilidades 58 + Poderes 16 + Feitos 21 + Salvamentos 13 + Perícias 19 (76 Graduações) + Combate 24 - Desvantagens 1 = 150pp.

**Perícias:** Acrobacias 6 (+10), Blear 4 (+9/+13 com Atraente), Conhecimento (Arcano) 8 (+9), Conhecimento (Teologia e Filosofia) 4 (+5), Diplomacia 4 (+9/+13 com Atraente), Escalar 6 (+15), Furtividade 6 (+10), Intimidar 4 (+9), Intuir Intenção 6 (+7), Nadar 6 (+15), Notar 6 (+7), Ofício (Mecânica/Forja) 12 (+14), Sobrevivência 4 (+5).

Custo: 19pp

**Feitos:** Assustar, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atraente, Equipamento x5, Foco em Ataque (Corpo a Corpo) x2, Foco em Esquiva x2, Inventor, Presença Aterradora x4, Sem Medo, Tolerância.

Custo: 21pp

**Poderes:** Imunidade 4 (Calor, Doenças, Veneno; 4pp)

Rapidez 1 (1pp)

Super Força 4 (Carga Pesada: 9.6 tons; 8pp)

Dispositivo 1 (Marreta de Batalha; Fácil de Perder; 3pp)

Marreta de Batalha

Golpe 3 (Feito: Poder Alternativo; Pujante; 4+1=5pp)

PA: Derrubar 8 (Falha: Corpo a Corpo; 4pp)

Custo: 16pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe), Multi Ferramentas (1pe) +21 em diversas invenções.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 6 (12pp)

Defesa 6 (12pp)

Ataque +6, +8 Corpo a Corpo; Agarrar +21; Dano (Desarmado +9), (Marreta +12); Defesa +8 (+3 Surpreso); Recuo -8; Iniciativa +4.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

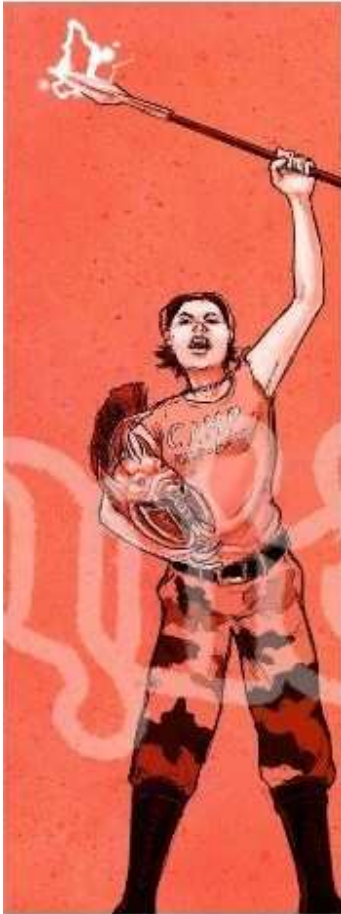
Charles Beckendorf é um semideus, filho de Hefesto, e chefe de sua Cabana no Acampamento. Ele prefere ser conhecido como Beckendorf e estava namorando Silena Beauregard (única pessoa com coragem para chamá-lo de Charlie) antes do ataque de Cronos.

Ele é conhecido por ser um construtor incrível. Ele teve um papel menor nos primeiros quatro livros da série, mas tem um papel muito importante no último. Ele tem uma paixão por Silena Beauregard, com quem começa a namorar a partir do conto O Dragão de Bronze, esse conto é descrito nos Arquivo do Semideus.

A maioria dos campistas chama o pelo seu sobrenome, Beckendorf.



## Clarisse La Rue



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 20 (+5), Des 14 (+2), Con 22 (+6), Int 9 (-1), Sab 15 (+2), Car 16 (+3).

Custo: 36pp

**Salvamentos:** Resistência +12/+9\*/+9\*\*/+6\*\*\*, Fortitude +12, Reflexos +7, Vontade +11.

\*Surpresa, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Sem Armadura e Surpresa

Custo: 19pp

Habilidades 36 + Perícias 17 (68 Graduações) + Feitos 18 + Poderes 31+ Combate 30 + Salvamentos 19 - Defeitos 1 = 150pp

**Perícias:** Concentração 8 (+10), Conhecimento (Arcano) 5 (+4), Conhecimento (Tática) 5 (+4), Furtividade 8 (+10), Intimidar 14 (+17), Intuir Intenção 8 (+10), Obter Informação 5 (+8), Notar 10 (+12), Procurar 5 (+4).

Custo: 17pp

**Feitos:** Assustar, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Equipamento, Esconder-se a Plena Vista, Quebrar Arma, Quebrar Aprimorado, Mudança Rápida, Fúria (10 Turnos) x2, Ritualista, Rolamento Defensivo x3, Sem Medo, Trabalho em Equipe x2.

Custo: 17pp

**Poderes:** Resistência Impenetrável 10 (Poder de Áries; Extra: Duração (Sustentada)); 10pp)

Dispositivo 6 (Lança Elétrica; Fácil de Perder; 18pp)

Lança Elétrica  
Golpe 5 (Feitos: Alcance Aprimorado, Afeta Intangível x2, Arremessado, Pujante; 10pp)  
Controle Elétrico 10 (Extra: Aura, Duração (Continua); Falha: Toque; 20pp)

Dispositivo 1 (Escudo; Fácil de Perder; 3pp)

Escudo  
Escudo 3 (Feito: Bloquear Aprimorado x2; 5pp)

Custo: 31pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe), +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 10 (20pp)

Defesa 5 (10pp)

Ataque +10; Agarrar +15; Dano (Desarmado +5), (Lança +10); Defesa +8/+5 sem Escudo (+4 Surpresa); Recuo -11; Iniciativa +3.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Clarisse é uma campista bem treinada e mostra domínio no uso de sua arma preferida, uma lança elétrica que foi dada a ela por seu pai. Ela acredita que todos os problemas podem ser resolvidos na base da ignorância, como mostrado quando ela confronta Charybdis. Ela é teimosa e tem uma aversão profunda à Percy, porque ele consegue humilhá-la em todas as suas tentativas de intimidação durante O Ladrão de Raios. Também é indicado nos livros que Ares têm um rancor contra Percy, portanto, Clarisse sente que deve odiar Percy também por lealdade a seu pai.

Clarisse faz o seu melhor para continuar a não gostar Percy, mesmo em face de todos os seus atos altruístas para com ela. Em livros posteriores, é revelado que Clarisse pode ser gentil e amigável.

Clarisse tem uma relação tensa com seu pai, Ares. Sua lealdade e desejo de agradar é contraditório com a dureza que ele a trata. Em Mar dos Monstros, enquanto conversava com Clarisse através de uma mensagem de Iris, Ares zomba dela e continua a degradá-la dizendo ela não é tão boa como seus irmãos, o que a deixa tanto furiosa quanto deprimida. No entanto, em O Último Olimpiano Ares revela que ele está muito orgulhoso dela por derrotar um Drakon.

## Ethan Nakamura



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 18/14 (+4), Des 18/14 (+4), Con 18/14 (+4), Int 10 (+0), Sab 10 (+0), Car 14 (+2).

Custo: 16pp.

**Salvamentos:** Resistência +7/+4\*, Fortitude +10, Reflexos +10, Vontade +8.

\*Sem Armadura

Custo: 20pp.

**Perícias:** Acrobacia 8 (+12), Arte da Fuga 8 (+12), Blegar 8 (+10), Conhecimento [História] 7 (+7), Conhecimento [Teologia e Filosofia] 7 (+7), Dirigir 4 (+8), Escalar 8 (+12), Furtividade 12 (+16), Intuir Intenção 12 (+12), Notar 12 (+12), Procurar 8 (+8), Sobrevivência 14 (+14).

Custo: 27pp

**Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Acuado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Bloquear Aprimorado, Crítico Aprimorado (Espada) x5, Desarmar Aprimorado, Equipamento, Esquiva Fabulosa [Audição], Foco em Esquiva x5, Iniciativa Aprimorada x2, Sorte x4.

Custo: 28pp

**Poderes:** Dispositivo 1 (Espada de Bronze; Fácil de Perder; 3pp)

Espada de Bronze Golpe 4 (Feitos: Pujante; 5pp)
----------------------------------------------------

Nêmeses 1 (Herança; 9pp)

Aumento de Força 4 (4pp)

Aumento de Destreza 4 (4pp)

Aumento de Constituição 4 (4pp)

Custo: 24pp

**Equipamento:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2 em diversos.

**Defeito:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

Caolho (-2 em ataques a distância; 2pp)

**Combate:** BBA 12 (24pp);

Defesa 8 (16pp)

Ataque +10, +12 Corpo a Corpo; Agarrar +16; Dano (Desarmado +4), (Espada de Bronze +8; Crít: 15-20); Defesa +13 (+4 Surpreso); Recuo -3; Iniciativa +12.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 16 + Perícias 27 (108 Graduações) + Feitos 28 + Poderes 24 + Combate 40 + Salvamentos 20 – Defeitos 3 = 150pp.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Ethan cresceu como todos os outros semideuses. Quando ele era velho o suficiente, foi levado ao Acampamento Meio Sangue por um sátiro, onde conheceu Annabeth. Como nunca a sua mãe nunca o identificou, acabou "preso" na cabana de Hermes, semelhante ao que aconteceu com muitos outros semi deuses da cabana.

Um dia ele conheceu Nêmeses sua mãe, e ela prometeu que, um dia, balancearia as coisas, mas precisava de seu olho. Ela o fez cego daquele olho, e ele usa um tapa-olho desde então. Na série, quando ele contou essa história para Percy Jackson, a resposta de Percy para a história foi "ótima mãe".

Na minha opinião o melhor personagem dos vilões, principalmente por ser o único que não está nessa por vingança. Ele quer reconhecimento, mesmo sua mãe sendo uma deusa menor.

## Irmãos Stoll



**Nível de Poder:** 10 (150pp)

**Habilidades:** For 14 (+2), Des 12 (+1), Const 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 12 (+1).  
Custo: 18pp

**Salvamentos:** Resistência +7/+5\*/+4\*\*/+2\*\*\*, Fortitude +6, Reflexos +7, Vontade +6.  
\*Surpreso, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Sem Armadura e Surpreso  
Custo: 14pp

Habilidades 18 + Salvamentos 14 + Perícias 21 (84 Graduações) + Feitos 52 + Poderes 20 + Combate 26 - Desvantagens 1 = 150pp.

**Perícias:** Acrobacias 10 (+11), Arte da Fuga 5 (+6), Blefar 5 (+6), Cavalgar 7 (+8), Computadores 3 (+4), Conhecimento (Manha) 5 (+6), Desarmar Dispositivos 8 (+9), Disfarces 4 (+5), Escalar 5 (+7), Furtividade 8 (+9), Intuir Intenção 4 (+6), Notar 6 (+8), Obter Informação 4 (+5), Procurar 5 (+6), Sobrevivência 4 (+6)  
Custo: 21pp

**Feitos:** Ação em Movimento, Equipamento, Esquiva Fabulosa (Visão), Especialização em Ataque (Espada) x2, Evasão x2, Foco em Esquiva x4, Iniciativa Aprimorada, Faz Tudo, Ferramentas Improvisadas, Parceiro (Outro Irmão) x30, Oponente Favorito (Monstros), Redirecionar, Rolagem Defensiva x2, Saque Rápido (Saque), Sem Medo, Sorte, Sorte de Principiante.  
Custo: 52pp

**Poderes:** Controle de Sorte 2 (Forçar Re-Rolar, Negar Intervenção do Mestre; 6pp) Adaptação 1 (6pp)  
Super Movimento 2 (Equilíbrio Perfeito, Queda Lenta; 4pp)  
Super Sentido 1 (Sentido do Perigo; 1pp)

Dispositivo 1 (Espada de Bronze; Fácil de Perder; 3pp)

Espada de Bronze  
Golpe 3 (Feito: Critico Aprimorado, Pujante; 5pp)

Custo: 20pp

**Equipamento:** Armadura de Malha (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 6 (12pp)  
Defesa 7 (14pp)  
Ataque +6, +10 com Espada; Agarrar +8; Dano (Desarmado +2), (Espada +5) +1 contra Monstros; Defesa +11 (+4 Surpreso), Recuo -3; Iniciativa +5.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

**Travis Stoll**

Travis Stoll é um semideus do Acampamento Meio Sangue. Ele é filho de Hermes, e gosta de zombar de seus parentes e roubar as coisas, a exemplo de seu pai. Ele tem um grande senso de humor, e adora brincar. Ele é irmão de Connor Stoll, e embora pareçam idênticos, eles não são gêmeos. É Co-capitão de sua cabana.

**Connor Stoll**

Connor Stoll é um semideus do Acampamento Meio Sangue. Ele é filho de Hermes, e gosta de zombar de seus parentes e roubar as coisas, a exemplo de seu pai. Ele tem um grande senso de humor, e adora brincar. Ele é irmão de Travis Stoll, e embora pareçam idênticos, eles não são gêmeos. É Co-capitão de sua cabana.

## Nico di Ângelo



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 8 (-1), Des 14 (+2), Cons 10 (+0), Int 14 (+2) Sab 20 (+5), Car 14 (+2).

Custo: 20pp.

**Salvamentos:** Resistência +6/+3\*/+3\*\*/+0\*\*\*, Fortitude +7, Reflexos +7, Vontade +8

\*Surpreso, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Surpreso e Sem Armadura

Custo: 15pp.

**Perícias:** Blefar 8 (+10), Concentração 8 (+13), Conhecimento (Arcano) 10 (+12), Conhecimento (História) 10 (+12), Conhecimento (Teologia & Filosofia) 10 (+12), Furtividade 8 (+10), Idiomas 1 (Base: Inglês. Adicional: Grego), Intuir Intenção 8 (+13), Notar 9 (+14)

Custo: 18pp

**Feitos:** Ataque Poderoso, Esconder-se a Plena Vista, Especialização em Ataque (Espada), Equipamento, Foco em Esquiva x3, Ritualista, Rolagem Defensiva x3, Sem Medo, Sorte x2.

Custo: 14pp

**Poderes:** Tamanho (Pequeno; 4pp)

Poderes de Hades 12 (Repertório; Feito: Poder Alternativo x5; Falha: Cansativo; 12+5=17pp)

Base: Controle de Trevas 12 (24pp)

PA: Invocar Mortos Vivos 4 (Feito de Poder: Bem Informado; Feito: Progressão x4; Extra: Heróico, Horda; 21pp)

PA: Teleporte 9 (Feito: Dimensional [Hades e de volta], Progressão x2; Falha: Meio [Trevas]; 12pp)

PA: Raio 12 (24pp)

PA: Armadilha 12 (24pp)

PA: Controle de Terra 12 (24pp)

Super Sentidos 3 (Detectar Mágica, Morte, Destino; 3pp)

Dispositivo 7 (Espada de Ferro Estígio; Fácil de Perder; Feitos: Indestrutível,

Restrito (filhos de Hades), Benefício (Absorve a alma dos mortos por ela); 24pp)

Espada de Ferro Estígio

Golpe 3 (Feitos: Afetar Intangível x2, Critico Aprimorado x2, Pujante; Extra: Ligado a Controle de Frio; 8pp)

Controle de Frio 9 (Extra: Aura, Duração (Concentração), Salvamento Alternativo (Vontade); Falha: Alcance (Toque); 27pp)

Custo: 48pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 8 (16pp)

Defesa 10 (20pp)

Ataque +9, +11 com Espada; Agarrar +6; Dano (Desarmado -1), (Espada +2 e +9 Frio; Crít: 18-20); Defesa +14 (+5 Surpreso); Recuo +1; Iniciativa +5

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 20 + Perícias 18 (74 Graduações) + Feitos 14 + Poderes 48 + Combate 36 + Salvamentos 15 – Desvantagens 1 = 150pp.

Filho de Hades, primo de Percy e Thalia. Hades não quebrou o juramento de não ter filhos, pois Nico e sua irmã, Bianca, haviam sido colocados no Casino Lotus, onde "o tempo fica parado" antes de o juramento ser feito. Ele frequentou uma escola militar durante um ano com sua irmã. Na época, ele tinha um grande interesse em um jogo chamado Mitomagia. Nico tem o poder de ressuscitar mortos-vivos, fazer viagens nas sombras, e criar grandes fendas no chão que engole quem estiver acima delas. Por um tempo, ele foi inimigo de Percy, culpando-o pelo fato de ele ter falhado em proteger Bianca como tinha prometido, mas eles se tornaram amigos, eventualmente. Nico tentou várias vezes levantar a irmã do mundo dos mortos e teve dificuldade em entrar em contato com ela, mesmo usando McLanche Feliz para ressuscitar os mortos. Nico se recusou a ficar no Acampamento Meio-Sangue, no quarto livro, depois de notar que ele não foi bem recebido lá. Ele compara isso ao fato de que seu pai também não é bem recebido no Olimpo. Vários meses depois, ele informou Percy de um plano que poderia levar a derrota de Cronos. No final começo do livro O Último Olimpiano, ele convenceu Percy a se banhar no rio Estige, tornando-o invulnerável, exceto por seu calcanhar de Aquiles, que é um ponto específico de das suas costas.

### **Poderes/Habilidades**

Nico tem total domínio sobre os mortos, permitindo-lhe o título de o Rei dos Fantasmas (tecnicamente o príncipe fantasma, pois Hades é seu pai e Lorde dos Mortos).

Nico tem necromancia, uma habilidade que o permite convocar e se comunicar com os mortos.

Nico pode matar outro imortal, meio-sangue ou mortal. (Aparentemente apenas Luke pode fazer o mesmo)

Ele pode perceber quando um mortal ou Meio-Sangue morreu com o zumbido nos ouvidos.

Nico pode criar fissuras com as chamas do inferno, engolindo criaturas vivas ou mortas e aprisionando-os imediatamente no Submundo.

Nico foi treinado no Submundo.

Nico pode evocar os mortos do Submundo.

Nico tem geocinese para que ele possa fazer rochas ganharem vida.

Sugere-se que ele pode dobrar sombras para ocultar sua presença.

Nico pode se mover pelas sombras (uma forma de teletransporte que permite que ele viaje para qualquer lugar desejado na Terra).

Nico pode fazer esqueletos dormirem.

Nico tem um profundo conhecimento do mundo dos mortos.



## Perseu “Percy” Jackson



**Quote:** *É, eu acho que sou mesmo filho de Poseidon.*

**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 14 (+2), Des 20/30 (+5/10), Cons 18 (+4), Int 13 (+2) Sab 12 (+1), Car 14 (+2).  
Custo: 31pp.

**Salvamentos:** Resistência +10/+7\*/+7\*\*/+4\*\*\*, Fortitude +10, Reflexos +10/+15, Vontade +5  
\*Surpreso, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Surpreso e Sem Armadura  
Custo: 15pp.

**Perícias:** Blefar 8 (+10), Concentração 8 (+9), Conhecimento (Arcano) 10 (+11), Conhecimento (História) 10 (+11), Conhecimento (Teologia & Filosofia) 10 (+11), Dirigir 7 (+12), Furtividade 4 (+9), Idiomas 1 (Base: Inglês. Adicional: Grego), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 6 (+7)  
Custo: 18pp

**Feitos:** Ataque Poderoso, Especialização em Ataque (Espada), Equipamento, Rolagem Defensiva x3, Sem Medo, Sorte x2, Zombar  
Custo: 10pp

**Poderes:** Dispositivo 2 (Contra-Corrente; Fácil de Perder; Feitos: Indestrutível, Restrito (filhos de Poseidon), Sutil (quando não está em uso é uma caneta), Benefício (Retorna ao bolso do dono caso esse seja desarmado); 10pp

Contra Corrente Golpe 7 (Feitos: Afetar Intangível x2, Pujante; 10pp)
--------------------------------------------------------------------------

Controle de Água 11 (Feito de Poder: Poder Alternativo x4; 22+4=26pp)  
PA: Raio 11 (22pp)  
PA: Criar Objetos 11 (22pp)  
PA: Cura 11 (Extra: Total; Falha: Fonte (Água); 22pp)  
PA: Fortalecer 10 (Destreza; Extra: Dissipar Total; Falha: Fonte (Água); 20pp)  
Super Sentidos 4 (Percepção de Água Precisa, GPS Acuado [Apenas Água]; 3pp)  
Custo: 39pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 9 (18pp)  
Defesa 10 (20pp)  
Ataque +9, +11 com Espada; Agarrar +11; Dano (Desarmado +2), (Contra Corrente +9), (Controle de Água +11); Defesa +10 (+5 Surpreso); Recuo -5; Iniciativa +5/+10

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 31 + Perícias 18 (74 Graduações) + Feitos 10 + Poderes 39 + Combate 38 + Salvamentos 15 – Desvantagens 1 = 150pp.
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

O protagonista e narrador da série, um filho de Poseidon. Seu nome verdadeiro é *Perseus*. É um filho dos "Três Grandes" (Zeus, Hades e Poseidon). Percy é o herói a que se refere a primeira grande profecia do Oráculo, que prediz que uma criança meio-sangue, filha dos "Três Grandes", a alcançar a idade de dezesseis anos tomaria uma decisão que iria salvar ou destruir o Olimpo. Ele tem poderes hidrocinéticos que se desenvolvem ao longo da história, tornando-se forte o suficiente para ele chamar um pequeno furacão em *O Último Olimpiano*. Basta estar na água para ele se curar ou se energizar; a pressão da água não é um limite para ele; pode ver, respirar e falar debaixo d'água em qualquer profundidade; e ele não se molha, a menos que queira. Ele também pode se comunicar com animais equestres (hipocampo, pégasos, etc.), desde que seu pai criou cavalos de espuma do mar. Ele tem uma espada chamada Contracorrente (*Anaklusmos*, em grego) que foi um presente de seu pai, Poseidon, por intermédio de Quíron. Ela se transforma de uma caneta esferográfica comum, somente ao abrir sua tampa. É feita de bronze celestial e ele nunca pode perdê-la, pois ela sempre volta para seu bolso. Ele só foi selecionado apenas para ir a duas das cinco missões na série, sendo a primeira de recuperação do raio-mestre de Zeus e a outra em *A Batalha do Labirinto*, onde Percy tem que atravessar o Labirinto (um grande labirinto subterrâneo, construído por Dédalo), a fim de defender o acampamento contra Luke (filho de Hermes e servo do senhor titã, Cronos). A missão de *O Mar de Monstros* foi liderada por Clarisse (filha de Ares), mas Percy se esgueirou para fora do acampamento, porque ele precisava salvar Grover, o seu melhor amigo, que se encontrava preso em uma caverna do ciclope Polifemo. Em *A Maldição do Titã*, ele também não é selecionado para ir à missão, mas ele segue o grupo, porque precisava encontrar Annabeth, que havia desaparecido logo após cair de um penhasco junto com um manticore. Depois que ele ajuda Zoë, Bianca, Grover e Thalia, Zoë, relutantemente, permite que ele se torne o quinto membro da sua equipe. Percy tem uma queda por Annabeth, mas sua vida amorosa tem sido difícil, devido ao resultado da promessa que Afrodite fez para ele quando ela o encontrou no deserto. Em *O Último Olimpiano*, ele assume a maldição de Aquiles (invencível para todos, mas há um ponto fraco, que se for acertado pode destruir sua alma) e lidera o exército contra Cronos.

## Rachel Elizabeth Dare



**Nível de Poder:** 6 (90 Pontos)

**Habilidades:** For 10 (+0), Des 12 (+2), Con 12 (+1), Int 12 (+1), Sab 18 (+4), Car 18 (+4).

Custo: 22pp

**Salvamentos:** Resistência +4/+1\*, Fortitude +4, Reflexo +7, Vontade +10.

\*Surpreso

Custo: 14pp

**Perícias:** Conhecimento (Artes) 8 (+9), Diplomacia 8 (+11), Furtividade 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+12), Investigar 4 (+5), Notar 8 (+12), Procurar 8 (+9), Obter Informação 8 (+11), Ofícios (Artes Plásticas) 8 (+12).

Custo: 16pp

**Feitos:** Bem Informado, Benefício (Riqueza) x3, Equipamento x2.

Custo: 6pp

**Poderes:** Aumento de Feitos 12 (Esquiva Fabulosa [Mental], Evasão x2, Foco em Esquiva x4, Iniciativa Improvável x2, Rolagem Defensiva x3; 12pp)

Aumento de Salvamento 3 (Reflexos; 3pp)

Super Sentidos 9 (Sentido de Perigo [Mental], Pós-visão [Incontrolável], Pré-visão [Incontrolável]; 5pp)

Custo: 20pp

**Equipamentos:** Celular (1pe), Material de Pintura (+2 em ofícios [artes]; 1pe),

Laptop (1pe), Multi ferramentas (1pe), +6pe.

**Combate:** BBA 2 (4pp)

Defesa 4 (8pp)

Ataque +2; Agarrar +2; Dano (Desarmado +0); Defesa +8 (+2 Surpreso); Recuo -2/-1\*; Iniciativa +10.

Habilidades 22 + Perícias 16 (64 Graduações) + Feitos 6 + Poderes 20 + Combate 12 + Salvamentos 14 – Desvantagens 0 = 90pp.

Uma menina clarividente mortal que é capaz de ver através da Névoa. Ela se encontrou pela primeira vez por Percy durante A Maldição do Titã, ajudando-o a fugir dos Guerreiros Esqueletos convocados pelo Atlas. Depois de confundi-la com um monstro e perceber que ela é humana, Percy descobre que pode ver através da Névoa. Rachel vai para a mesma escola de Percy em A Batalha do Labirinto, percebendo que as líderes de torcida são realmente empousas. Mais para o meio do livro, ela ajuda Annabeth e Percy, orientando-os através do Labirinto para a oficina de Dédalo. Ela está presente no leito de morte de Pã e, como os outros, faz parte de sua essência. Ao jogar sua escova de cabelo em Cronos, ela forneceu uma boa distração para Percy escapar de sua manipulação. É especulado ao longo da série que ela abriga sentimentos românticos por Percy. Rachel beija Percy no primeiro capítulo de O Último Olimpiano e o convida para passar férias com sua família em uma praia. Nesse livro, ela começa a ter visões estranhas e se torna o novo Oráculo de Delfos, após a maldição de Hades ser extinta, sob a orientação da Quíron e Apolo. Seu primeiro ato como o Oráculo é entregar a Grande Profecia da próxima geração de heróis.

**Poderes e Habilidades**

Rachel pode ver através da névoa.

Rachel pode usar a influência e a riqueza de seu pai.

Como qualquer mortal é praticamente imune a ataques de bronze celestial.

## Silena Beauregard



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 18 (+4), Des 18 (+4), Cons 18 (+4), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 14 (+2).

Custo: 36pp.

**Salvamentos:** Resistência +8/+4\*, Fortitude +9, Reflexos +9, Vontade +7

\*Sem Armadura

Custo: 15pp.

**Perícias:** Acrobacias 8 (+12), Adestrar Animais 8 (+10), Blefar 8 (+10/+22 com Atraente), Cavalgar 8 (+12), Conhecimento (Artes) 4 (+6), Conhecimento (Cultura Popular) 4 (+6), Conhecimento (Teologia e Filosofia) 4 (+6), Diplomacia 8 (+10/+22 com Atraente), Escalar 8 (+12), Intuir Intenção 8 (+10), Notar 8 (+10)  
Custo: 19pp

**Feitos:** Ataque Acuado, Ataque Defensivo, Atraente x3, Avaliar, Blefar Acrobático, Capangas (Pegaso) x3, Distrair (Diplomacia), Equipamento, Esquiva Fabulosa (Visão), Evasão, Foco em Ataque (Distancia) x5, Foco em Esquiva x4, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Lutar no Chão, Saque Rápido (Saque), Tiro Preciso  
Custo: 28pp

**Poderes:** Mágica 7 (14pp)

Base: Rogar Maldição 7 (14pp)

Dispositivo 2 (Fácil de Perder; 6pp)

Arsenal

Raio 3 (Arco e Flecha; Feitos: Poder Alternativo, Pujante x3; 9+1=10pe)

PA: Golpe 3 (Espada; Feitos: Crítico Aprimorado (19-20), Pujante; 5pe) & Golpe 2 (Facão; Feitos: Crítico Aprimorado (19-20); 4pe)

Custo: 20pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe), Bracelete (Proteção 1; 1pe), +1pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 8 (16pp)

Defesa 8 (16pp)

Ataque 8, +13 a Distância; Agarrar +12; Dano (Desarmado +4), (Espada ou Arco +7); Defesa +12 (+4 Surpreso); Recuo -4; Iniciativa +8.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção

Habilidades 36 + Perícias 19 (76 Graduações) + Feitos 28 + Poderes 20 + Combate 32 + Salvamentos 15 - Desvantagens 1 = 150pp.

**Capanga:** Pegaso [Nível de Poder 6/Nível de Capanga 3]

Pegaso  
For 15 (+2), Des 13 (+1), Cons 15 (+2), Int 2 (-5), Sab 12 (+1), Car 6 (-3)  
Salvamento: Resistência +3, Fortitude +6, Reflexos +4, Vontade +2  
Perícias: Notar 4 (+5)  
Poderes: Crescimento 4 (Feitos: Inato; Falhas: Permanente; 13pp)  
Proteção 1 (1pp)  
Vôo 5 (10pp)  
Velocidade 6 (6pp)  
Super Sentidos 2 (Visão Estendida, Visão na Penumbra; 2pp)  
Combate: BBA 4 (8pp)  
Defesa 4 (8pp)  
Ataque +3 (Inclui -1 de Tamanho), Dano (Desarmado +2), Defesa +3  
(Inclui -1 de Tamanho), Iniciativa +1  
Defeitos: Mudo (-4pp), Sem Mãos (-4pp)  
Habilidades - 4 + Perícias 1 (4 Graduações) + Feitos 0 + Poderes 32 +  
Combate 16 + Salvamentos 8 - Desvantagens 8 = 45pp

Filha de Afrodite e conselheira-chefe do chalé 10 antes de morrer. Percy afirma que ela é uma das garotas mais agradáveis do chalé e reconhece que ela é bonita, mas ainda acha que ela é caprichosa demais. Ela participa da Batalha do Labirinto, apesar de achar que não é uma boa lutadora e sentir que não faz bem a ninguém no acampamento. Ela revela o seu ódio contra as Caçadoras de Ártemis, que dizem que o amor não vale nada, e responde afirmando que irá pulverizá-las. Silena é morta por um drakon quando ela luta com ele fingindo ser Clarisse em O Último Olimpiano. É também revelado em O Último Olimpiano que ela era a espiã de Cronos, dando-lhe informações sobre o que estava acontecendo no Acampamento Meio-Sangue. No entanto, quando os irmãos Stoll perguntam a Percy sobre isso, ele afirma que Silena não será lembrada por ter sido a espiã, e sim por ter sido uma heroína. Silena havia sido seduzida por Luke e foi convencida a ser a espiã, entretanto, ela desejou ter deixado essa condição quando o namorado, Charles Beckendorf, morreu (ela havia se sentido traída por Luke, pois ele havia afirmado que menos vidas seriam perdidas e que Charles seria poupado), mas foi chantageada por Luke, quando ele ameaçou revelar a todos a sua traição. Isso faz com que Silena se torne ainda mais fraca, ou, como Percy descreve: "Ela parecia ser feita de vidro, como se fosse quebrar a qualquer momento". Percy também observa que ninguém diz a palavra "espião" durante a queima de sua mortalha, a qual é rosa choque com uma lança elétrica bordada.

## Thalia Grace



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 14/18 (+4), Des 20/22 (+6), Cons 14/18 (+4), Int 10 (+0) Sab 14 (+2), Car 12 (+1).

Custo: 24pp.

**Salvamentos:** Resistência +10/+7\*/+7\*\*/+4\*\*\*, Fortitude +9, Reflexos +9, Vontade +6

\*Surpresa, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Surpresa e Sem Armadura

Custo: 13pp.

**Perícias:** Blefar 8 (+10), Cavalgar 7 (+13), Concentração 8 (+9), Conhecimento (História) 10 (+10), Conhecimento (Teologia & Filosofia) 10 (+10), Furtividade 4 (+10), Intuir Intenção 8 (+9), Notar 8 (+9), Idiomas 1 (Base: Inglês. Adicional: Grego).

Custo: 16pp

Habilidades 24 + Perícias 16 (68 Graduações) + Feitos 7 + Poderes 56 + Combate 36 + Salvamentos 13 – Desvantagens 2 = 150pp.

**Feitos:** Ataque Poderoso, Especialização em Ataque (Arco), Equipamento, Rolagem Defensiva x3, Sem Medo.

Custo: 7pp

**Poderes:** Controle Climático 6 (Todos os quatro efeitos de controle ambiental;

Feito: Poder Alternativo x3; 24+3=27pp)

PA: Raio 12 (Relâmpago; 24pp)

PA: Controle de Ar 6 (12pp) & Obscurecer 6 (Sentidos Visuais; 12pp)

PA: Transformar Mental 8 (Controle da Nevoa; Total; 24pp)

Dispositivo 3 (Arsenal; Fácil de Perder; 9pp)

Arsenal

Raio 5 (Arco; Feitos: Pujante x2; Poder Alternativo x3; 12+3=15pp)

PA: Golpe 3 (Adagas; Feitos: Crítico Aprimorado, Pujante; Extra: Automático (7); 12pp)

PA: Controle Emocional 12 (Escudo Aeges; Feitos: Área Estendida x8; Extra: Área (Cone); Falha: Alcance (Corpo a Corpo) x2, Limitado (Apenas Medo); 12pp)

PA: Deflexão de Energia 12 (Escudo Aeges; 12pp)

Poderes de Caçadora 4 (Container; Permanente; 20pp)

Imunidade 2 (Doenças, Idade; 2pp)

Aumento de Força 4 (4pp)

Aumento de Destreza 2 (2pp)

Aumento de Constituição 4 (4pp)

Super Sentidos 2 (Rastrear, Visão na Penumbra; 2pp)

Invocar Montaria 3 (6pp)

Custo: 56pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe; Quando contra criaturas mortais; 1pp)

Perda de Poder (Todos os da Caçadora; Caso traia seu voto de castidade; 1pp)

**Combate:**BBA 8 (16pp)

Defesa 10 (20pp)

Ataque +8, +10 com arco; Agarrar +12; Dano (Desarmado +4), (Adagas +7), (Arco +7), (Raio de Zeus +12); Defesa +10 (+5 Surpresa); Recuo -5; Iniciativa +6

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção, Medo de Altura.

Thalia Grace é a filha de Zeus, um dos "Três Grandes" deuses gregos (os outros dois que são Poseidon e Hades). Grover Underwood foi incumbido de vigiá-la quando ela fugiu de casa aos dez anos, quase chegando ao Acampamento Meio-Sangue dois anos depois. Em sua viagem, ela conheceu Annabeth Chase e Luke Castellan, o último dos quais ela logo desenvolveu sentimentos românticos. Eles tiveram breves encontros com as Caçadoras de Ártemis, e mais tarde ela foi convencida a se juntar as mesmas por Zoë Nightshade. No caminho do acampamento, Thalia e seus companheiros (Annabeth Chase, Luke Castellan e Grover Underwood) foram capturados por um Ciclope em Nova York, mas graças a Annabeth Chase, o grupo foi libertado. Nesse tempo em que ficaram capturados, as criaturas que os perseguiam tiveram tempo para alcançá-los. Próximos de chegar à Colina Meio-Sangue, os monstros os alcançaram, e Thalia deu cobertura para que Luke, Grover e Annabeth passassem sobre a linha de fronteira, enquanto ela enfrentou os monstros. Ela sacrificou sua vida por seus amigos, mas seu pai, Zeus ficou com pena dela e transformou-a em um pinheiro para preservar a sua alma, mantendo o resto do acampamento seguro. Thalia é uma lutadora muito hábil e, como ela afirmou em A Maldição do Titã, ela é capaz de vencer Luke em uma batalha (o que Percy nunca conseguiu fazer direito). Também é mencionado ao longo da série que Thalia tem um estilo Punk e está sempre ouvindo bandas de rock e ou punk. Annabeth compara Thalia a Percy, dizendo-lhe: "Vocês são tão parecidos que é assustador. Ela poderia ser sua melhor amiga, ou sua pior inimiga" Thalia quer ser forte como muitas pessoas acreditam, mas às vezes é muito sensível. Ela adora Quíron como um pai e acredita que seu pai não se importa com ela. Ela respeita profundamente Poseidon, mas não se sabe o porquê. Seu Deus favorito é o Pan. Ela também é conhecida como cheeseburger, mencionado duas vezes na série. Ela também aparece ser relutante em usar o sobrenome de sua mãe.

### **Poderes**

Ela é filha de um dos "Tres Grandes", sendo uma semi-deusa muito poderosa, rivalizando somente com Percy Jackson e Nico di Angelo.

Foi treinada por Quíron a manipular a névoa, sendo capaz de hipnotizar as pessoas com isso.

Ela é capaz de produzir energia elétrica com muita potência.

É imortal, graças a seu pacto com Ártemis (A menos que caia em batalha ou quebre o pacto que a priva da companhia dos homens).

Ela pode manipular a eletricidade.

É capaz de controlar o ar, mas devido a seu medo de altura ela prefere não usar esse poder.



## Zoë Nightshade



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 10/14 (+2), Des 20/22 (+6), Cons 10/14 (+2), Int 14 (+2), Sab 16 (+3), Car 16 (+3).

Custo: 26pp.

**Salvamentos:** Resistência +7/+5\*/+4\*\*/+2\*\*\*, Fortitude +7, Reflexos +11, Vontade +8

\*Surpresa, \*\*Sem Armadura, \*\*\*Surpresa e Sem Armadura

Custo: 15pp.

Habilidades 26 + Perícias 23 (92 Graduações) + Feitos 23 + Poderes 29 + Combate 36 + Salvamentos 15 - Desvantagens 2 = 150pp.

**Perícias:** Acrobacias 8 (+14), Blefar 8 (+11), Concentração 8 (+11), Conhecimento (Arcano) 4 (+6), Conhecimento (Historia) 8 (+10), Conhecimento (Manha) 8 (+10), Escalar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+11), Furtividade 8 (+14), Notar 8 (+11), Procurar 8 (+10), Sobrevivência 8 (+11)

Custo: 23pp

**Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Equipamento x2, Esforço Supremo (Feito Supremo (Mirar Aprimorado)), Especialização em Ataque (Arco), Esquiva Fabulosa (Visão), Evasão x2, Foco em Ataque (a Distância) x3, Foco em Esquiva x3, Mirar Aprimorado, Prender a Distância, Rolagem Defensiva x2, Saque Rápido (Carregar), Tiro Preciso  
Custo: 23pp

**Poderes:** Poderes de Caçadora 4 (Container; Permanente; 20pp)

Imunidade 2 (Doenças, Idade; 2pp)  
Aumento de Força 4 (4pp)  
Aumento de Destreza 2 (2pp)  
Aumento de Constituição 4 (4pp)  
Super Sentidos 2 (Rastrear, Visão na Penumbra; 2pp)  
Invocar Montaria 3 (6pp)

Dispositivo 3 (Arsenal; Fácil de Perder; 9pp)

Arsenal  
Raio 5 (Arco e Flechas; Feito: Crítico Aprimorado x2, Poder Alternativo, Pujante x2; 14+1=15pp)  
PA: Golpe 5 (Faca de Caça; Feitos: Ataque Dividido, Arremessado, Crítico Aprimorado, Pujante; Extra: Penetrante (5); 14pp)

Custo: 29pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos.

**Desvantagens:** Perda de Poder (Dano; Quando contra criaturas mortais; 1pp)  
Perda de Poder (Todos os da Caçadora; Caso traia seu voto de castidade; 1pp)

**Combate:** BBA 8 (16pp)

Defesa 10 (20pp)

Ataque +8, +11 a Distância, +13 Arco; Agarrar +10; Dano (Desarmado +2), (Arco +7); Defesa +13 (+5 Surpresa); Recuo -4; Iniciativa +6.

Zoë Nightshade (ou Doce-Amarga, como traduzido no terceiro livro) A Caçadora de chumbo de Ártemis. Ela é filha do General Titã Atlas e Pleione, deusa do mar. Percy descobre mais tarde que ela fez a sua espada mágica, Contracorrente. Ela usa uma faca de caça e um arco como suas armas. Ela é uma Hespéride, mas foi apagada da história para ajudar o meio-sangue Hércules a atravessar o dragão Ladon e obter uma maçã dourada. Tem a mania de falar na segunda pessoa do plural e se mostra um pouco rude com os garotos, principalmente com Percy e possui uma rixa interminável com Thalia. Uma combinação de veneno de Ladon e ataques de seu pai acabam por matá-la. Em lembrança de seu sacrifício, Ártemis a transforma em uma constelação, "A Caçadora".

Esse é único caso que eu acho que a tradução não ajudou com o nome, mas é um desvio ínfimo no geral.

## Ágata Cristine



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 16 (+3), Des 20 (+5), Con 16 (+3), Int 12 (+1), Sab 14 (+2), Car 16 (+3).

Custo: 34pp

**Salvamentos:** Resistência +7/+3\*, Fortitude +6, Reflexo +8, Vontade +6.

\*Surpresa

Custo: 10pp

**Perícias:** Acrobacias 8 (+13), Concentração 6 (+8), Conhecimento (História) 4 (+5), Intimidar 8 (+11), Intuir Intenção 6 (+8), Notar 6 (+8), Sobrevivência 8 (10)

Custo: 13pp

**Feitos:** Ação em Movimento, Ataque Acuado, Ataque Defensivo, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Atraente, Avaliação, Bloquear Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Especialização em Ataque (Espada), Esquiva Fabulosa (Visão), Iniciativa Aprimorada, Foco em Ataque (Corpo a Corpo) x3, Foco em Esquiva x5, Rolagem Defensiva x4.

Custo: 24

**Poderes:** Dispositivo 3 (Fácil de Perder; Feitos: Indestrutível, Restrito (Apenas Deusa dos Assassinos) x2; 12pp)

Golpe 4 (Feitos de Poder: Crítico Aprimorado. Feitos: Poder Alternativo x3, Pujante. Extra: Penetrante (7); 12+3=15pp)

PA: Golpe 4 (Feitos de Poder: Crítico Aprimorado; Feitos: Pujante; Extra: Automático (7); 12pp)

PA: Nocautear 4 (Extra: Área (Cone); 12pp)

PA: Derrubar 4 (Extra: Recuo; 12pp)

Super Velocidade 3 (Base: Ataque Rápido. Feito: Correr na Água, Poder Alternativo; 16+1=17pp)

PA: Mágica 3 (Poder Base: Animar Objetos 4. Feito: Progressão x2 (5 Laminas).

Falha: Limitada (A Laminas) x2; 6pp)

Imunidade 6 (Dano por Laminas, Envelhecimento; 6pp)

Regeneração 1 (Ressurreição 1. Feito: Ressurreição Verdadeira; 2pp)

Custo: 35

**Equipamento:** Nenhum

**Combate:** BBA 8 (16pp)

Defesa 8 (16pp)

Ataque +8, +11 Corpo a Corpo, +13 com Espada. Dano (Desarmado +3), (Derrubar +4), (Nocautear +4), (Espada +7). Defesa +13 (+4 Surpresa), Iniciativa +5.

Habilidades 34 + Poderes 37 + Feitos 24 + Salvamentos 10 + Perícias 13 + Combate 32- Defeitos 0 = 150pp.

A ironia é algo maravilhoso. Deuses normalmente passam pela eternidade sem se preocupar com coisas menores como a humanidade, pragas ou o clima. Envolto em seus jogos cósmicos onde vidas são disputadas como peças em um xadrez com outras divindades.

Eventualmente surgem as alianças que podem culminar em um casamento. O sentido de um casamento divino é, claro, muito distinto da mesma instituição do casamento terreno. O principal motivo é que os deuses notoriamente não tem o poder de mudar sua natureza, assim sendo o deus dos ladrões nunca poderia deixar de roubar, mesmo que não houvesse a necessidade. Tal como a deusa da beleza não poderia deixar de ser invejada e amada, mesmo depois de casada.

Mas as alianças dessa natureza são vitais para o desenvolvimento de qualquer panteão. Assim nascem novos deuses quando nascem novos domínios a comandar.

Velhos deuses podem acabar tendo que se “atualizar” para novos tempos, mas é incomum que isso aconteça. Casos como Vulcano ter se tornado o Deus da Ferrovia são incomuns, normalmente campos novos são controlados por novos deuses como Mídia a Deusa da Televisão, ou Net o Deus da Informática ou mesmo WEB a Deusa da Internet.

Esse tipo de coisa não é incomum, sendo apenas preciso um pouco de fé humana e uma boa história para um deus surgir.

Sendo assim, recoste-se e relaxe, pois hoje eu tenho uma história para você.

No século XII da era moderna (já na 7ª era da magia) um evento raro mudou a configuração do panteão. Ao mesmo tempo que por fim Vulcano não mais suportava a presença de Vênus e nem suas constantes traições e finalmente concedera-lhe o divórcio, o casal recebera a notícia das parcas que a Deusa Mais Bela estava grávida.

Sendo talvez caso inédito na história até então foi decidido que a “guarda” da criança seria dividida entre seus pais: 12 meses para cada (sugestão de Heracles que continua achando 12 um número “Bacana”)

Talvez se não fosse por esse ciclo, os dois antigos conjugues nunca mais se falassem, a cada ano eles se reuniam no começo do inverno para que a filha pudesse passar um novo ano com o seu outro pai.

Foi logo depois da primeira troca, numa noite de inverno sem neve, mas fria, Vulcano estava com a guarda da criança, mas (como sempre) estava trabalhando em sua oficina, ele também não gostava da criança, pois tinha dúvidas quanto a sua paternidade. Num lugar tão atarefado quanto a oficina de Vulcano é difícil de ouvir até mesmo martelos que podem quebrar rochas ao meio, mas o deus ouviu o som

ínfimo de metais colidindo vindo de um lugar que não devia. O berçário. O Deus chegou rápido o suficiente para ver um assassino humano, com um punhal, era o segundo exato em que a lamina iria encontrar a carne da menina, e Vulcano não precisava ver a arma de perto para saber que era um artefato para matar deuses. O Som surpreendeu Vulcano.

Como se fosse uma reação natural, a garota segurou a arma pela lamina e no segundo seguinte cravou-a no peito de seu agressor que caiu morto. Vulcano se aproximou e colocou a criança nos braços, não havia sinal de corte ou nada, apenas uma palma imaculada. Sobre o cadáver de um assassino, Vulcano sorriu pela primeira vez, por que internamente estava orgulhoso de sua menina

Com cerca de dois séculos de idade. Júpiter a convocou. Ele explicou-lhe que ela tinha um determinado prazo para encontrar seu domínio, caso ela não o fizesse ele mesmo a mataria por ela não ser uma deusa.

Antes de continuar é necessário lembrar que Ágata, a filha da Deusa da Beleza e do Deus da Forja, fora presenteada com grande beleza e ávido intelecto deste do berço. Assim sendo seria difícil, para dizer o mínimo, descrever qual foram as ações tomadas pela aspirante ao divino.

O que se sabe com certeza foi que coube a ela um fragmento dos domínios de Marte.

As histórias mais contadas são de Ágata tendo seduzido Marte com sua beleza, ou tê-lo enganado com sua inteligência ou mesmo chantageado (lembramos que tudo isso se passou antes da invenção do teste de DNA e Marte era um conhecido amante de Vênus).

O que importa é que Ágata passou a perna no Deus da Guerra. Um tempo de perturbações se seguiu até que todos os antigos deuses conquistavam seus domínios.

Houve claro pequenas desavenças, sendo que o aspecto da luta justa que pertencia a Minerva acabou sendo acumulado por Marte. Já Minerva saiu ganhando nessa história com o aspecto da arte, que cresceu muito em poder na época com seus maiores expoentes (ou você pensou mesmo que o neoclássico fosse por acaso?).

Voltando a Ágata, a recém empossada Deusa dos Assassinos (também Deusa dos Assassinatos, mas disso ela não gosta de lembrar) foi jogada na terra como seus pares para fazer sabe se lá o que deuses fazem.

## Teddy Alliance - Filho de Selene



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 16/20 (+5), Des 18 (+4), Cons 16/20 (+5), Int 10 (+0) Sab 18 (+4), Car 16 (+3).  
Custo: 34pp

**Salvamentos:** Resistência +11/+8\*/+5\*\*, Fortitude +9, Reflexos +9, Vontade +12.  
\*Surpreso ou Sem Armadura, \*\*Surpreso e Sem Armadura  
Custo: 17pp

**Perícias:** Acrobacias 12 (+16), Conhecimento (Ciências Biológicas) 4 (+4), Diplomacia 13 (+13), Escalar 8 (+13), Intuir Intenção 10 (+14), Nadar 8 (+13), Notar 10 (+14), Obter Informação 12 (+15), Sobrevivência 14 (+18).  
Custo: 22pp

**Feitos:** Alvo Esquivo, Ataque Acuado, Ataque Dominó x2, Ataque Poderoso, Blear Acrobático, Desafio (Acrobacia Rápida), Equipamento, Esforço Supremo (Sobrevivência), Quebrar Aprimorado, Rastrear.  
Custo: 11pp

**Poderes:** Aumento de Força 4 (Falha: Incontrolável (100% na lua cheia, 50% na crescente ou minguante, 0% na nova); 2pp)  
Aumento de Constituição 4 (Falha: Incontrolável (100% na lua cheia, 50% na crescente ou minguante, 0% na nova); 2pp)  
Super Sentidos 2 (Visão na Penumbra, Visão Estendida; 2pp)

