



Grazak StrongBeard

NOMBRE DEL PERSONAJE

Gigante de las nubes

ESPECIE

Mago 5

CLASE Y NIVEL

Erudito

TRASFONDO

5

NIVEL

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

+2

VELOCIDAD

10.5 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

11

FUERZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

+7 Salvación

CLASE
ARMADURA

13

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

37

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d6

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0
-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0
ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

+4 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +2 Salvación

CARISMA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

-1 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Bastón	+3	1d6 cont.	Maestría: Derribar, versátil

EQUIPO

- Herramientas de Calígrafo
- Ropas de viaje
- Bastón de las montañas (Foco Arcano)
- Cristal Arcano
- Mochila de viaje
- Saco de dormir resistente
- Cantimplora
- Monedas
- Paquete de explorador de mazmorras
- Capa de protección CA +1
- Libro de conjuros imperecedero
Componentes de la bolsita de conjuros al cinto:

10 GP de incienso (Find Familiar).
Una Diamante de 100GP (Identificar).
Un juego de huesos con Runas inscritas y marcas especiales con valor de 25 GP (Augurio)
Una Calabera atada con una cadena en una bolsa con grabados por valor de 300 GP (Summon Un-Dead)

Contador de monedas.

Cobre
0

Plata
0

RASGOS Y ATRIBUTOS

Gigante de las nubes:

- Constitución poderosa
- Forma grande
- Linaje gigante
- Excursión de las nubes

Mago Nivel 5:

- Académico
- Adepto en rituales
- Ampliar y sustituir un libro de conjuros
- Experto en adivinación
- Lanzamiento de conjuros
- Mejora de característica
- Memorizar conjuro
- Presagio: Tira dos d20
- Recuperación arcana
- Reemplazar el libro

Dotes:

- versado en un elemento (Fuego)
- Chispa de Fuego Mágico

HABILIDADES

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| 0 +2 Acrobacias | 0 +1 Medicina |
| 0 0 Atletismo | 0 +4 Naturaleza |
| +10 Conoc. Arcano | 0 +1 Percepción |
| -1 Engaño | 0 +1 Perspicacia |
| +7 Historia | 0 -1 Persuasión |
| -1 Interpretación | +7 Religión |
| -1 Intimidación | +2 Sigilo |
| +7 Investigación | +1 Supervivencia |
| +2 Juego de Manos | +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armas sencillas
Idiomas:
Común, y gigante

Grazak StrongBeard

NOMBRE DEL PERSONAJE

Grazak es una presencia imponente cuya piel pálida y ligeramente azulada está surcada por múltiples marcas naturales y tatuajes que forman complejas runas gigantes, las cuales parecen vibrar levemente cuando canaliza su magia.

APARIENCIA



APARIENCIA

Esta felizmente casado, con 3 hijos (dos niños y una niña) de los cuales dos de ellos ya son adultos, su esposa también tiene sus propias ambiciones trabajando para la ciudadela y por parte de su familia no han ocurrido desgracias, con lo cual tiene una familia totalmente funcional, y por ello una sorpresa en Faerum...

NOTAS ADICIONALES

Grazak nunca fue el típico goliath. Mientras los suyos, tocados por el legado de los gigantes de las nubes, perfeccionaban la fuerza física en las implacables y gélidas cumbres de la Espina del Mundo, él encontraba su verdadero poder en el conocimiento. Criado en los recónditos pasillos de una antigua y aislada ciudadela, Grazak dedicó décadas a ejercer como bibliotecario de sus inmensos y polvorientos archivos. Entre pergaminos marchitos, runas enanas y magia ancestral, se formó no solo como un erudito, sino como un mago capaz de tejer la urdimbre con la misma frialdad y precisión que los vientos de su hogar.

Su pacífica vida de estudio dio un giro el día que descubrió los diarios incompletos de su ancestro, el legendario sabio Torkuk StrongBeard. Torkuk había reunido una colección de tomos de sabiduría arcana e histórica de valor incalculable, pero según los registros, la colección fue fragmentada siglos atrás y sus volúmenes terminaron

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.
- **Forma grande:** A partir del nivel 5 de personaje, puedes cambiar de tamaño a grande como acción adicional si estás en un lugar lo bastante espacioso. Esta transformación dura 10 minutos o hasta que le pongas fin (no requiere acción). Durante ese tiempo, tendrás ventaja en las pruebas de Fuerza y tu velocidad aún...
- **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.
- **Excursión de las nubes:** Como acción adicional, te teletransportas mágicamente hasta 9 metros a un espacio sin ocupar que puedas ver.
- **Versado en un elemento (Fuego):** Aumenta Inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1 (máx. 20). Ignoras resistencias a un tipo de daño elegido (ácido, frío, fuego, relámpago o trueno) y cuando obtengas un 1 en el daño de un conjuro con ese tipo de daño, trátalo como un 2. Dote repetible con diferente tipo de daño.
- **Chispa de Fuego Mágico:** Obtienes los siguientes beneficios. Absorción Mágica. Una vez por turno, cuando recibas daño de un conjuro o efecto mágico, reduces el daño total recibido en 1d4. No puedes usar este beneficio si tienes la condición incapacitado. Llama de Fuego Mágico. Aprendes el truco Llama sagrada. La Inte...
- **Académico:** Mientras estudiabas magia, también te especializaste en otro campo. Elige una de las siguientes habilidades en la que tengas competencia: Conocimiento arcano, Historia, Investigación, Medicina, Naturaleza o Religión. Ganas pericia en la habilidad elegida.
- **Adepto en rituales:** Puedes lanzar de forma ritual cualquier conjuro de mago que figure en tu libro de conjuros y esté marcado como "ritual". No necesitas tenerlo preparado, pero debes leerlo del libro para lanzarlo de esta forma.
- **Ampliar y sustituir un libro de conjuros:** Puedes copiar conjuros a tu libro con un costo de 2 h y 60 po por cada nivel del conjuro. Puedes copiar un conjuro de tu libro en otro libro. Solo necesitas dedicar 1 hora e invertir 10 po por cada nivel del conjuro copiado.
- **Experto en adivinación:** Elige dos conjuros de mago de la escuela de adivinación de nivel 2 o inferior y añádelos a tu libro de conjuros sin coste.
- **Lanzamiento de conjuros:** Puedes lanzar conjuros arcanos utilizando tu inteligencia. Tienes un libro de conjuros con los conjuros que conoces, excepto los trucos, que conoces de memoria. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Int + tu nivel de mago. Para lanzar un conjuro debes gastar un espacio de conjuro (salvo trucos).
- **Mejora de característica:** Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- **Memorizar conjuro:** Tras finalizar un descanso corto, puedes estudiar tu libro de conjuros y sustituir un conjuro de mago de nivel 1 o superior que tengas preparado con tu rasgo Lanzamiento de conjuros por otro de nivel 1 o superior del libro.
- **Presagio:** Al terminar un descanso largo, tira 2d20 y guarda los resultados. Puedes sustituir una tirada de d20 tuya o de una criatura visible por uno de esos valores, una vez por turno y antes de tirar. Cada resultado se usa una sola vez y se pierde al acabar el siguiente descanso largo.
- Tira dos d20
- **Recuperación arcana:** Tras un descanso corto, el mago puede recuperar espacios de conjuro gastados cuya suma de niveles sea igual o menor a la mitad de su nivel (redondeando hacia arriba), sin superar nivel 5. Solo puede usarse una vez por descanso largo.
- **Reemplazar el libro:** Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

