

KOHAKU

BÁRBARO **3**

ASCENDENCIA Humano (lfrit)	BAGAJE Preso (militar)
JUGADOR LostXD	ALINEAMIENTO -
IDIOMAS	
EDAD 22	EXPERIENCIA
VELOCIDAD 25 pies	PERCEPCIÓN +8

PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

FUERZA	MODIFICADOR	DESTREZA	MODIFICADOR	CONSTITUCIÓN	MODIFICADOR
FUE 18	+4	DES 14	+2	CON 16	+3
INTELIGENCIA	MODIFICADOR	SABIDURÍA	MODIFICADOR	CARISMA	MODIFICADOR
INT 7	-2	SAB 12	+1	CAR 12	+1

HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +2	INT -2	INT -2
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE +11 EX	CAR +1	CAR +1
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR +1	CAR +6 EN	DES +2
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +1	SAB +1	INT -2
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB +1	INT +3 EN	DES +2
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +3 EN	SAB +1	

ATAQUES

DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
ACTUALES 56 MÁXIMOS	17 SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
FOR EX +10		REF EN +7		VOL EX +8	

COMPETENCIAS CON EQUIPO

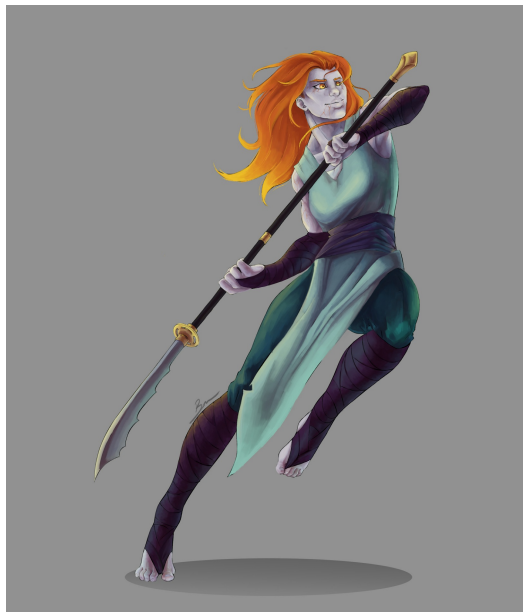
ENTRENADO Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura
EXPERTO
MAESTRO
LEGENDARIO

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

APARIENCIA



HISTORIA DEL PERSONAJE

EQUIPO

NOTAS

DOTES

RECUPÉRATE Reduces en 1 tu condición de asustado y haces una salvación de Fortaleza para recuperarte del estado de mareado como si hubieras gastado una acción vomitando; con un fallo reduces en 1 el valor de tu estado de mareado, en 2 con un éxito o en 3 con un éxito crítico.

APTITUDES DE ASCENDENCIA

RESISTENCIA AL FUEGO Ganas resistencia al fuego igual a la mitad de tu nivel (mínimo 1) y consideras que los efectos de calor ambiental son un paso menos severos (el calor increíble se convierte en extremo, el calor extremo se convierte en severo, y así sucesivamente).

RASGOS DE CLASE

DENEGAR VENTAJA A tus enemigos les cuesta atravesar tus defensas. No estás desprevenido ante criaturas ocultas, no detectadas o que te flanquean de tu mismo nivel o inferior, o bien ante criaturas de tu nivel o superior que utilizan ataque sorpresa. Sin embargo, siguen pudiendo ayudar a sus aliados a flanquearte.

INSTINTO DE DRAGÓN Convocas la furia de un poderoso dragón, que te permite manifestar aptitudes increíbles. Quizá tu cultura adora la majestad dracónica, obtuviste tu conexión bebiendo sangre de dragón o bañándote en ella o después de ver cómo un dragón merodeador arrasaba tu poblado.

DOTES

CARGA REPENTINA Da dos Zancadas. Si acabas tu movimiento a distancia de cuerpo a cuerpo de por lo menos un enemigo, puedes llevar a cabo un Golpe cuerpo a cuerpo contra dicho enemigo. Puedes usar Carga repentina mientras excavas, trepas, vuelas o nadas en lugar de dar Zancadas si tienes ese movimiento.

DUREZA Puedes resistir más castigo que la mayoría antes de sucumbir. Aumenta tus Puntos de Golpe máximos en tantos puntos como tu nivel. La CD de las pruebas de recuperación es igual a 9 + el valor de tu estado de moribundo (pág. 459).

FURIA Accedes a tu energía interior y entras en furia. Obtienes tantos PG temporales como tu nivel + tu mod. de Constitución. Dura 1 minuto, hasta que no hay enemigos a los que puedas percibir o hasta que quedas inconsciente. Obtienes: 2 daño adicional con golpes c.c., -1 a la CA, no te puedes concentrar.

INTIMIDACIÓN RÁPIDA Puedes intimidar a otros con tan sólo unas pocas implicaciones bien elegidas. Puedes Intimidar a una criatura después de 1 asalto de conversación en lugar de 1 minuto. Sigues sin poder Intimidar a una criatura en mitad del combate o sin haber entablado conversación.

LUCHADOR TITÁNICO Puedes intentar Desarmar, Agarrar, Empujar o Derribar a criaturas de hasta dos tamaños superiores al tuyo, o hasta tres tamaños superiores al tuyo si tienes el nivel legendario en Atletismo.

OJOS DE ASCUAS Los personajes con esta dote pueden ver con claridad en condiciones de poca luz, o con total oscuridad si su ascendencia ya tiene visión en condiciones de poca luz.