

FUERZA

+3

16

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

+2

15

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

13

CARISMA

+2

15

- ☒ Fuerza +8
☒ Destreza +7
☐ Constitución +2
☐ Inteligencia +2
☒ Sabiduría +6
☐ Carisma +2

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ Acrobacias +2
☐ Arcanos +2
☒ Atletismo +8
☒ Engañar +7
☐ Historia +2
☐ Interpretación +2
☒ Intimidar +7
☐ Investigación +2
☐ Juego de Manos +2
☐ Medicina +1
☒ Naturaleza +7
☒ Percepción +6
☐ Perspicacia +1
☐ Persuasión +2
☐ Religión +2
☐ Sigilo +2
☒ Supervivencia +6
☐ Trato con Animales +1

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+5

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

16

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 143

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 15d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS 000

FALLOS 000

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
"Dragonsbane"	+8	1d8 +3 cortante
Hacha de mano	+8	1d6 +3 cortante
Hacha de mano	+8	1d6 +3 cortante
"Gina"	+7	1d8 +2 perforante
"Gunqrir"	+3	1d8 +3 cortante

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

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

EQUIPO

[[REHACER]] 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 Nalgar "Drakebane" Baldarson, Zoe Architz 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 5:

- Ataque adicional
- Azote de colosos
- Combate en armas arrojadas
- Conciencia primigenia
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza Primer terreno predilecto
- Lanzamiento de conjuros

Guerrero Nivel 10:

- Acción súbita: 1 vez / descanso
- Ataque adicional 2 ataques
- Ataque amenazante
- Ataque de arremetida
- Ataque de desarme
- Ataque en finta
- Ataque táctico
- Conoce a tu enemigo
- Contraataque
- Duelo
- Estudiante de guerra
- Indomable: 1 vez / descanso
- Parada
- Superioridad en combate: 5d10 dados de superioridad
- Tomar aliento

Dotes:

- Piel de dragón
- Alas de dragón
- Cazador Experimentado
- Resiliente

RASGOS Y ATRIBUTOS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

16

Competencias:

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

Idiomas:

Común

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Kharonn "Kharz" Komm..

NOMBRE DEL PERSONAJE

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 90 kg y mide 181 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 hipogrifo, pues su caballo Klaus murió. 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 estratálaria habida y por haber en todo confín. 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 Clatheron (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 draconicos

► **Alas de dragón:** Te brotan unas alas draconianas en tu espalda.

► **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.

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

► **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, fata, 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 amenazante:** Cuando impactas a una criatura con un ataque con arma, puedes gastar un dado de superioridad para intentar asustar al objetivo. Añade el dado a la tirada de daño, y el objetivo debe hacer una TS de Sabiduría. Si falla la tirada, el objetivo estará asustado hasta el final de tu siguiente turno.

► **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 la 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.

► **Ataque en finta:** Gasta un dado de superioridad y usa una acción adicional en tu turno para fingir, escogiendo a una criatura que esté a 5 pies o menos de ti como objetivo. Tienes ventaja en la siguiente tirada de ataque contra esa criatura. Si el ataque impacta, añade el dado de superioridad a la tirada de daño.

► **Ataque táctico:** Tras impactar a una criatura con un ataque con arma, gasta un dado de superioridad, añádelo a la tirada de daño y escoge una criatura amistosa que pueda verte o escucharte. Podrá usar su reacción para moverse hasta la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad de la criatura atacada.

► **Conoce a tu enemigo:** Si dedicas al menos 1 minuto a observar o interactuar, fuera de combate, a otra criatura, puedes obtener información de las características relativas a las tuyas (igual, inferior o mayor a ti): Fuerza, Destreza, Constitución, CA, PG, niveles totales de clase y niveles de clase de Guerrero.

► **Contraataque:** Cuando una criatura falla un ataque cuerpo a cuerpo contra ti, puedes usar tu reacción y gastar un dado de superioridad para realizar un ataque cuerpo a cuerpo de arma contra la criatura. Si golpeas, añade el dado de superioridad a la tirada de daño del ataque.

► **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.

► **Indomable:** Puedes repetir las tiradas de salvación que falles, aunque debes usar el nuevo resultado. No puedes volver a usar este rasgo hasta que no acabes un descanso prolongado.
- 1 vez / descanso

► **Parada:** Cuando una criatura te hace daño con un ataque cuerpo a cuerpo, puedes usar tu reacción y gastar

NOTAS ADICIONALES

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

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

**CD SALVACIÓN
CONJUROS**

**BONIF. ATAQUE
CONJUROS**

NIVEL 1

4

○○○○

NIVEL 2

2

00

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

4

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Burla dañina</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Insultas mágicamente a una criatura, que debe superar una TS de Sabiduría o sufrir 1d4 puntos de daño psíquico y tener desventaja en la siguiente tirada de ataque. El daño aumenta a nivel 5 (2d4), a nivel 11 (3d4) y a nivel 17 (4d4).						
	Truco <u>Estallido de espadas</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	Personal	V
Creas momentáneamente un círculo de espadas espectrales que gira a tu alrededor. Todas las criaturas dentro de tu alcance (salvo tú) deberán superar una tirada de salvación de Destreza o recibirán 1d6 de daño de fuerza						
☐	1 <u>Marca del cazador</u>	Adivinación	1 acción adicional	Concentración 1 hora	90 pies	V
Marca místicamente como tu presa a una criatura. Tus ataques con arma al objetivo infligen 1d6 puntos de daño adicional y tienes ventaja en las pruebas de Sabiduría (Percepción y Supervivencia) para encontrarlo. Si sus PG se reducen a 0, puedes marcar otra criatura con una acción adicional.						