

Kovold vulgar del bosque (BRI-N1-R5-DP8%)



“Grrr!!”

Un kobold enemigo – Incurción en las cavernas de Faras

Se dice que algún hechicero taimado en el pasado, logro traer a estos pobladores solhukoides del plano del caos en algún momento, ahora ellos aparecen espontáneamente de la osamenta desgraciada de algún infante solhuktha abandonado antes o después de nacer, se cree que esta osamenta es el portal para su aparición si es que nadie la encuentra o no obtiene una adecuada sepultura, también se dice que aquellos que son abatidos por estas desalmadas, viciosas e insanas criaturas, penaran durante mucho tiempo en la zona del asesinato, estas criaturas tienen un aspecto reptiloide, un hocico prominente y los ojos reptilianos, portan armas primitivas y por lo general habitan lugares tan lúgubres como los usados para deshacerse de los despojos, poco a poco se van aglutinando. **Nombre de pila:** Kovoldn vulgar del bosque (*Pron: Cobold vulgar del bosque*). **Procedencia:** Cavernas del bosque templado. **Ambiente:** Viven en lugares subterráneos, húmedos, oscuros y lúgubres, libres de la luz del día, generalmente en minas abandonadas, ruinas o rincones muy oscuros del bosque. **Abolengo:** Kovoldn del bosque. **Sociedad:** Viven como una tribu violenta, sedentaria pero muy territorialistas, cazan todo ser viviente que pulule en la noche o en las profundidades de las cavernas por sus territorios. **Dieta:** Comen carne fresca, suelen comportarse como carroñeros pero no es muy usual. **Actividades:** Son territorialistas y gruperos, cuando se convencen de que sus víctimas pueden ser derrotadas, atacan sin piedad ni descanso, son ladronzuelos curiosos y desalmados, atacan por baratijas o por el simple hecho de demostrar a los viajeros de las cavernas que ellos mandan y odian a los viajeros nacidos de padres auténticos. **Combate:** Es normal subestimarlos por su estatura y debilidad pero suelen ser dignos rivales más que todo por su número, usan muy hábilmente sus lanzas para atravesar salvajemente a sus enemigos. **Tesoros:** No recolectan mayor tesoro que las osamentas de sus víctimas, con ellas se hacen armamento muy precario, lo que los malvivientes aventureros podrían llamar tesoro, lanzas con huesos afilados, dagas de hueso, armaduras de hueso, Etc. Los más son cadáveres apestosos y putrefactos. **Nombre completo:** Solhukthæ kovold vulgar bandido del bosque. **Condición:** PNJ común. **Categoría:** BRI. **N:** N1. **R:** R5. **C:** C3. **DP:** 8%. **Especie:** Solhukthæ. **Subspecie:** Solhukthæ kobold vulgar. **Nombre hadesiano:** Reptilo agresivo animal vivo reptiloide thæoide aderocaverno kovold. **Raza:** Común. **Casta:** De los vivos. **Naturaleza actual:** Animal. **Cepa:** Común, animalista, cavernícola y subterráneo (2·6·1·4). **LIN:** De estirpe media común, de familia sencilla, de ocupación obreros y de recursos inexistentes. (6·6·3·1). **XP ceder:** 4XP. **Estatura:** 0.35t. **Peso:** 0.335p. **Edad:** 14u. **Grado:** G4. **Sexo:** Hermafrodita. **FAMgen:** 0 (FAMpos10 FAMneg10). **Bonificador por fama:** 0% **Deidad:** Nor (Semidios del caos de los reptiles). **Alineación:** Neutral. **Lugar de origen:** Un vínculo maligno entre el plano del caos y la osamenta desgraciada de un infante en algún botadero. **Aspecto y color:** Negros (Ojos) Gris clara (Piel) Grises claros (Tentáculos) Líquida negra (Sangre) Blanquecinos y flexibles (Huesos) Gris y común (Carne). **SENs:** 5.5N (Vista) 5.5N (Oído) 7.5N (Olfato) 5.5N (Tacto) 5.5N (Gusto). **SENbon:** 25% **SENatr:** Sentidos inquietos (ATR) Sentido alerta (ATR). **SENamp:** Infrapercepción (AMP). **CRCs:** FUE 61/45 CON 107/93 DES 91/79 SAB 70/56 INT 70/50 CAR 70/56 ENE 36/16 MOR 38/24 MOV 98/77 VAN 70/56 LIV 70/52 ACE 80/73. **SubCRCs:** FUEvit100 FUEarr22 FUEpot22 FUEpre100 FUEtra100 FUESos100 CONres100 CONinm100 CONvis100 CONreg100 CONasi100 CONcol142 DESman100 DESape100 DESmot100 DEScor100 DEScom100 DESlar46

SABmem100 SABedu100 SABmag100 SABdiv100 SABmil100 SABcul10 INTaph10 INTapr100 INTidi10 INTmag100 INTtest100 INTpsi100 CARapa10 CARlid10 CARcau100 CARrea100 CARlea100 CARest100 ENEata100 ENEdef100 ENEmen4 ENEmag4 ENEdiv4 ENEmas4 MORind100 MORgru6 MORrep55 MORreg6 MORagr55 MORatr6 MOVcar100 MOVsal100 MOVpir100 MOVesc100 MOVEva100 MOVasa88 VANpre10 VANver100 VANapa100 VANlid100 VANmen10 VANest100 LIVfis200 LIVsom200 LIVeso5 LIVult5 LIVpar5 LIVpsi5 ACEarr20 ACEpre200 ACEcor20 ACEest20 ACEsim200 ACEcom20. **ASs:** Abrir 59% Acampar 51% Acicalarse 42% Afanar 63% Agilidad 71% Agredir 64% Aguantar 73% Agudizar 35% Alertar 70% Alertismo 54% Alinearse 71% Alistarse 45% Alzar 73% Analizar 35% Anudar 73% Apresurar 52% Aproximar 41% Arrebatar 64% Arrojar 40% Aturdir 62% Auxiliar 41% Balancearse 61% Bloquear 57% Brincar 71% Buscar 31% Calcular 45% Captar 62% Centrar 55% Cocinar 51% Comparar 36% Complicar 32% Concentrarse 43% Conectar 50% Conversar 42% Coquetear 42% Curar 51% Dañar 41% Descifrar 41% Describir 41% Desdenar 41% Desplazarse 56% Disfrazarse 42% Elocuencia 41% Empujar 17% Engañar 42% Engullir 57% Escabullirse 66% Escondarse 65% Escudriñar 72% Esquivar 61% Estimar 41% Esculcar 46% Explicar 41% Fingir 33% Fortaleza 69% Forzar 14% Golpear 47% Inmovilizar 14% Inspeccionar 41% Intimidar 29% Intuir 42% Jalar 17% Manipular 65% Meditar 40% Memorizar 32% Montar 46% Obstruir 16% Patrullar 70% Percibir 45% Pilotar 50% Preparar 51% Recargar 71% Recoger 82% Reconocer 41% Recordar 59% Recuperarse 81% Reflejos 61% Relajarse 22% Representar 85% Retosar 54% Rezar 27% Soportar 72% Sujetar 24% Sujetarse 64% Supervivencia 41% Teorizar 45% Tino 43% Tocar 70% Tregar 39% Usar 60% Valorar 41% Vigilar 49% Voluntad 47% Zafarse 62%. **INV:** Lanza común de hueso (INVaof-N1#1) Daga común de hueso (INVaof-N1#1) Armadura de hombro de hueso (INVade-N1#1) Yelmete chulo con candela (INVade-N1#1) Faldón de tiras de cuero (INVade-N1#2) Collar de dientes (INVapoN1#1). **Proporción de carga:** 49% **Escuelas:** Robo 40 Envidia 60 Avaricia 50 Ambición 50 Codicia 50 Ahorro 50. **Academia:** TQ10 TC10 PQ10 PC10. **PROs:** Herida sangrante (MAN-PROnor-R5N1). **TRUs:** Rastreo menor (MAN-PROglo-R5). **HABs:** Viaje cavernario (C3-N1) Cacería de caverna (C3-N1). **CAPs y TALs:** Sacrificio para refuerzo (CAP-N1). **PDEs:** No. **BENs:** Agilidad natural (BENapt-BRI-R5-N1). **PERS:** Lanza común (PERSof-N1) Daga común (PERSof-N1) Armadura de hombro (PERSde-N1) Yelmete chulo (PERSde-N1) Faldón de tiras (PERSde-N1) Collar de dientes (PERSpo-N1). **Recuperación por ronda:** Elementos cósmicos recuperados por ronda Ø Puntos de ENE recuperados por ronda 11 **Alcances:** Alcance de garra: 0.36t Alcance de cabezas para mordidas: 0.144t Alcance de un salto normal: 1.584t. **MVM:** MVMbas 0.35t MVMmed 3.513t MVMcom 7.025t **Actividad de combate:** Ataques posibles 3 (Melee o rango) Ataques resistibles 5 Rondas activas 6. **Modificaciones al daño:** Reducción al daño físico -239 Reducción al daño divino -1 Reducción al daño mental -1 Reducción al daño mágico -1 Reducción al daño masivo -12 **Modificadores de campaña y batalla:** No. **ADPC:** Máximo 95|135|106|27 Corporal 35|108|16 Ofensa completa con lanza común de hueso 88|Ø|9|Ø Ofensa completa con lanza común de hueso en embestida 103|Ø|101|Ø Ofensa completa con daga común de hueso 87|Ø|8|Ø Ofensa completa con daga común de hueso en embestida 102|Ø|100|Ø Defensa completa mundana con lanza común de hueso Ø|136|Ø|Ø Defensa completa mística con daga común de hueso Ø|135|Ø|Ø Aprendizaje Ø|Ø|Ø|1 Acumulación elemental Ø|Ø|Ø|27. **Dñ:** Lanza común de hueso 1d8+1+P (Max: 110) Daga común de hueso 1d4+1+P (Max: 105). **Autocontrol:** No. **Crecimiento:** Anatómico N5 Fisiológico N5 Mental N5 Mágico N5 Divino N5 Psicológico N5 **Idiomas:** Amsonhan, æthænhan y dreidimas. **Dinero:** No. **XP:** 78XP. **XP requerida:** 234XP. **Simpatía:** Nor +1. **TRApos:** No. **TRANeg:** No. **Estilo técnico:** Critura/No jugador. **Como personaje:** 14u a 16u (Edad) 0.65 ó 65% (XPmod) Hasta nivel 6 de joven (Aventajamiento) FUE-9 CON22 DES0 INT0 SAB0 CAR0 ENE-34 MOR-32 MOV18 VAN0 ACE0 LIV0 (Modif. de características) 0.150/0.002/0.350 (Estatura) 0.185/0.001/0.285 (Peso) A+0 D+48 P=0 C+0 (ADPC) Vis=6 Olf=7 Oid,Gus,Tac=5 (Sentidos) A partir N6/pN1Atrib/1Amp (Atrib&Amp) Común (Razas). **Observaciones:** No.

