**Ignis**

**Informações Gerais**

* **Objetivo:**

Destruição. Ignis foi feito do ódio e solidão de Salon, representando a realidade e a verdadeira natureza do mundo, o caos e a desordem.

* **Características:**

**Fortes:** dano, vandalismo, mobilidade, combate, morte.

**Fracos:** percepção, utilidade, suporte, proteção.

* **História:**

Ignis é a mais antiga arte que se há registro. Reza a lenda que entidades sombrias ensinaram as artes do fogo e destruição aos mortais num período perdido da história ao qual o sol havia se apagado.

As artes de fogo foram sempre usadas para propósitos cruéis por prodígios da magia e terríveis feiticeiros que atormentaram o mundo por eras.

Mesmo com a extinção dos *magus*, algumas práticas perdidas foram consolidadas por grupos criminosos que posteriormente através de protestos e artistas teve sua prática legalizada, até também ser reconhecido como um conhecimento e modalidade.

**Nível 0**

* **Isqueiro**

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cria uma pequena chama em alguns dos polegares iluminando o local e unidades furtivas.

* **Criar Fogueira**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 2 metros.

**Descrição:** Cria uma fogueira aconchegante permitindo o sono de unidades aliadas mesmo que em lugares exóticos ou inabitados.

* **Criar Calor**

**Custo:** 1 ponto de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Dissipa efeitos negativos de nível 2 ou inferior de uma unidade que sejam de gelo ou água.

* **Toque Incendiário**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Incendia uma unidade, objeto ou estrutura, causando 2 pontos de dano por segundo por 2 turnos.

Se for uma estrutura ou objeto de nível 2 ou inferior no fim da duração o alvo é destruído e o efeito é repassado outros que estiverem em contato.

Efeito é finalizado ao receber dano do tipo água ou gelo.

* **Seta de Fogo**

**Custo:** 3 pontos de mana

**Alcance:** 15 metros

**Descrição:** Dispara um projetil de fogo que causa 1d6, ou 1d8 se não for o primeiro acerto com essa habilidade.

**Nível 1**

* **Faísca**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** As próximas 2 habilidades causam 2 pontos de dano adicional e reduzem a próxima cura do alvo em 2 ponto.

* **Conflagrar**

**Custo:** 6 pontos de mana.

**Alcance:** 10 metros.

**Descrição:** Causa 2d6 pontos de dano, e um 1d6 adicional se o alvo sofreu dano de fogo no turno anterior que a fonte não seja conflagrar.

* **Lançamento Explosivo**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** pontos de força em metros.

**Descrição:** Arremessa uma unidade, objeto ou estrutura de nível 1 ou inferior, causando 1d6 de dano ao alvo e o arremessado.

* **Chama Guia**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cria uma pequena chama flutuante que pode iluminar na escuridão, revelando unidades furtivas, armadilhas e trapaças, também podendo guiar caminhos já percorridos e aumentar a percepção do conjurador e aliados.

* **Assopro Gêiser**

**Custo:** 3 pontos de mana.

**Alcance:** 3 metros.

**Descrição:** Assopra um jato de vapor afastando até 5 metros unidades e causando 1d4 pontos de dano.

Acertos críticos triplicam a distância do empurrão.

**Nível 2**

* **Impacto Abrasado**

**Custo:** 4 pontos de mana.

**Alcance:** pontos de agilidade em metros.

**Descrição:** Avança até uma distância corpo a corpo de uma unidade, estrutura ou objeto golpeando-o causando 2d6 de dano, mais 1d8 no fim do turno daquela unidade.

* **Rastro Queimado**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Ganha uma ação de movimento adicional nesse turno com 15 metros de distância adicional e causando 1d8 a todas unidades ou estruturas atravessadas.

* **Cozinhar**

**Custo:** 2 pontos de mana.

**Alcance:** 15 metros.

**Descrição:** pode remover venenos e efeitos mágicos de algum alimento ou líquido. Pode também ser usados em unidades de nível 1 ou inferior para executá-las.

* **Passos Quentes**

**Custo:** 6 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Aumenta a agilidade e a velocidade de movimento em 3 metros por um turno. Se estiver enraizado ao invés disso, é purificado e recebe 5 de agilidade e velocidade, além de poder usar mais uma habilidade nesse turno.

Só pode ser usado uma vez por oponente.

* **Túnel de Fogo**

**Custo:** 5 pontos de mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cria uma passagem a uma estrutura ou unidade, causando 1d6 a estruturas e unidades próximas tanto na entrada quanto saída.

**Nível 3**

* **Vórtice Ardente**

**Custo:** Qualquer quantia de mana.

**Alcance:** raio de pontos de mana utilizadas em metros.

**Descrição:** Convoca um tornado flamejante em volta do usuário causando a quantidade de pontos de mana utilizadas em dano a TODAS as unidades.

* **Cauda de Diabrete**

**Custo:** 8 pontos de mana.

**Alcance:** pontos de força + 2 em metros.

**Descrição:** Gera uma orbe de fogo que possui uma cauda que reduz ao longo do tempo. Quando essa cauda some a orbe explode violentamente causando 3d6 de dano. As unidades afetadas sofrem 3 de dano por 1d4 turnos.

* **Forjar a Fogo**

**Custo:** 3 x grau do equipamento em mana.

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Cria um equipamento flamejante de grau 3 ou inferior que causa 1 de dano por turno ao usuário. As propriedades desse equipamento fazem o dano causado por Ignis ser aumentado em 3 pontos.

* **Queimar Neurônios**

**Custo:** Uma habilidade.

**Alcance:** Não aplicável.

**Descrição:** Realizando uma troca com o próprio conceito de fúria, essa habilidade desabilita outra habilidade disponível para saciar a fome de destruição do usuário.

Recupera 4 x Nível da habilidade desabilitada em mana.

* **Familiar de fogo**

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

**Alcance:** Toque.

**Descrição:** Convoca um familiar de Ignis de grau 3 ou inferior.