**Ventus**

**Informações Gerais**

* **Objetivo:**

Consciência. Ventus foi criado da mente e dos sonhos de Salon, para guiar o mundo e o proteger da escuridão dos céus.

* **Características:**

**Fortes:** inovar, guiar, utilidade, confundir, esquiva.

**Fracos:** dano, proteção, dificuldade, sobrevivência, especialidade.

* **História:**

Ventus é o elemental primordial mais misterioso, já que há rumores que não extinto junto aos seus irmãos, além de ser o único a ter uma forma humanoide.

O registro do seu conhecimento é traiçoeiro como as habilidades de seus praticantes, apenas a história de um escritor que queria voar.

Em artes perdidas é possível observar o contato direto entre o elemental e as mentes mais brilhantes que já pisaram em Salon’gar, como um guia para os sonhos e o futuro.

**Nível 0**

* **Disparo de Ar**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Descrição:** Dispara um projetil de vento causando 3 pontos de dano e aumentando por 1 turno a agilidade de velocidade do conjurador.

* **Salto Intermediário**

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Executa um salto com altura igual a agilidade conjurador, e caso tenha movimentos adicionais pode haver mais um salto para cada um desses movimentos.

* **Esfera de Folego**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Descrição:** Cria uma esfera de ar que recupera o folego mesmo que submerso e dissipa o silencio.

* **Sopro Auxiliar**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Abençoa a unidade aumentando seu foco e percepção por 2 turnos. Aumenta também a taxa de esquiva durante o efeito.

* **Rasteira Eólica**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** Interrompe habilidades e ataque, além de roubar 1 ponto de mana de cada inimigo atingido.

Pode ser usado fora do próprio turno e apenas uma vez por combate.

**Nível 1**

* **Flutuar**

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** Toque.

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

* **Ventos Vândalos**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 20 metros.

**Descrição:** Lança uma rajada de vento que destrói a estrutura ou objeto de nível 2 ou inferior até 10 metros. A primeira colisão causa 2d6 de dano ao alvo afetado.

* **Tornado Menor**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

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

* **Condensar Pressão**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Descrição:** Bloqueia a habilidade ou ataque. Pode ser usado fora de combate e apenas duas vezes por combate.

* **Vendaval**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

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

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

**Nível 2**

* **Punhos Zéfiros**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Golpeia corpo a corpo uma unidade e faz com que a próxima habilidade lançada pelo alvo seja uma aleatória do mesmo nível.

* **Dissipar**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 30 metros.

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

* **Ir Pelos Ares**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Descrição:** Remove uma unidade ou estrutura até o fim do combate.

* **Despoluir**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Remove qualquer efeito negativo de nível 4 ou inferior de uma estrutura ou objeto.

* **De Ponta Cabeça**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Descrição:** Atordoa um inimigo, a duração é indeterminada até que o conjurador seja atordoado.