**Habilidades (Elemental, Água)**

**Nível 0**

* **Criogenia Básica**

**Tipo:** elemental, água, gelo, controle de grupo.

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** 4 no d20

**Fonte:** mãos ou objetos empunhados.

**Descrição Objetiva:** Congela de forma imediata e permanente uma estrutura de no máximo 2 metros ou um item. Caso o alvo seja uma unidade, será realizado um teste no d20, a mesma terá que tirar um número superior a 6 para não acabar sendo congelada por 1 turno.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** suas mãos se tornam pálidas como a neve até o surgimento de pequenas garras de gelo em seus dedos. Todo pequeno objeto ou ser que for tocado por sua mão é instantemente congelado a um bloco de gelo com dimensões perfeitas.

**Flavor:** “Um dos pilares mais básicos do domínio da água são seus princípios glaciais”

**Design:** Tlum

**ID:** 001

* **Manipular Água**

**Tipo:** elemental, água, criação, ofensiva, cura, utilidade.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 4 no d20

**Fonte:** solo ou ar.

**Descrição Objetiva:** O conjurador pode escolher 1 entre 2 formas. Na primeira a água será manipulada para criar uma poça mágica que poderá curar até 1d4. Já na segunda a água toma forma de um chicote parar um ataque ofensivo, causando 1d4 de dano.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** você agita os ventos, concentrando sua umidade a um pequeno ponto azul que começa a tomar forma de uma grande bolha de água, depois caindo ao chão formando uma poça em um círculo perfeito. Esse processo também pode ser feito extraindo água de lençóis

**Flavor:** “O estudo da magia de água começou por uma necessidade básica, a sede”

**Design:** Tlum

**ID:** 002

* **Seta de Gelo**

**Tipo:** elemental, água, gelo, ofensiva, controle de grupo.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 8 (d20)

**Fonte:** fonte de água.

**Descrição Objetiva:** Dispara uma seta de gelo, que causa 1d4 de dano e aplica lentidão ao alvo afetado, durando 2 turnos.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** manipula água para moldar uma flecha que flutua levemente ao seu lado. Depois de alguns instantes o molde é rapidamente cristalizado e disparado contra o alvo em alta velocidade, se despedaçando ao contato e congelando as feridas causadas.

**Flavor:** “É a nossa arma contra Marte” — Netuno.

**Design:** Tlum

**ID:** 004

* **Chão Frio**

**Tipo:** elemental, água, gelo, ofensiva, controle de grupo.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** Raio de 5 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 4 (d20)

**Fonte:** solo.

**Descrição Objetiva:** Cria um rastro de gelo, que vai congelando o terreno aplicando lentidão a(ao) inimigo(s) e causando 1d4 de dano, acertos críticos enraízam alvos afetados. Congela o terreno aplicando lentidão a inimigos, acertos críticos enraízam os afetados.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** um rápido gesto de mãos que congela uma superfície em instantes. O solo se torna traiçoeiro, diminuindo a velocidade de quem passar ou até mesmo causar tropeços.

**Flavor:** “Não podem revidar se estiverem ao chão”

**Design:** Tlum

**ID:** 005

* **Convocar Familiar (Elemental, Água, Nível 0)**

**Tipo:** elemental, água, criação, cura, utilidade.

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** mãos.

**Descrição Objetiva:** Conjura um pequeno familiar na forma de qualquer animal, se movimentando junto com o usuário e possuindo apenas 3 pontos de vida e curando 1 ponto de vida a si mesmo e ao conjurador toda que vez que usar alguma habilidade.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** entre seus estudos base sobre anatomia de elementais o design simples de pequenos elementais pareceu prático ao ponto de ser replicado. Você conjurar formas simples de vida a base de água e gelo.

**Flavor:** “Água é a base da vida e para entender seus princípios é necessário conhecer suas formas mais simples”

**Design:** Tlum

**ID:** 006

**Nível 1**

* **Domo Líquido**

**Tipo:** elemental, água, proteção, utilidade.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 1 (d20)

**Fonte:** solo, fonte de água.

**Descrição Objetiva:** Invoca uma esfera líquida ao redor do usuário, a esfera reduz dano sofrido a aliados em 2 pontos até um limite de 3 ataques ou habilidades defendidos.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** quase como uma reação instintiva a água se forma em um domo defensivo a sua volta e de seus companheiros. A força dessa formação consegue para ataques e magias com eficiência. Depois de instantes a formação quebra e cai como água comum.

**Flavor:** “Com estudos ainda misteriosos de Ignis e Aqua ficou claro aos magos a função de proteção da água para manter o equilíbrio contra a violência e destruição do fogo”

**Design:** Tlum

**ID:** 007

* **Projeção de Gelo**

**Tipo:** elemental, água, gelo, utilidade, informação, criação.

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** igual ou superior a 3 (d20)

**Fonte:** mãos.

**Descrição Objetiva:** Pode criar uma pequena projeção de um mapa já utilizado, monstro derrotado ou objeto usado para ver detalhes de todas as propriedades e atributos.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** água surge da sua mão moldando-se livremente para qualquer forma ou ser e depois se cristalizando. Pode ser desde estruturas a réplicas de seres, movimentando-se em seus dedos demonstrando seus ataques e habilidades.

