

# KOHAKU

BÁRBARO **4**

ASCENDENCIA Humano (lfrit) BAGAJE Preso (militar)  
 JUGADOR LostXD ALINEAMIENTO -  
 IDIOMAS  
 EDAD 22 EXPERIENCIA  
 VELOCIDAD 25 pies PERCEPCIÓN +9

## PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICA

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

## HABILIDADES

ACROBACIAS	ARCANOS	ARTESANÍA
DES +2	INT -2	INT -2
ATLETISMO	DIPLOMACIA	ENGAÑO
FUE +12 EX	CAR +1	CAR +1
INTERPRETACIÓN	INTIMIDACIÓN	LATROCINIO
CAR +1	CAR +7 EN	DES +2
MEDICINA	NATURALEZA	OCULTISMO
SAB +1	SAB +1	INT -2
RELIGIÓN	SABER	SIGILO
SAB +1	INT +4 EN	DES +2
SOCIEDAD	SUPERVIVENCIA	
INT +4 EN	SAB +1	

## ATAQUES

**KATANA** ➤ +10 a impactar. **1d6 +4** de daño Cor (A dos manos, Letal, Poco común, Versátil Per)

**GRAN HACHA** ➤ +10 a impactar. **1d12 +5** de daño Cor (Barrido)

## DEFENSAS

PUNTOS DE GOLPE	CLASE DE ARMADURA	ESCUDO
<b>72</b>	<b>18</b>	
ACTUALES MÁXIMOS	SIN ARMADURA	CA DUREZA PG (UR) / ACTUAL

## TIRADAS DE SALVACIÓN

FORTALEZA	MODIFICADOR	REFLEJOS	MODIFICADOR	VOLUNTAD	MODIFICADOR
<b>FOR</b>	EX	<b>REF</b>	EN	<b>VOL</b>	EX
	+11		+8		+9

## COMPETENCIAS CON EQUIPO

**ENTRENADO** Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Ataques sin arma, Defensa sin armadura

**EXPERTO**

**MAESTRO**

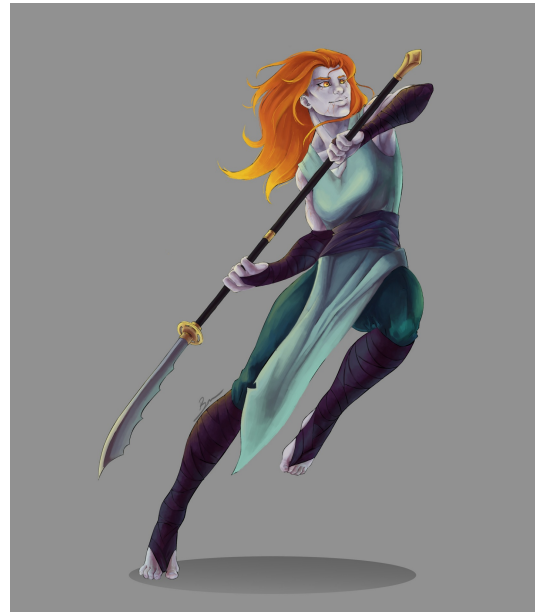
**LEGENDARIO**

Tinacia



El Culto del Sol Hueco

## APARIENCIA



## HISTORIA DEL PERSONAJE

## EQUIPO

83 MO



## NOTAS

## DOTES

**MOVIMIENTO RÁPIDO** Tu furia es un frenesí de movimientos rápidos. Cuando entras en furia, obtienes un bonificador de +10 pies (+3 m) por estatus a tu Velocidad.

**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.

**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.

**MIRADA INTIMIDANTE** Puedes Desmoralizar con una sola mirada. Cuando lo haces, Desmoralizar pierde el rasgo auditivo y obtiene el visual, y no sufres penalizador alguno si la criatura no entiende tu idioma.