* **Esfera de Folego \_**

**Tipo:** ar, anulação.

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** cria uma esfera de ar que recupera o folego mesmo que submerso e dissipa o silêncio.

* **Flutuar \_**

**Tipo:** terra, proteção, utilidade.

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Abençoa uma unidade removendo a gravidade e anulando dano de queda, dura 3 turnos, até sofrer dano ou pela vontade da unidade afetada.

* **Tornado \_**

**Tipo:** ar, utilidade, controle de grupo.

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Cria um tornado em linha reta que remove qualquer unidade, estrutura ou objeto do combate por 2 turnos.

* **Vendaval \_**

**Tipo:** ar, ofensiva.

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Corta com o vento unidades e estruturas próximas causando 2d6 de dano.

Acertos críticos não causam o dobro de dano, mas concedem uma ação extra e recuperam metade do custo de mana.

* **Dissipar \_**

**Tipo:** ar, utilidade, anulação.

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 30 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Anula uma habilidade a distância, pode ser usado fora do turno. A mesma habilidade não pode ser anulada duas vezes por dissipar.

* **Segundo Chão \_**

**Tipo:** ar, utilidade, criação.

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** toque.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** pés.

**Descrição Objetiva:** Lançar uma unidade de nível 3 ou abaixo para o alto causando dano de queda e silenciamento.

* **Redirecionar \_**

**Tipo:** ar, utilidade.

**Custo:** 15 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Precisão:** 8 no d20.

**Fonte:** mãos ou artefato.

**Descrição Objetiva:** Muda o alvo de uma habilidade. Esta habilidade pode ser usada em qualquer momento do combate, mas apenas uma vez por rodada.