

BOKOBLIN

Humanóide pequeno (goblinóide) Neutro e mau.

Classe de Armadura: 12 (sem armadura), 14 (com escudo)

Pontos de Vida: 9 (2d6+2)

Movimento: 9m (6 quadrados em mapa)

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	9 (-1)	10 (0)	8 (-1)

Rollagens de Proteção: Destreza +6

Perícias: Furtividade +6

Sentidos: Infravisão 18m

Línguas: Comum, Goblin

Desafo: ½ (100 xp)

Esquivo: O Bokoblin pode realizar ações de Desengajar ou Esconder-se como uma ação bônus em cada um de seus turnos.

Tática de Horda: O Bokoblin recebe vantagem em seus ataques corpo-a-corpo caso esteja até 9 metros de pelo menos dois outros Bokoblins ou um Moblin.

Servo de Ganon: Bokoblins são imunes ao dano causado pela energia negativa do Senhor da Escuridão Ganon. A cada Lua Sangrenta, os Bokoblins são ressuscitados.

AÇÕES

Porrete: Ataque com arma corpo-a-corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, alvo único. Dano: 5 (1d6+2) contundão.

Arco Curto: Ataque com arma de projétil: +4 para acertar, alcance 16/64m, alvo único. Dano: 7 (1d6+4) perfurante.



DUNGEON
GEEK