

## MILJIHAN

NOMBRE DEL PERSONAJE



### HISTORIA

Cuando los svirfneblins te encontraron, las bestias de tu alrededor parecían ignorarte, devorando los cadáveres de tu alrededor mientras tu gorgojeabas en solitario. Eras solo un bebé trasladado por alguna razón en aquella caravana de fórmigos. No había señal de ninguna reina, quizás huyó con los supervivientes, pero poco importa ya.

Los gnomos de las profundidades te criaron y trataron como a un igual, en un tiempo asombroso para ellos ya habías aprendido lo necesario para valerte por ti mismo en el Vajra, si es que alguien puede aprender eso en algún momento. Sin embargo te cuesta mucho abrirte a la gente, quizás por lo poco acostumbrado que estás en socializar al pasar tantas temporadas solo en campo abierto y cuando lo haces suele ser en forma de bromas, chistes y canciones que la gente no comprende.

Lamentas el día en el que te asociaste con Piertelien, un contrabandista que te embaucó para ayudarlo durante algún tiempo haciendo creer que ayudabas a la comunidad. Lo descubriste tarde, meses más tarde, cuando sus fechorías dejaban claras pruebas de que tu estabas involucrado. A pesar de tus explicaciones, fuiste expulsado. Esperas que algún día puedas redimir tus acciones y regresar con aquellos que consideras tu familia y amigos.

# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

**MILJIHAN**

**1**

NOMBRE DEL PERSONAJE  
**Explorador**  
CLASE  
**Formigo**  
RAZA

**Criminal**  
TRASFONDO  
**Legal Bueno**  
ALINEAMIENTO

NOMBRE DEL JUGADOR  
  
PUNTOS DE EXPERIENCIA

**FUE**  
**+2**

**15**

**DES**  
**+2**

**14**

**CON**  
**0**

**10**

**INT**  
**+2**

**14**

**SAB**  
**+2**

**14**

**CAR**  
**-1**

**8**

**INSPIRACIÓN**

**+2 BONO DE COMPETENCIA**

TIRADAS DE SALVACIÓN

- **+4** Fuerza
- **+4** Destreza
- **0** Constitución
- **+2** Inteligencia
- **+2** Sabiduría
- **-1** Carisma

HABILIDADES

- **+2** Acrobacias(Des)
- **+2** Arcanos(Int)
- **+4** Atletismo (Fue)
- **-1** Engaño (Car)
- **+2** Historia (Int)
- **-1** Interpretación(Car)
- **-1** Intimidación(Car)
- **+2** Investigación (Int)
- **+4** Juego de Manos(Des)
- **+2** Medicina(Sab)
- **+2** Naturaleza(Int)
- **+4** Percepción (Sab)
- **+2** Perspicacia(Sab)
- **-1** Persuasión(Car)
- **+2** Religión(Int)
- **+4** Sigilo (Des)
- **+4** Supervivencia (Sab)
- **+2** Trato con Animales(Sab)

**14 SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)**

**EQUIPO**

Cota de escamas, espada corta, escudo, arco largo, carcaj, pack de explorador, flechas (20), set de herramientas de ladrón, palanca, ropa común, bolsa de cinto

PC

PP

PE

10

PO

PPT

**17**

CLASE DE ARMADURA

**+2**

INICIATIVA

**30**

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE D10

Total 1

MÁX  
**12**

ACTUALES  
TEMPORALES

**12**

**OTRAS COMPETENCIAS**

- Armadura ligera, armadura intermedia, escudos.  
- Armas sencillas, armas marciales.  
-

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Las rimas y los juegos de palabras salen de mi boca con facilidad, tengo vocación de bardo.

**IDEALES**

A pesar de todo lo hecho hasta ahora, es posible enmendar los errores y conseguir el perdón

**VÍNCULOS**

Un colgante es el único recuerdo que tengo de mi familia, a la que nunca he conocido.

