

PRESENTES DE RECLAMAÇÃO

(Ao ser reclamado, terá acesso às armas de reclamação e os poderes ativos)

Armadura Atlante: Tão rígida e protetora quanto às escamas de uma nereida, ela molda a forma do semideus e possui a coloração individual da cauda dos filhos da Rainha dos Mares. É feita de bronze celestial, couro e oricalco o que garante a integridade da armadura de forma que não a deixe ser facilmente destruída. A armadura pode se disfarçar como uma roupa normal do desejo do semideus quando desativada e para ser ativada basta que o portador dê dois toques na roupa. Tem redução de -3 nos danos recebidos.

Correntes Marinhas: Longas correntes mágicas feitas de puro e forte oricalco que se estendem em até vinte e cinco metros tendo as pontas extremamente afiadas. Quando as correntes são quebradas, basta mergulhar na água do mar que elas se reconstroem após algumas horas de molho. As correntes se disfarçam como tatuagens, da preferência do semideus, em seus braços quando não utilizadas. Tem acréscimo de +2 para uso da arma de reclamação.

Sais Oceânicas [EXCLUSIVO DO CONSELHEIRO]: As sais, são duas curtas espadas de três pontas como pequenos tridentes, sendo as duas das extremidades mais curtas e curvas, possuindo sessenta centímetros de lâmina lisa e levemente esverdeada feita de uma liga especial em mistura de três principais ingredientes: oricalco, adamantino e bronze celestial sendo capaz de ferir e matar monstros e semideuses, mas não mortais. Os cabos possuem quinze centímetros e são feitos de magnésio com detalhes em ferro puro na base balanceando o peso com a leveza do magnésio e decorados com conchas e algas marinhas secas que permitem uma melhor empunhadura. Em repouso se disfarçam em um anel duplo de titânio gravado com linhas finas e onduladas simulando ondas do mar e pode ser invocada, tanto na forma passiva quanto ativa, quando perdida.

PODERES PASSIVOS

- **Nível 1 (0xp - 350xp):**

Metamorfose Aquática: Em contato direto com a água, a prole de Anfitrite expõe sua enorme cauda de sereia, que possui escamas grossas e resistentes a ataques físicos e armados sendo de difícil penetração, mas não impossível. Cada cauda possui uma coloração específica, assim como o formato da nadadeira que identifica o semideus como único. O surgimento da cauda não é controlável. OBS: Pode rolar dados para o uso da cauda em modo de defesa com a dificuldade reduzida em -2 fazendo a dificuldade ser 10.

Organismo Adaptado: Todo o organismo dos filhos de Anfitrite se adaptam para que possam sobreviver em grandes profundidades. Seus olhos são alterados para que possam enxergar dentro da água, mesmo em locais de baixa ou nenhuma luminosidade. Seu corpo se adapta para suportar altas pressões e a respiração é possível. O semideus sobreviverá até uma profundidade de 5 quilômetros sem sofrer danos em seu corpo.

Beleza Marinha: Assim como a mãe e os mitos das sereias, os filhos de Anfitrite são detentores de uma beleza única e marcante, naturalmente bronzeados como se vivessem em praias. Exalam um aroma natural de maresia e chamam a atenção naturalmente com sua beleza, fazendo com que poderes de persuasão e sedução desses semideuses sejam ampliados, dessa forma possuem resistência em ser atingidos por poderes com essa finalidade. OBS: Caso o dado para influenciar a si, seja maior que a dificuldade, o personagem terá a dificuldade de influência na padrão (12) e não a que o oponente girou.

- **Nível 2 (351xp - 700xp):**

Dialeto Marinho: Os filhos da Rainha dos Mares conseguem se comunicar através da telepatia perfeitamente com os seres marinhos sejam mortais ou mitológicos, exceto monstros. As criaturas marinhas se sentirão confortáveis na presença dos semideuses e estarão abertos ao diálogo, mas não significa que obedecerão alguma ordem obrigatoriamente nesse nível.

