



HONOR ENTRE LADRONES

SUPLEMENTO



Dungeons & Noobies

Traducción NO OFICIAL de las fichas de personaje y objetos mágicos de la película, publicadas en inglés en D&D Beyond.



NEVERWINTER Y LAS TIERRAS ALEDAÑAS EN LA COSTA DE LA ESPADA

HONOR ENTRE LADRONES



Julio Ordóñez

CRÉDITOS

Publicación Original: Dungeons & Dragons Beyond.
Traducción: Julio Ordóñez.

Diseño de Portada: Julio Ordóñez.
Ilustración de Portada: WOTC, D&D Beyond, vecteezy.com.
Diseño de Interiores: Julio Ordóñez.
Ilustraciones Interiores: WOTC, D&D Beyond, Shuangcheng Leng, Jason Li, Yang Luo, Tatiana Vetrova, Wenfei Ye, Liangliang Zhang, Qiya Zhang.

Créditos de la Publicación Original:

Líder de Proyecto: Jeremy Jarvis, Christopher Perkins
Diseñadores: Ashley Alexander, Dan Dillon, Ron Lundeen, Sarra Scherb
Desarrollador de Reglas: Jeremy Crawford
Directores de Arte: Kate Irwin, Kara Kenna, Gibbs Rainock, Tom Song, Kendall Vollucci
Editores: Judy Bauer, Adrian Ng
Técnico de Imágenes: Kevin Yee
Productor Senior: Dan Tovar
Productor: Gabriel Waluconis
Gerente de Producción: Chris Lindsay
Gerente de Producción D&D Beyond: Patrick Backmann
Equipo de Diseño Digital D&D Beyond: Jay Jani, Adam Walton, Joseph Keen, Cameron Powell

La presente publicación es material de apoyo GRATUITO cuya única finalidad pretende ser la difusión del juego Dungeons & Dragons, la plataforma D&D Beyond y la película Dungeons & Dragons: Honor entre Ladrones; entre el público de habla hispana que no está familiarizado con el material original en idioma inglés, y que desea tener un mayor acercamiento al juego ya mencionado.

Ninguna ganancia o ingreso será generado por esta publicación, y eso incluye, pero no se limita a: ventas, intercambios, donaciones, publicidad y cualquier otro tipo de ingreso que pudiese considerarse como indicador de lucro o beneficio de tipo económico.

Este trabajo es obra de fans y para el uso y disfrute de los fans, y está prohibida su venta.

This is unofficial Fan Content permitted under the Fan Content Policy. Not approved/endorsed by Wizards. Portions of the materials used are property of Wizards of the Coast. ©Wizards of the Coast LLC.

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, their respective logos, and The World's Greatest Roleplaying Game are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. The materials described in this statement are protected under the copyright laws of the United States of America and around the world under international intellectual property treaties. Any reproduction or unauthorized use of the materials contained herein or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2023 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont. CH. Represented by: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL. Hasbro UK Ltd., P.O. Box 43 Newport, NP19 4YH, UK.

©2023 eOne and Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved.

CONTENIDO

Una Nota Introductoria.....	4
Galería de Ladrones.....	5
Edgin Darvis.....	6
Holga Kilgore.....	7
Doric.....	8
Simon Aumar.....	9
Xenk Yendar.....	10
Sofina.....	11
Forge Fitzwilliam.....	12
Zsass Tam.....	13
Otros Personajes.....	15
Objetos Mágicos y Legendarios.....	16
Yelmo de Disrupción.....	16
Bastón Aquí-Acullá.....	16
Cuerno.....	17
Tablilla.....	17
Hoja de Mago Rojo.....	17
Hacha de Aceroscuro.....	17

UNA NOTA INTRODUCTORIA

Esta publicación ha sido desarrollada para facilitar el acercamiento entre los fans de habla hispana y el material referente a *Dungeons & Dragons: Honor Entre Ladrones*, originalmente publicado en inglés, en la plataforma digital **D&D Beyond**.

Aunque inicialmente estaba pensada para ser solo la compilación traducida de las fichas ya mencionadas, la idea creció un poco y se convirtió en un pequeño suplemento que incluye otros elementos relacionados con la película en cuestión, tales como lugares importantes en la trama, un pequeño bestiario extraído directamente del *Manual de Monstruos*, una recopilación de los hechizos listados en las fichas y algunas pequeñas adiciones a la lista de personajes, armas y objetos mágicos.

