



## Zakiel Ficha viejita

NOMBRE DEL PERSONAJE

Joven Tifin de piel color gris y ojos rojos, pelo negro y largo, completamente desarreglado, ropas oscuras, con una mascarilla de tela cubriendo la parte baja del rostro y una capucha, una armadura ligera de cuero y unos accesorios de huesos, su capa le ayuda a cubrir y ocultar el equipamiento que lleva encima

APARIENCIA



APARIENCIA

De orígenes humildes, abandono su hogar debido a abuso constante que sufría por parte de su familia, pues muy a pesar de que no fuera alguien que ocasionara problema alguno, su familia y pueblo le despreciaba por el hecho de su apariencia demoniaca, aquellos rasgos infernales con los que nació lo marcaron de por vida, siendo objeto de burla y satanizando su aspecto, también siendo inculcado de cada desgracia que pasará.

Esto llevo al joven a abandonar aquel lugar y buscar refugio en otra parte, afortunadamente no tarde mucho encontrar refugio con personas similares, aquellos desamparados por la sociedad, aquellos marginados que tachaban como escoria se habían vuelto su nueva familia, sintiéndose finalmente aceptado, comenzó a aprender todo lo que le enseñaban para sobrevivir, robando, haciendo actos delictivos que poco a poco al crecer vio poco viable continuar. Pues observo como uno a uno de sus amistades se traicionaban, entregándose entre si a las

HISTORIA DEL PERSONAJE

► Visión en la oscuridad: Gracias a tu herencia infernal, tienes una visión superior en la oscuridad y en la penumbra. Puedes ver en la penumbra a una distancia de 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad como si fuera penumbra. En la oscuridad no puedes distinguir colores, solo tonos de gris.

► Resistencia infernal: Tienes resistencia al daño por fuego.

► Idiomas: Puedes hablar, leer y escribir común e infernal.

► Legado de Malebolaja: Conoces el truco Ilusión menor. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar Disfrazarse una vez usando este rasgo, pudiendo volver a lanzarlo tras un descanso largo. A nivel 5, puedes lanzar Invisibilidad una vez, recuperando la habilidad para lanzarlo tras un descanso largo. Carisma es tu carácter...

► Acción astuta: Tu agilidad mental y rapidez te permiten moverte y actuar con presteza, por lo que puedes llevar a cabo una acción adicional en cada uno de tus turnos durante un combate. Solo puedes utilizar esta acción adicional para realizar las acciones de Correr, Destrabarse o Escondarse.

► Asesinar: A partir de nivel 3, eres especialmente mortífero cuando consigues sorprender a tus enemigos. Tienes ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que aún no haya llevado a cabo ningún turno en el combate actual. Además, cualquier impacto contra una criatura sorprendida será automático...

► Ataque furtivo: Una vez por turno, puedes infligir daño adicional a una criatura a la que impactes con un ataque si tienes ventaja en la tirada de ataque o si otro enemigo del objetivo no incapacitado está a menos de 5 pies de él y no tienes desventaja en el ataque. El ataque debe usar un arma sutil o a distancia.  
- Daño adicional 3d6

► Esquiva asombrosa: Cuando un atacante que puedas ver te impacta con un ataque, puedes usar tu reacción para reducir a la mitad el daño que te provoca.

► Jerga de Ladrones: Conoces la jerga de ladrones, una mezcla de dialecto, argot y código secretos que te permite enviar mensajes en una conversación normal, que sólo puede entender otra criatura que conozca la germanía. Además, entiendes una serie de signos y símbolos usados para esconder mensajes cortos y sencillos.

► Guerrero Maléfico: Tras terminar un descanso largo, puedes tocar un arma con la que seas competente y que no tenga la propiedad "a dos manos". Cuando ataques con esa arma, puedes usar tu modificador de Carisma, en vez del de Fuerza o Destreza, tanto para las tiradas de ataque como para las de daño.

► Lista de Conjuros Ampliada: El Filo Maléfico te permite elegir de entre una lista de conjuros ampliada cada vez que aprendes un conjuro de brujo. Los siguientes conjuros también forman parte de tu lista de conjuros de brujo.

► Magia del pacto: Puedes lanzar conjuros utilizando tu Carisma. Aprendes nuevos conjuros al subir de nivel. Para lanzar un conjuro debes conocerlo y gastar un espacio de conjuro (salvo trucos). Recuperas los espacios de conjuro gastados al terminar un descanso corto o largo. Puedes usar un foco arcano.

