

TORMENTA RPG

Ignis Ezzandria

Qareen/ Feiticeiro 6º / Caótico e Neutro

"Vamos ver que lindas chamas você podruz, quando eu te queimar até os ossos!"

Atributos		Mod.	Resistências	Tamanho Médio	Perícias Treinadas
FOR	10	+0	Fort +5	Deslocamento 9m/6Quad.	Conhecimento (arcano) +11
CON	14	+2	Refl +6		Conhecimento (nobreza) +11
AGI	16	+3	Vont +3	Visão Normal	Enganação +15
INT	14	+2	>(+3) Nivel; >(+3) Des; >Resistência Fogo 15	C.A. 16	Identificar Magia +15
SAB	6	-2			Iniciativa +6
CAR	22	+6			Percepção +1

Pontos de Vida 30

Pontos de Magia 24

+1 p/ magias de fogo.

Pontos de Ação 1

BBA
Corpo a Corpo

+4

BBA
Distância

+7

Ataques:
Corpo-a-corpo:
Adaga de Mitral (obra-prima) +4
(1d4+4, 18-20)

Equipamentos

-Adaga de Mitral (obra-prima);
-Trajes da Corte;

TORMENTA RPG

Talentos

Dominar Magia (Bola de Fogo)

Escolha uma magia. Você tem mais familiaridade com ela.

Benefício: o custo em PM para lançar a magia escolhida diminui em 1. O custo final aplica todos os modificadores, incluindo este talento e talentos relacionados. É no mínimo 1 PM.

Magias em Combate

Benefício: você não se desvia quando conjura uma magia.

Potencializar Magias

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Custo: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Benefício: +2 PM. Benefício quando você usa este talento.

Durante muito tempo, Ignis não sabia ser, na verdade, uma descendente de grandes seres elementais do fogo, provavelmente gênios. A mãe, da nobreza de Valkaria, morreu ainda durante o trabalho de parto, consumida por febres altíssimas. Cada pelos servos do palácio da família, foi completamente ignorada pelo pai e irmãos, até completar quinze anos. Nesse dia, seus poderes mágicos se manifestaram pela primeira vez quando ela, acidentalmente, incendiou o palácio. Ignis foi criada o centro das atenções — e nunca mais deixou de se-lo. Assim, após descobrir sua natureza qareen, fugiu de casa. Passou a ganhar a vida como aventureira mercenária.

Impulsiva, de temperamento forte e beleza exótica, Ignis parece ser uma louca perigosa que não segue regras, vivendo apenas pelo prazer infantil de incinerar inimigos e ver coisas queimarem. Não é uma pessoa ma- ligna, no entanto; depende do afeto daqueles a quem é próxima, sendo capaz de grandes atos de lealdade para com seus companheiros.

Magias de Feiticeiro Conhecidas

- 0 — detectar magia, globo de luz, miasma mágico, raios de fogo;
- 1 — arma mágica, amaldiçoar arcanos, ataque certeiro, cuscar mato, escudo arcano, miasma mágico, missis mágico, raios de arrefecimento;
- 2 — força do touro, raios ardentes;
- 3 — bola de fogo, toque vampírico, PM: 24 (+1 para magias de fogo).

Tragos Raciais: Qareen

- +4 Carisma, +2 Inteligência, -2 Sabedoria.
- +4 em testes de Identificar Magia.

Benefícios de Feiticeiro

- +4 em testes de Identificar Magia.
- +4 Carisma, +2 Inteligência, -2 Sabedoria.

Benefícios de Feiticeiro

- +4 em testes de Identificar Magia.
- +4 Carisma, +2 Inteligência, -2 Sabedoria.

Benefícios de Feiticeiro

- +4 em testes de Identificar Magia.
- +4 Carisma, +2 Inteligência, -2 Sabedoria.