

CATALOGO DE HABILIDADES - OUROBOROS ARENA

Taurus, o Rompe-Cascos (Extratores)

Funcao: Tanque / Sentinela

Habilidade: Marreta Hidraulica

Custo: 1 Vermelho, 1 Branco | Tags: [Cinetica] [Melee] [Action]

Causa 25 de dano. Se o alvo tiver Armadura, causa +10 de dano adicional.

Habilidade: Blindagem Reativa

Custo: 1 Vermelho | Tags: [Instant] [Buff]

Ganha 10 de Armadura e o status Sentinela por 2 turnos.

Habilidade: Terremoto Industrial

Custo: 2 Vermelho, 1 Branco | Tags: [Cinetica] [Controle] [Global]

Causa 20 de dano a todos os inimigos e reduz o dano deles em 10 no proximo turno.

Habilidade: Muro de Ferro

Custo: 1 Vermelho | Tags: [Instant] [Defesa]

Absorve o proximo ataque Cinetico direcionado a Taurus ou um aliado adjacente.

Passiva: Taurus possui 5 de Armadura permanente que nao pode ser ignorada (Unpierceable).

Rivet, a Engenheira (Extratores)

Funcao: Suporte / Controle de Energia

Habilidade: Drone de Soldagem

Custo: 1 Verde | Tags: [Instant] [Cura]

Cura 15 de HP de um aliado e remove um efeito de Aflicao.

Habilidade: Torre de Metralha

Custo: 1 Verde, 1 Branco | Tags: [Cinetica] [Unique]

Cria uma torre que causa 10 de dano ao inimigo da frente no final de cada turno (Dura 3 turnos).

Habilidade: Sobrecarga de Gerador

Custo: 2 Branco | Tags: [Estrategica]

Transforma todas as suas energias Verdes em Vermelhas para o proximo turno.

Habilidade: Campo de Reparo

Custo: 1 Verde, 1 Branco | Tags: [Instant] [Buff]

Todos os aliados recuperam 5 de HP por 3 turnos.

Passiva: Sempre que Rivet usa a Reciclagem Oculta, ela recebe 2 energias aleatorias em vez de 1.

CATALOGO DE HABILIDADES - OUROBOROS ARENA

Jax, o Demolidor (Extratores)

Funcao: Dano Explosivo (Glass Cannon)

Habilidade: Carga de Detonacao

Custo: 1 Vermelho, 1 Verde | Tags: [Volatil] [Ranged] [Action]

Causa 20 de dano. No proximo turno, o alvo recebe +10 de dano de qualquer fonte.

Habilidade: Lanca-Granadas

Custo: 1 Verde | Tags: [Volatil] [Ranged]

Causa 15 de dano a um alvo e 5 de dano aos aliados adjacentes (Linear).

Habilidade: Protocolo de Autodestruciao

Custo: 3 Vermelho | Tags: [Volatil] [Action]

Jax perde 30 de HP, mas causa 60 de dano massivo a um unico inimigo.

Habilidade: Fusivel Curto

Custo: 1 Vermelho | Tags: [Instant] [Buff]

Aumenta o dano da proxima habilidade Volatil em 15 pontos.

Passiva: Sempre que Jax causa dano Volatil, ele aplica 5 de Aflicao (Corrosiva) por 1 turno.

Zero, o Espectro (Sindicato Neon)

Funcao: Infiltrador / Furtivo

Habilidade: Lamina de Dados

Custo: 1 Amarelo | Tags: [Cinetica] [Melee]

Causa 20 de dano. Se Zero estiver Furtivo, o dano aumenta para 35.

Habilidade: Camuflagem Optica

Custo: 1 Amarelo, 1 Branco | Tags: [Instant] [Stealth]

Zero ganha Furtividade por 2 turnos (Nao pode ser alvo de habilidades de alvo unico).

Habilidade: Golpe de Retorno

Custo: 1 Amarelo, 1 Azul | Tags: [Cinetica] [Instant] [Counter]

Se Zero for atacado neste turno, ele evita o dano e contra-ataca com 20 de dano.

Habilidade: Sobrecarga Neural

Custo: 1 Azul | Tags: [Controle] [Ranged]

Silencia o inimigo alvo por 1 turno (Impede o uso de habilidades Volateis).

Passiva: Zero ignora a keyword Sentinela dos inimigos, permitindo atacar alvos protegidos.

CATALOGO DE HABILIDADES - OUROBOROS ARENA

Glitch, a Tecnomante (Sindicato Neon)

Funcao: Controle / Debuff

Habilidade: Virus Neural

Custo: 1 Azul, 1 Branco | Tags: [Corrosiva] [Ranged] [Affliction]

Causa 10 de dano e aplica 10 de Aflicao por 3 turnos.

Habilidade: Blackout

Custo: 2 Azul | Tags: [Controle] [Action]

O inimigo alvo nao pode usar habilidades de custo Branco (Pureza) no proximo turno.

Habilidade: Inversao de Polaridade

Custo: 1 Azul, 2 Branco | Tags: [Estrategica]

Troca o HP atual de um aliado pelo HP de um inimigo (Maximo de 40 HP trocados).

Habilidade: Troca de Pacotes

Custo: 1 Azul | Tags: [Instant]

Transfere um efeito negativo de um aliado para um inimigo aleatorio.

Passiva: Inimigos atacando Glitch tem 20% de chance de falhar o ataque automaticamente (Erro de Sistema).

Volt, o Corredor (Sindicato Neon)

Funcao: DPS Rapido / Velocidade

Habilidade: Rajada de Fotons

Custo: 1 Amarelo | Tags: [Volatile] [Ranged]

Causa 10 de dano. Pode ser usada ate 3 vezes no mesmo turno se houver energia suficiente.

Habilidade: Aceleracao Sinaptica

Custo: 1 Azul | Tags: [Instant] [Buff]

Volt ganha uma acao extra neste turno, mas suas habilidades custam +5 de HP.

Habilidade: Curto-Circuito

Custo: 1 Amarelo, 1 Azul, 1 Branco | Tags: [Volatile] [Action]

Causa 30 de dano e remove todas as Barreiras e Armaduras do alvo.

Habilidade: Sincronia Estatica

Custo: 1 Amarelo | Tags: [Instant] [Defesa]

Ganha 10 de Barreira. Se a Barreira for quebrada, Volt ganha 1 energia Amarela.

Passiva: Toda vez que Volt usa uma habilidade Amarela, ele ganha 5 de Barreira (Shield).

CATALOGO DE HABILIDADES - OUROBOROS ARENA

Vesper, a Voz (Herdeiros do Vacuo)

Funcao: Suporte / Ressurreicao

Habilidade: Sifao de Alma

Custo: 1 Verde, 1 Azul | Tags: [Corrosiva] [Lifesteal]

Causa 15 de dano e cura Vesper no mesmo valor.

Habilidade: Prece de Protecao

Custo: 1 Azul | Tags: [Instant] [Global]

Concede 10 de Barreira (Shield) a todos os aliados por 1 turno.

Habilidade: Reanimacao

Custo: 3 Verde, 1 Branco | Tags: [Estrategica] [Unique]

Traz um aliado morto de volta com 30 de HP (Uma vez por partida).

Habilidade: Voz do Vazio

Custo: 1 Azul, 1 Branco | Tags: [Controle]

Reduz o dano de todos os inimigos em 15 por 1 turno.

Passiva: Sempre que um aliado morre, Vesper ganha 2 energias Brancas imediatamente.

Malakor, o Profeta (Herdeiros do Vacuo)

Funcao: Dano por Aflição / Sacrificio

Habilidade: Ritual de Sangue

Custo: 1 Verde | Tags: [Corrosiva] [Affliction]

Malakor perde 10 de HP e aplica 15 de Aflicao em um inimigo por 2 turnos.

Habilidade: Olhar do Abismo

Custo: 1 Azul, 1 Branco | Tags: [Controle] [Stun]

O inimigo fica Atordoado por 1 turno, mas Malakor nao pode agir no proximo turno.

Habilidade: Expurgar os Fracos

Custo: 1 Verde, 1 Azul, 1 Branco | Tags: [Corrosiva]

Causa 10 de dano para cada efeito de Aflicao ativo em todos os inimigos.

Habilidade: Transferencia Vital

Custo: 2 Verde | Tags: [Instant]

Malakor doa 20 de seu HP para curar 30 de HP de um aliado.

Passiva: Martir: Quando Malakor morre, ele cura todos os aliados em 40 de HP.

CATALOGO DE HABILIDADES - OUROBOROS ARENA

Nyx, a Tecelã (Herdeiros do Vacuo)

Funcao: Manipulação de Campo

Habilidade: Fio do Destino

Custo: 1 Azul | Tags: [Estrategica]

Escolhe dois inimigos: 50% do dano causado a um sera compartilhado com o outro por 2 turnos.

Habilidade: Banimento Temporario

Custo: 1 Azul, 2 Branco | Tags: [Controle]

Remove um inimigo do jogo por 1 turno (Nao pode agir nem ser alvo).

Habilidade: Singularidade

Custo: 1 Verde, 1 Azul, 1 Vermelho, 1 Amarelo | Tags: [Volatile] [Global] [Unique]

Causa 40 de dano a todos os inimigos e define a energia do oponente para 0.

Habilidade: Distorcao Temporal

Custo: 2 Branco | Tags: [Instant]

Inverte a ordem da Pilha de Prioridade (Action resolve antes de Instant) por este turno.

Passiva: Clarividencia: Permite ver qual energia o oponente recebeu na fase de Reciclagem Oculta.