

PRESENTES DE RECLAMAÇÃO



Os presentes de reclamação nada mais são do que itens obtidos pelos semideuses por seus progenitores divinos. Dentre os citados na lista correspondente ao deus, o jogador só deve escolher um, com exceção dos grupos extras (que poderão ter todos correspondentes ao deus que passará a seguir) e filhos de Hebe.

AFRODITE

Beauté - É um chicote, todo trabalhado a mão, com 2,5m. Ele é feito de couro, e nesse couro, pode se perceber detalhes em renda, bordada manualmente. Ele também reluz alguns fios acobreados, deixando entrever o bronze sagrado, que ajuda em ataques mais precisos, e pode cortar a pele do atingido. O chicote é recoberto de eletricidade, provocando dano adicional pelo elemento. 1x por missão, com a ativação durando 3 turnos.

- (Nível 10) Marca da paixão - O chicote é envolto em uma aura que provoca dano por queimaduras, adicional ao dano normal - não há fogo real, mas os efeitos são os mesmos. 1x por missão, com a ativação durando 3 turnos.

- (Nível 15) Heartbreaker - O chicote tem sua resistência e poder de ataques ampliados, tornando-se capaz de afetar materiais mais fortes, provocando dano como uma arma pesada, duplicando seus estragos e cortando o alvo de forma profunda. Dura 2 turnos, 1x por missão.

Arche de l'Amour - De cores dourada e prata, este arco de bronze sagrado possui um desenho elegante e chamativo, mas não vulgar. Para todos os efeitos, age como um arco longo comum. No nível 10 transforma-se em um anel que faz par com Enchantè. Seu poder serve tanto para inimigos quanto para suportes. Em combate, cria uma flecha-arpéu de energia que prende o alvo - ele não é imobilizado, mas tem a fuga impedida, ficando preso no raio de alcance do semideus, não podendo se afastar mais do que 15m (só afetando o inimigo se o tiro for feito dessa distância ou menos). Fora de combate, o arpéu alcança essa distância, enganchando-se magicamente em uma superfície e servindo como uma corda de sustentação. Em qualquer um dos casos, o efeito dura 2 turnos. 1 vez por missão.

- (Nível 10) Amor Impactante - Flecha de Impacto que, se acertar o oponente, além do dano normal é capaz de empurrá-lo por até 3 m. Oponentes maiores de 3m tem esse deslocamento reduzido à metade. Oponentes de tamanho muito maior (10m ou mais) não sofrem esse efeito. 1x por missão.
- (Nível 15) Amor certo - A flecha ignora barreiras físicas e armaduras. Ao ativar, o poder é gasto, independente da flecha acertar ou não. O poder não é garantia de acerto, apenas permite que a flecha não seja parada por meios físicos - mas outros poderes e magias ainda podem bloquear seu efeito. 1x por missão.

ANFITRITE

Wave - Arco longo feito de bronze sagrado, este arco é recurvado e delicado, possuindo diversos arabescos que imitam ondas, efeito potencializado pela pintura em branco e tons de azul. O arco e a aljava transformam-se em um pente de cabelo com arabescos marítimos, decorado com pérolas. O arco é capaz de disparar uma flecha feita integralmente do elemento, sem a necessidade de se utilizar uma flecha física. 2x por missão.

- (Nível 10) Flecha gélida - Mais do que água, as flechas agora tornam-se capazes de causar dano por gelo. Além do dano elemental, reduz a movimentação do oponente afetado em 50% por 2 turnos, caso seja de nível igual ou menor. 1x por missão.

- (Nível 15) Flecha curativa - Água é o elemento da vida. 2x por missão a filha de Anfitrite pode criar uma flecha que, ao invés de provocar dano, cura até 25% do HP e MP total do alvo. Não pode ser usado em si mesmo, e cada alvo só pode ser afetado uma vez por missão.

Drop - Broquel de bronze sagrado. Feito no tamanho ideal, apesar de não oferecer uma grande proteção, não atrapalha o uso do arco como um escudo comum faria. Arredondada, possui a textura de uma concha, com pinturas e arabescos que remetem ao mar e à água. Ele reduz o Impacto de um golpe físico em 50%, diminuindo seu dano. 1x por missão.

- (Nível 10) Extense - Envolve a semideusa em uma bolha que a cerca por todos os lados. Dura um único golpe, e é resistente a ataques até 5 níveis superiores. Contudo, da mesma forma que bloqueia ataques vindos de fora, impede ações internas. 1x por missão.
- (Nível 20) Absorção - Cria uma película que absorve a MP de um ataque de nível igual ou menor (caso seja um poder ou magia), transferindo-a para a semideusa, e anulando o dano. 1x por missão.

APOLO

Shine - Este broquel auxilia na defesa sem atrapalhar o uso do arco e flechas. Redondo e de cor dourada, com entalhes que lembram o sol, é leve o bastante para um arqueiro, porém não tão resistente quanto um escudo comum. É feito de bronze sagrado. O broquel pode brilhar com uma luminosidade forte, cegando um oponente se for direcionado aos seus olhos. Precisa estar perto, a 1m ou menos, engajado em um combate corpo a corpo. A luz deixa o oponente confuso, reduzindo seu ataque e defesa em 50% na próxima rodada, caso o afete. 1x por missão.

- (Nível 10) Mormaço - O escudo libera uma aura de calor que envolve o semideus, provocando um dano pequeno - mas sem queimaduras - nos oponentes que o tocarem diretamente. A aura dura 2 turnos, 1x por missão.
- (Nível 15) Rajar - O escudo concentra energia por três turnos, disparando uma única rajada potente quando direcionado ao oponente. Alcance de 50m, em linha reta. 1x por missão.

Bright - Arco feito de bronze sagrado, de cor dourada, com detalhes em seu decorrer pintados em branco. Elegante, aparenta a mesma graça que seus portadores, feitos na medida para os filhos de Apolo. Transforma-se na metade de um pingente em forma de sol, que encaixa-se com Perfection.

- (Nível 10) Combustão - O arco é capaz de criar uma flecha de energia que provoca dano adicional por fogo. Não é necessário utilizar uma flecha física para tal. 2x por missão.
- (Nível 15) Inspirar chama - O fogo é relacionado também com a energia interior. Neste nível, o filho de Apolo consegue usar seu arco para disparar uma flecha que restaura a energia (EP) do alvo - até 25% do total. Pode-se criar até 2 flechas deste tipo por missão, mas não afeta a si mesmo. Cada alvo também só recebe o benefício uma vez por ocasião.
- (Nível 20) Raio solar - Com esta habilidade o poder da flecha é potencializado, criando uma onda de calor que se espalha em uma área de 5m de raio do ponto de impacto. O alvo principal tem o dano dobrado, mas todos na área sofrem dano secundário por calor em menor escala de acordo com sua posição, variando de 50% a 10%. Dura apenas 1 turno, 1x por missão.

ARES

Wrath - Lança longa, de 2m de comprimento. O cabo é feito de mogno, recoberto em bronze sagrado, sendo resistente porém mais leve que uma lança comum. A ponta é de bronze sagrado. Em toda sua extensão pontos avermelhados podem ser vistos: são engastes em rubi, decorando o cabo. A lança é alterada, tomando a forma de uma espada longa, mas mantendo as suas propriedades. A transformação dura o tempo que desejar, mas após desfeita não é possível mais uma tentativa. 1x missão.

- (Nível 10) Mordedora - A arma do filho de Ares transfere a energia da batalha para o seu portador, caso este esteja engajado em combate físico. 1x por missão, se provocar um dano maior do que 25HP no oponente com a arma - mesmo que em turnos separados - o filho de Ares recupera 20% de seu próprio HP total.
- (Nível 20) Furiosa - Ganha a propriedade elétrica em sua ponta, fazendo com que ao acertar seu alvo o deixe paralisado por um turno. Pode ser usado duas vezes por missão.

Stunt - Escudo circular feito de metal com uma cabeça de javali esculpida em seu centro. Banhado em bronze, este fica em um tom avermelhado quando usado em batalha, representando sua segunda camada de bronze sagrado. Transforma-se em uma braçadeira de spikes. O escudo pode enrijecer, adquirindo maior resistência, mesmo contra materiais ou poderes mais fortes - até 10 níveis acima. 1 rodada, apenas 1x por missão.

- (Nível 10) Espetar - O javali do escudo tem as presas aumentadas, e toda a superfície do material também ganha cravos, fazendo com que, se utilizado corpo a corpo, o escudo provoque danos aos oponentes, se utilizado corretamente. Os cravos permanecem por 3 turnos. 1x por missão.
- (Nível 20) Ribombar - Quando o material se chocar com o escudo, uma onda de choque é produzida, voltando em direção ao atacante, dando dano sônico e o empurrando a 3m de distância se for do tamanho grande (até 3m) ou menor. 1x por missão.

ÁRTEMIS

- **Wild Moon** - Arco prateado feito de bronze sagrado e enfeitado com pequenos desenhos de animais selvagens. O item foi produzido com entalhamento em lua crescente, assumindo o formato de C. Pode transmutar-se em uma pulseira de prata com pingentes em forma de lua crescente e em forma de animais selvagens. Duas vezes por ocasião, a arma poderá emitir um forte brilho lunar prateado. O brilho é capaz de iluminar uma área de até trinta metros de raio, sendo que ainda afasta animais selvagens hostis de nível igual ou menor que a caçadora - mas não monstros. Apesar de ser um forte brilho, não é forte o suficiente para cegar temporariamente um oponente, sendo que os olhos já são notavelmente acostumados com a luz do luar. Cada ativação dura no máximo duas rodadas, podendo ser interrompido caso o usuário deseje.
- (Nível 10) Flecha de luz – Uma única vez por ocasião, uma flecha feita totalmente de luz se formará sobre o arco. A flecha possui propriedades luminosas dos feixes de luz quântica, sendo que nenhuma superfície feita com metais, poderá interceptar a flecha, assim como muros e demais obstáculos sólidos. Metais como ouro, prata e metais abençoados interferem apenas na rota do disparo, fazendo com que a flecha mude de direção para os lados, não

acertando o local exato em que deveria acertar. Quanto mais distante essa barreira metálica abençoada estiver do alvo, maior será a interferência do mesmo. Barreiras mágicas ainda são efetivas.

- (Nível 15) Sinalizador – Uma vez por missão a caçadora poderá fazer com que surja uma flecha feita completamente de luz do arco, que ao ser atirada em direção aos céus fará com que uma criatura selvagem comum venha em sua ajuda. A criatura poderá ser usada para luta ou para proporcionar diferentes tipos de auxílio dentro de suas capacidades. O animal obedecerá a caçadora dentro de suas possibilidades, mas não possuirá nenhum dom especial que o permita se comunicar ou entender plenamente a garota, a menos claro que a mesma possua um poder do tipo que possibilite a comunicação (ainda que a compreensão seja limitada pela inteligência do animal), mas não atacará a invocadora, independente do poder. A criatura terá obrigatoriamente o mesmo status base que constar no bestiário, e apenas criaturas de até metade do nível da personagem atenderão o chamado de ajuda. Não invoca versões mágicas, gigantes nem mitológicas dos animais. A criatura invocada permanece por 5 turnos, até cumprir sua ordem ou ser morta - o que ocorrer primeiro.

Lunather - Aljava de couro trabalhado, com engastes de bronze sagrado. Contém flechas infinitas - são comuns, de olmo e bronze sagrado, mas de acabamento fino.

Wolf's Fang - Faca de caça feita de bronze sagrado. É leve, afiada e bastante resistente. Possui empunhadura feita de osso de lobo e couro negro, sendo que existem alguns desenhos de constelações em todo o corpo da faca. Acompanha uma bainha de couro negro, que na parte inferior leva as iniciais CA entalhadas. Pode ser facilmente escondida devido ao seu tamanho - 30 cm.

Três vezes por ocasião, a faca é embainhada por um espírito de caça, fazendo com que ela sinta a presença dos inimigos de seu

portador. A arma aponta em direção do oponente mais próximo, independente do aspecto que o mesmo estiver possuindo. Apesar de apontar, não é possível verificar de maneira certa a distância que o mesmo está, sendo que esse espírito perdura durante duas rodadas, é o tempo máximo que a caçadora possui para se aproximar ou encontrar o oponente.

- (Nível 10) Alcance duplo – Duas vezes por ocasião, ao ser arremessada em uma direção, um clone feito de luz da faca se origina fazendo com que não seja possível o oponente descobrir qual delas é a real. Ambas ocasionam dano igualmente, sendo que esse poder pode ser usado para distração ou um ataque duplo com a faca. O clone perdura até acertar em alguma superfície, mas só funciona pelo arremesso.

- (Nível 15) Dentes de lobo – Uma única vez por ocasião, o redor da faca é encoberto de dentes afiados de lobo. Esses dentes além de fazerem com que os danos aumentem em 25%, também provoca sangramentos profundos no oponente. O sangramento faz com que o atingido perca 10 HP durante três rodadas ao ter sido atingido, podendo esse efeito ser acumulado caso seja acertado mais de um golpe. A transformação da faca possui duração de três rodadas.

ASCLÉPIO

Serpensórtia - Bordão feito em sua totalidade por bronze sagrado. Possui ao seu redor uma serpente com escamas feitas do mesmo material, mas de coloração prateada, sendo uma réplica da arma usada pelo deus curandeiro. O bordão se transforma em um colar no formato de serpente dourada e prateada.

As escamas da serpente tornam-se afiadas e flexionadas para fora em um ângulo de 30°, passando a apresentar um poder de corte semelhante ao de uma espada, causando danos por corte ao atingir o oponente, e não mais apenas por contusão. Cada ativação dura 3 rodadas, podendo ser usada 3x por missão.

- (Nível 10) Olhar paralisante – Os olhos da serpente da arma ganham um brilho hipnótico semelhante a de um basilisco. Ao encarar o brilho, o oponente sente seu corpo ficar 50% mais lento, tendo uma redução em seus reflexos, ataque e defesa e sentindo seu corpo formigar, por não ter a mobilidade adequada para o uso de armas ou escudos enquanto o efeito perdurar. Pode ser ativado apenas uma vez e seu efeito possui duração de duas rodadas sobre o oponente. O uso da habilidade é gasto tendo afetado o alvo ou não.
- (Nível 15) Surgimento de vida – Sendo prole do deus curandeiro, a serpente que enfeita a arma ganha vida, ainda mantendo seu corpo feito de bronze sagrado e suas escamas metálicas. A cobra se movimenta normalmente, podendo ajudar o semideus em batalha, o obedecendo fielmente. A serpente ainda pode abrir sua mandíbula para morder com suas presas feitas de bronze sagrado, podendo ela ser combinada com outras habilidades - seja do cajado ou através de outros poderes do curandeiro, se ativados sobre ela - para ajudar de modo mais eficaz seu portador. Caso a serpente seja destruída irá reaparecer imóvel em sua posição normal sobre o bordão, assim como passado o efeito da ativação ela irá regressar normalmente a sua forma natural. Possui ativação única, sendo que a mesma perdura por três rodadas. A serpente terá o status semelhante a uma serpente comum.

Pharmaco - Bolsa de tiracolo feita de couro. Possui o desenho de uma cruz vermelha em seu centro. Seu fecho é feito de bronze sagrado, possuindo o símbolo da medicina como enfeite. Em seu interior pode ser encontrado pedaços de algodão, gazes, bisturis e demais utensílios médicos comuns. Ainda pode ser encontrado ingredientes para o preparo de poções usadas em suas enfermarias, sendo que caso seja uma poção diferente o curandeiro deve possuir seus ingredientes que não acompanham a bolsa. Apesar do grande peso carregado ela é encantada para que não atrapalhe os movimentos de seu portador, assim como os materiais que existem dentro dela são reabastecidos sempre que usados.

Camp Doctor - Semelhante a braçadeira da cruz vermelha, essa é feita de couro branco e bordada com fios vermelhos formando o sinal de uma cruz. Assim como paramédicos em campo de batalha são considerados neutros e não comumente atacados, os curandeiros que estiverem portando essa braçadeira sofrerão danos 5% menores, assim como seus poderes de cura serão 10% mais efetivos do que quando estão sem a braçadeira - em ambos os casos arredondando para baixo.

ATENA

Wisdom - É uma réplica da lança de Atena. O cabo da arma é branco, feito de álamo, enquanto a lâmina é prateada - apenas um efeito estético, já que seu material ainda é bronze sagrado. Perto da lâmina está engastada uma coruja, e todo o cabo foi trabalhado, não sendo linear, e sim possuindo algumas curvaturas, o que faz com que seu manuseio seja mais complexo a quem não tem a perícia adequada. Possui 1,5m de alcance.

A lança é alterada, tomando a forma de uma adaga, mas mantendo as suas propriedades. A transformação dura o tempo que desejar, mas após desfeita só é possível uma nova tentativa em outra ocasião. 1x missão.

- (Nível 10) Distensão - Aumenta o alcance da lança para 3m ou, na forma de adaga, faz com que se transforme em uma espada. Porém, a duração é menor: 3 turnos, apenas uma vez por missão.

- (Nível 15) Duplicar - A arma divide-se em duas - independente da forma adotada, mas ambas serão iguais - permitindo o manuseio ambidestro. A arma criada tem as mesmas propriedades da original, mas não permite utilizações extras de poderes, e apenas uma delas será afetada com a utilização de poderes. Caso esteja transformada, ambas mantém a forma do momento da ativação desta habilidade, mas não outras propriedades. A duplicata dura até 4 turnos, após os quais é mantida apenas aquela que se encontra na mão do semideus ou, caso

esteja empunhando as duas, a que se encontra em sua mão dominante. 1x por missão.

- **Strategy** - Escudo médio de bronze sagrado. Possui uma pequena coruja entalhada em seu centro. O escudo tem uma superfície muito lisa, denotando um exímio trabalho de forja, sem imperfeições. Transforma-se em um bracelete com entalhes similares ao do item. O escudo pode refletir de volta um ataque não físico, desde que de nível igual ou menor ao do semideus, mas apenas por 1 turno. 1x por missão.

- (Nível 10) Amedrontar - O escudo gera um efeito de medo. Esse efeito faz com que oponentes mais fracos percam parte da iniciativa no combate, tendo seu ataque reduzido em 50% nos próximos 2 turnos. Afeta todos os alvos capazes de ver o escudo, e que estejam em uma distância de até 25m. 1x por missão.

- (Nível 15) Mente sobre matéria - O escudo não apenas absorve o dano, mas pode redirecionar o poder do golpe recebido para a MP do semideus, evitando assim ferimentos físicos e recuperando energia. Afeta apenas golpes que possam ser bloqueados com um escudo. 1x por missão.

CÉOS

- **Light sword** - Em uma primeira visão, a arma consiste em uma empunhadura feita em metal divino ornamentada em pequenos cristais azuis, que circulam um outro cristal maior e de tonalidade mais escura. Quando o cristal do centro é acionado, uma substância é expelida e começa a assumir a forma de uma lâmina, essa substância nada mais é do que pura energia cósmica.

Três vezes por missão, a prole de Céos poderá fazer com que a lâmina cósmica da espada se amplie em mais 40 cm de comprimento e 20 de largura, dessa forma, caso já esteja em contato com o alvo, a lâmina poderá causar um estrago ainda maior.

- (Nível 15) Anéis Cósmicos - Com um simples sacolejo o semititã direciona sua lâmina frente ao inimigo, fazendo criar vários anéis cósmicos ao seu redor. Os anéis de energia cósmica são fortes o suficiente para deixar o indivíduo instável por uma questão de tempo, ou até mesmo levá-lo a morte com a carga de energia dispersada pelo usuário em si. O uso da habilidade pode ser substituída, usando um campo ao invés de corpo humano, o que desativaria armadilhas e/ou derrotaria uma quantidade de inimigos em massa.

- (Nível 20) Desencadeamento - Concentrando sua própria energia no sabre, o filho de Céos é capaz de para moldar a espada em armas como um martelo ou uma besta de mão que lança projéteis de energia cósmica. Quanto mais energia for armazenado na Light Sword, maior o tamanho da arma criada.

Pílulas Draconinas - Ao ser reclamado, o filho de Crio recebe um pequeno recipiente que contém três pílulas, cada uma dessas pílulas quando ingerida proporciona um tipo diferente de poder.

- Pílula Verde-lima - Ao ser ingerida, a pílula proporciona ao semititã uma força semelhante à de um dragão adulto por um período de três turnos. Após o uso, o usuário sentirá um cansaço tremendo em seu corpo, é necessário que este ingira algum tipo de poção revitalizadora, caso contrário o cansaço pode acarretar em desmaio.

- Pílula Verde-mar - Segundo algumas pesquisas, o ser humano usa menos de 15% do seu cérebro diariamente. Em função disso, a pílula Verde-mar oferece sabedoria ao filho de Céos, o mesmo saberá usar 87% do seu cérebro, superando grandes nomes como Albert Einstein, Sócrates, Platão, Karl Marx, etc. Também lhe oferece conhecimento de quase todos os acontecimentos passados posteriores ao nascimento de divindades como Nyx, Érebo, Gaia e Tártaro. O efeito não dura mais que 7 turnos, após este período é necessário que o semititã repouse para evitar danos cerebrais como derrame, por exemplo.

- Pílula Verde-floresta - A mais poderosa de todas as três. Essa oferece resistência à ataques físicos, e mentais, além de outras magias, no entanto, poderes e encantamentos originados de inimigos com até 10 níveis acima do filho de Céos terá apenas 97% do dano reduzido. Também dispõe a capacidade de expelir jatos de fogo e água pela boca. Duração de 4 turnos. Pode acarretar em danos piores do que o cansaço físico. O semititã deve estar 100% preparado para aguentar a enorme carga de poder.

CIRCE

(APENAS MULHERES)

Cetro Mágico - Feito em madeira reforçada com ouro branco, é coberto por uma energia escura quando usado no escuro, podendo facilmente ser despistado. Contém como gema mágica um rubi no topo do item, circulada por duas lâminas,

como garras que mantêm a pedra no alto. É leve e resistente à magia, capaz de guardar e soltar de uma vez só rajadas de energia mágica (dependentes de feitiços, obviamente). Executa habilidades mágicas com maestria, recebendo assim a benção de Circe, a deusa da magia, ou seja, qualquer poder executado a partir deste item resulta em uma diminuição na taxa de MP — -5% na conta/-5 à 10.

Relíquia Mágica - Colar simples e leve, podendo ser levado e escondido em qualquer lugar. A corrente é de prata, e cintila com um brilho negro à luz da Lua. Seu pingente é em forma de pentagrama, e é feito de diamante. Duas vezes por missão e durante 2 rodadas, tendo no mínimo uma rodada de intervalo cria uma barreira mágica de cor roxa, esta cobre todo o feiticeiro. Protege contra ataques mágicos – principalmente - e ataques a longa distancia – lanças, bumerangues, correntes, flechas etc.. ; ataques diretos não são repelidos.

(APENAS HOMENS)

Cajado Mágico - Feito em madeira reforçada com ouro negro, contém como gema mágica um rubi no alto do item, circulada por duas lâminas, como garras que mantêm a pedra topo. É leve e resistente à magia, capaz de guardar e soltar de uma vez só rajadas de energia mágica (dependentes de feitiços, obviamente). Executa habilidades mágicas com maestria, recebendo assim a benção de Circe, a deusa da magia, ou seja, qualquer poder executado a partir deste item resulta em uma diminuição na taxa de MP — -4% na conta/-3 à 8.

Relíquia Mágica - Colar simples e básico, podendo ser levado e escondido em qualquer lugar. Sua corrente é de prata negra, e cintila à noite. Seu pingente é em forma de pentagrama, feito de diamante. Duas vezes por missão e durante 2 rodadas, tendo no mínimo uma rodada de intervalo cria uma barreira mágica de cor roxa, esta cobre todo o feiticeiro. Protege contra ataques mágicos – principalmente - e ataques a longa distancia – lanças, bumerangues, correntes, flechas etc.; ataques diretos não são repelidos.

CRIO

Medalhão Cósmico - Crio, a divindade que representa a constelação de Áries. Responsável pelos ciclos estelares e controlador do inverno abençoou seus filhos com dois grandes presentes, dentre eles o medalhão cósmico. Até então nunca visto, citado apenas em lendas. O medalhão se trata de um item forjado a ouro, abençoado pela divindade o mesmo possui um estoque de energia cósmica a qual os únicos que tem acesso são os filhos de Crio.

As propriedades da energia cósmica são desconhecidas, não se sabe ao certo suas capacidades. Do medalhão, uma vez por batalha, os filhos de Crio podem criar um escudo que irá surgir como uma

esfera em volta do usuário, o mesmo feito de energia cósmica. O escudo detém de um aspecto dourado brilhante, pode bloquear qualquer ataque por 3 turnos, desde que o atacante seja um inimigo de nível inferior ao do filho de Crio. Uma vez por missão.

- (Nível 10) Energia negra - Nesse nível o portador do medalhão será envolto por uma camada de matéria escura. Essa além de fornecer energia para o mesmo, aumenta consideravelmente suas capacidades físicas deixando o usuário mais forte, mais rápido e mais resistente. Este efeito dura por 3 ações consecutivas após a ativação. Uma vez por missão.

- (Nível 20) Ascensão - Essa permite que o usuário do medalhão entre em um estado de energia por alguns instantes, esse se torna uma espécie de gigante de pura energia com grandes capacidades destrutivas, apesar do curto período de transformação, o poder do portador se torna equivalente à de uma divindade. (A transformação dura cerca de 7 minutos, o que seria equivalente a 2 ações). Nesse modo o usuário pode disparar rajadas de energia da palma das mãos que causam consideráveis explosões. Uma vez por missão.

Lendária Clava-Kin – Ao serem reclamados, os filhos de Crio adquirem uma clava completamente feita de gelo polido que não derrete, é semi-transparente azulado e, quando utilizada, exala um fumaça como se fosse gelo seco, podendo ser utilizada somente pelo semititã que a possui. Ao longo da arma existem farpas de gelo. A clava se transforma em um isqueiro branco com detalhes cinzas.

A clava pode possuir efeitos catastróficos, ao tocar no alvo, pois o local de contato perde temporariamente todo o calor, o que pode causar bons danos que se espalham rapidamente. O alvo atingido perde HP por turno dependendo do ferimento.

- (Nível 10) Frost Soul - Ao tocar a clava na vítima - inclui-se a armaduras e revestimentos extras - ou mesmo lançar uma esfera de cristal nesta, e caso o ataque acerte o alvo e ele não seja bem sucedido em um teste resistência contra petrificar, o inimigo se tornará uma estátua de gelo permanentemente. Pode ser desfeito apenas pelo detentor, sendo um gelo que provém da essência de poder deste.

DEIMOS

Panic - Uma espada longa, com a lâmina medindo 70cm, mais 20 cm de empunhadura. Sua lâmina é feita em bronze sagrado, mas é trabalhada e tingida de preto. O cabo da arma é feito em ébano, reforçado com metal e revestido em couro e a empunhadura simula um dragão negro. Vem junto de uma bainha de couro escuro. Panic se transforma em uma braçadeira da cor da espada.

O dragão da empunhadura ruge, provocando medo nos inimigos. Oponentes mais fracos ou de nível igual perdem metade do seu poder de ataque por 3 rodadas - período que o efeito dura. Além disso, poderes de

medo do portador são aumentados em 10% - não altera a duração, mas sim os efeitos. A espada ganha uma aura nublada, como se envolve pela penumbra. 1x por missão.

- (Nível 10) Slime - A espada ganha um brilho diferenciado, verde com fundo enegrecido, como se recoberta de fogo grego - na verdade, a cabeça de dragão secreta uma substância semelhante a um óleo - ele não atinge a própria espada, mas corrói material comum e orgânico com rapidez - qualquer material mundano (não sagrado/ celestial) toma dano, bem como os oponentes tem o dano dos cortes aumentados em 25%. Dura 2 turnos. 1x por missão.

- (Nível 15) Aero - Um sopro de gás causticante é disparado pela empunhadura. O gás afeta a todos em torno do portador num raio de 2m, mas só dura no ar pelo turno seguinte. Ele provoca envenenamento, causando a perda de HP de forma contínuo - 5% do HP atual do alvo por rodada, por 3 rodadas. 1x por missão. O gás simula drogas sintéticas avançadas, e resistências a venenos naturais não afetam. Além disso, similar ao gás mostarda, não é necessário respirar - ele é absorvido pela pele e roupas de todos que entram em contato.

Crash - Uma espada longa, com a lâmina medindo 70cm, mais 20 cm de empunhadura. Sua lâmina é feita em bronze sagrado, mas é trabalhada e tingida de vermelho. O cabo da arma é feito em mogno, reforçado com metal e revestido em couro, e a empunhadura simula um dragão vermelho. Vem junto de uma bainha de couro de tom vermelho escuro.

Nenhum elemento causa mais temor do que o fogo. Com esse poder, a empunhadura se move, e a espada dispara uma rajada de fogo em linha reta. A rajada alcança até 20m de distância, mas não é capaz de desviar. 1x por missão.

- (Nível 10) Shake - O corte da espada adquire capacidades sobrenaturais. O alvo cortado tem os nervos afetados e perde parte do controle de seu movimento,

perdendo 10% do movimento, poder de ataque e defesa por 3 turnos. A espada só adquire essa propriedade por 1 turno, e perde isso tendo o semideus acertado o golpe ou não. 1x por missão.

- (Nível 15) Bite - O dragão da empunhadura se move e a espada ganha farpas em toda a extensão do seu gume, em ambos os lados, lembrando uma espada bárbara ou as escamas do réptil. Seu peso não é alterado. Os espinhos, além de causar dano adicional, provocam uma hemorragia no oponente - ferimentos feitos com eles continuam a causar dano por mais duas rodadas - não é um dano grande, porém. Além disso, os espinhos facilitam manobras de desarme e defesa, auxiliando o portador. A transformação dura 2 turnos. 1x por missão.

