

FUERZA

-2

7

DESTREZA

+2

15

CONSTITUCIÓN

-1

9

INTELIGENCIA

-1

8

SABIDURÍA

-2

7

CARISMA

-1

8

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ 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

HABILIDADES

INSPIRACIÓN

+2

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

12

CA

+2

INICIATIVA

30

VELOCIDAD
(PIES)

Puntos de Golpe Máximos 4

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 1d10

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES
DE MUERTE

NOMBRE

Daga
Honda

BONIF.

+4

+4

DAÑO/TIPO

1d4 +2 perforante

1d4 +2 contundente

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

8

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

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

Idiomas:

Común, dracónico

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

Calcryll

VÍNCULOS

DEFECTOS

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: ciudadela

RASGOS Y ATRIBUTOS



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...
- ▶ 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: