



Volhvangar Pielturquesa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador 6

CLASE Y NIVEL

Semiorco

ESPECIE

Explorador de vajra

TRASFONDO

Caótico neutral

ALINEAMIENTO

Dargonath

JUGADOR

14000

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+3

16

CONSTITUCIÓN

+2

14

INTELIGENCIA

+4

19

SABIDURÍA

+2

14

CARISMA

+2

15

- Fuerza +6
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia +4
- Sabiduría +2
- Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Acrobacias +3
- Arcanos +4
- Atletismo +6
- Engañar +2
- Historia +7
- Interpretación +2
- Intimidar +5
- Investigación +4
- Juego de Manos +3
- Medicina +2
- Naturaleza +4
- Percepción +2
- Perspicacia +5
- Persuasión +2
- Religión +4
- Sigilo +6
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +2

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+3

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+3

INICIATIVA

30

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 65

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 60/10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Silbido	+6	1d6 +3 perforante
Cuchilla	+6	1d6 +3 perforante
Grito Certero -Ar...	+7	1d8 +4 perforante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

- Cota de escamas robusta del explorador molón CA 14
- Abrefácil - Cacharros de latrocinio
- Topográficas de la representación cartográfica
- Kit de escalada
- Estuche de cuero
- Mapa región vajra
- Ropa de viajero
- Bienes del Explorador Tapiokar
- Diadema del Intelecto: inteligencia 19 mientras se lleva puesta.

EQUIPO

Todo lo que pueda cargar se viene conmigo. No me gusta dejar atrás nada que pueda tener algún valor.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Descubrimiento. Nada me llena más que saber que soy la primera persona en explorar esa caverna (neutral).

IDEALES

Mis incursiones en vajra siempre han estado respaldadas por un grupo de magos interesados en mis descubrimientos.

VÍNCULOS

Tengo asumido que cualquier trabajo puede ser el último, por lo que vivo siempre al máximo. No me arrepentiré de nada al morir.

DEFECTOS

- Semiorco:
- Visión en la oscuridad
 - Ataques salvajes
 - Resistencia implacable
 - Idiomas
- Explorador Nivel 6:
- Ataque adicional
 - Combate con dos armas
 - Conciencia primigenia
 - Enemigo predilecto
 - Explorador de la naturaleza: Segundo terreno predilecto
 - Lanzamiento de conjuros
 - Moverse con cautela

RASGOS Y ATRIBUTOS

12

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Herramientas de cartógrafo, Herramientas de ladrón

Idiomas:

Común, trasgo, enano, morlock

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Volvhangar Pielturquesa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Un tipo esbelto y atlético, de casi seis pies de altura, sus brazos fibrosos destacan por los intrincados tatuajes que los recorren dibujando volutas y espirales que se entrecruzan. El pelo, negro y abundante, lo lleva largo y suele recogerlo en distintas trenzas; desde hace algún tiempo se adorna la cabeza con joyas y abalorios imbricados entre el cabello. Le gusta vestir ropas de calidad, y utilizar herramientas de buena factura. Su ascendente orco se ha refinado mucho al mezclarse con la parte humana y le confiere cierto atractivo salvaje.

APARIENCIA



APARIENCIA

Terrenos predilectos: bosque, montaña.
Enemigos predilectos: nivel 1 duérgar, morlocks; nivel 6 no-muertos.
Objeto mágico poco común: Diadema del Entendimiento.
En una de sus incursiones en una cámara olvidada de vajra, encontró unas joyas de adorno para la cabeza que conforman una especie de diadema; mientras las lleva puestas, le otorgan un valor fijo de inteligencia de 14. Eso ha motivado un gran cambio en Volvhangar, que le ha permitido realizar mejores trabajos y ganar mayor influencia y posición en los últimos tiempos.

NOTAS ADICIONALES

-Es ese de allí - señaló el desdentado parroquiano con la mano con la que sujetaba la sucia jarra de cerveza. Salpicaduras de espuma cayeron en la erosionada mesa de madera. -¿veis a ese pielverde con esas joyas y abalorios en el pelo? Ese es el que llaman Volvhangar Pielturquesa.
El kitsune y el humano dirigieron unas miradas furtivas en dirección a la gran mesa que presidía una zona elevada de la taberna. Unos humanos fornidos de aspecto marcial, un mida y dos draconidos dialogaban con cierta vehemencia, aunque el bullicio del local impedía escuchar de lo que hablaban. Junto a ellos, varias mujeres hermosas se reían con las historias que un semi-orco de aspecto atlético y atractivo parecía estar narrando con todo lujo de detalles.