DEMÉTER

Farming - É uma foice curta de lâmina extremamente recurvada, em forma de "c". Seu manuseio é mais complicado do que o de foices comuns, mas seus danos tendem a ser maiores, apesar de exigir proximidade para o bom uso, devido ao pouco alcance. Além disso, pelo seu tamanho pode ser empunhada com uma mão só. Transforma-se em um anel.

O filho de Deméter arremessa sua foice, que faz um trajeto retilíneo e rente ao solo, cortando plantas e objetos de menor resistência, atingindo abaixo dos joelhos do inimigo. Tem alcance de 10m, retornando no turno seguinte. 1x por missão.

- (Nível 10) Gavinhas - A foice adquire uma extensão na forma de gavinhas, com 3m, resistente como uma corrente fina. Essa extensão transforma a foice de mão em uma kama com corrente, possibilitando seu uso à distância. Dura 3 rodadas, 1x por missão.
- (Nível 15) Seiva venenosa - A foice é recoberta por uma camada de seiva. Se o golpe acertar o inimigo, ele é envenenado provoca a perda de HP de forma contínuo - 5% do HP atual do alvo por rodada, por 3 rodadas. 1x por missão.

Escudo - Escudo médio de bronze sagrado. É circular, e em seu centro há um desenho entalhado: a imagem da deusa, junto de uma colheita que parece ser eterna. A superfície do escudo consegue prender 1 item que o toque. Retirá-lo envolve o uso de força, sejam poderes voltados a isso ou uma

força sobre-humana (no caso, filhos de deuses relativos à isso (força) com nível igual ou maior ao portador do escudo). Dura apenas 1 turno, 1x por missão.

- (Nível 10) Polinizar - A colheita do escudo ganha vida, espalhando uma onda de pólen que ocupa toda a área ao redor do semideus em um raio de 3m, dificultando a visão como uma nuvem densa. Isso prejudica os ataques, dando uma chance de erro de 20%. Afeta aliados também. O pólen dura 3 rodadas em lugares fechados ou sem vento, e 1 rodada em lugares ventilados ou abertos. 1x por missão.
- (Nível 15) Absorver - O escudo absorve a energia natural ao seu redor, revertendo-a para o portador e recuperando 20% de sua HP e MP totais. Contudo, só pode ser utilizado em áreas rurais ou selvagens, não funcionando em cidades exceto se estiver em uma aglomeração natural, como um parque ou jardim botânico. 1x por missão.

DESPINA

Winter - Espada de 90 cm, com a lâmina medindo cerca de 75 cm. A lâmina é prateada e seu cabo é esbranquiçado, feito de álamo e revestido de seda branca, com entalhes prata. Sobre a lâmina há um escrito "O Inverno está chegando" — significa o poder da espada. Transforma-se em um anel com a mesma inscrição.

Usando este poder, a arma cresce com gelo, mesmo em temperaturas quentes. Ampliando-se para a mão do semideus, aumenta a

aderência, impedindo-o de ser desarmado, além de ampliar também o alcance da lâmina, que passa a ter 180 cm, como uma lança. Três vezes por missão, dois turnos por ativação.

- (Nível 10) Frostrocks: Ao ter a lâmina recoberta por espinhos de gelos, a espada se torna quase um porco-espinho, com dois rumos diferentes caso os espinhos atinjam o alvo: se forem retirados, dão dano (10% HP na retirada); e, se não forem, se infiltram mais e dão dano por turno (5% HP por turno, durante 3 turnos). Os espinhos derretem caso o portador seja derrotado, ou se for de sua vontade. Uso único por missão. O dano é válido pro geral, não para a retirada de cada espinho individualmente; é necessário gastar a ação ou de ataque ou de movimento para retirar todos, mesmo se forem 20 ou 1.
- (Nível 15) Subzero: Devido ao poder de conserva do gelo, o fio da espada possuirá um efeito benéfico. Caso um aliado - ou o próprio portador - chegue a 0

HP, ele pode ser ferido com a espada para suportar status "negativos", assim como a temperatura às quais os filhos de Despina costumam ficar, podendo então sobreviver até o -5% de seu HP total. Isso só é válido quando dentro de uma situação em on, isto é, não é como se o filho de Despina, ao receber uma punição off que o leve a morte (desconto por não postagem, por exemplo), poderia postar numa enfermaria; não traz ninguém à vida sozinho (mas o afetado pode ser curado), mas retarda a morte, ou seja, o afetado deverá ser golpeado logo no turno seguinte ao em que zerou um status. Dura três turnos, nos quais ele ainda pode receber dano - e, caso isso ocorra o levanto até acima dessa faixa (de -6% em diante) ele morre mesmo sem ter passado o prazo. Uma vez por missão. O dano do golpe com a espada obviamente não será computado. Caso seja o portador o "zerado", a própria espada liberará tal efeito - desde que esteja entre os pertences carregados pelo dono.

Coldbreeze - Arco longo feito de madeira de álamo, branca, e metal prateado, apesar de ser bronze sagrado. Possui vários entalhes e formas curvilíneas.

De forma similar ao gelo seco, que expelle uma quantia de fumaça, ao se fixar em um local essa flecha se dissolve, criando uma névoa comum que se espalha em um raio de 3m, durante 3 rodadas em local fechado, 2 em locais com pouca ventilação ou 1 em locais abertos. 3 vezes por missão.

- (Nível 10) Flecha escorregadia: Similar ao poder de superfície escorregadia, porém permite colocar a habilidade em uma flecha, ativando-a no local de fixação do projétil. A área é então coberta com uma camada de gelo que a deixa escorregadia por 3 rodadas. Todos na área tem sua movimentação reduzida a 50%, como se estivessem lentos, devido a dificuldade de equilíbrio – a propriedade afetada por esse poder. Caso andem normalmente, existem chances muito grandes de que caiam. Pode ser usado 2 vezes por missão. A área é de 5m de raio.

- (Nível 15) Ponte invernal: Ao atirar a flecha é formado um rastro de gelo com cerca de 2m de largura e comprimento igual a distância alcançada pelo projétil. A resistência é mediana, suportando a passagem de criaturas de até 90 kg, e a ponte dura 5 turnos. 1 vez por missão.

DIONÍSIO

Phrenitis - Tirso com haste de madeira pesada, em mogno, do tamanho de um bordão. Sua ponta é trabalhada em metal na forma de uma pinha, que ao ter seus poderes ativados reflete a luz em um brilho levemente arroxeadado. A pinha age

como a ponta de uma maça-estrela, mas com menos poder de perfuração. Além disso, é adornado por gavinhas metálicas e cachos de uva também de metal. No nível 10, torna-se um colar feito de vinhas entrelaçadas.

- (Nível 10) Toque alcoólico - O tirso adquire uma aura mais forte e sua ponta metálica não apenas brilha, mas assume a cor arroxeadada como parte dela. Golpes

bem sucedidos nessa forma provocam uma leve embriaguez no alvo afetado - cada golpe reduz em 5% seus reflexos. Dura 3 turnos, totalizando uma penalização de 15% caso os três golpes acertem. 1x por missão.

- (Nível 20) Artilharia - As pinhas do tirso transformam-se em projéteis com o mesmo alcance de uma flecha de um arco longo comum, permitindo ataques à distância. Pode-se atirar 2 projéteis por vez, mas eles não são controláveis, seguindo na mesma direção. 2x por missão.

- (Nível 30) Dança da Loucura - As gavinhas do tirso movem-se, crescendo e envolvendo toda a arma, e dando-lhe uma aura mais forte. Enquanto ativado este poder, golpes relativos à loucura e insanidade do filho de Dionísio terão a efetividade e o dano ampliados em 20%. Dura 3 turnos, 1 vez por missão.

Pleasure - Cantil de couro aparentemente comum. Contudo, o cantil pode produzir 1l de qualquer bebida não alcoólica livremente - mas a cada produção o que restar da anterior é perdido. O cantil é necessário para utilizar as habilidades relativas à transmutar, em todos os seus níveis (especialmente mestre cervejeiro). Adicionalmente, ele possui a função "gêiser", que pode ser ativada uma vez por dia. Destampando o item e ativando-o ele libera uma rajada de água com alcance de 10m, com força suficiente para empurrar um oponente de tamanho mediano a até 5m de distância, ou um oponente grande a 3m. O gêiser dura apenas um turno.

ÉOLO

Chackran - Chackran de bronze sagrado, de formato circular e vazado no centro. A empunhadura é apenas levemente abaulada, não afetando a aerodinâmica, e exigindo atenção na hora do uso para quem não está acostumado. Decorado com arabescos, faz o leve som do vento ao ser lançado no ar. Transforma-se em um pequeno chaveiro com guizos no nível 10.

- (Nível 10) Quebra-vento - Este poder torna o chackran retornável, quando lançado a até 50m. Ele não é controlável contudo, a ponto de fazer rotas

complexas ou grandes desvios. Adicionalmente, entretanto, uma onda de ar se projeta após ele se encontrar com o alvo, podendo causar danos menores em todos que estiverem a até 3m do ponto de impacto, apesar de não ser muito poderoso. 2x por combate.

- (Nível 20) Pressurização - Este poder, diferente da maioria das lufadas, que afastam oponentes, causa o efeito oposto, com ondas de ar fortes que puxam o oponente em sua direção. Oponentes em um raio de 3m são arrastados na direção da arma, movendo-se esse mesmo espaço à frente no turno de efeito, desde que sejam de tamanho médio ou menor. Semideuses com progenitores relativos à força (Hércules, Ares, Hefesto) e centauros sofrem apenas metade do deslocamento, desde que sejam de nível igual ou menor que o usuário. Uso instantâneo. 1x por combate.

- (Nível 30) Impacto sônico - Além do dano normal da arma, é provocado um impacto sonoro, que afeta o alvo e todos próximos do ponto de impacto em um raio de 3m. O estrondo provoca surdez, reduzindo a esquiva e reflexos dos afetados em 50% por 3 turnos. Afeta aliados que estiverem na área. 1 vez por missão.

Breeze - Broquel pequeno e circular, de bronze sagrado mas em tons prateados. Leve, não interfere no uso das armas.

- (Nível 10) Revestimento - Ao ser ativado, uma onda de ar recobre o broquel, fazendo com que o impacto do golpe seja reduzido em 50%. 2x por missão.

- (Nível 20) Cápsula de ar - O broquel libera uma camada de ar que age como uma proteção. Enquanto durar, o filho de Éolo consegue respirar ar puro, normalmente, não sendo afetado por venenos que agem por inalação e podendo respirar em ar rarefeito ou ambientes aquáticos. Dura 3 turnos, 1 vez por missão.

- (Nível 30) Olho do furacão - Ao ativar este poder, o broquel emite uma onda de ar que afasta todos aqueles que estiverem corpo a corpo. Os oponentes atingidos são empurrados 3m para trás, criando brechas para o filho de Éolo se movimentar. Oponentes grandes (entre 3 e 5m são afastados apenas metade da distância. Não afeta inimigos maiores. 1 vez por missão.

EOS

Dawn - Cimitarra de bronze com um cabo de aço. O formato do punho, junto do pomo, lembra levemente o formato de penas, em um arranjo que protege as mãos do portador; tem, obviamente, a lâmina curva. Vem junto de uma bainha metálica, com cores que mudam de tons púrpuras à alaranjados.

- (Nível 10) Despertar da espada - A espada do filho de Eos libera faíscas luminosas, que afetam o inimigo mesmo se o golpe for aparado, como se brasas fossem dispersas na ação, provocando um dano de 20% do que seria esperado do golpe - considerado adicional caso o golpe acerte. O dano é através de queimadura, mas não há fogo ou calor real, portanto resistências não se aplicam. A espada fica neste estado por 3 turnos, 1 vez por missão.

- (Nível 20) Absorção de luz - Nesse nível, a arma do filho de Eos absorve a luz do ambiente, tornando uma área de 3m de raio ao redor escura no próximo turno e ampliando o poder do próximo golpe em 50% - acertando ou não. 1x por missão.

- (Nível 30) Barreira de lâminas - Ao girar a espada ao seu redor, o filho de Eos cria uma barreira de lâminas luminosas que o protegem - um inimigo que tentar entrar na área toma o dano como se fosse cortado. A barreira, contudo, não é sólida, feita de luz, o que faz com que afete seres que não sejam físicos, mas só afeta o portador, não criando espaço para mais ninguém. A barreira dura 3 rodadas, mas não se move - se desejar, o semideus pode abandoná-la, mas ela se dissipa caso o faça. 1x por missão.

Dusk - Escudo de bronze circular com a imagem de um sol nascente em alto relevo, em tons iridescentes. No nível 10 transforma-se em um bracelete de metal, com grafismos que lembram a imagem que decora o escudo.

- (Nível 10) Flash - O escudo pode brilhar com uma luminosidade forte, cegando um oponente se for direcionado aos seus olhos. Precisa estar perto, a 1m ou menos, engajado em um combate corpo a corpo. A luz deixa o oponente confuso, reduzindo seu ataque e defesa em 50% na próxima rodada, caso o afete. 1x por missão.

- (Nível 20) Raio purificador - O escudo direciona energia luminosa ao seu portador ou a um alvo a até 10m, removendo efeitos de envenenamento, doença e restaurando 10% da HP e MP. Apenas um alvo, visível e sem obstáculos. Os efeitos removidos devem ser de nível igual ou menor ao filho de Eos. 1x por missão.

- (Nível 30) Refração - O escudo envolve o portador em uma aura luminosa que cria uma miragem, fazendo parecer que o semideus encontra-se em um lugar que não está - a distância é pequena, de poucos metros, mas efetiva, já que oculta a real posição e aumenta as chances de erro dos ataques oponentes. Dura a turno, mas afeta todos ataques direcionados ao semideus nesse tempo. 1x por missão.

Éris

Backstab - Adaga de bronze sagrado. Diferente do comum, a adaga possui uma empunhadura com meia guarda, que protege a mão do portador parcialmente, sem contudo interferir em seus movimentos.

- Nível 25: Arma falsa - O arauto cria duas réplicas da arma, atirando-as contra o alvo juntamente com a verdadeira. As adagas falsas não causam dano, mas são sólidas, tornando difícil descobrir qual é a que está provocando o ataque, uma vez que resistência à ilusão não se aplica. Com isso, há a perda de 2/3 da esquiva do alvo. Ainda assim, ainda pode ser bloqueado, dependendo da habilidade utilizada. Caso encante a arma, ainda assim apenas a real provocará dano. A adaga verdadeira retorna para a mão do Arauto tendo acertado ou não. uso instantâneo a até 25m de distância. 2x por missão.
- Nível 50: Golpe fantasma - Ao utilizar esta habilidade, a arma do Arauto é "teleportada" para as costas do alvo, inflingindo um ataque que provoca 50% a mais do que o dano normal. É possível utilizar esta habilidade com outros encantamentos na arma, mas não com outros poderes que não dependam dela, ainda que o dano adicional não se aplique a poderes em uso que não sejam do item. Só é possível seu uso com armas pequenas. O uso é instantâneo, e a arma volta para a mão do semideus em seguida, independente se falhar ou acertar. O alvo deve estar a até 15m e dentro do campo de visão do Arauto. 2x por missão
- Nível 75: Trair defesas - Ao ativar esta habilidade, a adaga do Arauto torna-se capaz de ignorar completamente qualquer tipo de armadura, seja física ou não, desde que de nível menor do que o portador (no caso de poderes de barreira e armaduras geradas, é considerado o nível do oponente, não do poder), atingindo o alvo visado. Uso instantâneo, 1x por missão.

Perfidious - Anel dourado em forma de garra, se encaixa no dedo indicador do arauto. É afiado, mas seu dano seria semelhante a de uma ponta de flecha se usado em ataque corporal, devido ao tamanho diminuto. Ainda assim, possui a capacidade de inocular veneno ao toque, seja diretamente, seja transmitindo o poder para a arma segurada. O veneno é debilitante, sendo considerado um veneno sobrenatural do nível do personagem, para fins de resistências - mas RM não se aplica - e causa a perda de 5% do HP do alvo por 3 turnos seguidos. 1 vez por missão. Adicionalmente, o anel detecta a presença de venenos em um raio de 5m do semideus, esquentando levemente como sinal, ainda que o semideus deve procurar para achar o local exato da presença da substância - a temperatura do anel indica a proximidade. Ambos os poderes só funcionam se o anel estiver sendo utilizado - apenas carregá-lo não permite nenhuma das duas coisas.

EROS

Charmed - um arco de ouro branco com detalhes rosados em alto relevo, possui uma aura vermelha que imita a cerda do arco. Basta puxar para criar flechas de um vermelho brilhante feitos de energia, porém o dano é o mesmo que uma flecha normal. No nível 5 o arco se transforma numa pulseira vermelha com o nome da prole de Eros.

- (Nível 5) I hate you, I love you - Ao acertar o alvo, a flecha produzida poderá fazer com que o mesmo se apaixone ou odeie a primeira pessoa que ele avistar. O efeito desejado terá duração de três turnos e deve ser descrito na ação da prole de Eros. Funciona apenas com outros semideuses, com exceção daqueles que possuem imunidade a este tipo de encanto.

- (Nível 15) Irrational - As flechas produzidas podem, ao acertar o alvo, fazê-lo apaixonar-se pela primeira coisa que o semideus avistar, tanto um objeto, animal, semideus ou pessoa comum. Deve ser descrito na narração do arqueiro e o efeito dura quatro turnos sendo reduzido pela metade naqueles que possuem certa resistência.

- (Nível 25) End - Em seu último estágio, as flechas produzidas pela prole de Eros estarão infectadas com um veneno que possui a capacidade de encerrar os dias de vida de um ser, indo diretamente para o seu órgão principal - o coração. Apenas seres de nível igual ou menor que o semideus podem ser infectados. Este tipo de flecha só poderá ser produzida uma vez por evento.

Fishbones - Um lança mísseis no formato de um golfinho cinza. Apesar da aparência cômica, o armamento é dotado da capacidade de enviar potentes flechas na direção de um inimigo. Impulsionadas pelo lança mísseis, os projéteis causam o dano comum, com o adicional de atordoar dois adversários por vez. O tempo de recarga é de 20 minutos. Ao manipular o gatilho da arma em uma sequência confusa, o lança mísseis ganha a forma de uma metralhadora. Nessa forma, o item adquire as funções comuns de uma besta de repetição rápida. Seguro em um dos diversos suportes nas costas da prole de Eros, é impossível roubar a arma, que, independente da forma, sempre volta para o possuidor.

HADES

Darkness - Espada de 90cm, feita de bronze sagrado. Sua lâmina mede cerca de 70 cm, e sua base é mais grossa que a ponta. A guarda-mão é em forma de um crânio que tem seus dentes pontudos virados na direção do início da lâmina, como se ela saísse de sua boca. Os olhos do crânio são feitos por dois rubis. O cabo e a espiga são revestidos por um couro escuro, o mesmo tipo usado em sua bainha. No nível 10 transforma-se em um anel de caveira.

- (Nível 10) Penumbra - A arma do filho de Hades é feita com material do mundo inferior, e nesse nível uma quantidade de sombras trevosas sai dos rubis da caveira. Essa habilidade especial da espada pode ser usado para se criar uma distração, na qual o inimigo do semideus será envolto pela penumbra, recebendo uma penalidade de 50% em sua visão e em todos ataques, afetando mesmo quem possui visão no escuro, com duração de um turno. Também pode ser usado para se criar uma sombra aonde não exista, de modo que a prole de Hades consiga usar seus poderes de locomoção através das sombras. Pode ser usado duas vezes por missão, mas afeta apenas um alvo por uso.
- (Nível 20) Lâmina do submundo - Cravando a arma no solo, o semideus consegue fazer uma lança negra emergir abaixo de um oponente a até 50m de distância. A energia em si não é física, afetando mesmo fantasmas ou seres espectrais/ não sólidos, e provoca dano na HP e na MP. 1x por missão.
- (Nível 30) Corte sombrio - O semideus de Hades reveste sua espada com energia negra, que funciona como um toque causticante. Quando acerta o oponente, além do dano normal, o alvo recebe uma penalização na HP e na MP durante 3 turnos, de forma similar a um envenenamento. A energia permanece na arma por 2 turnos. 2 usos por missão.

Shadow - Capa feita de escuridão, lã negra e fios de obsidiana. Com uma magia muito parecida com a do elmo de Hades, a capa faz com que o semideus fique

invisível em meio as sombras, mas não modifica o odor do semideus, não diminui o barulho de suas ações ou modifica a estrutura corporal do semideus. A capa pode ser usada em partes do corpo ou no corpo inteiro, mas ao passar por um foco de luz a camuflagem passa a ser inútil. Ao usar essa capa apenas como um acessório de vestimenta, mesmo estando sobre a luz ela concede um aumento de 10% na potencia dos poderes referente ao medo que o semideus usar.

Hebe

La Coupe de la jeunesse - Ao serem reclamadas, as proles de Hebe recebem uma taça de ouro puro cravejada com pedras brilhantes de safira em seu entorno. O grande poder dessa taça é que dentro dela possui as águas da juventude que podem rejuvenescer 5 anos todos que bebem as águas da taça, não se preocupe com as águas pois toda as vezes que você tocá-la ela irá se encher novamente e quando tirar a mão as águas irão sumir sendo assim ninguém pode usar a não ser você (Indestrutível e caso perca voltará para o seu chalé).

Plateau de tueur – Por ter sido tratada como a copeira do Olimpo sempre estava com uma bandeja para servi alguém e fez disso um presentes para as suas proles. Uma bandeja de prata brilhante cravejada de pérolas que pode diminuir e crescer e também fazer surgir espinhos de ferro das bordas, a bandeja cresce ao ponto de forma um escuro e diminui a ponto de lançar como um disco com lâminas. Quando não estiver sendo usado pode virar um bracelete (Indestrutível e caso perca voltará para seu braço).

HÉCATE

Graveolentiam - Adaga prateada, apesar de feita com bronze sagrado. Seu punho é envolto em couro, para melhor manuseio, e a lâmina possui símbolos rúnicos gravados. Acompanha bainha de couro. No nível 10, torna-se um colar de pentagrama.

- (Nível 10) Absorver MP - O golpe provoca um ferimento que, além do dano corporal (HP) provoca a perda de energia (MP). Esta habilidade pode ser utilizada em conjunto com um único outro poder (independente do tipo). 3 vezes por missão.
- (Nível 20) Cortar magia - A adaga adquire o poder de anular uma barreira ou escudo mágico, ou algum efeito sobre o alvo oponente, desde que de até 5 níveis acima. Não anula poderes especiais. Esta habilidade pode ser utilizada em conjunto com um único outro poder (independente do tipo). 1 vez por missão.

- (Nível 30) Interromper Fluxo Mágico - Ao assumir uma aparência etérea, a adaga atinge o fluxo de energia mágico das coisas. Quando a adaga acerta algum item, ele fica impedido de usar suas propriedades mágicas por três turnos (inclui grimórios, que não podem ser usados para invocar magias); quando o alvo for uma criatura, ela não pode usar poderes ativos na próxima rodada. Duas vezes por missão, duração de dois turnos por ativação.

Athar - Este grimório pesado encadernado em couro e escritos rúnicos contém as instruções e ensinamentos necessários para que o semideus acesse seus poderes. As páginas estão em sua maioria em branco, mas, ao adquirir poder e sabedoria suficiente, a página é preenchida com a invocação disponível. Para qualquer outra pessoa, parece um livro gasto. As páginas são feitas de uma lâmina fina de bronze sagrado, e por baixo do couro da capa ela é de metal, o que o torna resistente à água, mas não indestrutível. Caso danificado, destruído ou perdido ele irá se recompor nos pertences do semideus, em seu baú. Todo grimório começa com os elementos éter e trevas (ainda que este segundo só fique disponível efetivamente após o ganho da habilidade de nível 25), mas não oferecem bonificações adicionais quanto aos elementos base.

- (Nível 10) Afinidade elemental - O semideus desbloqueia um elemento em seu grimório. O livro adquire imunidade ao elemento, e fornece ao portador uma resistência de 10% ao elemento em questão - soma-se com outras resistências elementais. Tal elemento não pode ser modificado após escolhido, sendo anotado no perfil do semideus. A escolha pode ser enviada a um ADM ou postada na primeira utilização desse poder, frisando em spoiler.

- (Nível 25) Substituição de energia - O semideus pode imbuir o elemento a uma lista específica dentro de suas magias deste grimório específico, substituindo éter pelo elemento em questão. Adicionalmente, elementais do tipo específico se tornam mais amistosos - se de nível igual ou menor, passam a evitar um ataque, exceto se provocado, ferido ou tendo seu território invadido antes. O semideus pode conversar normalmente com elementais do tipo especificado.

- (Nível 35) Poder elemental - O grimório passa a ser protegido pelo elemento.

Qualquer um não autorizado que o toque sofrerá uma descarga da energia correspondente, mas apenas no primeiro turno. Adicionalmente, o semideus ganha a habilidade de invocar um elemental médio do tipo adequado. O elemental terá 250 de vida e energia e servirá ao personagem por 3 turnos ou até ser destruído. Apenas 1 vez por missão.

HEFESTO

Contritio - Machado duplo com lâmina de bronze sagrado, marcada com os símbolos de Hefesto. Possui runas em sua extensão, lembrando um machado viking. É uma arma pesada, que exige as duas mãos para o manuseio. No nível 10 transforma-se em uma luva de couro batido, com o punho formando um bracelete de metal, que pode ser utilizada na forja como proteção durante o trabalho, facilitando o manuseio de materiais.

- (Nível 10) Aprimoramento proporcional - O semideus pode sacrificar parte do dano da arma em troca de uma precisão no golpe, tornando mais fácil afetar pontos importantes mas delicados, como a junção de uma armadura, por exemplo. O semideus deve especificar o valor sacrificado através de uma observação no texto. O limite é de 50%. Cada ativação dura 3 rodadas. 2x por missão.

- (Nível 20) Corte de lava - O machado torna-se capaz de expelir uma rajada de lava a uma distância de até 10m em linha reta. A rajada não é controlável e pode ser bloqueada por barreiras normalmente, tendo o avanço impedido por obstáculos. Apenas 1 vez por missão.

- (Nível 30) Rachadura - Ao fender o solo com a lâmina, é criada uma rachadura que se espalha, provocando movimentações no solo. Os tremores derrubam todos os personagens em contato com o chão que não possuam equilíbrio ou utilizem de poderes de aderência. A rachadura se estende em uma linha de até 25m de distância, e são afetados aqueles a até 3m da área rompida.
1 vez por missão.

Constructio - Martelo de ferreiro feito em titânio resistente ao fogo.

- (Nível 10) Controle de tamanho - Servindo também para auxiliar na forja ou mesmo em combate, o semideus pode expandir o martelo ou comprimi-lo em até 50% do seu tamanho original. O peso e o dano serão proporcionais. Cada ativação dura 3 rodadas. 2x por missão.

- (Nível 20) Magneto - O martelo é energizado com uma força magnética, tornando-o um ímã, com capacidade de atrair objetos de metal de até 5 kg numa distância de 10 m.
- (Nível 30) Desforjar: Por ser um martelo de forja, esse item conhece melhor que ninguém muitas das ligações feitas entre os metais. Assim sendo, poderá causar disrupturas que impeçam o uso de coisas na arma, como botões em autômatos, ou elimine o que já estiver ativo. Duas vezes por missão, dois turnos por ativação.

HÉLIO

Diadema Solar - A cabeça de Hélio é coroada com uma Auréola Solar, por isso, seus filhos poderão receber um diadema dourado que, uma vez por dia poderá ser usado para emitir uma luz tão forte que monstros de tamanho humano ou menores não de fugir dela, temendo ser o agir do próprio Deus sol, esta luz há de agir por uma hora.

- (Nível 10) Burn - Agora a luz emitida pelo Diadema poderá ser concentrada em um ponto e fazer queimar, como um raio de chamas, poderá ser usado uma vez por dia.
- (Nível 20) Comunicação - Usando o Diadema, o filho de Hélio poderá manter uma rede telepática com seus aliados, desde que o sol esteja a vista no céu.
- (Nível 40) Dardos - O Diadema, a partir deste nível se tornará uma coroa que permitirá que o semideus evoque dardos feitos de ouro que virão do céu para atacar seu inimigo.

All Seer - Nada que se passa no universo se esconde do olhar de Hélio, então seus filhos poderão ter o presente de receber um óculos de Hélio, este óculos permite que o semideus observe algo do passado ou presente, sem poder agir quanto a isso, mas podendo ver tudo.

- (Nível 15) Leitor - Ao olhar pra alguém usando o óculos, o semideus terá uma descrição dos pontos importantes da história do alvo, podendo saber se a pessoa é confiável ou não, bem como nome, idade e etc.
- (Nível 25) Revelador - Agora o óculos pode ser útil em combate, servindo para observar os pontos fracos do inimigo, bem como as brechas que ele deixa durante o combate serão exibidas pelo óculos

- (Nível 50) Raios - O Óculos agora consegue disparar raios, um laser amarelo capaz de causar queimaduras sérias.

