

FUERZA -1 8	☐ Fuerza -1 ☐ Destreza +3 ☒ Constitución +4 ☐ Inteligencia +2 ☐ Sabiduría +1 ☒ Carisma +8
DESTREZA +3 17	TIRADAS DE SALVACIÓN
CONSTITUCIÓN +1 13	☐ Acrobacias +3 ☐ Arcanos +2 ☐ Atletismo -1 ☒ Engañar +9 ☐ Historia +2 ☐ Interpretación +5 ☐ Intimidar +5 ☐ Investigación +2 ☐ Juego de Manos +3 ☐ Medicina +1 ☐ Naturaleza +2 ☒ Percepción +5 ☒ Perspicacia +5 ☒ Persuasión +9 ☐ Religión +2 ☒ Sigilo +7 ☐ Supervivencia +1 ☐ Trato con Animales +1
INTELIGENCIA +2 15	HABILIDADES
SABIDURÍA +1 12	
CARISMA +5 20	

INSPIRACIÓN		
+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA		
15 CA	+3 INICIATIVA	30 VELOCIDAD (PIES)
Puntos de Golpe Máximos 69		
PUNTOS DE GOLPE ACTUALES		
PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES		
Total 8d12	ÉXITOS ○○○ FALLOS ○○○ SALVACIONES DE MUERTE	
DADOS DE GOLPE		
NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Garra (solo en fo..	+6	1d6 +3
ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS		

RASGOS DE PERSONALIDAD
IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

15	SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA
Competencias:	
OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS	

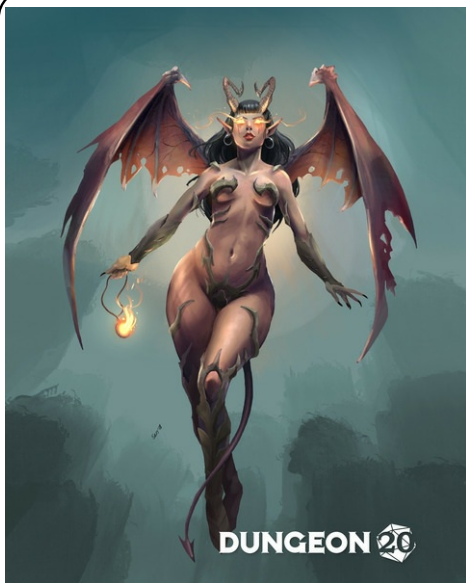
EQUIPO

Súcubo / Incubo: - Visión en la oscuridad - Idiomas - Cambiaformas - Edad - Herencia infernal - Armadura natural Súcubo / Incubo Nivel 8: - Eteridad - Habilidades Forma Infernal - Mejora de característica - Resistencia infernal - Susurros seductores
RASGOS Y ATRIBUTOS

Súcubo Base

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: visión en la oscuridad 60 pies
- ▶ Idiomas: Abisal, común, infernal
- ▶ Cambiaformas: El infernal puede usar su acción para convertirse en un humanoide Pequeño o Mediano, o para volver a su forma verdadera. Sin alas, el infernal pierde su velocidad volando. Sus estadísticas aparte del tamaño y la velocidad son iguales en todas las formas. El equipo que lleve puesto o que transport...
- ▶ Edad: Suelen vivir hasta los 400 años
- ▶ Herencia infernal: Tu tipo de criatura es infernal
- ▶ Armadura natural: Su armadura base es 12.
- ▶ Etereidad: Habilidades relacionadas con el plano etéreo
- ▶ Habilidades Forma Infernal: Habilidades Forma Infernal
- ▶ Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 10, 12, 16 y 19, puedes aumentar una puntuación de característica de tu elección en 2 o dos puntuaciones de característica en 1. Como siempre, no puedes aumentar una puntuación de característica por encima de 20 usando este rasgo.
- ▶ Resistencia infernal: Resistencias al daño: Frío, fuego, relámpago, veneno; contundente, perforante y cortante de ataques no mágicos
- ▶ Susurros seductores: Susurros seductores

NOTAS ADICIONALES

RASGOS