

**FUERZA**  
+2  
15

**DESTREZA**  
+2  
15

**CONSTITUCIÓN**  
+2  
15

**INTELIGENCIA**  
+1  
13

**SABIDURÍA**  
+1  
13

**CARISMA**  
+2  
15

**TIRADAS DE SALVACIÓN**

- Fuerza +6
- Destreza +6
- Constitución +2
- Inteligencia +1
- Sabiduría +5
- Carisma +2

**HABILIDADES**

- Acrobacias +2
- Arcanos +1
- Atletismo +6
- Engañar +6
- Historia +1
- Interpretación +2
- Intimidar +6
- Investigación +1
- Juego de Manos +2
- Medicina +1
- Naturaleza +5
- Percepción +5
- Perspicacia +1
- Persuasión +2
- Religión +1
- Sigilo +2
- Supervivencia +5
- Trato con Animales +1

**INSPIRACIÓN**

+4 **BONIFICADOR DE COMPETENCIA**

16 **CA**      +2 **INICIATIVA**      30 **VELOCIDAD**

Puntos de Golpe Máximos 83

**PUNTOS DE GOLPE ACTUALES**

**PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES**

Total 9d10

**DADOS DE GOLPE**

ÉXITOS ○○○  
FALLOS ○○○

**SALVACIONES DE MUERTE**

**ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS**

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
"Alacrán II"	+6	1d8 +2 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +2 cortante
Hacha de mano	+6	1d6 +2 cortante
"Gina"	+6	1d8 +2 perforante
"Gunqir"	+2	1d8 +2 cortante

15 **SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA**

**Competencias:**  
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo  
- Herramientas de artesano

**Idiomas:**  
Común

**OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS**

**EQUIPO**

- Escudo de hierro CA 2
- Cuero tachonado CA 12
- Cuero CA 11
- Pack de explorador de mazmorra
- Paquete de explorador
- Virotes de ballesta estándar

En cuanto a personalidad, Kharz es una persona que suele tener una sonrisa en la cara. Siempre intentará echar una mano a quien lo necesite (siempre que pueda hacer algo), y es agradable y cercano con la mayoría de la gente, y es muy afectuoso con sus amigos y su familia. Para él, los vínculos de ese tipo le hacen sentirse tranquilo y tener fortaleza. También se le puede añadir que, siempre que pueda, intenta ser carismático.

**RASGOS DE PERSONALIDAD**

Amistad ; Lealtad ; Honor ; Humildad ; Comprensión  
Estos son algunos de los valores que posee el Aventurero de herencia dracónica.

**IDEALES**

\* Su padre adoptivo, Kommrus Luduntz. \* Sus tíos adoptivos, que son Waqar "Drakebane" Baldarson, Zoe Architzi y Berta Cooper. \* Su hermano y socio co-fundador, Leeshekru "Liz" KommKrat, «Salamandra». Junto a él fundó la sociedad «Dragon's Honour». \* Su amigo y

**VÍNCULOS**

\* A veces se llega a confiar demasiado y subestima a sus contrincantes. \* A veces, cuando lo provocan hasta sacarle de sus casillas, Kharz desata su faceta violenta (bastante más exagerada que la de su hermano). Sin embargo, al cegarse en el enfado es algo más vulnerable pues no está tan atento. \*

**DEFECTOS**

**Explorador Nivel 3:**

- Arote de colosos
- Combate en armas arrojadizas
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

**Guerrero Nivel 6:**

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional: 2 ataques
- Ataque de arremetida
- Ataque de desarme
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Parada
- Superioridad en combate: 4d8 dados de superioridad
- Tomar aliento

**Dotas:**

- Piel de dragón
- Cazador Experimentado
- Resiliente

**RASGOS Y ATRIBUTOS**

Kharz tiene el aspecto de un joven hombre adulto. Su cabello es negro, y suele lucirlo con una media melena, aunque de vez en cuando se ha hecho una coleta. Sus ojos son de color miel. Recientemente, una cicatriz vertical recorre el lado izquierdo de su cara. Presenta barba que parece de un par de días, pero que en realidad se cuida (tanto como se la puede cuidar un guerrero errante). Su cuerpo es de constitución algo delgada, pero es fuerte y resistente, resultado de una vida dedicada, principalmente, a la cacería de monstruos. Pesa cerca de 78 kg y mide 176 de alto. Aun así, presenta unas capacidades físicas bastante portentosas por su mestizaje. Lo más "raro" que puede distinguirse en su cuerpo son los tatuajes gemelos que presenta sobre el dorso de las manos y todo el antebrazo, que representan garras, y los dos de su espalda, enfrentados, que representan alas.