HERA

Escudo de Ópio - Se transforma em um bracelete de couro entrelaçado, de cor verde, com pingente em forma de pena de pavão de ouro. Quando ativado, o couro é a correia que o prende ao braço do semideus, enquanto o escudo assume uma forma circular, com o entalhe da pena de pavão no centro. A cada defesa encostada no oponente o droga aos poucos, a cada monstro drogado e morto que tenha encostado no escudo seu poder de defesa aumenta. O veneno tem um poder sonífero. O efeito é variável, de acordo com o nível do oponente. Oponentes muito fracos - 10 níveis ou menos - ou afetados várias vezes seguidas - mais de 5 vezes no combate - ficam um pouco mais lentos, reduzindo seus ataques e defesas em 20% por 3 rodadas, e retomando a contagem de turnos de envenenamento, caso venha a ser acertado novamente.

Espada de Romã Sagrado - Espada de bronze sagrado, mas de cor dourada, com várias camadas, muito finas e preenchidas com sementes de romã em seus interiores. Ao corte no oponente, se ativada, as sementes liberam um veneno que remove 5 HP a cada duas rodadas. Até 3 vezes por combate - ou seja, por luta, não missão. O cabo é de madeira, recoberto com cetim verde e delicados filigranas de linha dourada.

HERMES

Maximum - All-Stars brancos com detalhes pretos. Ao comando de seu dono, estes materializam asas brancas nos calcanhares. As asas possibilitam o semideus sobrevoar até uma altura de vinte metros, após tal altura as asas perdem força e podem parar de funcionar no meio do ar. Caso o semideus esteja segurando uma outra pessoa ou objeto acima de 50 quilos enquanto voa, conseguirá atingir apenas metade da força e velocidade normal. As asas não conseguem voar por tempo ilimitado, ficando ativas por 10 turnos, mais um adicional a cada nível do semideus - 11 turnos no nível 1, 12 no nível 2 e assim sucessivamente. Em situações em que não se tem medidas de turnos (em uma OP onde esteja descrevendo fora do contexto de combate - lembrando que turno é equivalente a ação, então mesmo nesses casos seria possível calcular desde que em uma luta) o semideus consegue utilizar o item por tempo, durante 1 minuto por nível, seguindo o mesmo sistema. O tênis fornece a perícia necessária para sua utilização ao portador.

Quick Cut - Uma adaga com lâmina de 20cm feita de bronze sagrado, mas com o metal com uma estranha coloração esverdeada e empunhadura no formato de uma serpente enrodilhada, com a boca do animal aberta dando espaço à lâmina. Vem junto de um pequeno suporte (bainha) adaptável à cintura, pernas ou tornozelos. No nível 10, torna-se um chaveiro em forma do caduceu de seu pai, porém obviamente reduzido.

- (Nível 10) Hálito de cobra - Ao usar essa habilidade a arma ativa os efeitos do veneno de George e Martha, de modo que ao acertar o corpo do inimigo, o veneno espalha pelo seu sangue e retira 5% de HP durante as próximas três rodadas. Essa habilidade pode ser ativada duas vezes por missão, ou pode ser ativada uma única vez tendo seu efeito embainhado durante três rodadas, varia de acordo com a vontade do semideus - mas o efeito do veneno não é cumulativo, mas a duração sempre conta o último golpe com a habilidade.
- (Nível 20) The flash - Quando a adaga é arremessada com este poder, sua velocidade aumenta, atingindo a velocidade de um projétil à distância. Ainda assim a adaga não é mais rápida do que teletransportes e não consegue perfurar armaduras ou escudos apenas por acertá-los, de modo que ainda é possível se defender do golpe. Pode ser ativado duas vezes por missão e seu efeito é utilizado mesmo que o alvo não seja acertado.
- (Nível 30) Arma viva - Ao ser ativado, a adaga consegue se movimentar sozinha, atacando um oponente com ataques simples, simulando movimentos que teria se empunhada por uma pessoa ou retornar para as mãos do semideus após ter sido lançada ou perdida. Apenas uma ativação a cada missão, sendo que a duração será de três rodadas.

HÉSTIA

Phoenix - Espada de 90 cm, com sua lâmina medindo cerca de 75 cm. A espada é longa e fina. Sua guarda-mão tem um formato de taça, porém, com delicados formatos de chamas queimando na direção da lâmina, como se a consumissem. Vem junto de uma bainha coberta por bronze e couro branco.

- (Nível 10) Iluminação - A arma é envolvida por uma grande quantidade de fogo, mas esse fogo é referente a lareira reconfortante de Héstia. Tal chama não produz dano adicional sobre o inimigo, mas possui o efeito de amenizar auras de raiva, ódio, medo ou que cause algum efeito psicológico; de modo a apaziguar tanto seus aliados como seus inimigos, reduzindo tais auras à metade de seus efeitos, seja em duração seja em intensidade. Essa habilidade também pode ser usada para fazer com que a espada ganhe o efeito de uma tocha, conseguindo iluminar o ambiente em um raio de 3 metros ao redor do semideus. Pode ser utilizado uma vez por missão e perdura por três rodadas.
- (Nível 20) Chamas sagradas - Ao ser ativada, essa habilidade faz com que as chamas envolvam a lâmina da arma. Cada acerto feito com a lâmina da arma enquanto perdurar essa habilidade causará um efeito de queimação no alvo, de modo que o mesmo perderá 5% de HP durante as três rodadas que se sucederem, e o efeito é cumulativo caso mais de um golpe seja acertado. Pode ser ativado uma vez por missão e o efeito perdura por três rodadas.
- (Nível 30) Voo da Fênix - Uma vez por missão, o semideus consegue fazer com que sua espada assuma a aparência de uma fênix, de modo que ela sozinha consiga voar em direção ao inimigo para atingi-lo. O efeito é um tanto quanto mais visual, de modo que a espada não possuirá nenhum poder que uma fênix teria. Após acertar ou não seu alvo, a espada se consome em cinzas e renasce novamente na mão do filho de Héstia. Pode ser usado uma vez por missão, acertando ou não seu alvo.

Scorched - Escudo circular feito de bronze sagrado. No centro do escudo está desenhado uma lareira, o símbolo de Héstia. Na parte interior do escudo, ou seja, onde há um encaixe para o usuário por o seu braço há uma espécie de almofada, simbolizando o "conforto". Útil para aguentar ataques fortes. No nível 20 esse escudo se transforma em um pingente em forma de almofada.

- (Nível 10) Conforto - O escudo passa a não parecer tão pesado quanto é, sendo mais confortável e fácil de se manusear. O semideus acaba ganhando 25% de chances a mais de se defender com o escudo, e não sente os efeitos de pressão que os golpes dariam em seu escudo, não recebendo dano adicional mesmo que seja deslocado por conta de um ataques sofridos enquanto o poder estiver ativado. Pode ser usado uma vez por missão, e possui a duração de três rodadas.

- (Nível 20) Quente como o fogo - O escudo do semideus é encoberto por uma camada de fogo. Caso ataques sejam acertados no escudo enquanto o poder estiver em funcionamento, a arma em questão será aquecida, provocando dano ao portador, mas o material não sofre qualquer efeito. O escudo também pode ser usado para ataques diretos enquanto sobre o efeito do poder. Essa habilidade pode ser usada três vezes por missão, tendo um turno de duração.
- (Nível 30) Aquecer - O escudo emana uma aura que afeta apenas o semideus e seus aliados em um raio de 20m, mexendo com sua força vital e fazendo com que recuperem 15% de sua HP total, como se fossem acolhidos e cuidados pelas mãos da deusa. Adicionalmente, elimina penalidades provocadas pelo frio (mas não o dano). Uma vez por missão, com a cura sendo imediata e única, enquanto o efeito secundário dura três rodadas.

HIPÉRION

Katropis - Embora os filhos de Hipérion não tenham, naturalmente, uma habilidade nata para com uma lança, seu progenitor criou da própria luz incorporada em outro uma lança cujo brilho dourado é mais forte que o normal. Uma arma que detém também um reflexo dourado perfeito, capaz de refletir e absorver a luz do sol com facilidade. Uma aura forjada em Ouro Imperial, tendo dois fios, um em cada ponta, leve em sua haste, servente apenas para combate corpo-a-corpo e, caso usado em arremesso, é muito pesada para longas distâncias.

- (Nível 15) Mudança de forma, Arco Solares - Com o uso da luz em seus níveis mais altos, os filhos de Hipérion podem mudar a forma da lança para um poderoso arco, igualmente de dourado, com duas lâminas laterais e uma linha reluzente feita de luz pura. Assim que as proles do sol tocam e puxam estas linhas, o que ocasionalmente mostra o puxar de uma flecha em seu arco, uma poderosa seta de luz se forma e pode ser atirada como uma flecha. A quantidade de flechas ou sua potência, só podem ser variáveis com os anos de prática ou a força de vontade, que advém do espírito do usuário.
- (Nível 37) Fury of Hell - Assim como a luz, Hipérion também tem domínios para com a pirocinese, para aqueles que usam sua lança, em seus sentimentos mais furiosos, a lança ganha um buff de fogo e em meio ao descontrole se torna uma poderosa arma, que permite ao usuário temporariamente, usar as chamas que advém da lança ao seu favor como quiser. Não importando se será usado

para explosões ou manipulação bruta. Quando esta habilidade é utilizada, certas mudanças em seu visual acontecem, mudança de cor no cabelo e nos olhos, assim como uma aura mais potente e assassina.

Helius – É uma manopla forjada para o princípio da defesa e das invocações. Usando desse item, o filho do titã da luz pode segurar desde lanças, a espadas, a até mesmo bastões e martelos, sendo de um material resistente, podendo romper também escudos e pedras. Como sendo um braço, esta arma é uma ótima catalizadora de luz e mais manualmente usada. Num combate corpo-a-corpo sem armas brancas um único soco com esta manopla, pode desestabilizar o seu oponente, quebrar seus ossos e dependendo da região, até mesmo matar.

- (Nível 15) Shield Gold - A primeira das grandes vantagens dessa manopla, diferentemente de sua lança, é que ao começar a manuseá-la o molde de energia se torna muito mais fácil de se fazer, podendo usar a energia a bel prazer muito mais rápido. Neste caso, a luz que provem do sol e é acumulada na manopla pode criar escudos em volta de seu usuário ou onde ele bem quiser, permitindo-o usar o campo ao seu redor para a própria defesa facilmente.
- (Nível 40) Titã Golden Form - Uma das habilidades energéticas mais abusivas, com o acumulo excessivo de energia solar, a luz catalizada na manopla pode se tornar uma forma gigantesca de até seis metros. Personificada em energia, enquanto houver luz, a criatura pode ser mantida de pé e usada para qualquer fim, embora ela seja drasticamente manipulada pela manopla, dando total controle ao seu usuário.

HIPNOS

Lullaby - Mede cerca de 80 cm, com 65 em sua lâmina. É feita de bronze sagrado; bastante afiada. Seu punho é coberto, com uma guarda de mão trabalhada não apenas no sentido decorativo. Tem dois gumes e há uma escrita entalhada na lâmina no fuller dela: "Bom sono". No nível 10, torna-se fones de ouvido, desse que são acolchoados, que não são feitos para serem conectados a eletrônicos, mas para minimizarem o som para dormir; nessa forma, contudo, não afeta poderes sonoros ou coisa assim.

- (Nível 10) Lâmina sonolenta - Ao cortar o oponente, a lâmina da espada libera uma essência sonífera no sangue do oponente do semideus. O sonífero faz

com que o oponente fique mais lento, diminuindo a força de seus ataques e de sua capacidade de defender em 5% a cada acerto. Pode ser usado uma vez por missão, com uma duração de três rodadas.

- (Nível 20) Canção de ninar - Ao soar do vento na lâmina da espada, uma suave e melodiosa musica pode ser escutada, de modo que os poderes do semideus referentes ao sono aumentam em 10% sua potencia, por causar uma sensação nos oponentes de relaxamento muito parecida com o ato de dormir.

Com um pouco mais de concentração, a arma consegue efetuar um efeito alucinógeno no oponente, fazendo com que ele veja o tamanho da lâmina maior ou menor, de modo que o prejudique ao tentar se desviar da arma, efetivamente reduzindo suas defesas em 10%. Cada efeito pode ser usado 1x por missão, com duração de 3 turnos.

- (Nível 30) Brilho dourado - A lâmina da espada brilha intensamente na cor dourada, fazendo com que todos que olhem para ela fiquem parcialmente cegos.

Pelo grande brilho essa habilidade também serve para iluminar lugares escuros em um raio de 6 metros, e causa um dano 50% maior em oponentes que tenham relação com as trevas ou escuridão. Pode ser usado duas vezes por missão.

Goodnight - Acolchoada, é uma máscara que possui um elástico para assim ser presa na cabeça do filho de Hipnos, servindo quase como um óculos, porém que o impede de enxergar (teoricamente). Na verdade, quando o filho de Hipnos a usa, ele acaba por entrar num estado de "semi-sonambulismo", podendo tirar um cochilo rápido, mas ainda mantendo consciência e controle de suas ações, além de que não afeta o campo perceptivo do semideus. Esse pequeno "descanso" proporcionado o ajudará curando 5% de seu HP e MP por rodada. Máximo de três rodadas, uma vez por missão.

IRIS

Prism - Colar com pingente de cristal multifacetado tem cerca de 5cm de comprimento, servindo para canalizar alguns poderes do filho de Íris. Adicionalmente, o cristal apresenta propriedades específicas. Uma vez por missão o filho de Íris pode usá-lo para praticar cristalomancia - uma espécie de adivinhação. Para isso, ele deve estar em um local calmo e se concentrar, não podendo realizar outras ações além de observar o pingente. Segurando o colar pendurado sobre a palma da mão, o filho de Íris pode fazer uma pergunta que exija uma indicação imediata, sendo respondido pelos movimentos do pêndulo.

O cristal não define cursos de ações específicos - como o próximo turno em uma luta, por exemplo, nem pensamentos e ações alheias - então, se perguntasse "Fulano vai me atacar?" o cristal nada responderia, mas uma pergunta genérica e focada no semideus como "Vou sofrer um ataque esta noite?" pode ser respondida. As perguntas possíveis devem ser respondidas somente com sim/ não, ou indicações diretas - por exemplo, em uma bifurcação, se perguntado qual melhor caminho o pêndulo apontaria para o que aparentemente possui menor risco. Apenas 3 perguntas por missão.

Rainbow - Espada feita de bronze sagrado, com cerca de 80cm de lâmina. De aspecto elegante, sua cor é de um prata cromado, o que indica algum tipo de tintura. Possui uma guarda de mão recurvada, lembrando mais a guarda de um sabre do que de uma espada, com o cabo recoberto com couro branco, mas com fitas coloridas entrelaçadas no centro. No nível 10, torna-se uma "mecha", que na verdade é um aplique de cabelo, numa das cores do arco-íris; não faz parte do cabelo do semideus, é como uma presilha colocada logo no couro cabeludo.

