// Com Nome

* Amnesia - falar um nome de uma habilidade e o oponente esquecer
* Restringir - falar um nome de uma habilidade e ninguém pode usar
* Adrenalina - Aumento de agilidade por x turnos (Victor)

// Sem nome

* esquecer essa habilidade e fazer o oponente esquecer a habilidade usada
* esquecer outras 2 habilidades e fazer o oponente esquecer a habilidade usada,

mantendo assim essa habilidade

* esquecer todas as habilidades que NÃO SÃO suas e uma que seja sua, roubar uma

habilidade e colocar em um dos slots esquecidas

* Restringir um uso de tipo de habilidade
* Bloquear a rotação da barra do adversário por um turno (Victor)
* Ir para uma barra específica (custo elevado) (Sidnei)
* Rotacionar a barra atual para uma aleatória (risco e recompensa - custo reduzido) (Victor)
* EVITAR POR ENQUANTO: Invocar minions (uma variação da convocação, inimigos mais fracos em pequenas quantidades (entre 2 e 3)) (Victor)
* Cria uma área mágica que permite ao jogador que está nela realizar um habilidade de ataque duas vezes (Victor)
* Algemas de gelo, imobilizar spells de mão
* Fogueira, aumentar fervor e dar dano
* Faísca, aleatoriedade de alvo
* Rugido dragônico, fear
* Equip, elmo da nobreza, imunidade a magia, a verdadeira coroa de um rei é o seu elmo

// Combos de skills

* Contrato dos Oceanos + Raio = Aplica o dano do raio em área (Victor)
* Abalo sísmico + Contrato dos Oceanos = Tsunami (mais dano em área) (Victor)
* Magia de gelo + Magia de fogo = Dano reduzido (combo negativo) (Victor)