**\* Seta de Fogo**

Descrição: Causa 5 pontos de dano ao alvo.

Trocar a barra da memória curta.

Custo: 1 ponto de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 20 metros.

**\* Torrente de Fogo**

Descrição: Causa dano uma área, sendo a área e o dano a quantidade de mana gasto. Torrente de fogo também possui uma altura, sendo três vezes o número de mana gasto nessa habilidade. Pode gastar metade do mana gasto por turno para manter Torrente de fogo com seus valores originais (se for ímpar arredonde para cima).

Custo: Qualquer quantidade de pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 12 metros.

**\* Convocar: Ifrit**

Descrição: Criar uma unidade de fogo. Essa unidade pode repetir habilidades usadas pelo usuário ou usar outras habilidades sem ser a usada, contanto que sejam habilidades de fogo.

Ifrit não possui mana e gasta como se fosse sua mana com adicional de mais 1 ponto.

Ifrit desaparece quando fica um turno sem gastar mana ou quando regenerar mana sem ser o ganho passivo, ou quando regenerar vida sem ser o ganho passivo.

Custo: 7 pontos de mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 5 metros.

**\* Queimar Neurônios**

Descrição: Esquece uma habilidade da memória curta e adiciona pontos de mana igual ao custo da habilidade esquecida.

Atemporal.

Custo: 2 pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: Nenhuma.

**\* Assopro de Geiser**

Descrição: Causa 5 pontos de dano e afasta unidade em 5 metros. Se sua ação no turno anterior foi Sopro de Geiser, essa habilidade custa 2 pontos de mana a menos.

Custo: 4 Pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 5 metros.

**\* Cauda de Diabrete**

Descrição: Cria uma instância que persegue um alvo. Ao encontrar com alvo causa 15 pontos de fogo. Essa instância se move 5 metros por turno.

Cauda de Diabrete custa 5 pontos de mana para instância dessa ativa.

A Cauda de Diabrete só pode ser perseguida por áreas planas.

Custo: 5 Pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: Qualquer.

**\* Salto Explosivo**

Descrição: Causa 3 pontos de dano a você e unidades a 3 metros de distância. O usuário salta por uma certa distância.

Custo: 3 Pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 9 metros, também de altura.

**\* Imolar**

Descrição: Causa 1 ponto de dano ao alvo. O alvo fica marcado como "em chamas", recebendo 1 ponto de dano em seu turno. Habilidades de fogo contra alvos "em chamas" causam 1 ponto de dano a mais.

Receber dano de fogo alonga "em chamas" por mais 1 turno.

A cada combate, se o alvo já recebeu "em chamas" ele não pode receber mais uma vez através dessa habilidade.

Antecedência.

Custo: 2 Pontos de Mana

Tipo: Fogo

Distância: 20 metros.

**\* Bombardear**

Descrição: Causa 3 pontos de dano duas vezes, uma neste turno outra no próximo turno.

Se a ação do turno passado foi Bombardear, essa habilidade custa 3 Manas a mais que seu custo e cada vez causar dano ao invés de 3 pontos será 5 pontos de dano.

Bombardear não se acumula mais de uma vez.

Custo: 5 pontos de Mana.

Tipo: Fogo.

Distância: 15 metros.

**\* Ignição**

Descrição: Causa 14 pontos de dano a si mesmo e unidades

próximas.

Recupera 3 pontos de Mana a cada unidade ou instância

atingidas, inclusive você.

Custo: Nenhum.

Tipo: Fogo.

Distância: 5 metros.