- Según él la piel se le ha coloreado así porque ha pasado mucho tiempo en las Selvas Azules de Zefiria, pero

HISTORIA DEL PERSONAJE

► **Visión en la oscuridad:** Gracias a tu sangre orca, 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.

► **Ataques salvajes:** Cuando saques un crítico en un ataque con un arma cuerpo a cuerpo, puedes volver a tirar uno de los dados de daño del arma y añadirlo al daño adicional del golpe crítico.

► **Resistencia implacable:** Cuando tus puntos de golpe se reducen a 0 pero no mueres inmediatamente, puedes quedarte con 1 punto de golpe. No puedes volver a utilizar esta característica hasta que completes un descanso prolongado.

► **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir común y orco. El orco es un idioma áspero, chirriante y con consonantes duras. No tiene grafía propia, se escribe con la grafía enana.

► **Ataque adicional:** Puedes atacar dos veces en lugar de una cuando realices una acción de ataque durante tu turno.

► **Combate con dos armas:** Cuando luchas con dos armas, puedes añadir tu modificador por característica al daño del segundo ataque.

► **Conciencia primigenia:** Puedes usar tu acción y gastar un espacio de conjuro de explorador. Durante 1 minuto/nivel de conjuro, puedes sentir si estas criaturas están presentes a menos de 1 milla de ti (o 6 millas en terreno predilecto): aberraciones, celestiales, dragones, elementales, fatas, infernales y no muertos.

► **Enemigo predilecto:** En los niveles 1, 6 y 14 eliges un enemigo predilecto. Tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Supervivencia) para rastrear a tus enemigos predilectos, así como en las pruebas de inteligencia para recordar información sobre ellos. También aprendes un idioma a tu elección que hablen tus enemigos.

► **Explorador de la naturaleza:** En los niveles 1, 6 y 14 consigues un terreno predilecto. Al hacer una prueba de inteligencia o Sabiduría relacionada con uno de ellos, tu bonus de competencia se duplica. Al viajar una hora o más por ellos, consigues ventajas adicionales sin penalización por terreno difícil, no te pierdes y más.
- Segundo terreno predilecto

► **Lanzamiento de conjuros:** Has aprendido cómo usar la esencia mágica de la naturaleza para lanzar conjuros, del mismo modo que lo hacen los druidas.

► **Moverse con cautela:** Tienes ventaja en todas las tiradas de salvación contra trampas no mágicas. También recibes competencia con herramientas de ladrón.

RASGOS

Volhvangar Pielturquesa

NOMBRE DEL PERSONAJE

Explorador

CLASE SORTÍLEGA

Sabiduría

CARACTERÍSTICA MÁGICA

13

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+5

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

4

OOOO

NIVEL 2

2

OO

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	Alarma	Abjuración	1 minuto (ritual)	8 horas	30 pies	V, S, M
Activas una alarma contra intrusos en una puerta, ventana o área de no más de 20 pies cúbicos. Una alarma, mental o audible, te alerta cuando una criatura Diminuta o mayor toca o entra en el área protegida. Puedes designar qué criaturas no activan la alarma.							
<input type="checkbox"/>	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a $1d8/nivel$ de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
<input type="checkbox"/>	2	Localizar objeto	Adivinación	1 acción	Concentración 10 minutos	Personal	V, S, M
Describe un objeto que te sea familiar. Sientes la dirección en la que se encuentra, siempre y cuando esté a 1000 pies o menos de ti. Si el objeto se mueve, sabes la dirección. Un obstáculo de plomo bloquearía el conjuro. También puede localizar el objeto más cercano de un tipo en particular.							
<input type="checkbox"/>	2	Pasar sin dejar rastro	Abjuración	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S, M
Un velo de sombras y silencio os oculta a ti y a tus compañeros. Mientras dura el conjuro, tú y todas las criaturas que elijas a 30 pies o menos de ti tienen un bonificador de +10 a las pruebas de Destreza (Sigilo), solo se las puede rastrear con magia y no dejan huellas u otras marcas de su paso.							