

1. ESTRUTURA GERAL DO SISTEMA

Tipo de Habilidade	Características principais
Ativa	Requer ativação manual (botão), consome estamina, possui tempo de recarga e efeito direto (dano, buff, debuff, etc).
Passiva	Sempre ativa se o jogador tiver o nível mínimo exigido. Modifica stats do usuário ou do inimigo. Nenhum custo de estamina.
Especial	Mesma mecânica da habilidade ativa, mas recarrega certa porcentagem ao derrotar inimigos e é mais forte.

2. HABILIDADES ATIVAS

Classe Base: HabilidadeAtiva

Campos principais:

- nome
- Efeito
- Custo
- Tempo de recarga
- Nível mínimo
- Duração
- uso

Ciclo de vida de uma habilidade ativa:

1. Verificação de nível
2. Verificação de estamina e recarga
3. Aplicação de efeito
4. Diminuição da recarga por turno

?

3. HABILIDADES PASSIVAS

Classe Base: Habilidade Passiva

Campos principais:

- nome

- Efeito
- Nivel minimo
- Aplicar

Faixas de Desbloqueio

Nível do Jogador	Habilidades Passivas Liberadas
12	Primeira passiva
45	Segunda passiva (poder intermediário)
70	Terceira passiva (efeito final, avançado)

4. INTEGRAÇÃO COM COMBATE

Elemento do Combate	Interação com o Sistema de Habilidades
Barra de Estamina	Usada como custo para habilidades ativas
Botões de ação	Um botão exclusivo para habilidade ativa, com cooldown visível
Passivas	Aplicadas automaticamente em combate se nível for suficiente
Reservas	Habilidades ativas dos membros da equipe reserva podem ser usadas sem trocar personagem
IA dos inimigos	Imune ou vulnerável a certos efeitos, dependendo da classe e do tipo (humano, demihumano, monstro)

5. INTEGRAÇÃO COM CLASSES

- Cada **classe jogável** tem:
 - **2 habilidades ativas únicas**
 - **1 habilidade especial**
 - **3 habilidades passivas**
- **Progresso por nível** desbloqueia habilidades novas:
 - Nível 12: 1ª passiva
 - Nível 25+: 1ª ativa/Especial
 - Nível 45: 2ª passiva
 - Nível 50+: 2ª ativa/
 - Nível 70: 3ª passiva

- Nível 90+: possibilidade de trocar de classe (sem resetar habilidades anteriores)

6. INTEGRAÇÃO COM EQUIPE

- O jogador pode levar **1 personagem ativo e 3 reservas**.
- Habilidades ativas das reservas podem ser ativadas com um botão dedicado sem troca direta.
- Passivas **de cada membro da equipe** afetam apenas eles próprios.
- Sinergias entre classes (buffs cruzados, combinações de passivas).