APARIENCIA



APARIENCIA

\* La cicatriz vertical que recorre el ojo izquierdo del bajo dragonante fue producida por un Likho, una aterradora criatura que enfrentó hará ya un tiempo. No sabe exactamente por qué, a pesar de estar curada, la cicatriz le duele de vez en cuando, y la intensidad del dolor va cambiando en función de factores que aún desconoce.

\* Actualmente, tiene de montura un caballo llamado Klaus. En su juventud, montaba un ejemplar de saurio similar al Allosaurus, aunque de menor tamaño.

\* Tomó el apodo de «**Petirrojo**» por acuerdo con su hermano al crear su asociación, la «**Dragon's onour**».

\* Es diestro, aunque puede llegar a manejar armas con ambas manos.

\* Su ballesta, «Gina», lleva el nombre de su "ex".

\*\*\*Érase una vez... Cuando soñar servía de algo.\*\*\*

Kharonn nació en los años del fin de una terrible guerra, un conflicto que había sacudido los cimientos de casi toda nación sedminoniana. No conoció a sus verdaderos padres, pero eso no le hizo exento del calor y cariño de una familia. Muchos dirían que esa sería la familia más estrafalaria habida y por haber en todo confin. Pero a la par de su excentricidad, van el amor y la calidez que tuvo el joven de ojos miel.

Kharz ha vivido casi toda la vida en Messindria, un continente que está localizado al Sur de Claiheron (el continente donde se encuentran, entre otros, la gran mayoría de los Reinos de los Hombres). Concretamente, vivió en la nación oriental del continente: la llamada República de Yuclassan. Bañada por el Gran Mar de

HISTORIA DEL PERSONAJE

▶ **Piel de dragón:** Manifiestas escamas y garras que recuerdan a tus ancestros dracónicos

▶ **Cazador Experimentado:** Al encontrarte con una criatura puedes hacer una tirada de Sabiduría (Supervivencia) y una de Sabiduría (Percepción) para determinar el mejor método para enfrentarte a esta. La tirada debe igualar o superar la CA de la criatura y si ya has visto esta antes haces las pruebas con ventaja. Si supe...

▶ **Resiliente:** Elige una característica. Tu puntuación aumenta en 1, hasta un máximo de 20 y obtienes competencia en las Tiradas de Salvación de la característica elegida.

▶ **Azote de colosos:** Cuando impactes a una criatura con un ataque de arma, la criatura recibe daño adicional igual a 1d8 si tenía menos de sus puntos de golpe máximos. Solo puedes infligir este daño adicional una vez por turno.

▶ **Combate en armas arrojadas:** Puedes lanzar un arma que tenga la capacidad arrojada como parte de tu ataque con ese arma. Además cuando haces un ataque a distancia con un arma arrojada ganas +2 a la tirada de daño.

▶ **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 10 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.  
- Primer 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. Tu característica para lanzar conjuros es la Sabiduría. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro.

▶ **Acción súbita:** Puedes esforzarte más allá de tus límites habituales durante un momento. En tu turno, puedes realizar una acción más aparte de tu acción normal y acción adicional habituales. Una vez uses este rasgo, debes completar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.  
- 1 vez / descanso

▶ **Ataque adicional:** Puedes atacar más de una vez cuando realices la acción de ataque durante tu turno.  
- 2 ataques

▶ **Ataque de arremetida:** Cuando haces un ataque con arma cuerpo a cuerpo en tu turno, puedes gastar un dado de superioridad para incrementar el rango de ese ataque en 5 pies. Si impactas, añades el dado de superioridad a tirada de daño del ataque.

▶ **Ataque de desarme:** Tras golpear con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad en un intento de desarmar al objetivo, forzándolo a soltar un arma de tu elección que esté sujetando. Añade tu dado de superioridad a la tirada de daño del ataque, y el objetivo debe superar una TS de Fuerza o el arma caerá.

▶ **Duelo:** Cuando solo empuñas un arma cuerpo a cuerpo en una mano, ganas un bonificador de +2 a las tiradas de daño que hagas con ella.

▶ **Estudiante de guerra:** En el nivel 3 ganas competencia con un tipo de herramientas de artesano de tu elección.

▶ **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para reducir el daño un número igual a la tirada de tu dado de superioridad + tu modificador de Destreza.

▶ **Superioridad en combate:** Dispones de un número de dados de superioridad, que puedes utilizar para activar maniobras. Se recuperan tras un descanso corto o prolongado. La CD para las TS de las maniobras es igual a 8 + bonus competencia + mod de Fuerza o Destreza (a tu elección).  
- 4d8 dados de superioridad

▶ **Tomar aliento:** Durante tu turno, puedes usar una acción adicional para recuperar un número de puntos de golpe igual a 1d10 + tu nivel de guerrero. Una vez uses este rasgo, debes terminar un descanso corto o largo antes de poder usarlo otra vez.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS