**Terra**

**Informações Gerais**

* **Objetivo:**

Consistência. Terra foi feito da carne de Salon, e sendo do seu corpo a base e a fonte da vida e de toda a criação.

* **Características:**

**Fortes:** proteção, criação, utilidade, suporte, dano.

**Fracos:** mobilidade, consumo, dificuldade, reação.

* **História:**

No alto das maiorias montanhas existe uma espécie de humanos que não possuem nenhum pecado. Por sua bondade e empatia, antes da guerra elemental, Terra abençoou sua tribo com o dom de criar e conservar a vida, além das artes da terra e do metal a sua especialidade.

Se conhece pouco sobre os seres das montanhas, mas na era dos magus eles saíram do seu habitat e vagaram como nômades pelo mundo ensinando e guiando civilizações através da sua pureza.

**Nível 0**

* **Convocar Familiar Menor**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Conjura um pequeno familiar de pedra na forma de qualquer animal, ele segue o conjurador e é destruído depois que o portador receber mais de 3 pontos de dano.

O Familiar replica qualquer habilidade de nível 0.

Só é possível ter um.

* **Manipular Terreno**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

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

* **Soco de Pedra**

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Um golpe corpo a corpo que causa 1d4 de dano e empurra até 10 metros a unidade ou estrutura.

* **Disparo Rochoso**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** Lança uma pequena rocha que causando 2 pontos de dano e reduzindo a agilidade do alvo em 1d6. A redução não é acumulativa.

* **Barro Regenerativo**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cura 1d4 pontos de vida de uma unidade que tenha recebido dano no turno anterior

**Nível 1**

* **Deslizar Terreno**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 7 metros.

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

Só pode ser usado uma vez por combate.

* **Mineral de Cura**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Conjura um rubi que cura 2 pontos de vida toda vez que uma unidade ou estrutura num raio de 5 metros for ferida.

O rubi pode ser desconjurado a qualquer momento e drena 3 pontos de mana do portador em seus fins de turno.

* **Reparar Equipamento**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Desfaz maldições, defeitos ou reconstrói algum objeto de nível 3 ou inferior, a menos que a fonte do problema seja de nível 3 ou superior.

* **Punho da Montanha**

**Custo:** 6 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Causa 2d6 de dano a uma unidade e a silencia por 1 turno.

Acertos críticos atordoam, e o alvo não pode ser silenciado ou atordoado novamente pela mesma habilidade nesse combate a não ser que sejam acertos críticos.

* **Poeira Reveladora**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

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

**Nível 2**

* **Forja Simples**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cria um objeto de nível 3 ou inferior, podendo ser alguma arma que aumenta o dano base em 5, um artefato mágico que reduz o custo de mana das próximas 2 habilidades em 3, ou algum equipamento que reduz os próximos 3 ataques ou habilidades em 5 pontos.

Só pode ser usado uma vez por dia fora de combate, ou uma vez por combate (usar em combate não consome o fora de combate).

* **Manto de Barro**

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

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

* **Edificação Simples**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** Cria uma estrutura de nível 3 ou inferior, permitindo o sono em lugares inabitados ou exóticos.

* **Pilastra Perfurante**

**Custo:** 7 pontos de mana.

**Alcance:** 5 metros.

**Descrição:** 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**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.

**Nível 3**

* **Muralha de Mármore**

**Custo:** 9 pontos de mana.

**Alcance:** 4 metros.

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

* **Convocar Familiar Intermediário**

**Custo:** 3 x grau da criatura convocada, 1 ponto de mana para criaturas de grau zero.

**Alcance:** 2 metros.

**Descrição:** Convoca um familiar de grau 4 ou inferior.

* **Aspecto Montanhoso**

**Custo:** 12 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Abençoa uma unidade concedendo 4 pontos de regeneração de vida e redução de 4 pontos de dano sofrido

Redução de 2 pontos de agilidade e 2 pontos de velocidade de movimento.

* **Duplicata de Barro**

**Custo:** 15 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Abençoa uma unidade concedendo o seguinte efeito: as duas próximas conjurações de equipamento, unidade ou estrutura são duplicadas, e caso a duplicada não seja de Gaia, um equipamento, unidade ou estrutura aleatória de Gaia de mesmo nível.

* **Túnel Subterrâneo**

**Custo:** 13 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** 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.