**Aqua**

**Informações Gerais**

* **Objetivo:**

Equilíbrio. O elemento de Aqua foi feito das lágrimas de Salon a fim de conter a fúria destrutiva de Ignis e manter a existência do mundo.

* **Características:**

**Fortes:** versatilidade, cura, purificação, proteção, sobrevivência, suporte, reatividade.

**Fracos:** mobilidade, dano, proatividade, especialidade.

* **História:**

O domínio de Aqua teve origem através dos nômades do deserto, onde através do que no início era chamado de dom em instantes se tornou a liberdade de um povo que era controlado pela sede.

Os povos do deserto possuem os melhores médicos e práticas de agricultura que o mundo já viu, e por ser de extrema utilidade a uma sociedade foi facilmente adotado sua prática por maioria das civilizações e organizações modernas durante séculos.

**Nível 0**

* **Criogenia Básica**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Atordoa uma unidade por 1 turno, objeto ou estrutura de nível 2 ou inferior. Não pode ser aplicado duas vezes no mesmo alvo.

* **Manipular Água**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cura até 2 pontos de vida de uma unidade que acabou de sofrer dano.

* **Seta de Gelo**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Descrição:** Dispara um projetil gélido causando 1d4 de dano e reduzindo a velocidade do próximo movimento igual ao dano causado.

* **Chão Frio**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** raio de 5 metros

**Descrição:** Congela o terreno aplicando lentidão a inimigos, acertos críticos enraízam os afetados.

* **Familiar Amigável**

**Custo:** 1 ponto de mana

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.

**Nível 1**

* **Domo líquido**

**Custo:** 7 pontos de mana.

**Alcance:** Raio de 5 metros.

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

* **Projeção de Gelo**

**3. Custo:** 1 ponto de mana.

**4. Alcance:** Toque.

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

* **Proteção Contra o Frio**

**Custo:** 3 pontos de Mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.

* **Criar Nuvem Básica**

**Custo:** 6 pontos de Mana.

**Alcance:**

**Descrição:** 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.

* **Melhorar Circulação**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.

**Nível 2**

* **Lotus de Gelo**

**Custo:** 7 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** 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.

* **Respirar na Água**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

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

* **Bolha Mágica**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 25 metros.

**Descrição:** 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.

* **Corrente Refrescante**

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** 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.

* **Criar Elemental de Água Básico**

**Custo:** 6 pontos de mana, 2 pontos de vida.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.