**\* Domo de Água**

Descrição: Cria uma estrutura/instância (domo) com propriedade absorver, podendo proteger o portador e aliados dentro do alcance (10 m³) , absorvendo 7.

Só pode haver 1 Domo de Água.

Atemporal.

Custo: 6 de mana.

Tipo: Água, Defesa.

Distância: 4 metros.

**\* Espinhos Gélidos**

Descrição: Cria uma instância de água que será congelada criando grandes espinhos de gelo, com capacidade de causar 4 de dano e lentidão ao alvo.

Lentidão de metade da distância que o alvo pode percorrer por turno (arredondado para baixo).

Custo: 1 de mana.

Tipo: Água, Gelo, Ataque.

Distância: 15 metros.

**\* Rosa de Cristal**

Descrição: Atira um projétil de cristal que ao acertar um alvo, causa 6 de dano e cria um status de rosa de cristal, que irá cristalizar ao longo do tempo, após 1 turno completo, o alvo será cristalizado por completo.

Cristalização dura 1 turno.

Custo: 5 de mana.

Tipo: Gelo, Cristal, Atordoamento.

Distância: 20 metros.

**\* Contrato dos Oceanos**

Descrição: Cria uma instância que irá engolir o alvo em um vórtex de oceanos, causando 10 de dano por turno.

Você pode sacrificar turnos para manter essa habilidade e continuar o seu dano.

Custo: 14 de mana.

Tipo: Água, Instância, Ataque.

Distância: 30 metros + 10 metros por turno sacrificado.

**\* Aurora Boreal**

Descrição: Cria pequenos laços de água brilhante em volta de si mesmo ou de aliados, curando 4 de vida.

Trocar a barra de memória curta.

Custo: 2 de mana.

Tipo: Água, Gelo, Cura.

Distância: 3 metros.

**\* Golem de Gelo**

Descrição: Cria uma instância de gelo que se transforma em um golem que pode assumir postura defensiva ou ofensiva.

Custo: 7 de mana.

Defensivo

Vida: 12

Mover-se 4 metros por turno

3 de dano base

Ofensivo

Vida: 7

Mover-se 50 metros por turno

9 de dano base

Tipo: Gelo, Ataque, Defesa.

Distância: 3 metro.

**\* Snow Festival**

Descrição: Crias variadas instâncias (círculos mágicos) que soltam vários pedaços de cristais para todas as direções ou em alvos direcionados, criando uma área de defesa para o conjurador de 5 metros.

Causa 18 pontos de dano que pode ser dividido entre os alvos.

Cria um escudo que defende 9 dano de dano que pode ser dividido entre os alvos.

Arredondado para cima.

Custo: 17 de mana.

Tipo: Gelo, Ataque, Defesa.

Distância: 40 metros.

**\* Asas do Dragão Boreal (suspenso)**

Descrição: Cria asas no conjurador que permitem revivê-lo com metade de sua vida original de acordo com o número de asas que ele conseguir criar.

Custo: 10 de mana + 5 de vida + canalização para cada asa criada.

Tipo: Gelo, Utilidade, Defesa.

Distância: 0,5 metros.

**\* Espelhos de Água**

Descrição: Cria uma instância de espelho que é capaz de ser utilizado para se transportar de espelho para espelho passando sua imagem para ele; repelir ataques ou defesa.

O espelho permite um aumento de ataque furtivo. (parte suspensa)

Espelho quebra ao receber habilidades.

Custo: 3 de mana por espelho.

Tipo: Água, Defesa, Ataque.

Distância: 1 metro.

**\* Fluxo congelante (Suspenso)**

Descrição: Cria 3 instâncias de bolhas de água ao redor de si próprio ou de um aliado, fortalecendo o ataque e defesa, ao final do turno encanta o ataque de seu aliado com efeito gelo, aumentando dano e causando lentidão. Caso seja conjurado em um alvo inimigo, será criado uma bolha em volta de sua cabeça, reduzindo seu dano e mobilidade, ao final do turno congelará e irá atordoar o alvo inimigo.

Custo: 6 de mana.

Tipo: Água, Gelo. Encantamento, Debuff.

Distância: 3 metros.