



Dolores de Borbón y Uorkh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Humano

ESPECIE

5

NIVEL

Brujo 5

CLASE Y NIVEL

Noble de waterdeep

TRASFONDO

PX

BONO COMPETENCIA

+3

INSPIRACIÓN

0

INICIATIVA

0

VELOCIDAD

9 metros

TAMAÑO

Mediano

PERCEPCIÓN PASIVA

14

FUERZA

-1

8

PUNT

MODIFICADOR

0 0 Salvación

INTELIGENCIA

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CLASE
ARMADURA

11

ESCUDO

0

PUNTOS DE GOLPE

ACTUALES

30

MÁX.

TEMP

DADOS GOLPE

GASTADOS

5d8

MÁXIMOS

CANSANCIO

0 0 0 0 0 0 0 0

-2 -4 -6 -8 -10

SALVACIONES DE MUERTE

0 0 0 0 0 0 0 0

ÉXITOS FALLOS

DESTREZA

0

10

PUNT

MODIFICADOR

0 +1 Salvación

SABIDURÍA

+1

12

PUNT

MODIFICADOR

0 +5 Salvación

CONSTITUCIÓN

+2

14

PUNT

MODIFICADOR

0 +3 Salvación

CARISMA

+4

18

PUNT

MODIFICADOR

0 +8 Salvación

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonif	Daño/Tipo	Notas
Daga	+2	1d4 ~1 perf.	6/18 metros, Alcance, Arrojadiza, Distancia, Ligera, Maestría: Mellar, Sutil

EQUIPO

- Monedas
- Paquete de explorador
- Manta
- Cantimplora
- Ropas de noble
- Buho de madera
- Ciervo de madera
- Ardilla de madera
- oso de madera
- Conejo de madera
- Caracol de madera
- Camafeo de onice
- Capa de protección CA +1
- petate
- Bolsa de contención
- Raciones
- Poción de curación
- Cuerda
- Yesquero
- Uave de latón oxidada
Contador de monedas.

Cobre
50

Plata
50

Electro
0

RASGOS Y ATRIBUTOS

Humano:
- Diestro
- Ingenioso
- Versátil
Brujo Nivel 5:
- Armadura de sombras
- Astucia mágica
- Conjurios del primigenio
- Conjurios psíquicos
- Descarga agónica
- Inversión del amo de las cadenas
- Magia del pacto
- Mente iluminada
- Pacto de la cadena
- vista del diablo
Dotes:
- Iniciado en la magia
- Influencia feérica
- Habiildoso
Rasgos personalizados:
-

HABILIDADES

- | | |
|---------------------|-------------------------|
| 0 0 Acrobacias | 0 +1 Medicina |
| 0 -1 Atletismo | 0 +2 Naturaleza |
| 0 +5 Conoc. Arcano | 0 +4 Percepción |
| 0 +7 Engaño | 0 +4 Perspicacia |
| 0 +2 Historia | 0 +7 Persuasión |
| 0 +4 Interpretación | 0 +2 Religión |
| 0 +7 Intimidación | 0 0 Sigilo |
| 0 +2 Investigación | 0 +1 Supervivencia |
| 0 0 Juego de Manos | 0 +1 Trato con Animales |

COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura ligera, Armas sencillas
Idiomas:
Común, Abisai

Dolores de Borbón y Uork..

NOMBRE DEL PERSONAJE

Es una niña de aspecto noble con una piel pálida como el mármol y cabellos rubios. Su vestimenta, compuesta por encajes intrincados, lazos de seda, algo sucio los pliegues de su falda así como sus zapatitos de charol. Sus ojos son de un azul profundo y suele inclinár la cabeza hacia un lado, como si escuchara una melodía que nadie más puede percibir.

APARIENCIA



APARIENCIA

IMPORTANTE: Acromatopsia/Monocromatismo (solo ve en escala de grises)

NOTAS ADICIONALES

Los Borbón y Uork fueron, durante décadas, una casa menor que se consumía en la envidia y la desesperación por escalar en la jerarquía social de Waterdeep, obsesionados con el poder y el reconocimiento entre los grandes nobles de la Ciudad de los Esplendores; sus padres no se conformaron con la política tradicional; buscaron el favor de entidades que habitan en los rincones más oscuros y olvidados de la existencia.

En el sótano oculto de su mansión, tras años de estudiar grimorios prohibidos, la familia llevó a cabo un ritual de ambición pura, intentando vincularse con una entidad de un plano distorsionado para saciar sus ambiciones. Pero la codicia suele cegar a los hombres: no invocaron a un servidor, sino que abrieron una brecha que no pudieron controlar. El ritual no les otorgó la gloria que buscaban, sino un fugaz vistazo a una realidad que les hizo perder la cabeza, el frenesí de muerte en el que se perdieron solo dejó un eco de su codicia. Lo más triste de

HISTORIA DEL PERSONAJE

- ▶ **Diestro:** Ganas competencia en una habilidad de tu elección.
- ▶ **Ingenioso:** obtienes inspiración heroica tras finalizar un descanso largo.
- ▶ **Versátil:** obtienes una dote de origen de tu elección (consulta el capítulo 5). Se recomienda Habilidadoso.
- ▶ **Iniciado en la magia:** Aprendes 2 trucos y 1 conjuro de nivel 1 de una lista (clérigo, druida o mago). Puedes lanzar el conjuro gratis 1 vez por descanso largo y cambiar los conjuros al subir de nivel.
- ▶ **Influencia feérica:** Aumenta inteligencia, Sabiduría o Carisma en 1 y te concede acceso a paso brumoso y un conjuro adicional de encantamiento o adivinación, que puedes lanzar una vez por descanso largo o usando tus espacios de conjuro.
- ▶ **Habilidadoso:** Ganas competencia en cualquier combinación de tres habilidades o herramientas que elijas.
- ▶ **Armadura de sombras:** Puedes lanzar armadura de mago sobre ti sin gastar un espacio de conjuro.
- ▶ **Astucia mágica:** Puedes llevar a cabo un rito esotérico durante 1 minuto. Al terminarlo, recuperas una cantidad de espacios de conjuro utilizados de Magia del pacto igual o inferior a la mitad de tu máximo. Cuando uses este rasgo, no podrás volver a hacerlo hasta que finalices un descanso largo.
- ▶ **Conjuros del primigenio:** La magia de tu patrón garantiza que siempre tengas ciertos conjuros preparados. Cuando alcances un nivel de brujo especificado en la tabla "Conjuros del primigenio", a partir de entonces siempre tendrás preparados los conjuros que se indican. Nivel de brujo Conjuros 3 Detectar pensamiento...
- ▶ **Conjuros psíquicos:** Cuando lances un conjuro de brujo que cause daño, puedes cambiar su tipo de daño a psíquico. Además, cuando lances un conjuro de brujo de encantamiento o ilusionismo, puedes hacerlo sin componentes verbales ni somáticos.
- ▶ **Descarga agónica:** Elige uno de tus trucos de brujo que conozcas y cause daño. Puedes sumar tu modificador por Carisma a las tiradas de daño del conjuro.
- ▶ **Inversión del amo de las cadenas:** Cuando lanzas encontrar familiar, lo imbuyes y le otorgas los beneficios: acuático o aéreo; ataque con tu acción adicional; daño necrótico o radiante; resistencia al daño a cambio de tu reacción.
- ▶ **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.
- ▶ **Mente iluminada:** Como acción adicional, elige una criatura que puedas ver a 9 metros o menos de ti. La criatura elegida y tú podréis comunicaros telepáticamente mientras estéis a una distancia máxima igual a 1,5 km x tu modificador por Carisma (mínimo de 1,5 km). La conexión telepática dura un número de minutos igual a t
- ▶ **Pacto de la cadena:** Aprendes el conjuro Encontrar familiar y puedes lanzarlo como acción de magia sin gastar un espacio de conjuro. Cuando lo lances, escoge entre una de las formas habituales para tu familiar o una de las siguientes formas especiales: diablillo, duende, estíngie de las maravillas, esqueleto, pseudodr...
- ▶ **Vista del diablo:** Puedes ver con normalidad en luz tenue y en la oscuridad, tanto si son mágicas como si no, a una distancia de 36 metros o menos de ti.
- ▶ :

RASGOS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

2
OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6

PREPARADOS

TRUCOS

3

CONOCIDOS

PREP NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
Truco	<u>Descarga sobrenatural</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	36 metros	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>Fragmento mental</u>	Encantamiento	1 acción	1 asalto	18 metros	V
Fragmentas la mente del objetivo que deberá superar una TS INT o recibir 1d6 de daño psíquico y resta 1d4 en la siguiente tirada de salvación que haga antes del final de tu siguiente turno. El daño aumenta en 1d6 en los niveles 5, 11 y 17.						
Truco	<u>Prestidigitación</u>	Transmutación	1 acción	1 hora	3 metros	V, S
Efectos mágicos menores: efecto sensorial (como chispas, viento, música suave, olor), encender/apagar fuego, limpiar/ensuciar objeto, enfriar/calentar o dar sabor a un material inerte, añadir color, una marca o símbolo a un objeto o crear baratija o ilusión menor.						
Truco	<u>Rayo de escarcha</u>	Evocación	1 acción	Instantáneo	18 metros	V, S
Un rayo helador de luz azul blanquecina alcanza a una criatura. Realiza un ataque de conjuro a distancia. Si aciertas, el objetivo recibe 1d8 de daño de frío y reduce su velocidad en 3 metros hasta tu siguiente turno. El daño aumenta a nivel 5 (2d8), a nivel 11 (3d8) y a nivel 17 (4d8).						
Truco	<u>Rociada venenosa</u>	Nigromancia	1 acción	Instantáneo	9 metros	V, S
Rocias a una criatura dentro del alcance con una niebla tóxica. Haz un ataque de conjuro a distancia contra el objetivo. Si acierta, el objetivo recibe 1d12 de daño de veneno. El daño aumenta en 1d12 cuando alcanzas los niveles 5 (2d12), 11 (3d12) y 17 (4d12).						
☐ 1	<u>Armadura de Agathys</u>	Abjuración	1 acción adicional	1 hora	Personal	V, S, M
Una escarcha mágica protectora te rodea y ganas 5 PG temporales. Si te aciertan una ataque cuerpo a cuerpo, la criatura sufre 5 de daño de frío. Los PG y el daño aumentan en 5 por cada nivel por encima en 1.						
☐ 1	<u>Armadura de mago</u>	Abjuración	1 acción	8 horas	Toque	V, S, M
Tocas a una criatura voluntaria que no lleve armadura. Hasta que el conjuro termine, la CA base del objetivo pasa a ser de 13 más su modificador por Destreza. El conjuro termina antes si el objetivo se pone una armadura.						
☐ 1	<u>Detectar magia</u>	Adivinación	1 acción (ritual)	Concentración 10 minutos	Personal	V, S
Sientes la presencia de la magia hasta a 9 metros 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.						
☐ 1	<u>Encontrar familiar</u>	Conjuración	1 hora (ritual)	Instantáneo	3 metros	V, S, M
Consigues el servicio de un familiar, un espíritu con la forma animal que elijas. Actúa de manera independiente, pero obedece tus órdenes. No puede atacar, pero puede realizar otras acciones. Como acción si está a menos de 30 metros, puedes ver a través de sus ojos y comunicarte telepáticamente.						
☐ 1	<u>Escudo</u>	Abjuración	1 reacción	1 asalto	Personal	V, S
Una barrera imperceptible de fuerza mágica te protege. Hasta el principio de tu siguiente turno, tienes un bonificador de +5 a la CA, incluido contra el ataque al que reaccionas, y no recibes ningún daño del conjuro proyectil mágico.						
☐ 1	<u>Risa horrible</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	9 metros	V, S, M
Una criatura visible dentro del alcance debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría. Si falla, queda derribada e incapacitada, riendo incontrolablemente si puede hacerlo. Al final de sus turnos o al recibir daño, repite la tirada (con ventaja si fue por daño) para terminar el efecto.						
☐ 1	<u>Susurros discordantes</u>	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	18 metros	V
Una criatura visible dentro del alcance oye una melodía mental discordante. Debe hacer una tirada de salvación de Sabiduría si falla, recibe 3d6 de daño psíquico y usa su reacción para alejarse de ti por la ruta más segura; si la supera, recibe solo la mitad del daño.						
☐ 2	<u>Detectar pensamientos</u>	Adivinación	1 acción	Concentración 1 minuto	Personal	V, S, M