Es importante aclarar que la mayor parte del contenido aquí presentado ha sido traducido literal y fielmente del material oficial publicado por **Wizards of the Coast**, ya sea en los libros oficiales del juego, o a través de **D&D Beyond**. Con excepción del contenido que no ha sido publicado a la fecha y por tanto ha debido desarrollarse como material “*Home Brew*”, y que puede identificarse fácilmente por incluir el ícono , haciendo de estos fragmentos contenido **NO OFICIAL**.

Dicha parte del contenido se ha desarrollado mediante la consulta rigurosa de distintas fuentes, tanto del *Lore* oficial de los **Reinos Olvidados**, como de material con licencia oficial de la película; nada en la información biográfica o histórica ha sido inventado. Pero como **DM**, siéntete en plena libertad de usar dicho material o de omitirlo (parcialmente o en su totalidad) si así lo consideras conveniente. La única finalidad al incluirlo ha sido poner más sal y pimienta a esta publicación.

Debemos entender que los personajes de la película han sido diseñados como **COMPLETAMENTE ATÍPICOS** y es por ello que no se ajustan de manera fiel a las reglas que aplican específicamente a jugadores. Por esta razón, es que desde su versión original han sido publicados bajo el formato de *PNJ / Monstruo* y no con el de *Hoja de Personaje*. Notarás que en algunos de ellos han sido omitidos datos que se considerarían esenciales como la *Raza*, la *Clase* o el *Nivel*; o que no poseen todos los rasgos asociados con determinada *Clase*, pudiendo incluso tener rasgos o habilidades que aparentemente están de más. No te quiebres la cabeza por ello, intencionalmente fueron creados de ese modo, y aunque algo no se haya visto en la película, no significa que no sea parte del personaje, pero eso no te impide recurrir a la regla de oro de **D&D**: “Puedes cambiar todo aquello que consideres que haría mejor la experiencia en tu campaña; el juego lo haces tú”.

Intentando que este material sea más amigable con el lector de habla hispana, se han incluido un par de ajustes menores; la inclusión del sistema métrico cada vez que el texto especifique una distancia determinada. Y el cambio deliberado del término “**Impacto**” por la palabra “**Daño**”, con la única finalidad de que el jugador novato pueda identificar de manera simple el efecto inmediato causado por un ataque o arma.



Lleva la acción de Calabozos y Dragones: Honor entre Ladrones a tu mesa de juego. Encuéntrate cara a cara con *Doric* mientras protege los bosques con su feroz forma de *Oso Lechuza*; convoca a *Themberchaud* el dragón rojo, con una fatídica tirada de dados; y controla los objetos mágicos que viste en la gran pantalla.

GALERÍA DE LADRONES

¡Ahora puedes encontrarte con los personajes de la película de Calabozos y Dragones en tu propio juego!

La Galería de Ladrones contiene estadísticas de los siguientes personajes:

- Edgin Darvis
- Holga Kilgore
- Xenk Yendar
- Simon Aumar
- Doric
- Forge Fitzwilliam
- Sofina

Un puñado de personajes de la película, se presentan aquí como Personajes No Jugadores (PNJ's), que puedes incluir en tus campañas de D&D.

Los Bloques de Estadísticas de esta colección se presentan con un diseño similar al que puedes encontrar en el Manual de Monstruos. Si no estás familiarizado con dicho formato, tal vez deberías leer la introducción del Manual de Monstruos antes de continuar.

En ese libro se explica la terminología del Bloque de Estadísticas y contiene las reglas para distintos rasgos relativos a los monstruos; información que no encontrarás aquí.

ATAQUES Y MAGIA INUSUALES

Algunas criaturas tienen armas que infligen tipos de daño inusuales, o lanzan hechizos que funcionan de forma atípica. Por ejemplo: *Forge Fitzwilliam* inflige daño adicional por veneno con su ballesta pesada. Este daño adicional no es una característica normal del arma. Tal excepción es una **característica especial** de un bloque de estadísticas y representa cómo la criatura usa su arma o lanza sus hechizos; esta excepción no tiene efecto cuando el arma es usada por una criatura o personaje distinto.



UNA COLECCIÓN DE HÉROES Y VILLANOS
PARA EL JUEGO DE ROL MÁS GRANDE DEL MUNDO

EDGIN DARVIS

Edgin Darvis tiene talento para la improvisación y la estrategia. Es un músico y narrador de historias, que confía antes en el carisma que en la magia o la fuerza, para escapar de los problemas. Alguna vez miembro de los **Arpistas**, una organización de espionaje dedicada a proteger a la gente común de **Faerûn**, Edgin ha renunciado a su juramento y se ha dedicado al robo para mantener a su familia.

