



A la caza de ovejas salvajes

Una aventura de cuarto/quinto nivel para D&D 5E

(traducción de Marsina_)

Resumen

La intención del grupo de disfrutar de una tarde de descanso se ve interrumpida por una frenética oveja provista de un pergamino de Hablar con los animales y una férrea determinación por llamar su atención. Sin embargo, no se trata de una simple criatura, sino de un mago víctima de un amargado aprendiz que blande una varita de Polimorfar verdadero.

Unos asesinos transformados tratan de hacerse con una cena de cordero, mientras que el único objeto capaz de devolverle sus pulgares opuestos está en manos de su antiguo pupilo y actual némesis. Afortunadamente, el mago lanudo ha encontrado nuevos aliados en los que puede confiar, ¿verdad?

¿Podrán los héroes acabar con la tiranía transmutacional de Ahmed Noke y devolver a un mago inocente su verdadera forma? Solo hay una forma de averiguarlo...

Cómo jugar a esta aventura

El texto principal se divide en varias escenas distintas, cada una de las cuales abarca un lugar, un encuentro o un punto importante de la trama. El resto de la información, los bloques de estadísticas de los enemigos y las notas aparecen resaltados en recuadros grises.

Si bien se puede jugar sobre la marcha, se recomienda leer la aventura en su totalidad antes de empezar.

Conectar la aventura

Introducir a los jugadores en esta aventura es bastante sencillo. Todo lo que se requiere es que pasen unos días en un pueblo o ciudad lo suficientemente grande como para albergar a un mago.

Si quieres sembrar la semilla con antelación, puedes presentar al personaje de Noke a través de rumores o conversaciones ociosas con tenderos y posaderos, que lo perciben con temor y admiración.

Maaaa-las noticias

La aventura comienza cuando el grupo pasa una tarde sin hacer nada. Puede que estén tomando algo en una taberna, descansando en su base o simplemente paseando despreocupados. Sin embargo, estén donde estén, pronto queda claro que algo muy extraño está ocurriendo.

Se oye un ruido de cascos, gritos de sorpresa y un balido frenético. Antes de que el grupo pueda reaccionar, una oveja se abalanza sobre ellos. La criatura parece una oveja normal en todos los sentidos (pelaje blanco y esponjoso, cara negra, cuernos enroscados), pero lleva en la boca un elaborado pergamino.

La oveja intenta acercarse al miembro con más dotes mágicas del grupo y le muestra el pergamino, dejando que lo coja si este lo intenta.

Un sello de cera indica que se trata de un pergamino de *Hablar con los animales (modificado)*. Si un personaje lo lee en voz alta (para informar a otros miembros del grupo, por ejemplo), la oveja parece asentir y balar con entusiasmo.

Si hacen uso del pergamino (basta con leerlo en voz alta para activar el hechizo que contiene), todos oyen cómo el balido de la oveja se transforma instantáneamente en un culto Común con acento élfico, eso sí, con un ligero deje de balido.

Tras comprobar que el jugador entiende lo que dice, la oveja se presenta como **Finethir Shinebright**, un mago que necesita ayuda urgentemente. Si los jugadores están dispuestos a escuchar, les explica que los reconoce como aventureros y que necesita su ayuda de inmediato.

Concretamente, quiere que le ayuden a recuperar un artefacto mágico extremadamente poderoso de las manos de un mago peligroso y posiblemente demente.

Intentará contar su historia, pero al poco de empezar el sonido de unos aullidos inundará el ambiente...

Guz

Humanoide mediano (semiorco), caótico neutral

Clase de Armadura 14 (armadura de cuero)

Puntos de golpe 67 (9d8 +27)

Velocidad 30ft.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)	8 (-1)	11 (+0)	8 (+1)

Habilidades Intimidación +2

Sentidos Percepción pasiva 10

Idiomas Común, orco

Desafío 2 (450 PX)

Temerario. Guz puede elegir obtener ventaja en todos los ataques con armas cuerpo a cuerpo durante su turno, pero a cambio todas las tiradas de ataque contra él también tienen ventaja hasta el inicio de su siguiente turno.

Acciones

Espadón giratorio. *Ataque cuerpo a cuerpo:* +5 a impactar, alcance 5 pies, dos objetivos separados. *Impacto:* 10 (2d6+3) de daño cortante.

Pastores, bandidos

Un fuerte aullido invade el lugar, acompañado por el sonido de gritos de rabia y algún que otro alarido que parece acercarse cada vez más.

El motivo no tarda en hacerse evidente cuando un enorme semiorco se abalanza hacia vosotros, abriéndose paso entre la multitud sin importarles nadie que se interponga en su camino. Frente a él se abren paso unos lobos de gran tamaño con collares de hierro, mientras una figura corpulenta vestida con una sucia capa marrón avanza a su paso con pisadas tan fuertes que se hacen oír por encima del bullicio.

El semiorco clava sus diminutos ojos en vosotros y se acerca dando zancadas con la mano apoyada en la empuñadura de una gran espada.

—Esa oveja es del maestro Noke... y desea recuperarla.

El semiorco, **Guz**, va acompañado de un trío de **Lobos** con collares (*MM* pág. 332) de ojos extrañamente inteligentes, mientras que la enorme figura que aparece tras él es en realidad un **Oso pardo** polimorfo (*MM* pág. 335).

Exige que se le entregue "la oveja del amo Noke", que según afirma se ha escapado y tiene un gran valor *son-ti-mental* para el amo. Toda mención de la verdadera naturaleza de Shinebright suscita risas vacías y monótonas.

Guz no es un tipo listo, pero es muy leal y está decidido a cumplir su misión. Sus rastreadores saben que Shinebright está allí, por mucho que el grupo intente ocultarlo, y no aceptará un no por respuesta.

Aunque prefiere la violencia y la intimidación, también está dispuesto a ofrecer sobornos y promesas de favores mágicos si le parece que es la mejor opción.

Si cree que no está progresando, Guz atacará sin previo aviso. Los lobos le seguirán, mientras que la figura encapuchada dejará caer su capa y se lanzará al combate con un terrible rugido.

Los detalles exactos de cualquier batalla que se desate dependerán del lugar. Si se desarrolla en una taberna, el suelo estará lleno de mesas y sillas volcadas. En una calle, puedes hacer que los asustados transeúntes formen zonas de terreno difícil.

Todas las bestias siguen teniendo una mente humana y actúan de forma inteligente. Guz está dispuesto a cargar en primera línea y enfrentarse a los pesos pesados junto al Oso pardo.

Mientras tanto, los Lobos intentarán rodear al grupo con la intención de atrapar a Shinebright, que tiene las estadísticas de un **Poni** (*MM* pág. 336) pero con INT y SAB de 18 y 14, respectivamente.

Su intención es apresar a Shinebright, no matarlo. Si Guz lo captura, él y sus aliados partirán hacia la casa de Noke. El grupo tendrá que decidir si les siguen, lo que podría desencadenar una persecución.

Interpretar a Shinebright

Arrogante, obsesionado consigo mismo y lleno de un exagerado egocentrismo, Finethir Shinebright es una de las personas más idóneas para transformarse en oveja. Sin embargo, independientemente de su apariencia, el antiguo mago elfo se las arregla para exudar un aire de intelectualismo remilgado y literato...

Por otro lado, a pesar de sus defectos, suele tener buen corazón. Siempre que se percate de ello y no le suponga demasiado inconveniente, tratará de ayudar a los demás en lo posible, aunque se quejará en voz alta de que no sean capaces de comprender conceptos tan sencillos como la teoría del entretejido poliplanar.

Antaño, los nobles, mercaderes y arcanistas locales pronunciaban el nombre de Finethir Shinebright con respeto, asombro y admiración a regañadientes. Como maestro de la transmutación, a menudo se le pedía que llevara a cabo grandes tareas, como despejar caminos bloqueados convirtiendo enormes rocas en conejos. Dos años como oveja le han enseñado muy poco sobre humildad, pero mucho sobre hierba. Si vuelve a su forma original, Shinebright es un alto elfo, delgado como un sauce, con el pelo pajizo y una nariz extremadamente larga.

Tras la tormenta

Una vez que los matones de Noke han sido derrotados, distraídos o eliminados, Shinebright implora al grupo. Sin su ayuda, está condenado. Noke todavía tiene muchos guardias trabajando para él y acabarán por encontrarle.

Si se sienten mercenarios, recuerda al grupo que en su verdadera forma es un mago poderoso y rico, y promete grandes recompensas. Está más que dispuesto a prometer favores que sabe que no puede cumplir.

En cualquier caso, Shinebright explicará:

- Hasta hace dos años era propietario y trabajaba en una torre a las afueras de la ciudad. Era un mago de gran talento, especializado en magia de transmutación. Su posesión más preciada, y probablemente la clave de su éxito, era una *varita de Polimorfar verdadero* increíblemente singular.
- Una fatídica noche salió de su trance meditativo y se encontró a su aprendiz, Ahmed Noke, de pie junto a él, empuñando la varita. Shinebright exigió saber qué estaba haciendo el chico, pero el único sonido que pudo emitir fue un furioso "beeeeh".
- El mago se volvió un prisionero en su propio jardín. Se veía obligado a alimentarse únicamente de hierba y ranúnculos, ante la mirada de lobos hambrientos y otras bestias, que en realidad eran guardianes polimorfos.
- La pasada noche sintió esperanza por primera vez en muchos meses cuando Noke salió de su casa sin cerrar la puerta. Shinebright entró a hurtadillas, se dirigió a una vieja estantería y robó el pergamino de Hablar con los animales. Acto seguido, corrió hacia el pueblo con este apretado entre los dientes, y fue a la búsqueda desesperada del aura mágica que señalaba a alguien capaz de activar el hechizo cuando encontró al grupo.

Interpretar a Guz

Guz, un corpulento semiorco, considera que la violencia y la intimidación son los únicos métodos sensatos para lograr sus objetivos. También asume que la mayoría de la gente piensa lo mismo, y prefiere actuar primero con su propia violencia.

Aunque para la mayoría de espectadores pueda parecer malvado, es extremadamente leal a Noke (a quien de verdad no le importa el aspecto exterior de una criatura) y le profesa una devoción inquebrantable.

Guz no es especialmente inteligente y puede verse fácilmente confundido por enemigos que hablen rápido, aunque por lo general esto solo hace que se enfade más.

No obstante, también disfruta utilizando palabras largas y complicadas que ha aprendido de Noke, aunque es discutible hasta qué punto entiende lo que significan.

- Para volver a su forma original necesita otra dosis de *Polimorfar verdadero*. Lo que significa que deberá recuperar su vieja varita.
- Su antiguo aprendiz sigue viviendo en la vieja casa de Shinebright, situada al sureste de la ciudad. Lleva la varita siempre consigo y solo sale si es absolutamente necesario.
- Conoce a la perfección la distribución de su casa y está encantado de describirla con todo lujo de detalles.



La casa en el bosque

El sendero que lleva a la Torre de Noke se desvía del camino principal a pocos kilómetros de la ciudad, abriéndose paso entre unos matorrales. Es una ruta muy transitada que pronto empieza a serpentear entre altos robles.

Si alguien se detiene a examinar el camino en busca de huellas, verá fácilmente la marca de muchos pies y zarpas, y las más recientes parecen coincidir con las del grupo liderado por Guz.

El sendero atraviesa un bosque ralo durante casi un kilómetro y medio sin señal de asentamiento. A menos que sepan qué buscar, el grupo puede quedar un tanto sorprendido por la vista que les espera cuando la vieja casa de Shinebright aparezca entre las copas de los árboles.