**DEFECTOS**

No puedo dejar tirado a un compañero, por muy peligrosa que sea la situación.

**IDIOMAS**

Común, fórmigo, morlock

**ATAQUES Y CONJUROS**

NOMBRE	BON.ATQ	DAÑO/TIPO
Espada corta	+4	1D6+2

Arco largo	+4	1D8+2
------------	----	-------

Munición (distancia 150/600), pesada, dos manos

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

- Velocidad excavando 15 pies.
- Visión en la oscuridad 60 pies.
- piel quitinosa (ver en notas).
- Cavatuneles. Puedes excavar a través de tierra virgen no mágica.
- Imitación (ver en notas).
- Enemigo predilecto: monstruosidades (ver notas).
- Explorador de la naturaleza: montañas (ver en notas)



# EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA  
DE CONJUROS

EXPLORADOR

+2

CARACTERÍSTICA  
DE LANZAMIENTO

12

SALVACIÓN DE  
CONJURO

+4

BONIFICADOR DE  
ATAQUE DE CONJURO

0

TRUCOS

1

GASTADOS

TOTALES

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES



#### NOTAS

- Visión en la oscuridad. Al estar acostumbrado a la vida subterránea, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

- Piel quitinosa. Mientras no lleves armadura, tu CA es igual a 11 + tu modificador por Destreza. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra ácido y eres resistente al daño por ácido.

- Orientación infalible. Nunca te pierdes en un área interior, ya sea natural o no, y recuerdas a la perfección el camino seguido.

- Imitación. Cuando realices una acción de ataque con un arma con la que no tengas competencia, puedes usar una acción adicional para atacar como si sí la tuvieras. Tienes que poder ver a alguien competente combatir con esa misma arma para poder realizar la acción. También se considera que tienes competencia con cualquier herramienta si puedes ver a alguien competente utilizándola en ese momento.

- Enemigo predilecto. Tienes una experiencia notable estudiando, rastreando, cazando e incluso hablando con un cierto tipo de enemigo. Elige un tipo de enemigo predilecto: (monstruosidades). Tienes ventaja en las pruebas de Supervivencia para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de Inteligencia para recordar información sobre ellos.

Cuando consigues este rasgo, también aprendes un idioma de tu elección que hablen tus enemigos predilectos, si es que hablan alguno.

- Explorador de la naturaleza. Estás especialmente familiarizado con un tipo de entorno natural y eres experto viajando y sobreviviendo en tales regiones. Elige un tipo de terreno predilecto: (montaña) Cuando hagas una prueba de Inteligencia o de Sabiduría relacionada con tu terreno predilecto, tu bonificador por competencia se multiplica por 2 si estás usando una habilidad con la que tienes competencia.

Si viajas durante una hora o más por tu terreno predilecto, consigues los siguientes beneficios:

- El terreno difícil no reduce la velocidad de tu grupo de viaje.

- Tu grupo no puede perderse, salvo por medios mágicos.

- Incluso si estás haciendo otra actividad mientras viajas, sigues estando alerta ante el peligro.

- Si viajas solo, puedes moverte con sigilo a un ritmo normal.

- Cuando buscas comida, encuentras el doble de la comida que encontrarías normalmente.

- Cuando rastreas a criaturas, puedes saber su número exacto, su tamaño y cuánto tiempo hace que pasaron por la zona.

- Rasgo: Amigos poco recomendables

Durante tu vida como criminal te has rodeado de lo peor de la sociedad y has aprendido a moverte entre ellos. Por muy distinta que una ciudad sea de otra, los de tu clase suelen estar presentes y tú sabes cómo encontrarlos. En cualquier ciudad en la que estés, y dedicando el número de horas o días que el director de juego crea conveniente, puedes contratar los servicios de criminales a cambio de un buen pago o acceder al mercado negro, donde adquirir toda clase de contrabando, como venenos.

#### HISTORIA DE CAMPAÑA