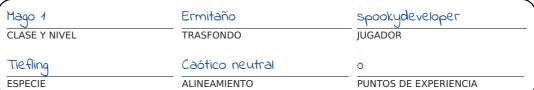


Ebshoon Skandalor

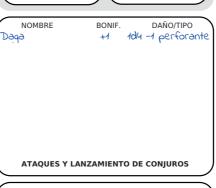
NOMBRE DEL PERSONAJE

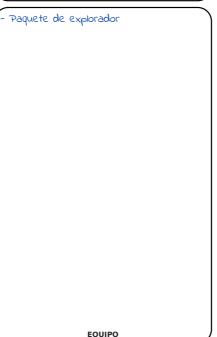












visión en la oscuridad - Legado infernal - Resistencia infernal Mago Nivel 1: Copiar un conjuro en el libro - Lanzamiento de conjuros - Lanzamiento ritual - Recuperación arcana - Remplazar el libro

Idiomas: Común, Infernal, undercommon

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

Es un tiefling azul, con unos cuernitos mu monos mu largos

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA



Es un señor amargado en una cueva refugiado en sus libros y le sacan de aventuras

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.
- Legado infernal: Conoces el truco Taumaturgia. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes lanzar el conjuro Represión infernal como un conjuro de nivel 2 una vez con este rasgo y volver a utilizarlo cuando completes un descanso prolongado. Cuando alcanzas el nivel 5, puedes lanzar el conjuro Oscuridad una vez con este r...
- ▶ <u>Resistencia infernal</u>: Tienes resistencia al daño por fuego.
- ▶ <u>Copiar un conjuro en el llibro</u>: Puedes añadir un conjuro a tu libro de conjuros si es de un nivel de conjuro que puedes preparar y si puedes dedicar tiempo a descifrarlo y copiarlo. Debes practicar el conjuro hasta que entiendas los sonidos o los gestos. Por cada nivel de conjuro, el proceso lleva 2 horas y cuesta 50 po.
- ▶ <u>Lanzamiento de conjuros</u>: Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.
- ▶ <u>Lanzamiento ritual</u>: Puedes lanzar cualquier conjuro de mago como si fuera un ritual si tiene la etiqueta «ritual» y si lo tienes en tu libro de conjuros. No necesitas tener el conjuro preparado.
- ▶ <u>Recuperación arcana</u>: Una vez por día, cuando hagas un descanso breve, puedes recuperar espacios de conjuro con un nivel combinado igual o menos que la mitad de tu nivel de mago (redondeando hacia arriba) y, como máximo, nivel 5. Por ejemplo, si eres mago de nivel 4, puedes recuperar 2 niveles de conjuro.
- ▶ <u>Remplazar el libro</u>: Puedes copiar un conjuro de tu propio libro de conjuros en otro libro, por ejemplo, si quieres hacer una copia de seguridad. Esto se hace igual que copiar un conjuro nuevo en tu libro de conjuros, pero más rápido y fácil. Solo necesitas gastar 1 hora y 10 po por cada nivel del conjuro copiado.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Ebshoon Skandalor

NOMBRE DEL PERSONAJE

Libro de conjuros CLASE SORTÍLEGA

CARACTERÍSTICA MÁGICA

10 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

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

| REP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|-------------------------|--|--|---|---|-----------------------------------|-------|
| Truco | Taumaturgia | Transmutación | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | ٧ |
| zalizas ur ofensivos | na maravilla menor den: ;; creas un sonido en u | ro del alcance: tu voz retumba h n punto; una puerta o ventana si | asta 3 veces más; las llamas tit e abre o cierra de golpe o camb | ilan, se avivan, debilitan o camb sias tus ojos. | sian de color; provocas temblores | |
| | | | J (| V | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

Ebshoon Skandalor

NOMBRE DEL PERSONAJE

Inteligencia CARACTERÍSTICA MÁGICA Mago CLASE SORTÍLEGA

13 CD SALVACIÓN CONJUROS

BONIF. ATAQUE CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO



| EP NIVEL | NOMBRE | ESCUELA | TIEMPO LANZAMIENTO | DURACIÓN | ALCANCE | COMPS |
|--------------------|---|--|--|--|---|----------------------|
| Truco .aliza un | <u>Descarga de fuego</u> ataque de conjuro a dista | Evocación Incia a una criatura u objet | 1 acción o. Si aciertas, éste recibe 1d10 punt | Instantáneo tos de daño por fuego. Incir | 120 pies nera objetos inflamables si nadie I | V, S o lleva o |
| nsporta. Truco | . El daño aumenta a nivel s | 5 (2d10), a nivel 11 (3d10) ^V y Evocación | a nivel 17 (4d10). 1 acción | 1 hora | - | |
| objeto o | <u>Luz</u> de no más de 10 pies emi: la TS de Destreza para e | te luz brillante del color que | quieras en un radio de 20 pies y 1 | | Toque nales. Si el portador del objeto es | v, M hostil, debe |
| ruco | Rayo de escarcha | Evocación | 1 acción | Instantáneo | 60 pies | V, S |
| rayo he luce su | lador de luz azul blanqueci velocidad en 10 pies hasta | ina alcanza a una criatura. a tu siguiente turno. El daño | Realiza un ataque de conjuro a dist o aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 | tancia. Si aciertas, el objetiv (3d8) y a nivel 17 (4d8). | vo recibe 1d8 puntos de daño por | frío y |
| ruco | Taumaturgia | Transmutación | 1 acción | 1 minuto | 30 pies | ٧ |
| | | | nhasta 3 veces más; las llamas titiló se abre o cierra de golpe o cambio | | TIBIATI de COIDI, PLOVOCAS TETIBIOTES | - |
| 1 Las tres | Proyectil mágico dardos (+1 por cada nive | Evocación I de conjuro por encima de | 1 acción 1) brillantes de fuerza mágica. Cada | Instantáneo a dardo alcanza a una cria: | 120 pies tura de tu elección que puedas ve | v, S r dentro |
| alcance | . Cada dardo inflige 1d4 + | 1 puntos de daño por fuer | 2a. | | | |
| 1 cas a ur | <u>Zancada prodigiosa</u> na criatura por nivel de co | Transmutación niuro cuua velocidad aumer | 1 acción nta en 10 pies hasta que el conjuro | 1 hora | Toque | v, S, M |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |