Poder 1.

Viento:

- Dispara energia de viento en direccion donde esta mirando, e impacta con todos los enemigos a una X distancia.

Poder 2.

Hojas.

- Invoca y levanta una acumulacion de hojas que dura unos instantes (instant shield)

Poder 3.

Rocas.

- Invoca y crea una pared de roca delante suyo con una mayor duracion que las hojas.

Viento + hojas = crea y acumula hojas que son lanzadas en forma de proyectil hacia donde esta mirando el personaje.

Viento + rocas = crea y levanta una roca que es lanzada en forma de proyectil hacia donde esta mirando el personaje.

Roca + hojas = crea un clon de si mismo hecho a base de rocas y hojas en el lugar, y el avatar se desplaza para atras.

Esos son los poderes y combos. Falta el 4 pero le voy a hacer un rework porque no me termino cerrando. Pero con eso tenes bastante para entretenerte

Algunas consideraciones

El poder del viento, y el poder de las hojas, es algo muy rapido, instantáneo. No tiene preparacion, se activa de una

El poder de la roca, lleva como su leve preparacion, no es tan rapido. Tampoco eterno pero es algo que no podes tirar de un segundo a otro

Lo mismo los combos. Son como un nivel mas elevado. Ellos llevan mas preparacion todavia, tienen una canalizacion de energia y una elaboracion de la combinacion de los elementos, antes de activarse

Como referencias visuales para que te inspires, te recomiendo principalmente Avatar. Maneja mucho el uso del viento, las hojas y las rocas como forma de spells. Tambien Skyrim, tiene mucho uso de la magia, y las animaciones de lanzar hechizos y canalizacion de energia son excelentes. Y por ultimo, Naruto, la creacion de clones de sombra, spawn de bloques de piedra, efectos de viento y movimientos del cuerpo cuando lanzan hechizos, estan todos visibles y de forma exquisita

