**Um pouco sobre**

(Ainda escrever)

**Lista de Palavras-Chave**

**Atemporal** — Essa habilidade pode ser usada em qualquer turno se o usuário não usou nenhuma habilidade em seu próprio turno.

**Anteceder** — Essa habilidade pode ser usada antes de uma outra ação.

**Proceder** — Essa habilidade pode ser usada depois de uma outra ação.

**Esquecimento** — Essa habilidade é **esquecida** quando usada.

Permanece indisponível durante todo o combate (até mudar a sessão de combate).

**Atraso** — Essa habilidade é **esquecida** quando usada.

Trocar de **Barra de Habilidades** faz com que habilidades **esquecidas** com o efeito de **Atraso** sejam relembradas.

**Sequencial** — Essa habilidade possui efeitos adicionais ou mudança em seu funcionamento caso o alvo selecionado tenha sofrido dano por uma habilidade ou ataque do usuário no turno anterior.

**Replicar** — Essa habilidade pode ser duplicada se uma condição for atingida.

**Memorizar** — Se essa habilidade foi usada pelo usuário no turno anterior, ela pode ser usada novamente mesmo fora da **Barra de Habilidades**.

**Reforçado** — Essa habilidade atinge seu alvo final causando outros ou os mesmos efeitos em todas as unidades entre o usuário e o alvo escolhido.

**Fixar** — Essa habilidade pode ser usada mesmo quando **esquecida**, obtendo um novo custo alternativo.

**Reposição** — Ao invés de usar essa habilidade o usuário pode usar uma habilidade da próxima barra ou da anterior, contanto que ambas as habilidades compartilhem a **palavra-chave** de **Reposição**.

**Adicional** — Além do custo de mana essa habilidade possui um custo adicional alternativo.

**Enigma** — Ao invés de pagar o custo de mana o usuário pode pagar um custo alternativo.

O efeito dessa habilidade pode se manter o mesmo ou mudar de acordo com qual custo foi pago.

**Maestria** — Essa habilidade pode ser usada qualquer número de vezes durante um turno.

**Infortúnio** — Essa habilidade possui aleatoriedade em seu funcionamento.

**Manter** — Os efeitos dessa habilidade podem se manter durante turnos se o custo de **Manter** for atendido em cada um desses turnos.

**Lista de Palavras-Chave X**

**Canalizar X** —

Essa habilidade só ocorre depois de **X** turnos sem fazer outras ações.

Sofrer dano e efeitos debilitantes cancelam **Canalizar**.

Correção

**Desgaste X** — Essa habilidade custa mana adicional igual ao número de marcadores de **Desgaste** do usuário.

No final dessa habilidade adicione ao usuário **X** marcadores de **Desgaste**.

**Versátil X** — Após o uso dessa habilidade o usuário pode mudar para até as **X** próximas **Barra de Habilidades**.

Essa habilidade não remove a troca de **Barra de Habilidades** por turno.

**Atordoar X** —

Essa habilidade inutiliza as unidades afetadas por **X** turnos.

Essas unidades não podem fazer nenhum tipo de ação em seus turnos, inclusive a troca de **Barra de Habilidade**.

Correção

**Ricochete X** — Se essa habilidade atingir o alvo com sucesso ela pode atingir outros **X** alvos subsequentes.

Se um dos alvos durante o processo não ser atingido **Ricochete** é descontinuado.

**Mencionar X** — No final do efeito dessa habilidade o usuário pode usar uma outra habilidade de custo inferior ou igual a **X** dessa ou de outra barra de habilidade.

**Fervor X** — Essa habilidade pode ser amplificada pelo número de marcadores de **Fervor** do usuário.

No final dessa habilidade adicione ao usuário **X** marcadores de **Fervor**.

**Coordenar X** — Essa habilidade pode ser usada até **X** vezes nesse mesmo turno.