La sólida brújula moral de Edgin lo obliga a robar sólo a las personas que cree que merecen perder tanto el dinero como el prestigio.

La confianza y el comportamiento desenvuelto de Edgin lo convierten en un líder nato. Con palabras cuidadosamente elegidas, inspira a los miembros de su banda de ladrones a la grandeza.

Pero cuando sus errores del pasado tocan a la puerta, Edgin debe afrontar las consecuencias. Ahora busca resarcir a aquellos a quienes ha agraviado y confrontar a aquellos que le agraviaron.

Edgin



EDGIN DARVIS

Humanoide Mediano (Bardo), Caótico Bueno

Clase de Armadura 14 (Armadura de Cuero)

Puntos de Golpe 110 (17d8 + 34)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	18 (+4)

Tiradas de Salvación Des +6, Car +7

Habilidades **Engañar** +7, **Interpretación** +10, **Persuasión** +10, **Juego de Manos** +6

Sentidos Percepción Pasiva 13

Lenguajes Común

Valor de Desafío 5 (1800 XP) **Bonif. por Competencia** +3

Acciones

Ataque Múltiple. Edgin ejecuta dos ataques con su **Laúd Reforzado** o **Espada Corta**.

Laúd Reforzado. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +5 a impactar, un objetivo. Daño: 6 (1d8 +2) de daño contundente, más 11 (2d10) de daño por estruendo (trueno).

Espada Corta. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo:* +6 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. Daño: 6 (1d6 +3) daño perforante, más 11 (2d10) daño de trueno.

Palabras Desorientadoras. Edgin puede provocar mágicamente un total de hasta tres criaturas que pueda ver hasta una distancia de 60 pies (18 m.). Cada criatura debe superar una Tirada de Salvación por Sabiduría DC 15, o recibir 10 (3d6) de daño psíquico, y tiene desventaja en la siguiente tirada de ataque que realice antes del inicio del siguiente turno de Edgin.

Lanzamiento de Conjuros. Edgin lanza uno de los siguientes hechizos usando Carisma como su habilidad de lanzamiento (Dificultad de Salvación vs Conjuro 15):

A voluntad: **Amistad**, **Mensaje**

3/día cada uno: **Hechizar Persona**, **Disfrazarse**

1/día: **Sugestión**

Reacciones

Palabras Inspiradoras (3/Día). Cuando una criatura que Edgin pueda ver hasta a 60 pies (18 m.) de sí mismo, falla una prueba de Habilidad, Ataque, o Salvación, Edgin otorga a la criatura **ánimo mágico**. La criatura puede tirar 1d8 y añadir el resultado al total de la tirada fallida, con la posibilidad de convertir el fracaso en éxito.



Holga

HOLGA KILGORE

Holga Kilgore es miembro de la tribu *Uthgardt Elk*, y su fuerza y ceño fruncido ocultan un corazón generoso. Es una mujer de pocas palabras que deja que sus acciones (y golpes) hablen por ella.

Holga, una temible combatiente cuando está enfadada, empuña todo lo que tiene a mano, desde armas hasta bocadillos. Su lealtad inquebrantable la convierte en una feroz defensora de sus aliados, particularmente de su mejor amigo, Edgin.

Después de que Holga fuera exiliada de su clan, vagó sin rumbo y con ansias de encajar. Ahora que ha forjado un nuevo hogar con Edgin y su banda de ladrones, no perderá a otra familia sin luchar.

HOLGA KILGORE

Humanoide Mediano, Caótico Bueno

Clase de Armadura 15 (Defensa sin Armadura)

Puntos de Golpe 120 (16d8 + 48)

Velocidad 40 pies (12 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	14 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	16 (+3)	13 (+1)

Tiradas de Salvación Frz +7, Con +6

Habilidades **Atletismo** +7, **Intimidación** +4, **Naturaleza** +3, **Supervivencia** +6

Sentidos Percepción Pasiva 13

Lenguajes Común, Mediano

Valor de Desafío 5 (1800 XP) **Bonif. por Competencia** +3

Temeraria. Al inicio de su turno, Holga puede obtener ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo durante ese turno. Pero las tiradas de ataque contra ella tienen ventaja hasta el inicio del siguiente turno.

