



Gae-Ai "Rocks"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de piedra

ESPECIE

Hechicero 2

CLASE Y NIVEL

Animador

TRASFONDO

2

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+2

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

INTELIGENCIA

-1

9

PUNT

MODIFICADOR

0 -1 Salvación

CLASE
ARMADURA

12

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

14

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

2d6

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS

FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +4 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +6 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Garrote grande	+3	1d8 +1 cont.	A dos manos, Maestría Empujar

EQUIPO

- Paquete de explorador
- Colgante de diamante
- Laud
- Saquito de componentes
- Ropas de viaje
- Poción de curación
- Raciones
- Cantimplora
- 4 Piezas de oro

RASGOS Y ATRIBUTOS

- Gigante de piedra
- Constitución poderosa
- Linaje gigante
- Resistencia de la piedra
- Hechicero Nivel 2
- Conjuración buscador
- Conjuración potenciado
- Fuente de magia: 2 puntos de hechicería
- Hechicería innata
- Dotes:
- Músico

HABILIDADES

- | | |
|---|---|
| ☒ +4 Acrobacias | ☐ +1 Medicina |
| ☐ +1 Atletismo | ☐ -1 Naturaleza |
| ☐ -1 Conoc. Arcano | ☐ +1 Percepción |
| ☒ +6 Engaño | ☐ +1 Perspicacia |
| ☐ -1 Historia | ☒ +6 Persuasión |
| ☒ +6 Interpretación | ☐ -1 Religión |
| ☐ +4 Intimidación | ☐ +2 Sigilo |
| ☐ -1 Investigación | ☐ +1 Supervivencia |
| ☐ +2 Juego de Manos | ☐ +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Competencias:
- Armas sencillas, Instrumentos musicales
- Idiomas:
- Comun

Gae-Ai "Rocks"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Soy una mole de más de 2,3 metros, con piel gris como la roca con marcas oscuras de aspecto tribal como la mayoría de los Goliath, aunque por rebeldía llevo mi negro pelo largo a juego con mi frondosa barba. Aprovecho que la gente suele considerar a los de mi especie como primitivos para ir con poca ropa así es más cómodo unas buenas botas de viaje y un falda de batalla no necesito mas. Las únicas otras

APARIENCIA



APARIENCIA

Soy Gae-Ai, aunque entre los aventureros me conocen como "Rocks" (No consigo que nadie me llame nadie por ese nombre, pero algún día lo conseguiré, Rocks es mucho mas nombre de héroe que Gae-Ai). Nací en Urdia, una ciudad portuaria mediana tirando a pequeña, por donde pasa mucha gente, pero vive más bien poca. Creciendo ahí he visto muchas gentes diferentes y he escuchado muchas historias. Eso es lo que me empuja a hacerme aventurero, salir a la aventura, poner al servicio del bien mayor mis habilidades. Soy especial, tengo magia latiendo en mi sangre (aunque no sepa usarla muy bien), no iba a quedarme encerrado en esa jaula sin barrote que era Urdia, mi destino era salir al mundo, encontrar gentes con mi mismo sueño y dejar nuestra marca en la historia (Aunque madre lo considera solo una excusa para no estar trabajando en el puerto y padre cree que es por no tomarme en serio la música).

HISTORIA DEL PERSONAJE

- **Constitución poderosa:** Tienes ventaja en cualquier prueba de característica que hagas para poner fin al estado de agarrado. Además, al determinar tu capacidad de carga, cuentas como si tuvieras un tamaño una categoría superior.
- **Linaje gigante:** Desciendes de los gigantes. Elige uno de siguientes beneficios sobrenaturales que te concede tu linaje; podrás usar el beneficio elegido una vez igual a tu bonificador por competencia y recuperas todos los usos tras finalizar un descanso largo.
- **Resistencia de la piedra:** Cuando recibas daño, puedes usar una reacción para tirar 1d12. Suma tu modificador por Constitución al resultado y reduce el daño en ese total.
- **Músico:** Ganas competencia con tres instrumentos musicales de tu elección. Puedes tocar una canción alentadora tras un descanso corto o largo y dar inspiración heroica a quien te escuche.
- **Conjuro buscador:** Puedes gastar 1 punto de hechicería para repetir un ataque de conjuro fallido, usando el nuevo resultado. Puede combinarse con otra opción de metamagia en el mismo lanzamiento.
- **Conjuro potenciado:** Puede gastar 1 punto de hechicería para repetir hasta tantos dados de daño como tu modificador de Carisma (mín. 1) y quedarte con los nuevos resultados. Puede combinarse con otra metamagia en el mismo lanzamiento.
- **Fuente de magia:** Obtienes un número de puntos de hechicería igual a tu nivel de hechicero. Recuperas todos los puntos de hechicería gastados cuando terminas un descanso prolongado. En ningún caso puedes tener más puntos de hechicería de los que se indican para tu nivel.
- 2 puntos de hechicería
- **Hechicería innata:** Como acción adicional durante 1 minuto CD de conjuros aumenta en 1, ventaja en tiradas de ataques de conjuros de hechicero. Dos veces por descanso largo.

RASGOS

NOTAS ADICIONALES

gae-AI "Rocks"

NOMBRE DEL PERSONAJE

Hechicero

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

3
000

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

4
PREPARADOS

TRUCOS

4
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	1	Amistad	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	3 metros	S, M
Infundes amistad a un humanoide visible. Debe superar salvación de Sabiduría o quedará hechizado hasta que acabe el conjuro. Falla si no es humanoide, si luchas contra él o ya lo lanzaste en 24h. Termina si recibe daño o ataques. Al acabar, sabe que lo hechizaste.							
Truco	1	Estallido mágico	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas energía mágica contra una criatura u objeto dentro del alcance. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d8 de daño del tipo que elijas: ácido, frío, fuego, psíquico, relámpago, trueno o veneno. Con un 8, lanza un nuevo d8 al daño.							
Truco	1	Mano de mago	Conjuración	1 acción	1 minuto	9 metros	V, S
Una mano espectral aparece flotando. Puedes usar una acción de magia para controlarla, manipular un objeto, abrir una puerta, etc. Puedes moverla 9 metros cada vez que la usas. No puede atacar, activar objetos mágicos ni transportar más de 5 kg.							
Truco	1	Prestidigitación	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.							
☐	1	Armadura de mago	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.							
☐	1	Detectar magia	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.							
☐	1	Entender idiomas	Adivinación	1 acción (ritual)	1 hora	Personal	V, S, M
Mientras dure el conjuro, entiendes cualquier idioma hablado, signado o escrito que veas y toques. Leer una página requiere 1 minuto. No revela mensajes ocultos ni símbolos secretos.							
☐	1	Orbe cromático	Evocación	1 acción	Instantáneo	27 metros	V, S, M
Lanzas un orbe de energía del tipo que elijas (ácido, frío, fuego, relámpago, trueno o veneno) contra un objetivo dentro del alcance. Si aciertas, causa 3d8 de daño del tipo elegido. Si dos o más d8 muestran el mismo número, el orbe salta a otro objetivo a 9 metros, repitiendo ataque y daño.							