- (Nível 10) Difusão cristalina: Ao ativar este poder a espada é recoberta por uma camada de cristal, formando farpas afiadas em sua lâmina que aumentam seu dano em 15% durante dois turs. 3x por missão.
- (Nível 20) Disparo luminar: Nesse nível, a arma é capaz de canalizar raios luminosos, disparando-os através de sua ponta. Apenas um raio é disparado por ativação. Ele possui potência mediana, alcançando 25m de distância e provocando queimaduras de 2º grau na pele do oponente, mas não incendeia objetos nem cria chamas. 2 raios por missão.
- (Nível 30) Solidificação luminar: o laser nada mais é do que a concentração extrema do elemento luz. Nesse nível, toda a lâmina da espada transforma-se em uma lâmina laser de alta potência. Ela age como bronze celestial quando neste estado, e sua potência normal de corte é duplicada, provocando grandes estragos em todos materiais mundanos. Seu dano também é ampliado e, além do corte, provoca dano por queimadura, como se cauterizasse o local atingido. Dura 3 rodadas. 1 vez por missão.

JÁPETO

Pónos – Uma capa negra feita de veludo e com capuz. A capa emite uma leve aura amedrontadora, por se lembrar da capa creditada a morte. A aura possui efeito até mesmo em seus aliados e animais, não possuindo efeito apenas sobre criaturas de nível igual ou maior. O efeito faz com que a defesa do inimigo reduza em 20%, por causa de seu temor em ser morto enquanto estiver próximo do portador a até 4m de distância, mas resistências ainda devem ser aplicadas. Adicionalmente, duas vezes por missão, por um período de dois turnos, há um efeito de camuflagem que deixa o usuário furtivo, escondido, diminuindo as chances de serem encontrados.

Kithára – A arma consiste numa foice de punho curvo com lâmina dupla e cada lâmina é banhada em um elemento diferente - a da parte superior em bronze celestial e a inferior em ferro estígio. As duas lâminas se tornam menores de cima para baixo, o que dá uma maior amplitude para a foice, apesar de diminuir a sua letalidade. Possui um par de asas de morcego nas costas e uma longa corrente no cabo que dá mais extensão nos ataques realizados pelo portador. Por ser uma arma um tanto quanto difícil de ser manuseada, embora ofereçam danos crítico aos alvos também diminui gradativamente a velocidade do usuário causando-lhe um cansaço mais rápido, afinal, não é qualquer um que possui um preparo adequado para manusear uma arma desse porte. Em decorrência disso, a arma é encantada para que se ajuste perfeitamente ao seu usuário, permitindo que este realize movimentos que outros portadores de foices não conseguem. No entanto, a arma só apresenta a habilidade de adaptação aos seus usuários filhos de Jápeto, nas mãos de outros ela se torna impossível de ser erguida. No nível 10 a arma assume a forma de um colar com pingente de foice.

- (Nível 10) Absorção - Neste nível, a arma absorve a energia vital das almas dos oponentes mortos, armazenando-as. As almas guardadas podem ser usadas como um combustível na forma de um "buff", ampliando o poder de ataque do semideus em 30% por 3 turnos a cada alma utilizada. A alma utilizada segue ao submundo após isso. Esse efeito pode ser usado apenas 2x por missão.

Adicionalmente, 1 vez por missão o filho de Jápeto pode gastar uma alma coletada para recuperar 40% de sua HP e MP.

- (Nível 15) Lâminas do submundo - O filho de Jápeto crava a ponta de sua foice no chão, e ergue os braços. Então do solo saem quatro lâminas recurvadas (como as de uma foice) com 2m de altura, ligadas a correntes do submundo, que seguem o inimigo, como forma de ataque, ou cercam o usuário, como forma de defesa. O filho de Jápeto não pode retirar a foice do chão enquanto a duração de três rodadas desse poder não acabar. No caso do uso defensivo, o semititã não pode deslocar-se ou o poder é interrompido. O alcance das foices para o poder de ataque é de 20m, mas afetam a todos na área em que passam, inclusive aliados. O semititã pode delimitar o movimento das lâminas, mas sua base sempre permanecerá no solo e, para isso, é necessário concentração.

- (Nível 20) Tártaro - Antes de tudo, o semititã precisa coletar pelo menos uma gota de sangue do seu alvo. Logo após, ele deve fincar a foice no solo e deixá-la na posição em que se encontra por cerca de 1 minuto. Assim que retirada, um buraco começará a se formar no local que antes estava a foice - desse buraco grandes tentáculos serão emergidos e passarão a se movimentar com o objetivo claro de capturar o seu alvo e levá-lo para as profundezas do Tártaro. Os tentáculos invocados só irão persistir por cerca de 5 turnos e movem-se apenas numa área de 30 metros do local onde a foice foi fincada. 1 vez por missão.
- (Nível 30) Almas Penadas - Girando a foice com as duas mãos, o filho de Jápeto cria uma espécie de ciclone de energia que se propaga a um raio de 20m, como um "pulso negro" e/ou uma "onda de choque, atingindo os alvos de forma a causar dano apenas espiritual, apesar de que é descontado no HP. Apenas barreiras que afetem ataques não-físicos podem minimizar o efeito (desde que igual seja de dez níveis para baixo ou para cima), mas só anula se a diferença de nível for maior que dez para mais. Pode ser usado uma vez por missão.

LISSA

Fotiá - kusari-gama forjada juntamente com a água do flegetonte - rio do submundo - além de ferro estígio. A arma é composta por uma corrente comprida com uma kama (Foice) na ponta. Ela é usada como uma arma dupla ou uma arma de haste. O portador desta arma é capaz de lutar como se estivesse empunhando duas armas (com os devidos talentos). No nível 10, assume a forma de um bracelete negro.

- (Nível 10) Queimar - Usando a kusari-gama como arma de haste, o semideus de Lissa poderá atacar um oponente a 3 metros de distância. Além disso, diferente de outras armas de haste, a lâmina desta poderá provocar queimaduras de terceiro grau quando em contato com a pele do alvo. Apenas três vezes por evento.
- (Nível 20) Atordoar - Neste nível, os danos provocados pela lâmina da arma aumentam 25% durante três turnos. Quando atingido, o alvo sofrerá com vozes e pensamentos atordoantes durante três turnos. Só pode ser usado 3 vezes por evento.

- (Nível 30) Sorrisal - Além dos danos receberem um aumento de 35% por dois turnos, a lâmina da arma será abençoada com um veneno hilariante que fará o infectado rir freneticamente por três turnos. Só pode ser usado três vezes por evento.

Camisa de força - Na era vitoriana, as camisas de força eram usadas para impossibilitar um paciente de executar movimentos com os braços para, então, impedi-lo de machucar a si mesmo ou à outras pessoas. Aos olhos de pessoas comuns, ainda é esta peça simples porém, quando vestida pelo filho ou filha de Lissa, esta se transforma em uma armadura de prata, protegendo o peitoral e os braços de seu usuário.

MACÁRIA

Rest in peace - Este par de adagas é branco prateado e, considerando cabo e lâmina, possuem no total 30cm cada. Seu gume é liso e o cabo apresenta arabescos e entalhes que mesclam ramos florais e runas. As duas adagas possuem os mesmos poderes e eles sempre são ativados/ consumidos ao mesmo tempo (assim, mesmo que só transforme uma em arma, ao ativar o poder o consumo também vale para a que está em forma de item, ainda que neste caso seja ineficaz). Transformam-se em um par de anéis no nível 20, gravados com as letrs R.I.P. na parte interna.

- (Nível 10) Retornável: Ativando este poder as adagas ganham a propriedade retornável por 3 turnos, durante os quais poderão ser utilizadas em ataques à distância (com alcance de até 9m, caso não tenha outras habilidades imbuídas que possam alterar isso) e retornar ao dono - tendo ou não acertado um alvo. 2x por combate.
- (Nível 20) Corte espiritual: Ativando esta habilidade, o golpe causa apenas dano na MP mas, além do dano inicial, provocaria um desequilíbrio espiritual, provocando a perda de 5% da Mp por 3 turnos, sendo considerado um poder de dreno. As adagas ficam encantadas por 3 turnos ou até afetarem um alvo (esse efeito é individual - caso acerte alguém com uma adaga e ainda não tenha transcorrido o tempo, a outra permanecerá encantada, ainda que não possa provocar efeitos no mesmo alvo), mas golpear um alvo mais de uma vez não provoca efeitos secundários, não sendo cumulativo. 1x por missão.

- (Nível 30) Disruptor: Assim como o golpe anterior, tal habilidade provoca apenas dano na MP mas, além do dano inicial, provocaria um desequilíbrio espiritual, provocando a interrupção do fluxo de MP e impedindo o uso de poderes ativos pelo alvo por 2 turnos, sendo considerado um poder de dreno. Poderes ainda em duração que não precisem ser mantidos continuam a fazer efeito até o esgotamento, mas poderes constantes são interrompidos. As adagas ficam encantadas por 3 turnos ou até afetarem um alvo (esse efeito é individual - caso acerte alguém com uma adaga e ainda não tenha transcorrido o tempo, a outra permanecerá encantada, ainda que não possa provocar efeitos no mesmo alvo), mas golpear um alvo mais de uma vez não provoca efeitos secundários, não sendo cumulativo. 1x por missão.

Embrace - Manto leve, de um tecido negro e fluido. Apesar de não fornecer bonificações efetivas na defesa, seu efeito permite ao usuário teleportar-se pelas sombras. A distância permitida por viagem equivale ao nível do semideus x10 em Km (no mínimo 1/ 10 desse valor por viagem). Permite até 3 usos por missão. Há uma chance de falha na localização final caso não se conheça o lugar a ser visitado. Pesquisas, imagens, fotos e similares podem reduzir isso. Não é possível atravessar barreiras mágicas com este poder.

MELINOE

Ghost - Corrente com cravos. É feita de bronze sagrado, mas sua coloração é desgastada, como se fosse velha e corroída. Possui 3m de comprimento, e apesar do tamanho pode ser facilmente manuseada pelos filhos da deusa do fantasma. Transforma-se em uma braçadeira com spikes no nível 10.

- (Nível 10) Controle de visibilidade - Capaz de deixar a corrente invisível, dificultando a defesa dos oponentes. Como é de um material que não emite calor, mesmo a visão termográfica torna difícil sua localização. Dura um turno, 3x missão.
- (Nível 20) Distensão fantasmagórica - O usuário pode "quebrar" a aparição da corrente, como se esta passasse por um portal, desde que dentro do alcance da mesma - por exemplo - ele pode golpear à frente, mas fazer a arma surgir por trás do oponente, desde que dentro do espaço de 3m - alcance da arma. Dura um turno, 2x missão.

- (Nível 30) Barreira espectral - O filho de Melinoe usa todo o poder da arma, que distende-se e o envolve em uma barreira de correntes. Apesar de física, pela natureza específica da arma esta barreira também afetará poderes etéreos ou de energia, basicamente fornecendo invulnerabilidade à criatura em seu interior. O filho de Melinoe consegue proteger a si mesmo e a até mais uma criatura de tamanho humanoide com este poder, desde que estejam lado a lado, ou envolver um oponente de tamanho grande, isolando-o durante o tempo de duração. Assim como poderes não ultrapassam a barreira por fora, também não podem fazê-lo por dentro, e o semideus não pode usar outros poderes enquanto mantém a barreira, exceto os que se aplicam à forma etérea ou a corrente de forma específica. Dura dois turnos, 1x missão.

Void - Anel prateado. Olhando de perto seus detalhes lembram ossos justapostos, como se o anel fosse feito de pequenas peças até tomar seu formato. O anel suga a alma/ energia dos oponentes derrotados em combate (mortos ou destruídos pelo filho de Melinoe - ele deve ser o último a golpear o oponente para fazer efeito. Essa essência pode ser usada futuramente na ativação de certos poderes, como "Ectofagia" e "Acessar memória", respeitando os limites dos poderes. Adicionalmente, o semideus pode escolher gastar o poder de uma alma capturada - consumindo-a no processo - e ganhando um aumento de suas características de 15%, por 3 turnos. Isso afeta força física, esquiva e potência/ chance de acerto de ataque, mas não a duração dos poderes, ainda que o dano seja alterado. Apenas uma alma pode ser consumida desta forma por missão. Uma vez por missão o anel pode manipular a energia espiritual do próprio semideus, fazendo com que recupere 20 HP sem custos adicionais ou qualquer perda.

MORFEU

Sand bag - Bolsa de veludo preta com zíper dourado. Dentro da bolsa uma quantidade ilimitada de areia mágica pode ser encontrada, sendo que mesmo que a areia seja perdida retornará para dentro da bolsa. Esse item é essencial para que o filho de Morfeu consiga usar alguns de seus poderes. Além disso, suporta guardar três objetos de tamanho até, no máximo, 150 cm, sendo que seres vivos não podem ser colocados aqui; o item deve passar pela abertura da bolsa, obviamente, e caso a sacola seja de alguma forma danificada, assim impedindo seu uso, ela retornará aos pertences do semideus, em seu chalé ou seja lá onde for seu lar.

Morfia - Espada longa banhada em bronze celestial que se adequa perfeitamente às mãos do dono sendo tão leve quanto uma pluma. Seu porte é ideal para combate corpo-a-corpo, em lugar aberto, pois permite ao portador manter uma distância

ideal do inimigo e permitir um arco de defesa bem mais eficiente que uma lâmina curta. No nível 10, a arma assume a forma de um broche feito do mesmo material em forma de flor de Opio, totalmente fechada, para que seja aberta é necessário que o usuário toque-a.

- (Nível 10) Sono - Ao assumir a forma de um broche, a flor de Opio, ao comando do semideus, se abrirá, liberando assim um aroma inebriante que deixa quem respirar um tanto quanto alucinado e com sono por três turnos, no segundo turno o alvo acaba por sendo levado pelo sono. Tal broche não afeta seu usuário. Uma ativação por evento.
- (Nível 20) Pesadelo - A lâmina negra que compõe a arma receberá uma bonificação de 25% em seus golpes. Quando em contato com o alvo, este será possuído por visões daquilo que mais o assustou em seu último sonho. Tal efeito terá duração de três turnos e só poderá ser usada em dois alvos por missão.
- (Nível 30) Alterar - Quando em contato com a lâmina do filho de Morfeu, o alvo terá sua visão alterada e o cenário a sua volta mudará para algo que lhe traz boas ou más lembranças por cinco turnos. O efeito exato varia de acordo com a vontade do semideus e só poderá ser usado 2 vezes por missão.

NÊMESIS

Balance - Espada longa de uma mão. Seu formato é simples, com a guarda reta e empunhadura anatômica, de couro avermelhado. Sua cor é prateada, com entalhes discretos. Possui 1,30 de tamanho total, sendo que a lâmina corresponde a 1,10m. Transforma-se em um anel no nível 10.

- (Nível 10) Palladium - Com um comando, o tamanho da espada amplia-se, transformando-se em um escudo metálico de tamanho mediano e formato tradicional, levemente triangular. Funciona como um escudo comum nesta forma, na qual pode manter-se por até 3 turnos. 3 ativações por ocasião. Caso seja desativado antes do término da duração, o uso é gasto da mesma forma.
- (Nível 20) Sentence - A espada adquire a capacidade de ignorar armaduras e barragens físicas, como escudos e cotas de malha, provocando dano mesmo

através de proteções, ou em inimigos ocultos (atrás de uma porta, por exemplo) sem afetar os objetos. Barreiras e proteções não físicas - como uma magia de proteção sem componentes ou campos de força - ainda agem normalmente. Cada ativação dura 1 único golpe, acertando ou não o alvo. 2 usos por evento.