Impermeabilidade: A água pode passar de bênção a maldição para os filhos de Anfitrite, que possuem caudas marinhas quando em contato. Dessa forma, podem regular a permeabilidade da própria pele decidindo assim quando a água entrará em contato ou não, ou seja, quando irá se molhar ou não.

Aura do Mar: O mar é dúbio. Ao mesmo tempo que é belo e pacífico, é horripilante e perigoso. Dessa forma, os filhos da Rainha dos Mares possuem uma forte aura proveniente da dualidade marítima. Podem expressar conforto e paz ou temor e perigo em outros semideuses

e seres a depender do estado de espírito e humor do semideus. OBS: o usuário deve rolar um dado com 1d20 para servir de base de resistência ao oponente

- **Nível 3 (701xp - 1050xp):**

Resistência Térmica: Os semideuses da Rainha dos Mares possuem alta resistência térmica para água. Podem estar em contato direto com águas escaldantes em até 50°C e águas congeladas em -50°C sem sofrerem nenhum tipo de dano físico. Não é uma imunidade à temperatura de forma geral, e sim contextualizada com a água.

Localização: Quando em contato com a água, os semideuses de Anfitrite possuem uma alta capacidade de localização. Identificam as coordenadas marinhas com facilidade e sabem exatamente onde estão, para onde devem ir e quais são os trajetos seguros. Nesse nível são capazes de captar sons e ecos oriundos de navios, criaturas e monstros marinhos, identificando a localização de seres e objetos também emitindo pulsos sonoros de si mesmo.

Velocidade Aquática: Quando submerso na água, os filhos da deusa ficam muito mais ágeis e rápidos com seus reflexos aprimorados. Em poucos segundos sua velocidade pode chegar a um constante 200 km/h e seus reflexos se tornam mais precisos. OBS: Podem rolar dados para ações que demandam reflexos quando estiverem dentro da água com +2 de modificador para somar ao dado.

- **Nível 4 (1051xp - 1400xp):**

Persuasão da Rainha: Anfitrite era conhecida por conter os lapsos de fúria de seu marido Poseidon apenas como seu falar. Seus filhos herdaram sua lábia persuasiva podendo convencer outros semideuses, criaturas e monstros marinhos a se acalmar e/ou desistir de um combate com apenas suas palavras, mas aqueles que possuem resistência à manipulação são menos suscetíveis. OBS: o usuário deve rolar um dado com 1d20 para servir de base de resistência ao oponente

Aliado de Poseidon: A lealdade de Anfitrite com Poseidon é inquestionável. Quando seus filhos estiverem em batalha junto aos filhos de seu marido, a força de ambos irá aumentar em Hidrocinese em 50%. OBS: será considerado para os dois o dado mais alto tirado.

Cura Aquática: A água possui propriedades curativas para os filhos de Anfitrite. Pequenos cortes, ferimentos leves, machucados superficiais e cansaço podem ser curados com o uso desse elemento em contato brando, enquanto cortes profundos, hemorragias e ossos quebrados podem ser amenizados em completa submersão, mas necessitando de ajuda de um curandeiro. OBS: Deve somar o valor de um dado rolado na dificuldade 1 e somente poderá ser usado uma vez a cada dois turnos.

PODERES ATIVOS

- **Nível 1 (0xp - 350xp):**

Hidrocinese {1}: Os filhos de Anfitrite são capazes de controlar a água em suas mais variadas formas. Podem moldá-la a seu bel prazer em pequenas quantidades sendo utilizado em ataques rápidos usando em sua forma líquida, sólida ou gasosa, ainda que não possuem habilidades para alterar sua forma original ou invocá-la.

Toque Nematocisto: Semelhante às águas vivas, os filhos de Anfitrite podem fazer que seu toque cause dor ao inimigo, que sente como se tivesse sofrido queimaduras, ao liberar substâncias tóxicas como a tetramina, a histamina e a serotonina. Precisa de contato direto e as substâncias não são letais.

Espinhas da Arraia: Os filhos de Anfitrite, devido a sua alta ligação com o mar e suas criaturas, possuem ainda semelhança com as arraias. Suas unhas crescem consideráveis cinco centímetros possuindo uma toxina particular que ao cortar a pele de algum ser, sangra em abundância e pode resultar em fraqueza, enjoos e ansiedade.

