

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-2

7

CARISMA

-1

8

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza 0
- Destreza +4
- Constitución -1
- Inteligencia -1
- Sabiduría -2
- Carisma -1

HABILIDADES

- Acrobacias +2
- Arcanos -1
- Atletismo -2
- Engañar +1
- Historia -1
- Interpretación -1
- Intimidar -1
- Investigación -1
- Juego de Manos +2
- Medicina -2
- Naturaleza -1
- Percepción -2
- Perspicacia -2
- Persuasión -1
- Religión +1
- Sigilo +4
- Supervivencia -2
- Trato con Animales 0

INSPIRACIÓN

+2 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12 CA +2 INICIATIVA 30 VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos 4

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Daga	+4	1d4 +2 perforante
Honda	+4	1d4 +2 contundente

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

Calcry!!!

VÍNCULOS

DEFECTOS

8 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo

Idiomas:
Común, dracónico

RASGOS Y ATRIBUTOS

Kobold:
- Edad
- Alineamiento
- Tamaño
- velocidad
- Visión en la oscuridad
- Humillarse, Arrastrarse y Suplicar
- Atacar en Manada
- Sensibilidad a la Luz Solar
- Idiomas

Explorador Nivel 1:
- Enemigo predilecto
- Explorador de la naturaleza: Primer terreno predilecto

Rasgos personalizados:
- Enemigo predilecto: dragones/as
- Terreno predilecto: ciudadelas



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Edad:** Los kobolds alcanzan la edad adulta a los 6 años y pueden vivir hasta 120 años, pero rara vez lo hacen.
- ▶ **Alineamiento:** Los kobolds son fundamentalmente egoístas, lo que los hace malvados, mientras su dependencia de la fuerza de su grupo provoca que tiendan a ser legales.
- ▶ **Tamaño:** Los kobolds miden entre 2 y 3 pies de alto y pesan entre 25 y 35 libras. Tu tamaño es Pequeño.
- ▶ **Velocidad:** Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
- ▶ **Visión en la oscuridad:** Eres capaz de ver hasta 60 pies con luz tenue como si hubiera luz brillante y además, esa misma distancia en la oscuridad como si se tratara de luz tenue. Eso sí, no puedes distinguir colores en la oscuridad, solo tonos de gris.
- ▶ **Humillarse, Arrastrarse y Suplicar:** Como acción en tu turno, puedes arrastrarte patéticamente para distraer a los enemigos cercanos. Hasta el final de tu próximo turno, tus aliados obtienen ventaja en las tiradas de ataque contra enemigos situados a 10 pies o menos de ti que puedan verte. Una vez uses este atributo, no podrás volver a usarlo.
- ▶ **Atacar en Manada:** Cuentas con ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de tus aliados que no esté incapacitado se encuentra a 5 pies o menos del objetivo.
- ▶ **Sensibilidad a la Luz Solar:** Tienes desventaja en las tiradas de ataque y las pruebas de Sabiduría (Percepción) que dependen de la vista cuando tú, el objetivo de tu ataque o lo que sea que intentas percibir estéis bajo la luz directa del sol.
- ▶ **Idiomas:** Puedes hablar, leer y escribir en común y dracónico.
- ▶ **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
- ▶ **Enemigo predilecto dragones/as:**
- ▶ **Terreno predilecto ciudadelas:**

NOTAS ADICIONALES

RASGOS