

- Quem vez por dia, um adepto pode conjurar todos os truques (magias arcana de nível 0) presentes neste livro, como um feitiço de mesmo nível. No entanto, ele só pode conjurar estes truques quando outra pessoa pede.
- **Pequenos desejos:** Mesmo que não pertença a uma classe conjuradora, um adepto pode conjurar todos os truques (magias arcana de nível 0) presentes neste livro, como um feitiço de mesmo nível, sem gastar pontos de magia.
- Quem vez por dia, um adepto pode conjurar a magia (que tem tempo de conjuração normal). O adepto não tem a obrigação de conjurar magias contra a resistência de magia.
- Um combate, isso significa que o adepto deve conjurar a magia arcana a pedido de outra pessoa. Ele só pode usar essa habilidade se alinha tiver pelo menos 1 PM restante. "Fazer um desejo" só é permitido a magia livre.
- **Defesas:** Sempre que um adepto conjura uma magia arcana a pedido de outra pessoa, ele gasta 1 Ponto de magia (mínimo 1 PM). Ele só pode usar essa habilidade se alinha tiver pelo menos 1 PM restante. "Fazer um desejo" só é permitido a magia livre.
- **Outras peças:** Em combate, isso significa que o adepto deve conjurar a magia arcana a pedido de outra pessoa. Ele só pode usar essa habilidade se alinha tiver pelo menos 1 PM restante. "Fazer um desejo" só é permitido a magia livre.
- **4-4 muns testes de feitiçaria:** -2 Zabedotin.
- **+4 Garisma:** +2 Meléglina -2 Zabedotin.
- **Tragos Arcáis:** Qareen
- **Anotações:**

Mágicas de Feiticeiro Conchidias

3 — bala de fogos, topo de espuma: PM 24 (+1 para mágicas de fogo).

2 — fogos de morto-vivos ardentes.

1 — ameaça mágica, gás de fogo, topo de espuma: PM 24 (+1 para mágicas de fogo).

0 — efeitos mágicos: gás de fogo, topo de espuma: PM 24 (+1 para mágicas de fogo).

Louca perigosamente forte e beleza exótica, Ignis parece ser uma Impulsiva, de temperamento forte e beleza exótica, Ignis parece ser uma capaz de grandes atos de lealdade para com seus companheiros. Iígua, no entanto, depende do afeto das quatro esquinas de proxima, sendo de incinerarinhos e ver coisas queimarem. Não é uma pessoa ma-

garhar a vida como muitas outras mercenárias. Assim, após descobrir sua natureza qareen, fugiu de casa. Passou a entrar o centro das atenções — e nunca mais desejou deixar de sé-lo. Prometeu vez quando ela, acidentalmemente, incendiou o palácio! Ignis foi quinze anos. Nesse dia, suas poderes mágicos se manifestaram pela família, foi completamente ignorada pelo pai e irmãos, até completar dezenove anos. Ignis não sabia ser, na verdade, uma descendente de grandes seres elementais do fogo, provavelmente genios.

Durante muito tempo, Ignis não sabia ser, na verdade, uma descendente de grandes seres elementais do fogo, provavelmente genios.

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	Perícias Treinadas
FOR CON	10 14	+0 +2	Fort +5 Refl +6	Médio Deslocamento 9m/6Quad.
AGI INT	16 14	+3 +2	Vont +3 >(+3) Nivel; >(+3) Des; >Resistência Fogo 15	Visão Normal
SAB CAR	6 22	-2 +6	C.A. 16	

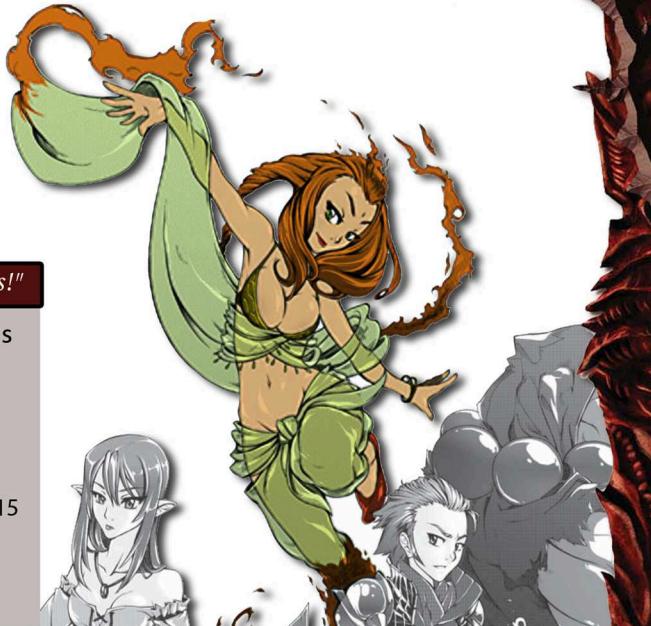
Pontos de Vida 30 **Pontos de Magia** 24

+1 p/ magias de fogo.

Pontos de Ação 1 **BBA** +4 **BBA** +7

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

TORMENTA



Equipamentos

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