► Maldición del Filo Maléfico: Como acción adicional, elige a una criatura que puedas ver y se encuentre a 30 pies o menos de ti. El objetivo queda maldito durante 1 minuto. Esta maldición termina antes de ese tiempo si el objetivo o tú morís, o si quedas incapacitado. Hasta que la maldición finalice, obtienes beneficios.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
<p>Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de Inteligencia (Investigación) contra la CD de tu conjuro.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Caída de pluma</u>	Transmutación	1 reacción	1 minuto	60 pies	V, M
<p>Elige hasta cinco criaturas que estén cayendo dentro del alcance. Reduce la velocidad de descenso hasta 60 pies por ronda. Si la criatura aterriza antes de que termine el conjuro, no recibe daño por la caída, aterriza de pie y el conjuro termina para ella.</p>						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
<p>Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de Inteligencia (Investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.</p>						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
<p>Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.</p>						

NOMBRE DEL PERSONAJE

## CLASE SORTÍLEGA

## CARACTERÍSTICA MÁGICA

CD SALVACIÓN  
CONJUROS

**BONIF. ATAQUE  
CONJUROS**

## NIVEL 1

10

## NIVEL 2

### NIVEL 3

#### NIVEL 4

## NIVEL 5

## CONJUROS

2  
ONOC

CONOCIDOS

## TRUCOS

2

**CONOCIDOS**

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
	Truco <u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	120 pies	V, S
Un rayo de energía alcanza a una criatura que elijas. Si impactas con una tirada de ataque de conjuro a distancia, inflige 1d10 puntos de daño por fuerza. Al subir de nivel aumenta el número de rayos: dos a nivel 5, tres a nivel 11 y cuatro a nivel 17. Haz una tirada de ataque por cada rayo.						
	Truco <u>Guardia de cuchillas</u>	Abjuración	1 acción	1 asalto	Personal	V, S
Extiendes tu mano y trazas con él una runa de protección en el aire. Hasta el final del siguiente turno tendrás resistencia contra daño contundente, perforante y cortante infligido por ataques de armas.						
	Truco <u>Ilusión menor</u>	Ilusión	1 acción	1 minuto	30 pies	S, M
Creas un sonido o una imagen de un objeto dentro del alcance. Se puede disipar como acción o si vuelves a lanzar el conjuro. Se puede distinguir la ilusión con una prueba de inteligencia (investigación) contra la CD de tu conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Castigo furioso</u>	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
Tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo inflige 1d6 puntos de daño psíquico extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Sabiduría o estar asustada de ti hasta que el conjuro finalice. Como acción, puede tratar de superar una prueba de Sabiduría para finalizar el conjuro.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Disfrazarse</u>	Ilusión	1 acción	1 hora	Personal	V, S
Alteras tu apariencia (así como la de tu ropa, armadura, armas, etc.) para que sea diferente. Puedes parecer 1 pie más alto o más bajo y delgado, gordo o normal. Superar una prueba de inteligencia (investigar) contra la CD de salvación del conjuro desvela el engaño.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera invisible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluso contra el ataque que lo activa, y no recibes daño del conjuro Proyecto mágico.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Protección contra el bien y el mal</u>	Abjuración	1 acción	Concentración 10 minutos	Toque	V, S, M
Proteges a una criatura voluntaria contra aberraciones, celestiales, elementales, feéricos, infernales y no muertos, las cuales tienen desventaja en los ataques contra el objetivo, y no le pueden hechizar, asustar o poseer. Si ya se encontraba en uno de estos estados, puede volver a tirar la TS.						
<input type="checkbox"/>	1 <u>Rayo de hechicería</u>	Evocación	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Crea un rayo de relámpago constante entre el objetivo y tú. Si aciertas un ataque de conjuro a distancia, sufre 1d12 puntos de daño por electricidad por nivel de conjuro, y puedes usar tu acción en los siguientes turnos para infligir 1d12 puntos de daño. Se cancela al usar la acción para otra cosa.						
<input type="checkbox"/>	2 <u>Invisibilidad</u>	Ilusión	1 acción	Concentración 1 hora	Toque	V, S, M
Una criatura tocada y todo lo que lleva equipado o transportado se vuelve invisible. El conjuro termina cuando el objetivo ataque o lance un conjuro. Puedes elegir como objetivo a una criatura adicional por cada nivel por encima de 2.						