

KITH

Clase de personaje de "Peligro en el Planeta Púrpura" traducida por Asram

eres un úrsido gigante con profundas creencias en un mundo extremadamente delicado. Producto de siglos de deformada crianza y cruel experimentación bajo el desconcertante sol, eres un casi imparable ingenio de destrucción. No toleras a los cobardes, traidores, o débiles. Cortar, sangrar, quebrar y aplastar, son capaces de sacar fuerza de tú interior cuando otros se rendirían. Llevado al limite estás dispuesto a morir por tus creencias... pero es mejor matarlos a ellos.

Puntos de golpe: los kith obtienen 1d10 puntos de golpe cada nivel.

Entrenamiento con armas: un kith esta entrenado en el uso de estas armas cuerpo a cuerpo: daga, espada corta, espada larga, espadón, garrote, hacha de batalla, hachuela, lanza, martillo de guerra y maza. Un kith es además entrenado en el uso del arco corto, honda y jabalina. Con armaduras más pesadas que cuero, un Kith sufre un incremento de 3 en la Penalización por la armadura, la penalización de una cota de escamas sería -7, y llevando una armadura completa de -11.

Alineamiento: la sociedad Kith cultiva la absoluta y servil obediencia. Los kith que eligen el exilio sobre la devoción ciega deben hacerlo por una buena razón. Los kith legales son guiados por místicas visiones incuestionables. Los kith de alineamiento neutral y caótico son exiliados que han rechazado una vida de ciega obediencia, prefiriendo escoger su propio destino.

Supervivientes del yermo: Cada kith que sobrevive a la adolescencia ha aprendido habilidades necesarias para sobrevivir en el yermo. Los kith reconocen inmediatamente hongos venenosos o agua contaminada. Mientras en el exterior, los kith reciben una bonificación igual a su nivel cuando rastrean o detectan trampas y enemigos escondidos.

Fuerza de voluntad: los kith triunfan dónde otras criaturas sucumben al miedo, al agotamiento y al dolor. Los kith más fuerte son aquellos impulsados por una indomable voluntad y salvaje determinación.

Un kith puede ganar bonificaciones gastando Personalidad, como sigue: los kith tiran un dado ardiente cuando gasta Personalidad. El dado ardiente está indicado en la tabla de clase del kith a continuación. por cada punto de Personalidad gastado, tira un dado y añade el resultado a a una sola tirada. Por ejemplo, un kith de segundo nivel quema 2 puntos de Personalidad recibe + 2d3 a añadir a una sola tirada. Estas puntos puede ser utilizado para tiradas de ataque o en tiradas de daño, pruebas de Fuerza o tiradas de salvación de Fortaleza. Además, los kith heridos pueden quemar Personalidad para recuperar puntos de golpe perdidos.



La puntuación de Personalidad de un kith es restaurada cada noche en un número de puntos igual a su nivel. Está no puede superar su puntuación máxima de Personalidad natural. Por ejemplo, un kith de 1er nivel que comienza con una puntuación de Personalidad de 11 y quema 3 puntos de Personalidad, agrega 3d2 a una tirada de daño, matando su enemigo. Su Personalidad es ahora 8. Cómo el kith es de 1er nivel, su puntuación de Personalidad será restaurado en 1 punto a la mañana siguiente, llegando hasta 9. A continuación, 1 punto adicional será restaurado a la siguiendo mañana, subiendo de nuevo a 10. La puntuación de Personalidad del kith no puede incrementarse por encima de su máximo natural de 11.

Suerte: a nivel 1, el modificado de Suerte de un kith se aplica a tiradas de ataque con jabalinas, lanzas y hachas. El modificador quedará fijado en su valor inicial, incluso si la puntuación de Suerte del kith cambia.

Idiomas: a nivel cero, un kith automáticamente sabe común planetario (Kith). Un kith puede aprender un idioma adicional por cada punto de su modificador por Inteligencia, como se describe en el Apéndice I, pero no puede aprender cualquier idioma de “fuera del planeta” hasta tener contacto con un orador del mismo.

Dado de acción: los kith reciben un segundo dado de acción a nivel 5. Los kith siempre invierten su dado de acción en ataques.

NOTA DEL JUEZ: QUEMAR PERSONALIDAD

A primera vista, Fuerza de Voluntad podría parecer propensa al abuso. Es lógico pensar que un kith podría quemar toda su Personalidad, y luego simplemente optar por no hablar en entornos sociales hasta haberse recuperado. Después de todo, si él no abre su boca, no hay posibilidad de cagarla, ¿verdad?

Los diseñadores imploran al juez que recuerde momentos de su propio vida, cuando un malhumorado silencio cambia todo el estado de ánimo de una habitación, creando momentos incómodos y emociones a flor de piel sin la menor respiración. De hecho, guerras enteras se han librado debido al silencio.

La presencia de un kith no es diferente. Sus compañeros encontrarán imposible que se haga caso omiso de la inmensa máquina de guerra que echa humo silenciosamente en el rincón. Diplomáticos y reyes hará una pausa y mirarán de reojo, los comerciantes atrancarán sus puertas y las madres se darán prisa en sacar a sus niños fuera de la calle, cuando un kith simplemente opta por “estar en silencio.”

Cada vez que un kith con 6 puntos de Personalidad o menos esta presente en una interacción social, realiza una tirada de Personalidad (resultado del d20 igual o menor que la Personalidad). Si el kith tiene éxito, oculta su feral y violenta naturaleza. sin embargo, si la tirada falla, la Interacción va terriblemente mal de cualquier manera tortuosa que decida el juez.

El silencio de un kith no puede protegerlo. Todo esto, y él apestan a matadero.

TABLA 1-1: KITH

Nivel	Ataque	Dado de crítico /Tabla	Rango de amenaza	Dado de acción	Dado ardiente	Ref	Fort	Vol
1	+1	1d10/III	19-20	1d20	d2	+1	+1	+0
2	+2	1d12/III	19-20	1d20	d3	+1	+2	+0
3	+3	1d14/III	19-20	1d20	d4	+1	+2	+1
4	+4	1d16/IV	19-20	1d20	d5	+2	+3	+1
5	+5	1d20/IV	19-20	1d20+1d14	d6	+2	+3	+2
6	+6	1d24/V	18-20	1d20+1d16	d7	+2	+4	+2
7	+7	1d30/V	18-20	1d20+1d20	d8	+3	+4	+3
8	+8	1d30/V	18-20	1d20+1d20	d10	+3	+5	+3
9	+9	2d20/V	18-20	1d20+1d20	d12	+4	+5	+4
10	+10	2d20/V	18-20	1d20+1d20+1d14	d14	+4	+6	+4

TABLA 1-2: TÍTULOS DE LOS KITH

Nivel	Título según alineamiento	
	Legal	Caótico y Neutral
1	Gusano	Alejado
2	Caminante lejano	Exiliado
3	Asesino	Proscrito
4	Campeón	Ilegal
5	Destructor	Intocable



KITH COMO PERSONAJES JUGADORES

Con la bendición del juez, los jugadores pueden llevar un PJ kith. Los personajes kith de nivel 0 usan las mismas reglas del manual básico, pero tiran en la siguiente tabla de Ocupaciones Kith. Ten en cuenta que cada una de estas ocupaciones es un papel secundario del PJ en la banda de guerra; todos los kith son, ante todo, soldados al servicio de sus maestros divinos.

OCUPACIONES KITH

1d24	Ocupación	Arma	Equipamiento
1	Explorador	Garrote	Capa de piel
2	Cazador	Arco corto	6 flechas
3	Rastreador	Garrote	Gribb adiestrado
4	Cosechador de setas	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	4 trozos de setas
5	Esclavo	Garrote	Cadena
6	Escudero	Garrote	Escudo
7	Cortador de rocas	Hacha de piedra (igual que hachuela)	Herramientas de piedra
8	Armero	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	Paquete de huesos y 30' de tendones
9	Curtidor	Desollador de pedernal (igual que daga)	Paquete de pieles
10	Berserker	Hacha de batalla	Capa de piel de Strekleon
11	Carnicero	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	Trozo de carne
12	Cartógrafo	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	Piel delgada y tinta
13	Rebelde	Garrote	1 semana de raciones de setas
14	Profeta	Bastón	Cráneo sagrado
15	Oficial de intendencia	Espada corta	Armadura de cuero
16	Entintador de heridas	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	Aguja y tinta
17	Cavador	Pala (igual que garrote)	Fragmento de piedra verde
18	Místico	Bastón	Dado de runas
19	Sellador de heridas	Cuchillo de pedernal (igual que daga)	Fajo de vendas
20	Portaestandarte	Espada corta	Estandarte de guerra
21	Histus (guerrero verde)	Lanza	Bolsa de cuero con dientes de la suerte
22	Lanzador de jabalina	3 jabalinas	Escudo pequeño
23	Torturador	Martillo	Fajo de ganchos y cuchillas
24	Verdugo	Espadón	Cinturón de cráneos