Activas sentir pensamientos (detectas mentes a 9 metros, bloqueado por materiales densos) o leer pensamientos (conoces lo que ocupa la mente de una criatura a 9 metros). Luego puedes sondear más: tirada de Sabiduría; si falla obtienes emociones e ideas clave; si acierta o resiste, el conjuro termina.						
☐ 2	<u>Fuerza fantasmal</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Creas una ilusión en la mente de una criatura que ves. Debe hacer una TS INT o creer en un objeto, criatura o fenómeno ilusorio de hasta 3 metros de lado. Puede investigarlo con Inteligencia (Investigación) para descubrir la ilusión. Mientras la crea real, puede recibir 2d8 psíquico.						
☐ 2	<u>Inmovilizar persona</u>	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Elige a un humanoide que veas dentro del alcance. Debe superar una TS SAB o quedará paralizado hasta que termine el conjuro. Al final de cada turno, puede repetir la tirada para acabar el efecto. Afecta a un humanoide adicional por cada nivel de conjuro superior a 2.						
☐ 2	<u>Nube de dagas</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	18 metros	V, S, M
Conjuras dagas giratorias en un cubo de 1.5 metros. Las criaturas dentro sufren 4d4 de daño cortante. También reciben daño al entrar, terminar su turno o si el cubo entra en su espacio. En turnos posteriores puedes mover el cubo hasta 9 metros con una acción. Aumenta en 2d4 por encima de 2.						
☐ 2	<u>Paso brumoso</u>	Conjuración	1 acción adicional	Instantáneo	Personal	V
Rodeado brevemente por una bruma plateada, te teletransportas hasta 9 metros a un lugar sin ocupar que puedas ver.						
☐ 3	<u>Clarividencia</u>	Adivinación	10 minutos	Concentración 10 minutos	1500 metros	V, S, M
Creas un sensor invisible en un lugar conocido u obvio. Permanece hasta que termine el conjuro y te permite percibir mediante vista o oído, cambiando entre ambos con una acción adicional. Quienes detecten lo invisible verán un orbe luminoso del tamaño de un puño.						
☐ 3	<u>Disipar magia</u>	Abjuración	1 acción	Instantáneo	36 metros	V, S
Selecciona criatura, objeto o efecto mágico en alcance. Todos los conjuros de nivel 3 o menos terminan automáticamente. Para conjuros de nivel 4 o más, haces prueba de característica (CD 10 + nivel del conjuro); si la superas, el conjuro termina.						
☐ 3	<u>Hambre de Hadar</u>	Conjuración	1 acción	Concentración 1 minuto	45 metros	V, S, M
Abres un portal al Reino Lejano, creando una esfera de oscuridad de 6 metros de radio. Es terreno difícil, emite susurros y ruidos extraños audibles a 9 metros. No puede iluminarse, ciega a quienes están dentro, causa 2d6 de daño de frío al iniciar el turno y 2d6 de ácido si fallan TS DES.						
☐ 3	<u>Invocar muerto viviente</u>	Nigromancia	1 acción	Concentración 1 hora	90 metros	V, S, M
Invocas un espíritu muerto viviente en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su forma (esquelética, fantasmal o pútrida), lo que define su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa, sigue tus órdenes o esquiva si no recibe ninguna. Desaparece al caer a 0 PG o al terminar el conjuro.						
☐ 3	<u>Patrón hipnótico</u>	Ilusionismo	1 acción	Concentración 1 minuto	36 metros	V, S, M
Creas un patrón de colores zigzagueantes en un cubo de 9 metros. Toda criatura dentro del área que vean el patrón debe superar una TS de Sabiduría o quedar hechizada. Mientras esté hechizada, la criatura está incapacitada y tiene velocidad 0. El conjuro termina si recibe daño o es zarandeada.						

Dolores de Borbón y Lorkh

NOMBRE DEL PERSONAJE

Brujo

CLASE SORTÍLEGA

Carisma

CARACTERÍSTICA MÁGICA

15

CD SALVACIÓN
CONJUROS

+7

BONIF. ATAQUE
CONJUROS

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

2
OO

NIVEL 4

NIVEL 5

CONJUROS

6
PREPARADOS

TRUCOS

3
CONOCIDOS

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	4	Invocar aberración	Conjuración	1 acción	Concentración 1 hora	27 metros	V, S, M
Invocas un espíritu aberrante en un espacio libre visible. Al lanzarlo eliges su forma (azotamentes, contemplador o slaad), lo que define su perfil. Actúa detrás de ti en iniciativa, obedece tus órdenes o esquiva si no recibe ninguna. Desaparece al caer a o PG o al terminar el conjuro.							