- (Nível 30) Judgment - A espada é tomada por espinhos, que ampliam seu dano, tornando-o perfurante. Ao acertar um alvo, a espada provoca também dano por hemorragia, sugando seu sangue. Cada golpe acertado com essa forma amplia o dano do golpe seguinte em 25%, até o máximo de 100%. A progressão só acontece quando consegue acertar o oponente, e é zerada após o golpe a 100%. A ativação dos espinhos dura até 5 rodadas, depois das quais a espada retorna à forma normal, independente de ter acertado ou não. 1 vez por evento.

Punishment - Chicote de 3 pontas, de couro resistente. Os braços são em couro negro, com pesos de bronze sagrado com espinhos nas pontas, enquanto que o cabo é vermelho e preto, mesclando-se. Os braços possuem alcance de 90cm. Transforma-se em uma braçadeira nas cores negra e dourado, com spikes, no nível 10.

- (Nível 10) The long arms of the law - O filho de Nêmesis expande o alcance do flagelo, triplicando o tamanho dos braços, que passam a atingir até 1,8m. Dura 3 turnos, 2 ativações por evento.
- (Nível 20) Stalk and embrace - Ao ativar este poder, o semideus deve designar um alvo em sua linha de visão a até 50m. Dessa forma, os três pesos se soltarão da ponta do flagelo e perseguirão o alvo a uma velocidade de 10m por turno. Caso o atinjam, liberarão braços de couro com espinhos, que imobilizarão a criatura e provocarão dano por 2 turnos. Os pesos perdidos são repostos pela arma no turno seguinte. Caso o alvo saia do alcance, os pesos apenas retornam ao chicote, fundindo-se a ele novamente. 1 vez por evento.
- (Nível 30) Doom - Os pesos das pontas do flagelo são transformados em 3 granadas de fragmentação. Cada uma pode ser atirada a até 15m, provocando uma explosão que causa dano de impacto e libera fragmentos pontiagudos em uma área de 5m de diâmetro. 3 granadas por evento.

NIKE

Gauche et Droite - Ao serem reclamados, os filhos de Niké recebem dois facões – armas semelhante a facas, que possuem tamanhos maiores, também conhecidas como facas de caça, que chegam em até no máximo 50 centímetros – feitos de puro ouro celestial, que brilham sempre quando ativados pelos filhos da deusa. Em características físicas os facões apresentam uma leveza natural, o que torna seus movimentos rápidos assim como a sua mãe. Leves, eles não são delicados na hora de seu ataque, podendo realizar ataques brutais que podem facilmente levarte a vitória. No nível 10, os facões se transformam em braceletes, que são ativados pela voz do filho de Niké e pelas suas digitais. Além de voltar pro dono essas armas liberam maldições para qualquer um que a toque, fazendo com que os alvos não vençam em nada que façam durante dias.

- (Nível 10) Force - Os facões possuem uma força sobrenatural, que mesmo com simples ataques podem causar danos de até 35% de dano grandes e severos em seus oponentes.
- (Nível 20) Luck - Concentrando a sua energia em suas armas você poderá criar uma enorme aura branca nas lâminas das armas, a partir deste momento, elas acertarão qualquer ataque que você realizar durante 3 turnos.
- (Nível 30) Lâmina vibrante - Ativando esta habilidade, ao acertar um alvo, os facões "vibram", ampliando o dano do corte em 50%. A habilidade fica ativa por 3 turnos ou até acertar um golpe no oponente - o que ocorrer primeiro. 2 vezes por missão, não cumulativo.

Collier De La Victorie - Ao serem reclamados os filhos de Niké ganham um pequeno colar feito de ouro celestial, com um pingente bastante peculiar. Esse pingente está no formato de uma pequena adaga, que em letras mínimas estão escritas o nome de seu portador na lâmina. O pingente, além de fazer com que todo o colar se transforme em correntes térmicas capazes de matar o seu oponente pelo pescoço, possui a capacidade de fazer com que o filho de Niké tenham 45% de chance de vencer em tudo o que façam por 4 turnos. Mas claro que isso não é de forma escolhida, o pingente é ativado assim que o filho de Niké realmente precisar, envolvendo-os em uma aura invisível.

OCEANO

Undertow – Tridente feito de bronze sagrado e ornamentado com conchas marinhas. A arma possui 1,80 metros, sendo 40 centímetros de seus dentes, ainda possuindo uma empunhadura revestida por coral, o que provoca maior aderência da arma sobre a mão de quem a manuseia. Os dentes do tridente são tão afiados quanto dentes de tubarões, sendo que na parte inferior a arma ainda possui uma ponta afiada, podendo ser usada para atacar o oponente. Se transforma em uma braçadeira com conchas. Duas vezes por missão, o usuário dessa arma poderá erguê-la em sua frente, fazendo com que um forte clarão ilumine o ambiente em um raio de até trinta metros. A luminosidade da arma perdura por no máximo duas rodadas, sendo que caso desejar seu usuário poderá fazer seu brilho se dissipar antes das mesmas. Usando em um ambiente iluminado, a luz é suficiente para fazer com que um oponente fique cego por um momento, errando uma investida ou uma possível defesa.

- (Nível 10) Metal de água - Duas vezes por ocasião, a arma poderá ser transformada em uma forma feita completamente de água. Em sua nova forma, a arma poderá aumentar ou reduzir seu tamanho, ficando no máximo com 4 metros e com mínimo de 50 centímetros. Esse efeito ainda provoca um acréscimo de danos em oponentes que possuam como elemento corporal o fogo, causando 25% a mais de dano sobre esses oponentes. Independente do que aconteça com a arma em seu estado aquoso, caso exista uma fonte de água próxima se converterá na arma após acabado os turnos da conversão. Cada uso possui duração de dois turnos.
- (Nível 15) Chamado das profundezas - Uma única vez por ocasião, o usuário dessa arma poderá erguê-la, sendo que a mesma irá emitir um chamado sonoro escutado apenas por seres marinhos. Obedecendo seu portador, a arma poderá invocar das profundezas do mar três animais comuns ou um monstro mitológico aquático pacífico. O monstro necessariamente necessita ser mais fraco do que o portador do tridente (até metade do nível), sendo que irá lutar até sua vida chegar ao final, mas não mais do que uma batalha. Os monstros possuem status iguais ao do bestiário, de acordo com a progressão.

PERSÉFONE

Flowerblade - Uma espada que mede cerca de 70 cm, sendo que sua lâmina é em torno de 60 cm. Sua lâmina é de bronze sagrado e fica em um tom diferente conforme a estação do ano, e o pomo tem a forma de uma rosa desabrochando. Seu guarda-mão tem um formato de quatro pétalas laterais divididas igualmente, e no centro há um brasão em forma de flor, adaptável ao gosto do meio-sangue. Ao matar alguém, toda a sua estrutura torna-se negra e gélida, lembrando ao filho de Perséfone o sofrimento que uma morte pode causar.

- (Nível 10) Odor - A espada solta um odor forte, que pode ser referente ou ao cheiro muito doce das flores ou ao cheiro dos monstros. Esse odor pode disfarçar o cheiro do semideus, pode ser usado para confundir seus inimigos e para fazer com que eles se sintam enjoados. Ao sentir o odor, caso seja o odor de flores o inimigo irá enjoar, perdendo 15% de sua defesa, e caso seja odor de monstro, o oponente irá se sentir ameaçado, de modo que ele perderá 15% de seu ataque e precisão. Pode ser usado uma vez por missão com uma duração de três turnos. O tipo de odor deve ser definido na ativação.

- (Nível 20) Lâmina do tártaro - A lâmina da espada é embainhada por uma aura negra simbolizando a energia do mundo inferior, ao qual até a deusa foi submetida, alterando sua natureza. Ao atingir seu oponente, a aura o contamina, fazendo com que ele sinta um torpor, perdendo sua noção de estratégia e se descuidando deixando sua guarda aberta e dando ataques a cega. Com isso o semideus recebe uma bonificação de 25% a mais de chances de acertar seu oponente, e o mesmo não pode bolar nenhuma estratégia complexa ou usar poderes mentais. Pode ser usado duas vezes em missão, mas dura apenas um turno.

- (Nível 30) Romã explosiva - Uma romã cresce na empunhadura da arma. Essa romã pode ser retirada pelo portador, revelando sementes em seu interior. Ao comer essas sementes, o semideus cura 20% de sua HP e MP total. O fruto também pode ser usado como uma bomba, que ao ser lançada sobre o oponente, explode e faz com que o mesmo se intoxique, perdendo 5% de HP pelos próximos três turnos caso a toxina encoste em sua pele. Apenas uma das habilidades pode ser usada, sendo que o poder em si pode ser usado apenas uma vez por missão.

Flowershield - Um escudo pequeno e circular (cerca de 30 cm de altura e largura); é feito de aço e é bastante resistente. Em seu centro há entalhado um brasão de flor adaptável ao gosto do semideus. No nível 10, torna-se uma fitinha dessas que são amarradas nos pulsos ou nos tornozelos.

- (Nível 10) Desabrochar - O desenho na flor desabrocha, produzindo uma seiva real que faz com que golpes de natureza corpo-a-corpo tornem a mão ou arma do oponente pegajosa, de modo que ele tenha dificuldades para soltá-la, reduzindo sua defesa e ataque no turno seguinte em 10%, enquanto tenta se recuperar. Pode ser usado uma vez por missão e dura três rodadas.

- (Nível 20) Espinhos - O desenho da flor é contornado por espinhos afiados, de modo que o escudo pode ser usado para causar danos nos oponentes. Além do dano causado, os espinhos causam envenenamento, fazendo com que a pessoa ferida perca 5% de HP durante as três rodadas após ter sido ferido, não cumulativos. Pode ser usado uma vez por missão, com uma duração de três turnos.
- (Nível 30) Flor de lótus - Varias flores crescem sobre o escudo, desabrochando e revelando o miolo parecido com um olho. Todos que olharem diretamente para o escudo, serão hipnotizados, anulando qualquer aura e impedindo que eles usem poderes mentais. O efeito dura por duas rodadas, e esse poder pode ser usado apenas uma vez por missão.

PHOBOS

Phobia - Arma feita de bronze sagrado e tem um rubi cravejado no meio de seu cabo, é leve e tem fácil manuseio. Sua inspiração vem da lança utilizada por Phobos. Torna-se uma pulseira de spikes. Ao acertar um golpe de perfuração ou corte, a lança emite em seu alvo uma sensação de temor, como se o ferimento fosse muito mais grave do que é de fato. Com essa ilusão, durante duas rodadas o oponente sente como se o dano sofrido em seu corpo fosse maior, assim tendo chance de se desconcentrar aumentada em 25%. O oponente não sofre dano a mais por se tratar de um efeito psicológico. No entanto, resistências mentais/psicológicas se aplicam, e o temor só afeta semideuses de nível menor que o do portador da lança.

- (Nível 110) Sombras da derrota - Três vezes por missão, trevas adornam toda a lança, fazendo com que seu usuário consiga desferir um golpe mais poderoso, causando 50% a mais de dano no alvo, se acertar. A utilização é perdida sendo bem sucedida ou não, e dura apenas o turno do golpe.
- (Nível 15) Lança trevosa - A lança é envolta em uma aura de trevas, que se solidifica na forma de uma duplicata. A arma criada tem as mesmas propriedades da original, mas não permite utilizações extras de poderes, e apenas uma delas será afetada com a utilização de poderes. Caso esteja transformada, ambas mantêm a forma do momento da ativação desta habilidade, mas não outras propriedades. A duplicata dura até 4 turnos, após os quais é mantida apenas aquela que se encontra na mão do semideus ou, caso esteja empunhando as duas, a que se encontra em sua mão dominante. 1x por missão.

Requiem - Feito de bronze, porém com a aparência de um crânio de uma gralha, com os olhos feitos de uma pedra preciosa púrpura. Seu efeito é que, ao ser utilizado pelo usuário, faz com que este possa sentir o medo de todos à sua volta em um raio de 50m. Pode ser usado como benefício para o filho de Phobos aproveitar-se da situação, já que caso o oponente do filho de Phobos estiver sofrendo sobre o efeito de algum poder de medo, um som ecoará do amuleto, podendo variar de acordo com o medo do personagem: uma risada de palhaço, passos de insetos, uivos, lóstimas de fantasmas, etc. Somente o usuário e a "vítima" poderá ouvir esse som, aumentando a potencia do efeito do poder amedrontador em 20%. Não é um efeito sonoro.

POSEIDON

- **Atlântis** - Tridente grande. Inteiramente metálico, porém pintado de formas decorativas, fazendo com que pareça de coral, apesar de ser de bronze sagrado. Possui o alcance de uma lança longa, com 2m de comprimento, sendo que os últimos 40cm compõe seus braços. Diferente da lança, também pode ser usado em manobras de desarme, como ocorreria com uma alabarda, caso o semideus consiga enganchar a arma no oponente entre os dentes - tudo depende de sua habilidade e força, não sendo um poder inerente à arma. Uma batida no chão provoca um leve tremor pelo turno seguinte, afetando a movimentação dos oponentes em um raio de 10m nesse período, diminuindo sua velocidade em 25%. Só afeta aqueles que se movimentam por terra. 1x por missão.
- (Nível 10) Fenda geológica - Ao ativar este poder, batendo o tridente no solo, o filho de Poseidon cria uma onda de energia que provoca uma rachadura no mesmo, que se estende a até 25m de distância. Pode desestabilizar construções ou mesmo afetar oponentes, pelo impacto, provocando dano pela força. A fenda não se fecha, permanecendo no local, e só avança em linha reta. A onda de energia afeta os oponentes no espaço de altura de até 5m acima do solo. 1x por missão.
- (Nível 15) Terremoto - Ao fincar seu tridente em solo firme, um tremor começa a surgir, fazendo com que em um raio de 15 metros ninguém consiga ficar de pé ou se locomover. Apenas o usuário do tridente poderá se movimentar livremente e caso essa habilidade do tridente seja combinada com algum rio, lagoa, córrego ou mar, uma onda de dois metros e meio irá ser formada em linha reta, se movendo em uma distancia de até 10 metros. Os

tremores duram duas rodadas, desde que o tridente seja mantido fincado no solo. Pode ser usado uma vez por missão.

- **Watery** - Corrente de 2,7 metros feita de bronze sagrado. Suas pontas possuem ganchos recurvados, lembrando anzóis ou árpeus, o que facilita golpes de desarme e imobilização quando o usuário possuir a perícia adequada. Do contrário, seu uso será um pouco mais difícil do que o de correntes comuns. Transforma-se em um bracelete de aparência couriácea. Quando lançada para a frente, a corrente se dividirá, ganhando uma extensão de tamanho igual à original, efetivamente duplicando seu alcance. Essa extensão possui as mesmas propriedades da corrente original, mas é feita verdadeiramente de água e não permite utilizações adicionais das habilidades do item. Dura por três rodadas, podendo ser usada 3x por missão.
- (Nível 10) Radar a seco - Semelhante ao sentido do radar embaixo da água, ao ativar esta habilidade o filho de Poseidon consegue sentir a presença das coisas ao seu redor em uma raio de 25m, por 3 turnos. Não identifica o que a criatura é, nem suas intenções, apenas sua presença e tamanho aproximado. Qualquer coisa em movimento é contado na identificação. 1x por missão.
- (Nível 15) Corrente marinha - Ao ser acionada, a corrente adquire uma camada feita de água, que provoca dano adicional de 50% em alvos feitos de fogo. Essa água também pode ser usada para curar 15% da HP e MP do filho de Poseidon, desde que o mesmo drene a água de modo a perder o bônus de ataque. Pode ser usado uma vez por missão e caso seja usada como bônus de ataque, possui duração de efeito por três turnos, mas não poderá ser usada para se curar.

PSIQUÊ

Anima Bracelet - Um bracelete de prata com o desenho de borboleta em ouro. Esse bracelete pode ser ativado com o desejo mental do usuário e transforma-se em uma corrente que pode medir 10m. Essa corrente é feita de prata e ouro sagrado, bastante resistente a tal ponto de ser semi-indestrutível. Ela obedecerá aos comandos mentais do mentalista com perfeição, independente do nível que ele esteja.

Yin Yang - Uma espada de punho prateado e com um desenho bem talhado de uma borboleta em azul. Sua lâmina é de uma beleza diferenciada, pela divisão do cume central, metade dela possui um material negro e a outra metade é feita de prata sagrada. Seu corte é duplo e sua ponta afinada, uma espada bastante

resistente. Ela possui uma habilidade de ativar um segundo modo em que a espada original se divide em duas, uma de lâmina totalmente preta e outra de prata sagrada. Nesse segundo formato a sua resistência diminui um pouco, porém seu corte fica extremo, podendo cortar metais pesados e causar efeitos sobre armas sagradas. Essa espada vem em uma bainha preta com entalhes azuis em borboletas, ela se adapta ao corpo do mentalista podendo ser usada do modo que este desejar carregar a espada.

QUIONE

Arco e Flecha Perseguidor - Um arco e flecha composto que persegue o inimigo se ele estiver com frio em alguma parte do corpo, a flecha deve ser destruída, por dia você tem um total de 10 flechas encantadas que congelam se forem lançadas a região que penetrou, mas não a ponto de matar. Se o semideus fizer uma prece a Quione, ele se torna uma espada que possui o mesmo efeito e pode proteger de ataques fracos com um campo de força. Transforma-se em colar com o pingente de um floco de neve.

Snowbreaker: Arco feito de cristal, indestrutível. É de um tom azul transparente, lembrando o gelo, sendo igualmente frio ao toque. Tal habilidade inerente faz com que aqueles que o pegam, sem autorização do filho de Quione, recebam queimaduras de gelo enquanto o mantiver em mãos. Transforma-se em um colar para os meninos e em uma tiara para as meninas. Essa arma não tem aljava, podendo criar flechas de gelo – provoca efeitos de queimadura dificultando a execução de movimentos com os membros atingidos – assim que o seu dono puxar seu cordel, mas pode ser usada com flechas físicas, agindo normalmente neste caso.

- (Nível 10) Flash light - Uma vez a cada 5 rodadas, o arco pode absorver energia luminosa, brilhando de forma a cegar o oponente com um flash de luz. O clarão deixa o inimigo desorientado por 1 rodada, reduzindo suas defesas em 50% neste tempo, apenas uma vez por missão.
- (Nível 15) Additional Weapon - Pode, agora, transmutar-se em uma espada de 80 cm, com a lâmina medindo cerca de 65 cm. A lâmina é completamente cristalina (e afiadíssima, por sinal) e seu cabo é esbranquiçado, feito de gelo, um casulo cobre a mão do usuário sobre o cabo, protegendo-a de ataques externos; sobre a lâmina há um escrito "O Inverno está chegando" — significa o poderio da espada.

SELENE

Falling Stars - Conjunto com 10 shurikens de bronze sagrado, mas que se repõem sempre, funcionando quase como um "conjunto de shurikens infinitas". São guardadas em um estojo de couro e veludo. O alcance é limitado à força do semideus, mas não ultrapassa 25m. Podem ser atiradas até 2 por turno, e ambas seriam afetadas pelos poderes. As shurikens são imbuídas de energia estelar, assim ultrapassando as barreiras físicas, de forma que atravessem paredes, por exemplo, e outros obstáculos físicos não-vivos.

- (Nível 10) Controlável - Agora, o filho de Selene consegue guiar a rota da arma, conseguindo fazer desvios mas não pode alterar completamente sua rota, apenas movendo-as em um ângulo de até 90°. Pode ser usado para desviar a arma de escudos e obstáculos que estiverem em sua trajetória, conseguindo uma chance maior de acerto. A habilidade funciona apenas quando ativada, funcionando duas vezes por missão sendo contabilizada por arremesso e não por shuriken. Pode ser usado duas vezes por missão.
- (Nível 15) Duplicata - As shurikens atiradas são duplicadas no ar. A réplica é feita de energia e age como prata lunar para definir dano e superar resistências. A duplicada possui duração até acertar seu alvo ou algum obstáculo e caso seja usado a habilidade de retornar a mão, apenas a shuriken original irá retornar. Essa habilidade funciona apenas quando estiver ativada, funcionando duas vezes por missão sendo contabilizada por arremesso e não por shuriken.

Moonlight - Trata-se de uma adaga com a lâmina ligeiramente mais larga e curva. O seu formato é levemente arredondado – o que lembra uma lua na sua fase crescente. O cabo tem uma espécie de cobertura (como em sabres) feita de bronze sagrado, o que dá certa defesa as mãos daquele que a está empunhando. Tem uma coloração esbranquiçada e toma um tom azulado quando exposto à luz lunar. Se torna um botton escrito "CLUBE DE ASTRONOMIA". A arma paira no ar, atacando sozinha por 3 turnos. Afeta um único alvo apenas, dentro de uma área de até 25m de distância - acima disso, a adaga volta para o dono, mesmo não tendo terminado o tempo de ativação. 1x por missão.

- (Nível 10) Duplicata lunar - a adaga se divide em uma cópia idêntica, feita de energia luminosa. Para fins de dano e resistência, a cópia é considerada de prata lunar. Dura 3 turnos. 1 ativação por missão.

- (Nível 15) Refletir habilidade - A adaga consegue copiar e utilizar uma habilidade que esteja ativa na arma do oponente. As armas devem se tocar para o poder ser ativado. Não copia habilidades de reclamação, contudo, e a efetividade será igual metade da original em termos de poder, e com a mesma duração, mas limitando-se a no máximo 3 turnos - mesmo se a duração da habilidade original for maior. 1 vez por missão.

TÂNATOS

Black Soul - Muitos anos atrás, como uma dádiva daquele que traz a morte e as guia para Hades, uma Foice de única lâmina, forjada pelo aço proveniente do mundo inferior, cuja haste fora feita de ossos de grandes heróis já mortos, a Black Soul se criou. O usuário que a detiver, inicialmente perceberá o equilíbrio inato da arma, sua leveza e até mesmo a fatalidade da mesma, cujo aço atinge não só fisicamente como espiritualmente. Dizem que olhar para a lâmina da arma, permite enxergar as inúmeras almas que caem nos campos de Asfodelos. Para esta arma notoriamente rápida, seu fio pode partir escudos, se usado de forma eficiente, embora não seja uma arma eficiente num embate de força, sendo feita não para o confronto direto e sim, para usuários ágeis e esguios. Com mais domínios sobre a morte, os usuários dessa lança podem evocar uma das técnicas de seu pai. Acumulando sua essência sobre a haste da lança e aproximando devidamente do solo, o dominante pode fazer nascer dos solo guerreiros esqueletos de outra época, mortos em batalha em outra existência, soldados fiéis, verdadeiras máquinas assassinas com o intuito único de matar, dominados por aquele que usar a arma da morte. (Os soldados só podem ser dispensados de sua notória vida, quando destruídos completamente, o que é muito difícil, tendo em vista que já estão mortos; ou eles podem ser dispensados, mas isso somente o portador da Foice pode determinar. - A quantidade de guerreiros só pode ser estipulada a partir dos seus níveis de vigor e resistência, porém a Invocação de um já é o suficiente pra cansar qualquer usuário e acima de quatro, caso seu personagem seja tão forte assim, com um nível nem tão alto, isso pode lhe custar pontos de energia vital.)

- (Nível 16) Song of Hell - Ao desbloquear essa habilidade, claramente psíquica, o filho de Tânatos pode influenciar quaisquer outros seres ao seu redor, num determinado perímetro, esta influência que provém da essência que a foice agora tende a ter, alucina a mente do dominado com as lamentações advindas do próprio rio cócito, um dos rios que banha o tártaro. Esta habilidade dura em sincronia com a resistência e níveis de mana do usuário, podendo causar choques de depressão a enlouquecimento contra aquele que com a técnica for atingido.

Sullem - Anel feito de Ferro Estígio com uma grande Safira Negra incrustada em seu centro, representando uma caveira. Quando o usuário estiver em seu status máximo, uma aura negra o envolve. Faz com que a aura recupere 30% do HP uma vez por missão.

TIQUE

Tique-Dracma de ouro – O dracma deve ser lançado para o alto e, quando cair na palma da mão do filho de Tique, seu efeito será acionado dependendo da face que estiver para cima. Se for cara, o dracma se transforma em uma lança de ouro imperial inquebrável que volta sempre para sua mão. Se for coroa, o dracma se transforma em um escudo com um desenho de uma cascata de moedas. Esse escudo poderá defender não só ataques físicos, mas também os ataques mágicos, mas não depende da habilidade do filho de Tique, depende de sua sorte. Ao tocar a pele de alguém, este adquire um enorme azar, que dura 3 turnos. Mesmo após passado esse tempo, o tal não se livrará por completo do azar e ainda continuará um pouco atordoado até o fim da batalha. Porém esse poder só funcionará caso a lança esteja sendo usada por um filho de Tique.

- (Nível 10) Vibração cortante - Ativando essa habilidade, a lança ganhará uma lâmina e um cabo feito inteiramente de ouro. Ao acertar um alvo, a lâmina "vibra", ampliando o dano de perfuração em 70%. A habilidade fica ativa por 3 turnos ou até acertar um golpe no oponente - o que ocorrer primeiro. 2 vezes por missão, não cumulativo.
- (Nível 20) Espinhos - Ao comando do semideus, três estrelas serão lançadas pela ponta da lança. Quando em contato com qualquer superfície, as estrelas tendem a explodir, cada uma causa dano em uma área de até 3 metros. Deve-se ter cuidado para não ferir os aliados. 3 vezes por missão.

Cornucópia - Uma réplica exata da Cornucópia de Hércules. Quando o semideus quiser, ela se encherá até a boca de comes e bebes da melhor qualidade, além de ambrosia para curar ferimentos. Porém, algumas vezes, caso seu dono esteja sem sorte (o que é raro para um filho de Tique, mas nada raro para um semideus), a Cornucópia pode não funcionar, recusando-se a atender ao pedido. Caso haja a interferência de algo em algum lugar, a Cornucópia pode vim a falhar.

ZEUS

- **Karabela** - A karabela é um sabre com um punho aberto com o pomo no formato de uma cabeça de águia. Seu cabo anatômico permitia o manejo mais fácil de cortes circulares quando se luta a pé e de cortes oscilantes quando montado no cavalo/pégaso. É feita de bronze sagrado e seu punho é revestido com couro. Vem junto de uma bainha de couro. No nível 20 transforma-se em um anel, com a cabeça e as asas de uma águia entalhadas. Com sua velocidade dobrada, o sabre consegue efetuar ataques mais rápidos e precisos sendo que o oponente possui uma chance 25% menor de se defender caso a habilidade esteja ativada. O poder possui duração de dois turnos, e pode ser usado duas vezes por missão.
- (Nível 10) Aura de rapina - As águias são caçadoras ferozes. Esse poder imbui o portador com a mesma aura de imponência que permeia estes animais, dando-lhes uma aura de intimidação que afeta todos os inimigos ao redor, reduzindo seus ataques em 20% durante 3 rodadas. 1 ativação por missão.
- (Nível 15) Encontrar a presa - Ao ser ativada esta habilidade, a arma adquire a capacidade de detecção, passando ao portador as informações sobre todos os alvos em um raio de 25m - distância e tamanho aproximado, e se está se movendo ou não, mas não informações específicas sobre o que é ou como se parece. Adicionalmente, a arma deixa seu portador capaz de detectar criaturas sob poderes de invisibilidade e ocultação, funcionando através da visão - semelhante à visão termográfica. Possui duração de três turnos, podendo ser utilizada duas vezes por missão.

Thunder - Lança metálica, feita inteiramente de bronze sagrado. A ponta é maior do que a de lanças comuns, formando uma lâmina em forma de raio, que apesar de mais difícil de manejar para quem não é acostumado, pode causar danos potencialmente maiores, ainda mais considerando-se o peso, já que até seu cabo é metálico. Esse dano adicional contudo não é inerente à arma, dependendo do manuseio e habilidades do semideus. Ao ser manuseada, a ponta da lança emite eletricidade, sendo que ao acertar o oponente o mesmo terá um membro paralisado por conta do choque. A paralisia dura 1 turno, ainda que seja parcial. Caso o oponente seja feito ou esteja em contato de água, sofrerá um dano 15% maior ao sofrer um ataque com a lança estando embainhada por essa habilidade. A lança se mantém assim por três turnos, e pode ser usado três vezes por missão.

- (Nível 10) Flash - Ao ser apontada para cima, a lâmina da lança brilha fortemente. O brilho branco emitido faz com que todos que não forem filhos de Zeus fiquem temporariamente com dificuldade para enxergarem, não conseguindo olhar para a direção da lança e tendo sua agilidade e reflexos

diminuídos em 50%. O efeito possui duração de duas rodadas, e pode ser ativado uma vez por missão.

- (Nível 15) Ponto de impacto - Ao bater o cabo da lança no chão, uma descarga elétrica é emitida e armazenada neste ponto. Qualquer um que não o semideus invocador que pisar no ponto ou em suas cercanias (um raio de até 1m) liberará a descarga, inicialmente na forma de uma explosão, provocando dano elétrico e atirando a criatura mais próxima (seja aliado ou inimigo) a 5m de distância. Além disso, a descarga se espalha pelo solo em um raio de 15 metros, se originando desse ponto. A descarga possui uma distância de trinta centímetros do chão, e caso alguém entre em contato com ela, irá sofrer danos por eletrificação, apenas neste turno. Essa habilidade pode ser usada uma vez por missão.