**\* Revestimento de Concreto**

Descrição: Cria uma armadura em volta de si de pedra, que absorve todo o dano direcionado a ele por 1 turno.

Revestimento de Concreto não pode ser usado em um alvo que já esteja afetado pelo mesmo.

Resistência da armadura: 10

Custo: 7 de mana.

Tipo: Terra, Defesa.

Distância: 1 metro

**\* Abalo Sísmico**

Descrição: Cria uma vibração em área, atordoando alvos inimigos por 1 turno e causando dano 1 de dano base, aumentando em 2 para cada 3 pontos de mana adicional gasto.

Acima de 9 mana adicional gasto atordoa por 2 turnos ao invés de 1.

Alvos que já foram atordoados por abalo sísmico não podem ser atordoados pela mesma habilidade.

Custo: 2 de mana + 3 de mana por cada 5 metros adicionais.

Tipo: Terra, Ataque, Debuff.

Distância: 10 metros.

**\* Muro de Pedregulho**

Descrição: Levanta um muro de pedregulho denso do chão, o muro possui 10 pontos de vida, o dano que excederia a resistência do muro é dissipado.

Essa habilidade não pode ser usada novamente se foi feita no turno anterior.

Altura 3 metros.

Largura 5 metros.

Atemporal.

Custo: 5 de mana.

Tipo: Terra, Defesa.

Distância: 5 metros.

**\* Clone de Pedra (suspenso)**

Descrição: Cria clones de Pedra que possuem ataque aumentado porém defesa reduzida. Esse clone possui a capacidade de utilizar 1 feitiço escolhido pelo conjurador ou pode atacar de forma direta.

Custo: 6 de mana.

Tipo: Terra, Ataque, Buff.

Distância: 2 metros.

**\* Pantâno Rochoso**

Descrição: É criada uma instância em um raio de 30 metros, no qual sairá vários pilares pontiagudos de pedra, causando 9 de dano a quem for acertado, formando um pantâno rochoso. Proporcionando uma resistência a unidades aliadas contra os próximos 5 pontos de dano.

Custo: 17 de mana.

Tipo: Terra, Ataque, Defesa

Distância: 2 metros.

**\* Colisão Esmagadora**

Descrição: Cria um grande círculo mágico no céu, no qual irá sair uma enorme rocha em direção ao alvo inimigo, causando 14 pontos de dano, atordoa por 1 turno.

Como custa adicional, esqueça essa habilidade e uma outra da memória curta.

Custo: 9 de mana.

Tipo: Terra, Ataque.

Distância: 20 metros.

**\* Santuário das Pedras**

Descrição: Retira um enorme monumento em formato de templo do chão, servindo como uma base defensiva, defendendo o equivalente a seus pontos de vida e enquanto ela não for destruída aumenta em 2 pontos sua mana e de seus aliados.

Custo: 10 de mana.

Tipo: Terra, Defesa, Buff.

Distância: 25 metros.

**\* Gêmeos de Pedra**

Descrição: Cria 2 instâncias de golens de pedra, no qual um deles serve exclusivamente para ataque e um deles tem alto poder defensivo.

Golem 1

Vida: 3

Move-se 40 metros por turno

7 de dano base

Golem 2

Vida: 7

Move-se 2 metros por turno

1 de dano base

Custo: 6 de mana.

Tipo: Terra, Ataque, Defesa.

Distância: 1 metro.

**\* Devastador de Solos (Suspenso)**

Descrição: convoca o grande Devastador de Solos, um enorme dragão de rocha, para causar 20 pontos de dano.

Essa habilidade é esquecida ao ser usada.

O Devastador de Solos vira uma estatua sem habilidades.

Custo: 15 de mana.

Tipo: Terra, Ataque.

Distância: 10 metros.

**\* Solo Fértil**

Descrição: Cria uma instância de solo fértil com muitas plantações, num raio de 5 metros, curando a si e seus aliados em 5 pontos de vida por cada turno. Sendo destruído, caso outra instância seja ativada. Caso o usuário o próprio Solo Fértil receba uma desvantagem, o solo fértil é destruído.

Custo: 4 de mana.

Tipo: Terra, Cura.

Distância: 1 Metro.