3

OOO

NIVEL 3

2

OO

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

CONJUROS

9

PREPARADOS

TRUCOS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d6 de daño de fuego. Los objetos inflamables a los que acierte el conjuro empezarán a arder si nadie los lleva o viste. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	18 metros	V
Fragmentas la mente del objetivo que deberá superar una TS INT o recibirá 1d6 de daño psíquico y resta 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	9 metros	S, M
Creas un sonido o la imagen de un objeto dentro del alcance. Una criatura puede descubrir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra tu CD de conjuros. El sonido puede variar en volumen o forma; la imagen ocupa hasta un cubo de 1.5 metros y no produce otros efectos sensoriales.						
	Truco <u>Llama sagrada</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un fulgor de llamas desciende sobre una criatura que puedas ver dentro del alcance. El objetivo deberá superar una TS DES o sufrirá 1d8 de daño radiante. No podrá beneficiarse de la cobertura media o tres cuartos en esta tirada. El daño aumenta 1d8 en los niveles 5, 11 y 17.						
	Truco <u>Mano de mago</u>	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.						
☐	1 <u>Armadura de mago</u>	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 <u>Detectar magia</u>	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 <u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 30 metros, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
☐	1 <u>Entender idiomas</u>	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 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reaccionas, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐	1 <u>Identificar</u>	Ilusionismo	1 minuto (ritual)	Instantáneo	Toque	S, M
Tocas un objeto mágico para aprender sus propiedades, modo de uso, necesidad de sintonización para usarlo y cargas restantes, si las tiene. También descubres el conjuro que le afecte o que lo ha creado. Si tocas una criatura, aprendes qué conjuros le afectan en ese momento.						
☐	1 <u>Proyectil mágico</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Creas tres dardos (+1 por cada nivel de conjuro por encima de 1) brillantes de fuerza mágica. Cada dardo alcanza a una criatura de tu elección que puedas ver dentro del alcance. Cada dardo inflige 1d4 + 1 daño de fuerza.						
☐	2 <u>Augurio</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Instantáneo	Personal	V, S, M
Recibes un augurio de una entidad de otro mundo sobre el resultado de una acción específica que planeas realizar en los 30 minutos siguientes. El DM debe elegir como augurio "Fortuna", "desdicha", "Fortuna y desdicha" o "Indiferencia". Si se lanza el conjuro más veces pueden salir lecturas al azar.						
☐	2 <u>Clavo mental</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 hora	36 metros	S
Insertas una púa psíquica en la mente de una criatura a alcance. Debe hacer TS SAB: si falla, recibe 3d8 psíquico (mitad si acierta) y conoces su ubicación hasta que acabe el conjuro, sin poder ocultarse ni beneficiarse de invisibilidad mientras esté en tu mismo plano.						
☐	2 <u>Imagen múltiple</u>	Ilusionismo	1 acción	1 minuto	Personal	V, S
Creas 3 duplicados de ti que te imitan. Cuanto te acierten una tirada de ataque, lanza 1d6 por cada uno de tus duplicados restantes. Si cualquier resultado es de 3 o más, uno de los duplicados recibe el ataque y es destruido. El conjuro acaba si son destruidos los tres.						
☐	2 <u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Conjuras dagas giratorias en un cubo de 1.5 metros. Las criaturas dentro sufren 4d4 de daño cortante. También reciben daño al entrar, terminar su turno o si el cubo entra en su espacio. En turnos posteriores puedes mover el cubo hasta 9 metros con una acción. Aumenta en 2d4 por encima de 2.						
☐	2 <u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐	2 <u>Rayo abrasador</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Lanzas tres rayos de fuego hacia objetivos dentro del alcance. Puedes lanzárselo a un objetivo o a varios. Haz un ataque de conjuro a distancia por cada rayo. Si impactas, el objetivo recibe 2d6 de daño de fuego. Creas un rayo adicional por cada nivel por encima de 2.						
☐	2 <u>Telaraña</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	18 metros	V, S, M
Creas una masa de telarañas pegajosas que llena un cubo de 6 metros. La zona se considera ligeramente oscura y terreno difícil. Cada criatura que empieza su turno en la telaraña o que entra debe superar una TS de Destreza o quedar atrapada. Para liberarse, es necesario superar una prueba de Fuerza.						
☐	3 <u>Bola de fuego</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	45 metros	V, S, M
Un rayo brillante surge de ti y explota en un estallido de llamas. Las criaturas en una esfera de 6 metros de radio hacen una TS de Destreza: si fallan, reciben 8d6 puntos de daño por fuego y si tienen éxito, la mitad. El daño aumenta 1d6 por cada nivel por encima de 3.						
☐	3 <u>Don de lenguas</u>	Adivinación	1 acción	1 hora	Toque	V, M
Este conjuro permite a la criatura que toques comprender cualquier idioma hablado que oiga o lengua de signos que vea. Asimismo, cuando el objetivo se comunica oralmente o mediante signos, cualquier criatura que conozca al menos un idioma podrá entenderlo si lo escucha hablar o lo ve signar.						
☐	3 <u>Patrón hipnótico</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 9 metros. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						