Dispositivo 3 (Arsenal; Fácil de Perder; Feito: Restrito [Filhos da Lua]; 10pp)

Arsenal  
Golpe 5 (Par de Machados; Feitos: Arremessado, Ataque Dividido, Pujante, Poder Alternativo x2; Extra: Penetrante; 13+2=15pp)  
PA: Raio 3 (Arco; Feito: Acuado, Preciso, Pujante x5; 13pp)  
PA: Armadilha 6 (Rede; Feito: Coleira; 13pp)

Dispositivo 2 (Escudo; Difícil de Perder; 8pp)

Escudo da Lua  
Aumento de Feito 1 (Bem Informado; 1pp)  
PES 4 (Visão e Audição; Feito: Poder Alternativo; Falha: Limitado [Apenas o que a lua vê]; 8+1=9pp)  
PA: Super Sentidos 4 (Pós Visão; 4pp) & Aumento de Perícias 4 (Conhecimento [História +16]; 4pp)

Custo: 24pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos

**Desvantagens:** Perda de Poder (Golpe contra Mortais; 1pp)

**Combate:** BBA 11 (22pp)  
Defesa 10 (20pp)  
Ataque +11, +13 com Arco; Agarrar +16; Dano (Desarmado +5), (Arco +8), (Machados +10); Defesa +10 (+5 Surpreso); Recuo -6; Iniciativa +4

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção, Responsabilidade [Família], Desejo [Agradar a Mãe, ou pelo menos reconciliar-se com ela], Preconceito [Traidor].

**Proteção de Nicho:** Teddy escolheu seu nicho como sendo Lunático, assim sendo seu NP varia em meio, para mais ou para menos, dependendo da fase da lua.

Habilidades 34 + Perícias 22 (88 Graduações) + Feitos 11 + Poderes 24 + Combate 42 + Salvamentos 17 – Desvantagens 1 = 150pp.

Teddy teve uma infância comum, dentro do esperado ao menos. A mãe o abandonou com poucos meses de vida, de forma que ele viveu sozinho com o pai até os 5 anos, quando ele se casou novamente.

Seu pai era um sobreviventista, um professor de sobrevivência, de forma que eventualmente ele tinha que sair por alguns meses para apresentar a sua “turma” o mundo selvagem.

Teddy não era exatamente um grande aluno, achava a leitura um exercício muito difícil, sem falar que dificilmente conseguia se concentrar em algo por mais de 3 minutos. Ele fora diagnosticado como hiperativo e dislexo.

A primeira coisa notável sobre Teddy ocorreu quando ele entrou para os escoteiros para aprender a base do que seu pai fazia, e descobriu que era muito bom nisso. Bom mesmo. Conseguia aprender em poucas horas o que outros demoravam semanas, às vezes meses.

Essa habilidade acabou chamando atenção de seu instrutor chefe, Will Florest, que acabou por acolhê-lo como pupilo. Quanto mais o tempo passava mais ele se destacava.

Durante o primeiro acampamento de pais e filhos, no qual Teddy e seu pai além de outros escoteiros deveriam passar um calmo fim de semana em uma floresta próxima um evento que beirou o inacreditável o atingiu com força total. Em quanto recolhia lenha para a fogueira foi atacado por um ser que lembrava um leão, com uma calda que era uma serpente viva e quase do tamanho de um urso.

Enquanto já se despedida da vida foi subitamente interrompido por seu pai e pelo instrutor Florest. Ambos chegaram no momento exato para distrair a criatura, seu pai fora atingido pela presa da serpente e teve o braço completamente paralisado, ele teve apenas tempo de jogar-lhe um amuleto com a forma da lua, em suas mãos o amuleto tornou-se um par de Machados Curtos, arma muito exótica, mas que Teddy não teve dúvidas, os pegou e foi para cima da criatura.

Ele acabou por descobrir que até era bom naquilo, e com um uma finta rápida a criatura acabou por injetar o veneno da cobra em seu corpo leonino. Em vez de ser envenenado e cair paralisado como seu pai, o mesmo simplesmente foi desfeito.

Passado o perigo imediato Teddy retornou a seu pai para descobrir que o veneno se espalhara, o Instrutor Florest retornara ainda meio tonto de uma bancada que levará. Ele fora solicitado ao explicar que o veneno da Quimera poderia matar seu pai em um dia, mas existia um antídoto, bastava localizar um espírito da floresta. O instrutor retornaria com o pai até o acampamento, afinal haveria como cuidar dele lá, além de supervisionar os outros escoteiros e pais.

Teddy seguiu as instruções e achou o lugar onde o espírito estava, após uma negociação agressiva, que terminou com algumas ameaças e uma promessa que Teddy seria cobrado mais tarde, ele conseguiu o antídoto, mas embora para ele poucas horas tivessem passado ele chegou no acampamento quase um dia depois, mas ainda em tempo de salvar seu pai.

Depois dessa primeira aventura ele obteve um relato completo de seu pai sobre seu parentesco Olímpiano, dado as devidas proporções, e no mínimo uns três ataques de nervos, Teddy aceitou sua herança.

Declarado esse ponto e com a revelação não tão reveladora da identidade do Instrutor ser um sábio, foi decidido que ele iria para o acampamento Meio Sangue para aprender um pouco sobre suas origens.

Will e Teddy partiram antes do fim da semana seguinte e tiveram uma viagem calma, embora tivessem evitado qualquer rio em seu caminho.

Durante sua estada no acampamento ficou na cabana de Hermes, mas em momento algum sentiu que ali era seu lugar. Quando foi descoberto do ataque de Cronos, Teddy se juntou ao exército do titã.

Apesar disso não foi imediatamente. Ele fugiu do acampamento e foi de encontro às caçadoras, na época lideradas por Zoë. Ele foi incisivo, queria entrar no grupo.

Quando questionado do por que dessa insanidade ele disse que sua mãe fora guiada pela deusa da caçada, e quase consumida por ela, e ele queria poder se encontrar com ela uma vez, coisa que só seria possível se ele ficasse com Artemis.

A deusa definiu que ele deveria vencer um desafio, em uma disputa com Zoë, cada um deveria caçar um cervo na floresta, quem conseguisse venceria. Durante a noite do desafio Zoë e Teddy foram encurralados por um enxame de vespas estígias, animais antigos, um tipo de vespa que usa o corpo de seres humanos mortos como casulo para a criação de novas vespas.

Foi preciso os dois competidores deixarem as diferenças de lado para poderem forçar sua saída do estranho enxame. Quanto já recuperados retornaram a caçada na qual Zoë venceu, conseguindo capturar a corsa de bronze. Mesmo com seu fracasso Artemis permitiu o encontro entre mãe e filho.

Selene estava personificada de indígena americana. Exatamente a mesma aparência que tinha quando conheceu o pai de Teddy. Ambos conversaram por algum tempo, até que Teddy contou que iria se unir a Cronos. Selene questionou o motivo de seu filho. Ele respondeu que a vida desde que ele se descobrira semi-deus tinha sido uma merda, então ele decidira que uma mudança no paradigma divino era necessária, com Cronos no poder não mais haveria deuses escondidos, nem impedidos de viver com seus filhos.

Teddy realmente acreditava que se as pessoas soubessem que haviam deuses e também descendentes vivos deles, pessoas como ele não iam ser tratadas como desajustados, mas sim como heróis.