Interpretar a Noke

Noke rindió culto al héroe Shinebright y fue su aprendiz durante muchos años. Sin embargo, con el paso del tiempo, no hubo ningún cambio en su relación.

Transcurrieron décadas y el maestro transmutador seguía tratándolo como a un niño, del que esperaba que cocinara, limpiara y recitara respuestas de memoria. Cuando Noke le insistía, Shinebright le explicaba que así le habían educado a él, y no parecía tener en cuenta las protestas de Noke sobre el hecho de que, como humano, no podía dedicar un siglo a servir como aprendiz.

Simultáneamente, Noke empezó a darse cuenta de que gran parte de la popularidad de Shinebright no procedía de sus propias habilidades, por muy numerosas que fueran, sino de la varita de Polimorfar verdadero que empuñaba.

A la larga, se derrumbó y traicionó a su antiguo maestro antes de establecerse como mago maestro. Sin embargo, la combinación de culpa y una ambición repentinamente desbocada supuso un duro golpe para su salud mental.

Está obsesionado con que alguien le ataque como él atacó a Shinebright y rara vez duerme. Esta paranoia le ha llevado a invertir en una tropa de guardias, muchos de los cuales ha transmutado en criaturas más robustas y bestiales.

En lugar de ser de piedra o cristal, la casa que se extiende ante vosotros parece haber sido construida con las ramas vivas de cuatro gruesos robles. Con ellas se han formado y entrelazado tres gruesas plataformas.

La más baja de estas plataformas mide unos 12 metros de ancho y se encuentra a unos 10 metros del suelo. El único camino evidente es una suave pendiente formada por raíces y ramas que conecta toscamente con el sendero principal.

Las ramas se enroscan en torno a su base, formando una especie de cuenco a su alrededor. Desde vuestra posición, podéis ver flores y pequeños árboles que crecen a su alrededor.

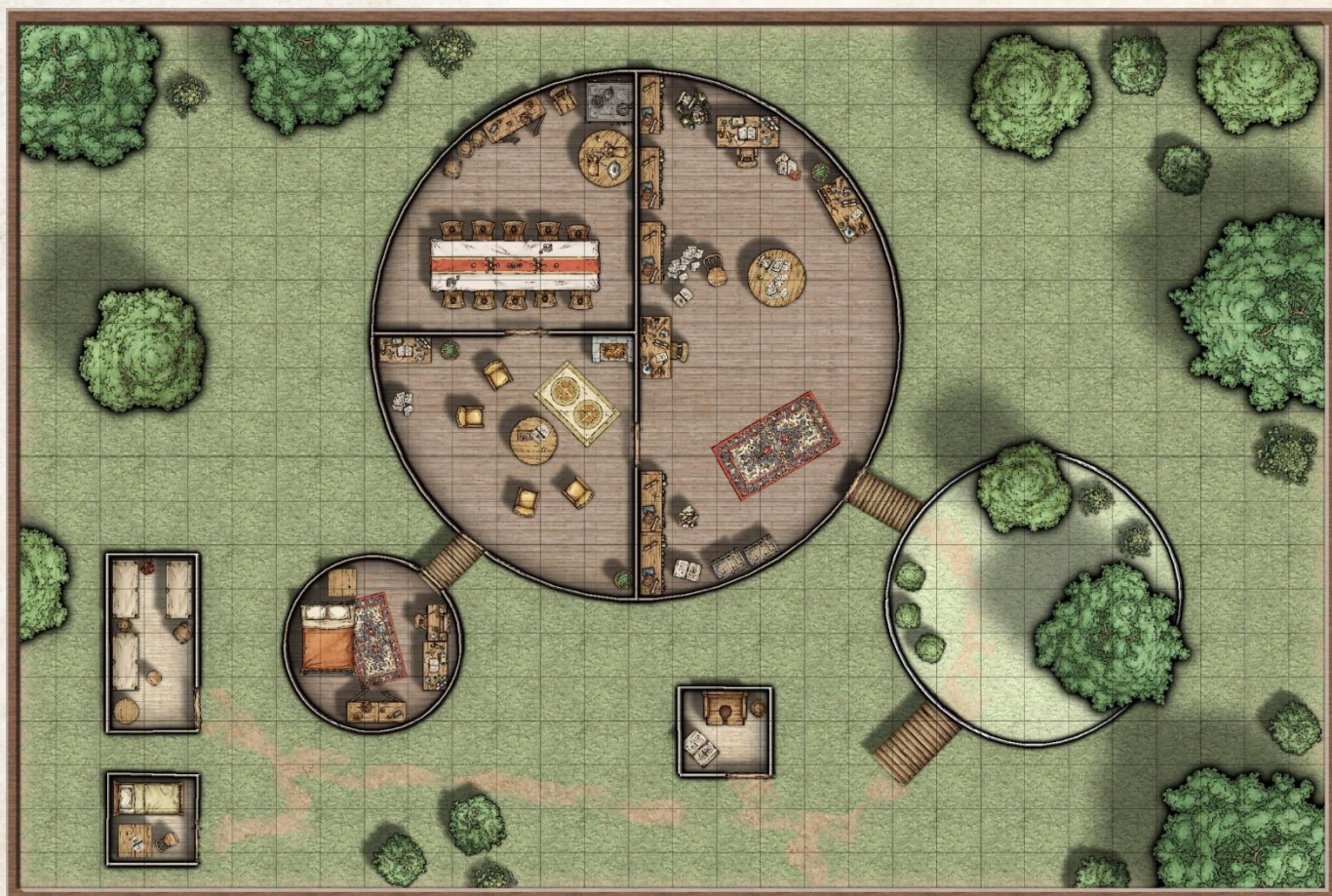
La mayor de las tres plataformas es, con diferencia, la del medio, que parece tener unos 18 metros de ancho. Se encuentra a unos 6 metros del suelo y está completamente cerrada por un muro formado por ramas retorcidas. Podéis apreciar huecos uniformemente espaciados, del tamaño de una ventana, así como lo que parece ser una puerta en el punto más cercano a la plataforma del jardín.

La última plataforma, la más alta, está a unos 9 metros del suelo y es mucho más pequeña que las demás. Parece estar unida a la plataforma central por otra pequeña rampa.

Bajo las plataformas hay dos pequeñas cabañas de madera y una gran letrina.

Cuando el grupo llega al recinto, hay un trío de **Simios** (MM pág. 339) durmiendo o jugando con un par de dados de gran tamaño en el césped, con grandes espadas de hierro clavadas en el suelo junto a ellos. Un **Oso pardo** está en el retrete, ocupándose de sus asuntos.

La puerta de la plataforma central casi siempre está cerrada con llave, lo que requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD14 para derribarla o una prueba de Herramientas de ladrón CD12 para forzarla. En el interior, la zona está dividida en tres secciones. Una contiene una combinación de biblioteca y laboratorio, otra una sala de estar y otra un comedor-cocina. Las paredes exteriores están ocupadas por desordenadas estanterías y las mesas de trabajo están repletas de notas manchadas de tinta y complicados diagramas anatómicos de diversas bestias y monstruos.



Cría de dragón-cama

Dragón grande, caótico neutral

Clase de armadura 16 (armadura natural)

Puntos de golpe 75 (10d8 + 30)

Velocidad 30 pies, trepar 30 pies, volar 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19(+4)	14(+2)	17(+3)	8(-1)	8(-1)	4(-3)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +5

Sentidos Percepción pasiva 12

Inmunidad a daño Fuego

Idiomas —

Desafío 4 (1.100 PX)

Acciones

Mordisco. Ataque con arma cuerpo a cuerpo: +6 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Impacto:* 15 (2d10 + 4) de daño perforante.

Aliento de astillas (Recarga 5-6). La Cría de dragón cama lanza una lluvia de astillas de madera en un cono de 15 pies. Cada criatura en esa área debe hacer una salvación de Destreza DC13, y recibe 24 (7d6) puntos de daño si la falla, o la mitad de daño si tiene éxito.

La plataforma más alta sirve de dormitorio a Noke, y contiene poco más que un armario, una gran cama de madera y un tocador desordenado.

Las cabañas contienen una o dos camas cada una, algunas de las cuales son de gran tamaño, así como los desechos generales de los hombres comunes que las ocupan.

Noke está en la plataforma central, trabajando frenéticamente en nuevos hechizos. Si se da cuenta de que el grupo se acerca, les ordenará "devolved a la oveja, y a cambio no os destruiré a todos".

Si hablan, revelará sus razones para odiar a Shinebright y se jactará de sus propios logros. También les preguntará si han matado a "mi hombre, Guz", y se mostrará visiblemente alterado si lo han hecho. Si se niegan a devolver a Shinebright, ordenará a sus hombres que ataquen.

La parte más importante de cualquier combate que se desate es Noke, que es débil en la ofensiva, pero puede potenciar a sus aliados drásticamente. Una vez que el Oso pardo salga de la letrina, le lanzará *Agrandar/Reducir* (MJ pág. 212) para incrementar su daño. Complementará los ataques de sus secuaces con *Rayo de escarcha* (MJ pág. 273), pero se centrará en mantener la concentración.

Los Simios actuarán de forma inteligente, y como empuñan grandes espadas su ataque *Puñetazo* se sustituye por un *Corte* que inflige 10 (2d6+3) puntos de daño cortante. Es poco probable que luchen a muerte y huirán en cuanto caigan por debajo de la mitad de su salud.

Cuando esté claro que el combate está perdido, o simplemente un jugador se le acerque demasiado, Noke lanzará *Retirada expeditiva* (MJ pág. 276) y huirá a la plataforma central, cerrando la puerta tras de sí. Se dirigirá a su dormitorio tan rápido como pueda y lanzará Polimorfar verdadero sobre lo más grande que encuentra: su cama.

No somos borregos...

Noke es paranoico por naturaleza y la reciente huida de Shinebright no ha mejorado precisamente su perspectiva. Esto hace que atraerlo lejos de la seguridad de su torre sea una tarea extremadamente difícil, aunque no imposible.

El ansia de fama y poder de Noke supera levemente a su miedo a ser derrocado, al menos por ahora. Esto significa que un conjunto de mentirosos muy, muy hábiles, con un plan lo suficientemente retorcido y una buena dosis de suerte, podrían tentarle con la oferta de un contrato especialmente prestigioso y lucrativo.

Ahmed Noke

Humanoide mediano (Humano), malvado neutral

Clase de Armadura 12

Puntos de golpe 55 (10d8 + 10)

Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación Inteligencia +5, sabiduría +4

Habilidades Arcanos +6

Sentidos Percepción pasiva 11

Idiomas Común, élfico, dracónico

Desafío 2 (450 PX)

Hechizos. Noke es un hechicero de 7º nivel. Su aptitud mágica es Inteligencia (salvación de conjuro DC 14, ataques de conjuro +6 a impactar). Tiene preparados los siguientes hechizos: Trucos (a voluntad): *Rayo de escarcha*, *Reparar*, *Prestidigitación*, *Mensaje*.

Primer nivel (cuatro espacios): *Retirada expeditiva*, *Salto*, *Ola atronadora*.

Segundo nivel (tres espacios): *Agrandar/Reducir*, *Levitar*.

Tercer nivel (tres espacios): *Acelerar*, *Ralentizar*.

Cuarto nivel (un espacio): *Polimorfar*.

Acciones

Daga. *Ataque con arma cuerpo a cuerpo o a distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo. *Impacto:* 4 (1d4 + 2) puntos de daño perforante.

Tres rondas después de huir, irrumpe desde el techo de su dormitorio montado en la **Cría de dragón-cama**, una bestia con aspecto de dragón tallado en madera, con sábanas ondulantes a modo de alas y una cola que termina en una suave almohada. Si el grupo se encuentra en la sala de estar, atravesará el techo y atacará.

La Cría no es muy inteligente y usará su Aliento de astillas tan a menudo como le sea posible, limitándose a intentar atacar al objetivo más cercano cuando este no esté disponible. Sin embargo, priorizará a los enemigos que usen fuego contra ella. Mientras esté montado en la Cría, Noke usará Rayo de escarcha para ralentizar a los miembros del grupo que intenten retirarse.

Si la Cría se debilita, ya sea por daño o porque Noke pierda la concentración, volverá a convertirse en una vieja cama muy maltratada.

Desesperado y poco dispuesto a permitir que su antiguo maestro gane, Noke, balbuceando, tratará de usar la varita sobre sí mismo, con la intención de transformarse en una criatura monstruosa.

Sin embargo, la varita que se ha usado en exceso crujirá, chisporroteará y se estropeará con un fuerte estruendo, convirtiendo a Noke en un **Bocón barbotante** (MM pág. 30), un montón de carne deforme que suelta berridos incoherentes de sus docenas de bocas. La triste criatura atacará sin sentido hasta quedar completamente destruida.

Aun así, cuando Noke se marche, se llevará consigo a todos los guardaespaldas que le quedan y sospechará rápidamente de la traición del grupo si hay algún indicio de esta.

Naturalmente, tendrá su varita a mano en todo momento. Si dispone de tiempo suficiente para hacerlo, Noke utilizará una carga de Polimorfar verdadero para transmutar algún objeto cercano en una Cría con aproximadamente las mismas características que la Cría de dragón-cama.

En función del material con el que se haya fabricado, es posible que no conserve el mismo carácter y que haya que modificar ligeramente sus resistencias/vulnerabilidades.

Grandes decisiones

Si los jugadores recuperan la varita, es evidente que está dañada. Cualquiera que domine el Conocimiento arcano puede darse cuenta de que ha sido modificada para poder emplearla más a menudo, pero el uso excesivo la ha vuelto extremadamente inestable.

Si quieren hablar con Shinebright, una rápida inspección de la plataforma central les permitirá encontrar otro pergamino de *Hablar con los animales*. Al ver el cadáver destrozado de su antiguo aprendiz, Shinebright podría incluso darse cuenta de lo mal que lo trató y volverse sombrío a pesar de su triunfo.

Aun siendo consciente de los peligros asociados a su antigua varita, Shinebright estará dispuesto a arriesgar su vida para volver a ser un elfo. Sin embargo, también se muestra receptivo a la persuasión si el grupo intenta disuadirle. Un argumento convincente y un CD15 de Carisma (Persuasión) serán suficientes para hacer que el antiguo Mago reconsidere sus opciones.

Antes de correr el riesgo de ser sometido al hechizo, Shinebright pedirá que, si muere, el grupo informe a su antigua universidad.

Consecuencias

Si el grupo decide seguir adelante con el hechizo y éste tiene éxito, Shinebright felicita efusivamente al grupo. Eso sí, habrá que recordarle todo lo que les prometió cuando aún era una oveja, y no podrá pagarles ninguna recompensa económica, ya que Noke estaba prácticamente en bancarrota y había vendido la mayoría de los objetos para pagar el material de investigación y a los guardias.

Sin embargo, estará dispuesto a ofrecerles transmutaciones de hasta 5° nivel, cobrando lo justo para cubrir los componentes. También acogerá a los guardias polimorfos que hayan huido, prometiendo trabajar para devolverles su forma natural.

Si el grupo decide seguir adelante con el hechizo y este falla, Shinebright muere permanentemente. El grupo es libre de cumplir su última voluntad y dejar la torre más o menos intacta, o saquearla a su antojo. Sin embargo, la torre está sorprendentemente vacía de cualquier cosa que pueda beneficiar a los no transmutadores, con objetos de valor limitados a caros equipos de laboratorio y parafernalia arcaica con un valor estimado de unas 1.000po. Si los jugadores lo desean, también pueden hacerse con todo el complejo de la torre, aunque esto podría causar problemas cuando los nobles locales intenten visitar a Noke y lo encuentren desaparecido...

Si el grupo se niega a realizar el hechizo, Shinebright lo acepta, pero no renunciará por completo a sus esperanzas. Recuperará su antiguo hogar y trabajará para encontrar una forma de eliminar su maldición. De todas formas, se dirige al dormitorio y se pone una de sus viejas túnicas, que llevará hasta que se transforme de nuevo a su forma natural. Aunque estará molesto con ellos, Shinebright reconocerá que tiene una gran deuda con el grupo.

En cualquier caso, los aventureros que ayuden a Shinebright a enfrentarse a Noke recibirán 500 PX cada uno.

Así no...

Un grupo sigiloso podría robar la varita mientras Noke duerme o una combinación de tiradas afortunadas y tácticas ingeniosas podría permitir a un jugador desarmar al mago.

En ese caso, no fuerces la historia hacia el "camino ideal", sino deja que se desarrolle de forma natural.

Lo que sí debes hacer, sin embargo, es intentar dar al menos una pista de los peligros asociados a la varita modificada antes de que los jugadores intenten usarla. Es posible que emita chispas antinaturales cuando un personaje la toque, o que el propio Noke se sienta obligado por su honor a advertirles.

Varita modificada de Polimorfar verdadero

Formada por una rama larga y delgada extraída de un roble, esta varita contiene 1d4-1 cargas de Polimorfar verdadero, con un mínimo de 1. Cualquiera con una habilidad de conjuro que haya pasado al menos una hora sintonizando la varita puede lanzarlas. La cantidad de cargas se restablece cada día al amanecer.

Para aumentar el número de veces que se lanza el hechizo, la varita parece estar provista de una banda de hierro abombada con inscripciones rúnicas y fisuras a lo largo.

Si se examina con una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) CD15, se descubre que las modificaciones han hecho que la varita sea extremadamente poco fiable. Cada vez que se usa una carga, el usuario debe superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento arcano) CD17.

Si la superan, el hechizo se lanza con normalidad y la CD necesaria para usarlo de forma permanente aumenta en 1.

Si fallan por cinco o menos, el hechizo transmutará al objetivo en un Bocón barbotante (MM pág. 30), un horrible amasijo de miembros, órganos y rasgos faciales aparentemente aleatorios. La criatura atacará ciegamente al objetivo más cercano, balbuceando con docenas de voces entrecortadas.

Esta transformación no puede deshacerse con ningún hechizo inferior a 9° nivel y no puede anularse terminando la concentración. El objetivo puede realizar una tirada de salvación contra este efecto del mismo modo que lo haría contra un lanzamiento normal de Polimorfar verdadero.

Si fallan por una diferencia superior a cinco, además de las consecuencias anteriores, la varita explota violentamente, infligiendo 1d12 puntos de daño de fuerza a todas las criaturas en un radio de 10 pies por cada carga que quede en la varita. Esto destruye la varita.



Créditos y reconocimientos

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, y todos los demás nombres de productos de Wizards of the Coast, y sus respectivos logotipos son marcas registradas de Wizards of the Coast en EE.UU. y otros países.

Esta obra contiene material cuyo copyright pertenece a Wizards of the Coast y/o a otros autores. Dicho material se usa con permiso bajo el Acuerdo de Contenido de la Comunidad para Dungeon Masters Guild. El resto del material original de esta obra es copyright 2016 de Richard Jansen-Parkes y se publica bajo el Acuerdo de Contenido de la Comunidad para Dungeon Masters Guild.