**\* Dissipar**

Descrição: Anula projéteis.

Como custo adicional, esqueça essa habilidade até rotacionar a memória curta.

Dissipar não funciona se as habilidades forem usadas dentro de 25 metros.

Atemporal

Custo: 1 Ponto de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: 75 Metros.

**\* Furacão Vivo**

Descrição: Cria uma unidade.

Vida de 5

Mover-se 20 metros por turno

5 de dano base

Custo: 6 Pontos de Mana.

Tipo: Vento

Distância: 50 Metros.

**\* Ir Pelos Ares**

Descrição: Inutiliza um alvo por 1 turno, porém ele é invulnerável. o Alvo fica 40 metros acima do chão.

A mesma unidade não pode receber essa habilidade 2 vezes no mesmo combate

Custo: 4 Pontos de Mana

Tipo: Vento.

Distância: 80 Metros

**\* Tomar Altitude**

Descrição: Escolha um alvo, ganhe 1 ponto de mana para cada 5 metros que ele estiver acima do chão.

Antecedência ou Precedência.

Ao usar essa habilidade faz com que a memória curta vá para a próxima barra.

(pode ser usado antes e depois de uma habilidade normal)

(O pulo de memória por turno ainda pode ser usado além desse)

Custo: 3 Pontos de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: Qualquer.

**\* Mini-Furacão**

Descrição: Causa 4 pontos de dano, afasta unidades e as posiciona aquela distância ao lado oposto do usuário.

Se as unidades acertarem uma outra unidade ou um objeto aquelas unidades irão receber o dano base mais 2 e um atordoamento de 1 turno.

Custo: 4 pontos de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: 6 Metros.

**\* Segundo Chão**

Descrição: Todas as unidades ficam 5 metros acima do chão. Sua próxima habilidade tem mais 10 metros de alcance e custa 1 ponto de mana a menos.

Segundo chão pode se acumular em distância do chão, mas não tem outras vantagens. Sofrer dano anula todas as instâncias de Segundo chão.

Antecedência.

Custo: 3 Pontos de Mana

Tipo: Vento.

Distância: Nenhuma.

**\* Ar Assistente (em suspensão)**

Descrição: Cria uma unidade.

Vida: 1

Mana: 5

Mover-se 5 metros por turno

1 de dano base

Como custo adicional esqueça uma habilidade enquanto esta instância estiver ativa, contanto que não seja uma habilidade de criar unidades.

Essa unidade pode usar essa habilidade.

Se essa unidade não tiver mais pontos de mana, ela desaparece e concede ao seu usuário 5 pontos de mana.

Custo: 4 Pontos de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: 2 Metros.

**\* Empurro-Vendaval**

Descrição: Causa 5 pontos de dano ao alvo, empurrando 20 metros de distância. Se colidir com uma unidade ou objeto, o alvo e a unidade receberão ao invés disso 10 pontos de dano.

Alvos colididos perdem 5 pontos de mana.

Custo: 7 pontos de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: 50 Metros.

**\* Disparo de Ar**

Descrição: como custo adicional esqueça uma habilidade aleatória da memória curta até trocar de barra. (ela será relembrada quando voltar a essa barra)

Causa 2 pontos de dano.

Custa 1 Ponto de Mana para cada Disparo de Ar usado neste turno.

Você pode usar essa habilidade qualquer número de vezes nesse turno.

Antecedência.

Custo: 1 Ponto de Mana

Tipo: Vento.

Distância: 75 Metros

**\* Corte a Ar**

Descrição: Causa 9 pontos de dano.

Causa sangramento, causando 2 pontos de dano por turno durante 2 turnos.

Corte a Ar em alvos com sangramento, apenas renovam a duração.

Custo: 5 Pontos de Mana.

Tipo: Vento.

Distância: 5 Metros.