Equipo Especial. Holga porta una **Gran Hacha de Aceroscuro**, un arma mágica que le otorga resistencia al daño relámpago mientras la lleve (incluyendo si la porta en el cuerpo).

Defensa sin Armadura. Mientras Holga no esté usando armadura, su CA incluye su modificador de Constitución.

Acciones.

Ataque Múltiple. Holga lejecuta tres ataques con su hacha de **aceroscuro**, o ataques con Arma Improvisada, en cualquier combinación.

Gran Hacha de Aceroscuro. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. Daño: 10 (1d12 +4) de daño cortante.

Arma Improvisada. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia: +7 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), o rango 20/60 pies (6-18m.), un objetivo. Daño: 7 (1d6 +4) de daño contundente.

Acciones Adicionales

Empujar. Holga empuja a una criatura que se encuentre en un rango de hasta 5 pies (1.5 m.) de ella. Dicha criatura debe superar una Tirada de Salvación por Fuerza CD 15, o ser movida 5 pies (1.5 m.) hasta un espacio desocupado, a elección de Holga.



DORIC

La tiffin Doric fue acogida por un enclave de *Elfos Silvanos* en el *Bosque de Neverwinter* después de ser abandonada cuando era niña, y protege a su comunidad adoptiva con la ferocidad de la naturaleza.

El *Círculo de la Luna* le ha enseñado a prestar atención a sus instintos primarios, que rara vez se equivocan. Puede ser hosca, pero luchará con uñas y dientes por una causa en la que cree.

Doric se ha unido al *Enclave Esmeralda*, una red de sobrevivientes que buscan el equilibrio entre la civilización y la naturaleza. Cuando el señor de *Neverwinter* apuntó a su hogar en el bosque, debido a sus recursos; Doric reunió a la resistencia.

Doric

DORIC

Humanoide Mediano (Druida), Neutral Bueno

Clase de Armadura 14 (Armadura de Cuero)

Puntos de Golpe 104 (16d8 + 32)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	19 (+4)	10 (+0)

Tiradas de Salvación Int +6, Sab +7

Habilidades **Perspicacia** +7, **Naturaleza** +6, **Percepción** +7, **Supervivencia** +7

Resistencia al Daño Fuego

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies (18 m.), Percepción Pasiva 17

Lenguajes Común, Druídico, Élfico, Infernal, Silvano

Valor de Desafío 5 (1800 XP) **Bonif. por Competencia** +3

Acciones

Ataque Múltiple. Doric ejecuta dos ataques con *Forma de Garra*, o con su Honda. Ella puede reemplazar un ataque con el Lanzamiento de un Conjuro.

Forma de Garra. *Ataque Mágico Cuerpo a Cuerpo:* +7 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. *Daño:* 8 (1d8 +4) daño cortante.

Honda. *Ataque con Arma a Distancia:* +6 a impactar, alcance 30/120 pies (), un objetivo. *Daño:* 8 (2d4 +3) daño contundente.

Lanzamiento de Conjuros. Doric lanza uno de los siguientes hechizos, usando Sabiduría como su habilidad de lanzamiento (CD de salvación vs conjuros 15):

A voluntad: **Mensajero Animal**, **Sentidos de Bestia**, **Hablar con Animales** 2/día cada uno: **Curar Heridas**, **Enmarañar**, **Fuego Feérico**, **Ola Atronadora**.

Acciones Adicionales

Cambiar de Forma (5/día). Doric se transforma mágicamente en una Bestia con VD 3 o menos, o en un **Oso Lechuza** (ver el **Apéndice de Monstruos**).

Doric puede permanecer en dicha forma por un plazo de hasta 2 horas. Puede elegir si su equipo cae al suelo, se integra a su nueva forma, o es portado por su nueva forma. Doric vuelve a su forma original si resulta **incapacitada** o muere. Ella puede volver a su forma verdadera usando una acción adicional.

Mientras Doric permanece transformada, su bloque de estadísticas es reemplazado por el de la forma en turno, excepto que mantiene sus Puntos de Golpe actuales, su Máximo de Puntos de Golpe, esta Acción Adicional, su alineamiento y sus puntos de Inteligencia, Sabiduría y Carisma.

Reacciones

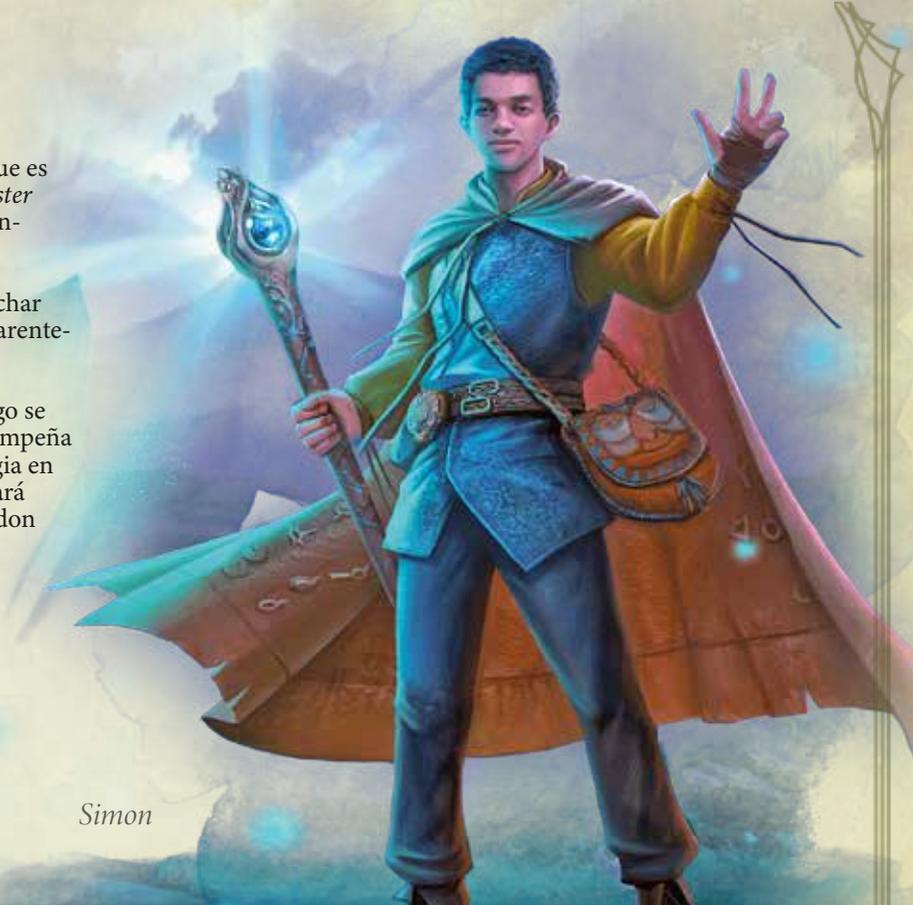
Represión Abrasadora (3/Día). Cuando Doric recibe daño de una criatura que ella puede ver en un rango de hasta 60 pies (18 m.) de ella misma, mágicamente envuelve a la criatura en llamas. La criatura debe superar una Tirada de Salvación de Destreza CD 15, recibiendo 16 (3d10) de daño por fuego, si falla. O la mitad del daño si tiene éxito.

SIMON AUMAR

Simon Aumar sufre bajo el peso de su apellido. Aunque es descendiente de un elfo y del legendario mago *Elminster* Aumar, la propia magia salvaje de Simon corre sin control por sus venas.

Simon aún no ha desarrollado la capacidad de aprovechar su poder, y sus hechizos explotan o se desvanecen aparentemente al azar.

Aunque las dudas lo persiguen, el joven y valiente mago se ha ganado su lugar en la tripulación de Edgin. Se desempeña mejor bajo presión, desatando instintivamente su magia en momentos difíciles. Aún está por verse cómo continuará desbloqueando su potencial y qué hará con su volátil don



Simon

SIMON AUMAR

Humanoide Mediano (Hechicero), Caótico Bueno

Clase de Armadura 12 (15 con *Armadura de Mago*)

Puntos de Golpe 99 (18d8 + 18)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	17 (+3)

Tiradas de Salvación Con +4, Car +6

Habilidades **Conoc. Arcano** +6, **Engaño** +6, **Historia** +6, **Religión** +6, **Supervivencia** +4

Sentidos **Visión en la Oscuridad** 60 pies (18 m.), **Percepción Pasiva** 11

Lenguajes Común, Dracónico, Élfico

Valor de Desafío 5 (1800 XP) **Bonif. por Competencia** +3

Ancestro Feérico. Simon obtiene ventaja en las Tiradas de Salvación que realice para evitar o acabar con la condición **hechizado** en sí mismo; y la magia no puede ponerlo a dormir.

