

TORMENTA REG

Talentos

Poder Mágico x4	Você tem uma parcela maior de poder mágico. Benefício: você recebe 10 pontos de magia adicionais (vd inclusos).
Tiro Preciso	Você é capaz de mirar e disparar no momento certo. Benefício: você pode fazer ataques à distância contra oponentes envolvidos em combate corpo-a-corpo sem sofrer a penalidade de -4 na jogada de ataque.
Tiro Certo	Você é capaz de disparar precisos contra alvos próximos. Benefício: você recebe +1 em jogadas de ataque e dano com armas de ataque à distância contra alvos que estejam a até 9m.
Vitalidade	Você suporta mais ferimentos que outras pessoas. Benefício: você recebe 1 ponto de vida adicional por nível de personagem. Quando sobe de nível, os PV que recebe por este talento aumentam de acordo (vd inclusos).

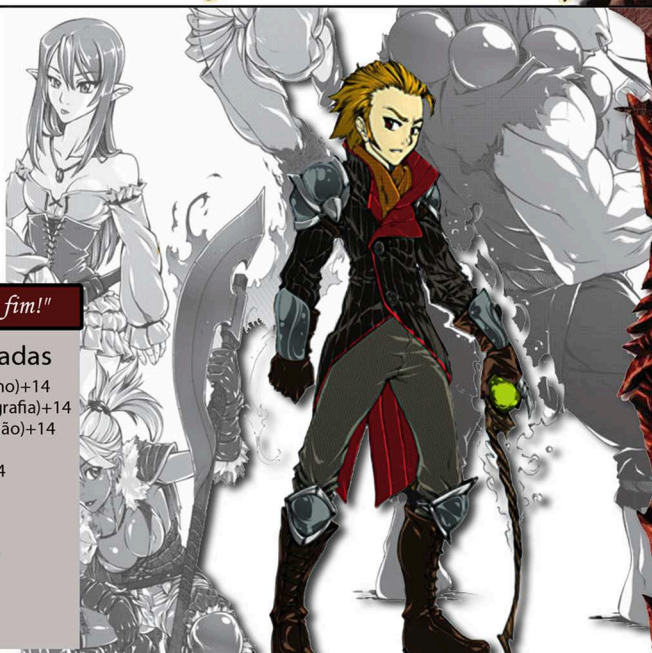
Magias Conhecidas

Magias Preparadas	0 - brilo, consorte, detetor magia, pendor, prestidigitação, 1º - darme, área escorregadia, arma mágica, armadura arcano, hipnotismo, identificação, imagem silenciosa, laque cromático, missas mágicas, toque chocante; 2º - aglidade do gato, crânio voador de Vidislav x3, invisibilidade, poeira ofuscante; 3º - desacomodamento, dissipar magia, relâmpago, sono profundo. — Mais detalhes sobre as magias no grimório.
Magias Conhecidas	PM: 31 CD: 15 + nível da magia. 3º - desacomodamento, dissipar magia, relâmpago, sono profundo. 2º - aglidade do gato, crânio voador de Vidislav x3, invisibilidade, poeira ofuscante; 1º - arma mágica, armadura arcano, imagem silenciosa, missas mágicas x3.

TORMENTA REG

Hert von Heidger

Humano/Mago 6º/Neutro



“Senhoras e Senhores, bem vindos ao maior espetáculo da terra.... o espetáculo do vosso fim!”

Atributos	Mod.	Resistências	Tamanho Médio	Perícias Treinadas
FOR	10	+0	Fort +6	Conhecimento(arcano)+14
CON	16	+3	Deslocamento 9m/6Quad.	Conhecimento(geografia)+14
AGI	16	+3	Refl +6	Conhecimento(religião)+14
INT	20	+4	Visão Normal	Enganação+10
SAB	8	-1	Vont +4	Identificar Magia +14
CAR	12	+1	C.A.	Iniciativa +6
			17	Ladinagem+12
				Ofício(alquimia)+14
				Ofício (apresentador de circo) +14
				Percepção +8

Pontos de Vida	43	Pontos de Magia	31
-----------------------	-----------	------------------------	-----------

Pontos de Ação	1	BBA Corpo a Corpo	+3	BBA Distância	+6
-----------------------	----------	-----------------------------	-----------	-------------------------	-----------

Ataques:
 Corpo-a-corpo:
 Cajado +3 (1d6+3);
 À distância:
 Besta leve obra-prima +7 (1d8+3, 19-20);
 Item de poder (cajado).

Equipamentos

- Anel da Proteção +1;
- Besta Leve (obra prima);
- Virotos 20x;
- Cajado;

Hert von Heidger é um enigma. Ninguém sabe ao certo de onde veio, para onde vai, ou se este é mesmo seu nome verdadeiro. Sempre que indagado sobre seu passado, conta uma história diferente — sem confirmar ou negar nenhuma narrativa anteriormente.

Uma de suas histórias mais frequentes diz que passou a infância no circo, onde aprendeu as artes do ilusionismo e dos jogos de azar. Ali ele também treinou o corpo, ganhando aspecto mais atlético e saudável que a maioria dos magos. Além disso, por tratar peças de armadura (puramente estéticas, sem oferecer qualquer proteção real, mas também não interferindo com a conjuração), por vezes ele é confundido com um guerreiro ou swashbuckler.

Ocasionalmente conta que deixou o circo por puro tédio, ou então que o circo pegou fogo, e ele teria sido o único sobrevivente; ou ainda, que ingressou na Academia Arcana, mas acabou expulso de lá.

Suas histórias são muitas, mas apenas uma ele confirma: ser aventureiro é muito mais divertido que circo, academias e outros lugares previsíveis.

Previsibilidade é muito chata. Ou não.

Tragos Raciais: Humano

- +2 em duas habilidades à escolha do jogador.
- +2 talentos adicionais à escolha do jogador.
- *Inclusos na ficha.

Anotações