- **Nível 2 (351xp - 700xp):**

Canto da Nereida: Os mitos envolvendo o encanto da voz das sereias em marinheiros e piratas são altamente conhecidos. Assim, com a fala, ou canção, uma magia flui pela voz dos semideuses de Anfitrite sendo capazes de hipnotizar o alvo sendo ser vivo, menos monstros ou deuses, mas aqueles que possuem resistência à manipulação são menos suscetíveis. OBS: Rolagem em dificuldade 1 e o valor é a resistência que o oponente precisa resistir.

Plantas Marinhas: As proles da Rainha do Mares possuem controle sobre as plantas de origem marinha, excluindo completamente as de origem de água doce. Dessa forma, são passíveis de controlar as plantas marinhas já existentes podendo fazer as mesmas crescerem e serem usadas para prender ou atacar o inimigo.

Intangibilidade Aquática: O controle da água pelos filhos de Anfitrite é extremamente volátil e o permite transformar um membro do seu corpo em água fazendo uso da alteração molecular dos componentes anatômicos do membro, podendo desviar de ataques físicos, mas não terá imunidade a ataques físicos.

- **Nível 3 (701xp - 1050xp):**

Escamas Laminadas: Os filhos da Rainha dos Mares podem fazer com que de sua pele seja expelida escamas, da cor de sua cauda, extremamente afiadas, duras e resistentes como lâminas que serão direcionadas para seu alvo. As escamas possuem um alto padrão perfuro cortante capaz de ferir seriamente o oponente atingido.

Hidrocinese {2}: Os filhos de Anfitrite são capazes de controlar a água em suas mais variadas formas. Agora podem moldá-la em quantidades maiores podendo alterar seu estado de origem. A temperatura da água é totalmente controlada pelo semideus podendo se tornar escaldante ou uma grande pedra de gelo. Pode dar formas a água transformando em armas diferentes ao desejo do semi-deus, mas ainda não possuem habilidade para invocá-la.

Cheiro do Mar: Os filhos de Anfitrite podem exalar de seu corpo um cheiro adocicado capaz de acalmar, atrair e fortalecer a todos em sua volta em um raio de 400 metros, mas caso o semideus queira o aroma poderá ser altamente enjoativo podendo desestabilizar seus oponentes, que passarão mal com fortes enjoos e vômitos na mesma distância. OBS: para o cheiro adocicado os semideuses atingidos deverão crescer +2 no valor de seus dados, enquanto que para o cheiro enjoativo deverão rolar dados com dificuldade acrescida em +2. O efeito possui duração de dois turnos

- **Nível 4 (1051xp - 1400xp):**

Maldição do Mar: Anfitrite tem um bom controle de monstros marinhos por ser a Rainha dos Mares e ser reconhecida como tal. Dessa forma, com um pouco de esforço os filhos de Anfitrite conseguem se utilizar da energia canalizada de si para amaldiçoar seres humanos alterando sua forma para a de monstros marinhos da preferência do semideus. Por ser uma maldição complexa, demanda energia do semideus o uso e tem sua duração dependente da vontade do semi-deus. OBS: a cada turno utilizado, o semideus possui uma perda de 8HP.

Electrum: O filho de Anfitrite tem a capacidade de dar choque ao direcionar a água contra alguém e carregar as moléculas de H₂O, como a pele de uma enguia dentro da água. Porém numa escala reduzida, que pode deixar o membro do oponente paralisado. OBS: Dois turnos paralisado.

Echinoidea: As unhas do semi-deus mantêm o tamanho de até 5cm, mas dessa vez a sua capacidade é de expelir espinhos de unha em direção ao oponente que servirá como agulhas com venenos como os do ouriço do mar. Causam dor crônica e podem inflamar caso não sejam cuidados. OBS: Não tratado, faz com que o oponente desconte 5 hp por turno, assim também o dando pequenas alucinações por turno, que serão narradas pelo narrador.

