

FUERZA

+4

18

DESTREZA

+4

18

CONSTITUCIÓN

+3

16

INTELIGENCIA

+2

14

SABIDURÍA

+1

12

CARISMA

+3

16

- TIRADAS DE SALVACIÓN**
- Fuerza +7
 - Destreza +4
 - Constitución +6
 - Inteligencia +5
 - Sabiduría +1
 - Carisma +6

- HABILIDADES**
- Acrobacias +4
 - Arcanos +2
 - Atletismo +4
 - Engañar +6
 - Historia +2
 - Interpretación +3
 - Intimidar +5
 - Investigación +2
 - Juego de Manos +4
 - Medicina +1
 - Naturaleza +2
 - Percepción +4
 - Perspicacia +1
 - Persuasión +3
 - Religión +2
 - Sigilo +7
 - Supervivencia +1
 - Trato con Animales +1

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

19 CA +4 INICIATIVA 30 VELOCIDAD (PIES)

Puntos de Golpe Máximos 82

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 8d8

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○

FALLOS ○○○

SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Lanza infernal	+7	2d6 +4 perforant...
Rayo de fuego	+7	3d6 fuego

14 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

Competencias:

- Espada corta, Espada larga, Lanza, Maza

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

- Cota de escamas CA 14

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

Cambion / Alu-fiend

- Visión en la oscuridad
- Idiomas
- Edad
- Herencia infernal
- Bendición Infernal

Cambion / Alu-fiend Nivel 8

- Combatiente semi-infernal
- Habilidades Forma Infernal
- Lanzamiento de Conjuros Innato
- Mejora de característica
- Resistencia infernal

RASGOS Y ATRIBUTOS



APARIENCIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ Visión en la oscuridad: visión en la oscuridad 60 pies
- ▶ Idiomas: Abisal, común, infernal
- ▶ Edad: Maduran antes que el resto de razas humanoides y suelen vivir hasta los 300 años
- ▶ Herencia infernal: Tu tipo de criatura es infernal
- ▶ Bendición infernal: La CA incluye su modificador de carisma
- ▶ Combatiente semi-infernal: Combatiente semi-infernal
- ▶ Habilidades Forma Infernal: Habilidades Forma Infernal
- ▶ Lanzamiento de Conjuros Innato: Lanzamiento de Conjuros Innato
- ▶ Mejora de característica: Cuando alcanzas el nivel 4 y de nuevo en los niveles 8, 10, 13, 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, cortante y perforante de ataques no mágicos

Cambion / Alu-fiend Base

NOMBRE DEL PERSONAJE

Cambion / Alu-fiend

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

14

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+6

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
<input type="checkbox"/>	1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
<p>Sientes la presencia de la magia hasta a 30 pies de ti. Si sientes alguna magia, puedes usar tu acción para ver una débil aura alrededor de cualquier criatura u objeto visible dentro del área que la tenga, y puedes averiguar de qué escuela es, si la tiene.</p>							
<input type="checkbox"/>	1	<u>orden imperiosa</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
<p>Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.</p>							
<input type="checkbox"/>	2	<u>Alterar el propio aspecto</u>	Transmutación	1 acción	Concentración 1 hora	Personal	V, S
<p>Asumes una forma diferente a elegir. Forma acuática respiras bajo el agua y nadas a tu velocidad. Armas naturales: tus golpes sin armas son mágicos, infligen 1d6+1 daño según el arma y tienes +1 al ataque. Cambiar apariencia transformas tu apariencia, altura, peso, rasgos, sonido de tu voz, etc.</p>							
<input type="checkbox"/>	7	<u>Desplazamiento entre planos</u>	Conjuración	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S, M
<p>Tú y hasta ocho criaturas voluntarias os cogéis de la mano formando un círculo y sois transportadas a otro plano de existencia. Puedes especificar el destino en términos generales o con la secuencia de símbolos de un círculo de teletransporte. Puedes usar este conjuro para expulsar a una criatura.</p>							