**Flavor:** “Antes de se tornar arte as esculturas de gelo não expressavam sentimentos, mas informações valiosas para a sobrevivência”

**Design:** Tlum

**ID:** 008

* **Proteção Contra o Frio**

**Tipo:** elemental, água, gelo, utilidade, efeito positivo.

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** mãos

**Descrição Objetiva:** Abençoa a unidade com 2 marcadores de proteção contra o frio, esses marcadores não são perdidos no fim de turno, são removidos quando sofrer qualquer quantia de dano e mitigam até 5 pontos de dano de habilidades de água ou gelo.

Pode mitigar 1 ponto de dano de fontes normais.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** um toque aconchegante que melhora a circulação do corpo a fim de produzir mais calor. Os alvos afetados sentem uma resistência maior contra habilidades e monstros de gelo.

**Flavor:** “Glaciais conheciam esse truque muito antes dos nômades do deserto, o que causa um debate nas academias sobre quem foi o pioneiro ao descobrir o poder de Aqua”

**Design:** Tlum

**ID:** 009

* **Criar Nuvem**

**Tipo:** elemental, água, efeito positivo, efeito negativo, controle de grupo.

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 6 (d20)

**Fonte:** ar

**Descrição Objetiva:** Cria uma nuvem a um aliado ou inimigo.

Essa habilidade tem conjuração garantida.

Coloque 2 marcadores de nuvem em uma unidade, se for inimiga reduz a capacidade de movimento em 3 metros e a agilidade em 3. Se for aliada cura um ponto de vida no começo do turno e reduz o custo de mana das habilidades em 1.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** manipulando a atmosfera você consegue criar uma pequena nuvem chuvosa em cima de um alvo. Se for inimigo causa dor e lentidão pelo frio, se for aliado as gotas curam e aumentam suas capacidades físicas. Há uma pequena chance de o alvo sofrer um raio independente de quem seja.

**Flavor:** “Aprenderam a controlar a chuva mas não a sua fúria, afinal somos todos especialistas em Aqua e não em Zeus” **—**  Professor-assistente, fundação da Aqua.

**Design:** Tlum

**ID:** 010

* **Melhorar Circulação**

**Tipo:** elemental, água, efeito positivo, utilidade, cura.

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** mãos

**Descrição Objetiva:** Cura a unidade aliada em 5 pontos de vida e purifica de sangramentos e venenos de nível 2 ou inferior.

A purificação só pode ser feita uma vez por unidade no mesmo combate, além de ser reduzida 1 ponto de cura a cada vez que for usada na mesma unidade nesse combate.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** com apenas um toque melhora a circulação de um aliado a fim de expelir qualquer efeito debilitante, tirando também um pouco do seu cansaço.

**Flavor:** “Os poderes de Aqua estão diretamente ligados com a vida e por consequência com a medicina”

**Design:** Tlum

**ID:** 011

**Nível 2**

* **Lótus de Gelo**

**Tipo:** elemental, água, gelo, ofensiva, controle de grupo.

**Custo:** 7 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** ar, fonte de água.

**Descrição Objetiva:** Cria uma flor de gelo ao redor de uma unidade, colocando 2 marcadores de enraizamento em todas as unidades inimigas em um raio de metros igual a inteligência do conjurador.

Acertos críticos atordoam por 1 turno e colocam 3 marcadores de enraizamento.

Unidades não podem ser afetadas mais de duas vezes por essa habilidade do mesmo conjurador.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** a água se molda em uma forma mortal e artística de uma lótus cristalina, disparada a uma velocidade absurda. O projétil atravessa qualquer ser ou objeto entre você e a vítima, congelando tudo que foi atingido

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Respirar na Água**

**Tipo:** elemental, utilidade, água, efeito positivo.

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** igual ou superior a 6 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Abençoa a unidade para poder respirar e conjurar mesmo que submerso por 4 turnos. Se for usado no conjurador também restaura 1 ponto de mana e concede 2 pontos de agilidade durante o efeito.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Bolha Mágica**

**Tipo:** Elemental, utilidade, ofensiva, água.

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 25 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 7 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Conjura uma bolha envolvendo uma unidade por 3 turnos a atordoando e causando 1 ponto de dano por segundo.

Uma unidade não pode sofrer a mesma habilidade duas vezes pelo mesmo conjurador e os efeitos desaparecem quando afetado receber dano externo.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Corrente Refrescante**

**Tipo:** elemental, utilidade, cura, água.

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 6 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Cura uma unidade aliada em 6 pontos de vida, aumentando sua agilidade e velocidade em 4 pontos por 1 turno.

Esse efeito se repete em cadeia para aliados em raio de 10 metros do afetado, sem repetições.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Criar Elemental de Água Básico**

**Tipo:** elemental, utilidade, ofensivo, defensivo, água.

**Custo:** 6 pontos de mana e 2 pontos de vida

**Alcance:** Toque.

**Precisão:** igual ou superior a 4 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Cria um elemental humanoide com 4 pontos de força e inteligência, mas 1 de agilidade.

O elemental pode usar qualquer habilidade de água nível 0, além de ter turnos e ações controladas pelo conjurador.

Essa habilidade custa 4 manas adicionais para cada vez utilizada no mesmo dia.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

**Nível 3**

* **Criar Lago**

**Tipo:** elemental, utilidade, água, ofensivo, efeito positivo.

**Custo:** 15 pontos de mana.

**Alcance:** raio de 20 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Alaga um terreno, afogando unidades, causando 1d4 de dano e aumentando a capacidade de habilidades de água.

Habilidades de Aqua tem custo reduzido por 2, com custo mínimo de 1 de mana. Habilidades de Ignis tem dano reduzido em 2.

Habilidades de água são priorizadas em caso de empate de agilidade.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Andar sobre Água**

**Tipo:** elemental, utilidade, água.

**Custo:** 6 pontos de mana.

**Alcance:** Toque

**Precisão:** igual ou superior a 6 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Garante a habilidade de caminhar ou patinar nas superfícies de líquidos em temperatura ambiente até o afetado sofrer uma certa quantia de dano.

Agilidade aumentada em 2 pontos quando sobre os líquidos.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Criogenia Intermediária**

**Tipo:** elemental, água, gelo, controle de grupo, utilidade.

**Custo de Mana:** 10 pontos de mana.

**Alcance:** 2 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 6 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Congela permanentemente até duas unidades, objetos ou estruturas de nível 2, todas não controladas por jogadores.

Força todas as unidades de nível 3 atingidas a gastar 2 pontos de mana extra para usar qualquer habilidade. Não empilhável.

Efeito cancelado se o alvo causa dano de Ignis em si mesmo.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Afogar**

**Tipo:** Elemental, água, ofensivo, controle de grupo.

**Custo:** 9 pontos de mana

**Alcance:** 7 metros

**Precisão:** igual ou superior a 7 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Silencia uma unidade criando uma bolha de água, estando ela submersa ou não. Efeito dura por 2 turnos. Não empilhável.

Unidades afogadas têm habilidades desabilitadas e movimento reduzido em 6. Ao ignorar esse efeito a unidade toma 4 pontos de dano.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Aspecto de Anfíbio**

**Tipo:** elemental, água, utilidade, efeito positivo.

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 7 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 8 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Abençoa uma unidade permitindo se locomover submerso em todas as direções. Além de aumentar em 3 pontos a agilidade e velocidade de movimento do usuário.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

**Nível 4**

* **Vórtex**

**Tipo:** elemental, água, controle de grupo, ofensivo.

**Custo:** 15 pontos de mana.

**Alcance:** 20 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20).

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Manipula a água para criar um vórtice com raio de até 5 metros que atordoa as unidades por 3 turnos e causa 2d6 de dano as unidades.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Tsunami**

**Tipo:** elemental, ofensivo, água, controle de grupo.

**Custo:** 25 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 8 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Cria uma onda gigante de 6 metros de largura e lança ela em uma direção devastando unidades e estruturas, causando 10 de dano nas unidades inimigas afetadas, atordoamento estas por 1 turno e empurrando unidades 8 metros na direção da onda.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Arco-Íris Boreal**

**Tipo:** elemental, cura, utilidade, ofensivo, controle de grupo, água.

**Custo:** 20 pontos de mana.

**Alcance:** Alcance visual

**Precisão:** igual ou superior a 8 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Lança água aos céus iluminando o terreno e curando 8 pontos de vida aliados por turno por 4 turnos. Não empilhável. Utilizando 3 pontos de mana a mais, a água irá realizar um forte clarão de luz, causando 1d6 e atordoando unidades inimigas

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Criar Elemental de Água Intermediário**

**Tipo:** elemental, criação, familiar, água, utilidade, ofensivo, proteção.

**Custo:** 3 x grau da criatura convocada em forma de mana, 1 ponto de mana para criaturas de grau zero.

**Alcance:** 2 metros.

**Precisão:** igual ou superior a 3 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Convoca um familiar de grau 4 ou inferior.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Restauração Multiaquática**

**Tipo:** elemental, utilidade, efeito positivo, água.

**Custo:** 18 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Precisão:** igual ou superior a 5 (d20)

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** Duplica o efeito das próximas duas curas.

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** Cria uma espécie de armadura de água cristalina, que vai envolvendo o corpo da unidade, sendo projetada de baixo para cima e potencializando o efeito das curas.

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

**Nível 5**

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id

**Desenvolvimento (para criar recursos)**

* **Nome**

**Tipo:** tipo

**Custo de Mana:** custo

**Alcance:** alcance

**Fonte:** fonte

**Descrição Objetiva:** descrição

**(Informações opcionais)**

**Descrição Fantasiosa:** descrição

**Flavor:** flavor

**Design:** design

**ID:** id