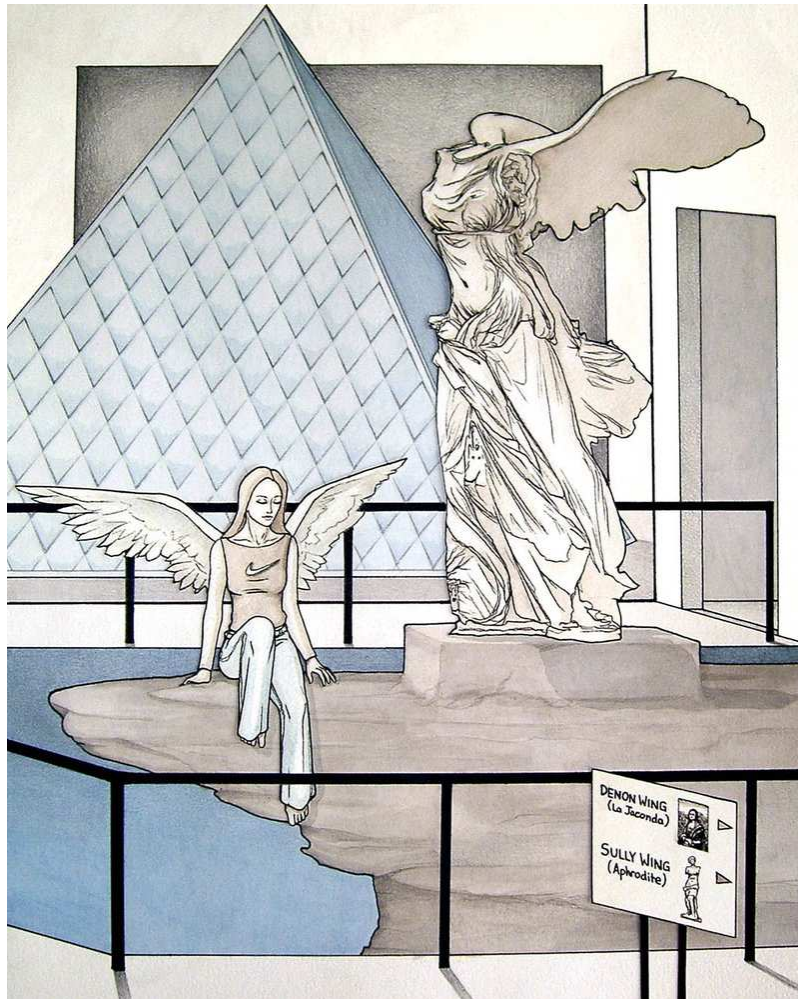
Selene se postou contra a decisão do filho, mas antes de partir deu a ele um último presente. O escudo da lua, esse item permitiria que ele olhasse a vida de outros heróis pelo tempo que a própria Selene acompanhara. Ela esperava que ele mudasse de ideia com o conhecimento.

Durante o tempo que serviu ao senhor dos titãs teve poucas missões de peso, capturou um pegasus preto chamado Blackjack, também recrutou diversos monstros pela causa. Mas nada muito mais notável que isso.

Durante a luta final acabou gravemente ferido no começo, e sem acesso a ambrosia ou néctar acabou por ficar fora de ação logo no primeiro ataque.

Com a anistia retornou ao acampamento onde construiu o chalé 22 para sua mãe, curiosamente ele fica às costas do chalé 8 de Artemis. Até o momento é o único morador do lugar. No quarto o escudo fica sobre a porta de forma que aqueles que passam por ela tem suas vidas vistas pelos habitantes da cabana, mas estão de costas para onde o escudo mostra as cenas. Antes que alguém pergunte isso é uma forma de autopunição.

## Vitória Silver - Filha de Nike



**Nível de Poder:** 10 (150 Pontos)

**Habilidades:** For 18 (+4), Des 18 (+4), Con 18 (+4), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 12 (+1).  
Custo: 50pp.

**Salvamentos:** Resistência +7/+4, Fortitude +6, Reflexos +10, Vontade +6.  
\*Sem armadura  
Custo: 13pp.

**Perícias:** Acrobacias 8 (+12), Arte da Fuga 6 (+10), Computador 4 (+5), Conhecimento (Manha) 6 (+7), Desarmar Dispositivo 4 (+5), Escalar 6 (+10), Furtividade 8 (+12), Intuir Intenção 6 (+7), Notar 8 (+9), Obter Informação 8 (+9).  
Custo: 16pp

**Feitos:** Ataque Dominó, Ataque Furtivo, Ataque Poderoso, Equipamento, Evasão, Foco em Ataque (Corpo a Corpo) x2, Foco em Esquiva x3, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Sorte x6.  
Custo: 19pp

**Poderes:** Controle de Sorte 3 (Extras: Área [Estouro]; Feitos: Seletivo, Progressão x4; 22pp)  
Golpe 2 (Feito: Pujante; 3pp)  
Velocidade 2 (2pp)  
Super Sentidos 1 (Sentido de Perigo [Audição]; 1pp)

Dispositivo 3 (Disco de Arremesso; Fácil de Perder; 9pp)

Disco de Arremesso Raio 6 (Feitos: Acuado, Rebater, Teleguiado, Preciso; Defeito: Alcance Reduzido (Arremesso; -1pp); 15pp)
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Custo: 37pp

**Equipamentos:** Armadura (Proteção 3; 3pe) +2pe em diversos

**Desvantagens:** Perda de Poder (Raio contra Mortais; 1pp)  
Perceptível (Aparecem asas quando usa Velocidade ou Controle de Sorte; 1pp)

**Combate:** BBA 10 (20pp)  
Defesa 10 (20pp)  
Ataque +10, +12 Corpo a Corpo ou com Disco; Agarrar +16; Dano (Desarmado +6), (Disco de Arremesso +6), +2 Furtivo; Defesa +13 (+5 Surpreso); Recuo -3; Iniciativa +8.

**Complicações:** Dislexia, Síndrome de Deficiência de Atenção.

**Proteção de Nicho:** Sorte, Vitória é uma vencedora, e a sorte lhe sorri com frequência.

Habilidades 28 + Perícias 16 (64 Graduações) + Feitos 16 + Poderes 37 + Combate 40 + Salvamentos 13 - Defeitos 2 = 150pp.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Vitória é a filha de um grande jogador francês de soccer (ou futebol se você não for americano).

Qualquer jogador pode, e eventualmente vai, pegar uma Maria-Chuteira, e foi o que ele fez. E isso gerou um dos mais bizarros casos de atletas fora dos campos registrados.

Embora espera-se uma pensão pra pagar não foi assim que aconteceu, meses depois uma criança foi deixada na porta do atleta (que demitiu toda a segurança depois do evento), como nunca fora capaz de localizar a mulher novamente acabou tomando conta da criança.

Orfã e sozinha num mundo de luxuria não houve exatamente muito tempo para aprender a se virar, seu pai sempre ausente não tratou de forma alguma de descobrir muito do que ela fazia, ou dos problemas que tinha. Era disléxica, e um professor que se apiedou da situação a ajudou a dominar as palavras.

Vitória tinha outros problemas como DDA, mas verdade seja dito isso não interessava ninguém próximo a ela. Seu professor, mais pai que seu próprio pai, a aconselhou a procurar atividades que ajudassem a controlar isso (ele não acreditava em drogas para resolver esse tipo de coisa).

Vitória praticou diversos esportes e se saiu bem em muitos deles, mas gostava muito mais de pintura, era uma das poucas que não dependiam tanto de seu talento para a leitura e também a ajudavam a manter o foco.

Isso durou quase toda a sua infância, desprezada e ignorada Vitória cresceu em uma adolescente muito bonita. Segundo seu pai, a cara da mãe. Quando tinha 14 anos seu pai foi gravemente ferido em uma partida, mesmo com apoio e fisioterapia ele nunca poderia retornar aos gramados. Sem condições de continuar nos EUA ambos retornaram a França.

Vitória em um mês perdera tudo que sempre amou na vida, mas tudo bem pra ela, não tinha nenhum peso para traz quando partiu. (Exceto uma grande dor no coração de lembrar-se de seu professor).

Vitória desenhou por dias quando chegou a sua nova casa em Paris. Ela gostava da cidade, gostava das artes, e mais ainda, agora que seu pai fora forçado a parar começaram a montar uma família.

Isso até o dia em que uma forte luz com um símbolo em forma de uma coroa de louro surgiu em sua cabeça. Ela estava sozinha, mas isso fora muito mais sorte que outra coisa.

Durante a noite foi abordada por uma mulher. Por pura coincidência ela usava uma camisa com o simbólico da empresa Nike, Destino talvez. Ela disse que queria conversar. Ela revelou ser sua mãe Nike, e que ela era filha de uma deusa.

Vitória não acreditou, mas mudou de idéia quando uma estatua de Nike do museu levantou vôo.

Nike pediu a Vitória que retornasse a America onde seria acolhida por Quiron, e após profunda divagação ela se recusou.

Ainda naquela noite o apartamento de Vitória e seu pai foi atacado. Ele morto, a policia culpou gangues, mas Vitória reconheceu os Ciclopes dos livros de artes. Sem escolha ela retornou a America e vive no Acampamento Meio-Sangue desde então. Uma coisa que ninguém previu a principio era que o sinal que marcava os filhos dos deuses acabariam atraindo os monstros para cima deles quase instantaneamente.

Vitória é uma das mais velhas ali, já que chegou muito tarde. É sempre frustrante pra ela quando empata com crianças (por que Vitória nunca perde).