* **Manipular Terreno \_**

**Tipo:** terra, utilidade, movimentação.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** chão.

**Descrição Objetiva:** pode movimentar uma unidade ou estrutura até 10 metros.

* **Deslizamento \_**

**Tipo:** terra, proteção, utilidade.

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 7 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** chão.

**Descrição Objetiva:** Modifica um terreno atordoando unidades e estruturas por um turno em um raio de 5 metros.

Só pode ser usado uma vez por combate.

* **Poeira \_**

**Tipo:** terra, efeito positivo, utilidade.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Assopra uma poeira mágica que revela trapaças, armadilhas e furtivos.

* **Manto de Barro \_**

**Tipo:** utilidade, terra, efeito positivo.

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Abençoa uma unidade alvo aumentado sua força e regeneração de vida em 3 pontos por 1 turno.

* **Pilastra Perfurante \_**

**Tipo:** ofensivo, terra.

**Custo:** 7 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** chão.

**Descrição Objetiva:** Após um atraso de 1 turno causa a uma unidade ou estrutura 3d6 de dano, e caso for uma unidade, um sangramento que causa 1 ponto de dano por 1d4 turnos.

* **Fragmento de Mana \_**

**Tipo:** utilidade, cura, efeito positivo, terra.

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Cria um pequeno cristal de mana que pode ser consumido para recuperar 4 pontos de mana e 2 pontos de vida.

Só pode ser uma vez por dia fora de combate e uma vez por combate.

* **Muralha de Mármore \_**

**Tipo:** utilidade, terra, proteção.

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 4 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** chão.

**Descrição Objetiva:** Cria uma enorme parede que absorve dano e efeitos negativos. Pode resistir até 15 pontos de dano.

* **Túnel Subterrâneo \_**

**Tipo:** terra, utilidade, efeito positivo.

**Custo:** 13 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Cria um túnel subterrâneo, se não for observado por inimigos aplica furtividade e aumenta a agilidade.

É capaz de criar túneis em barreiras, efetivamente anulando elas.

* **Chão Falso \_**

**Tipo:** ofensivo, terra, controle de grupo.

**Custo:** 12 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** chão.

**Descrição Objetiva:** Cria uma armadilha de fundo falso que causa 10 pontos de dano de queda e remove o alvo até o fim do combate.

**Descrição Objetiva:** Arremessa diversas pedras causando 1d3 dano 7 vezes.