

# Roadmap – Sistema de Habilidades

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Back-End + Design

**Data:** [27/07/2025]

## 1. Objetivo do Sistema

Projetar um sistema de habilidades funcional e balanceado, com foco em sinergia com classes, atributos e estilo de jogo.

## 2. Classificação das Habilidades

Tipo	Descrição
Habilidade Ativa	Pode ser usada diretamente pelo jogador.
Habilidade Especial	Carregamento especial, com efeitos maiores ou definitivos.
Habilidades Passivas	Atuam de forma constante ou condicional.

Cada personagem terá:

- 1 Habilidade Ativa
- 1 Habilidade Especial
- 3 Habilidades Passivas

## 3. Propriedades das Habilidades

Propriedade	Efeito
Tipo de dano	Físico, mágico, elemental
Custo	Energia, cooldown, contagem de usos
Escalonamento	Escala com atributos definidos (Força, Inteligência, etc.)

Status aplicado	Bufs ou debuffs (veneno, stun, haste etc.)
Alvo	Inimigo, aliado, em área, único

## 4. Especializações por Classe

Cada classe terá acesso a um conjunto específico de habilidades. Algumas habilidades serão exclusivas de classe ou desbloqueadas com transformação de classe (após nível 75).

## 5. Integração com Outros Sistemas

- **Combate:** determina estratégia de turno ou posição
- **Atributos:** influenciam dano, recarga e custo
- **Equipamentos:** modificadores de habilidade
- **Classes:** especializam o uso

## 7. Considerações Finais

As habilidades são o coração da identidade de cada personagem. O sistema precisa garantir diversidade de estilos de jogo e coerência entre efeitos, progressão e papel de cada classe no combate.