Equipo Especial. Simon lleva una **Bolsa de Contención**, dos pares de **Piedras Mensajeras**, y una **Ficha Mortal** (ver Lanzamiento de Conjuros).

Magia Salvaje. Cuando Simon recibe 20 puntos de daño o más de una sola fuente, o recibe daño de un golpe crítico, deberá tirar en la tabla **Oleada de Magia Salvaje** del **Apéndice de Magia**.

Acciones

Ataque Múltiple. Simon ejecuta tres ataques con su Bastón, o **Rayo de Caos**. Puede reemplazar un ataque con un uso de Lanzamiento de Conjuros.

Bastón. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +2 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. Daño: 2 (1d6 -1) de daño contundente, o 3 (1d8 -1) de daño contundente si es usado a dos manos; más 11 (2d10) de daño por fuerza.

Rayo de Caos. Ataque de Conjuro a Distancia: +6 a impactar, alcance 60 pies (18 m.), un objetivo. Daño: 14 (2d10 +3) de daño de tipo aleatorio, determinado tirando 1d8: 1, ácido; 2, frío; 3, fuego; 4, fuerza; 5, relámpago; 6, veneno; 7, psíquico; 8, trueno.

Lanzamiento de Conjuros. Tira 1d6. Si el resultado es 1, Simon deberá tirar en la Tabla de **Oleada de Magia Salvaje**. Si el resultado es 2 o más, Simon lanza uno de los siguientes conjuros, usando Carisma como su habilidad de lanzamiento (Salvación CD 14):

A voluntad: **Mano de Mago**, **Ilusión Menor**, **Prestidigitación**, **Hablar con los Muertos** (Debe usar su **Ficha Mortal** para efectuar este conjuro).

2/día: **Nube de Oscurecimiento**, **Armadura de Mago**, **Proyectil Mágico**, **Trepar cual Arácnido**.

1/día: **Mano de Bigby**, **Imagen Mayor**.

Reacciones

Escudo Protector (3/Día). Cuando Simon u otra criatura en su rango de visión hasta 10 pies (3 m.) de distancia de él, pudiesen recibir daño; él conjura una brillante esfera de fuerza mágica, de 10 pies (3 m.) de radio, centrada en él. Las criaturas dentro de la esfera obtienen resistencia al daño que desencadenó esta reacción.



Xenk Yendar

XENK YENDAR

Humanoide Mediano (Paladiín), Legal Bueno

Clase de Armadura 15 (Media Armadura)

Puntos de Golpe 157 (21d8 + 63)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	17 (+3)

Tiradas de Salvación Fue +8, Car +7

Habilidades **Atletismo** +8, **Historia** +6, **Perspicacia** +7, **Supervivencia** +7

Inmunidad a Estados **Hechizado**, **Asustado**, **Envenenado**

Sentidos **Visión en la Oscuridad** 60 pies (18 m.), Percepción Pasiva 13

Lenguajes Común, Thayan, Infracomún

Valor de Desafío 10 (5900 XP) **Bonif. de Competencia** +4

Acciones

Ataque Múltiple. Xenk realiza tres ataques de *Espadaga*, y usa *Floritura de Espadaga*. Puede reemplazar *Floritura de Espadaga* con *Toque Limpiador* si está disponible.

Espadaga. Elige el ataque que corresponda a la forma actual de la *Espadaga* (Ver las formas a continuación):

XENK YENDAR

Criado en la nación de **Thay**, Xenk Yendar ha hecho un juramento de devoción para ayudar a los inocentes. Cada centímetro del caballero de brillante armadura, prospera cuando inspira bondad en sus aliados. Las palabras "*Ni la virtud ni la hoja se romperán*" están grabadas en *Celestial* en la hoja de su *Espadaga*.

Xenk envejece más lentamente que un humano normal, y con este don viene el peso de la perspectiva. Su longevidad está relacionada con el funesto ascenso al poder de **Szass Tam**, y el milagroso escape de Xenk de las garras del liche.

Establecido ahora en *Mornbryn's Shield*, Xenk viaja por **Faerûn** en busca de maldad que deba ser erradicada. Aborda los problemas con absoluta determinación, una perspectiva que choca con la indiferencia de Edgin.

-Espada Larga. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. Daño: 8 (1d8 +4) daño cortante; o 9 (1d10 +4) daño cortante, si la usa con ambas manos. Más 6 (1d12) daño radiante.

-Espada corta y Daga. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +8 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), un objetivo. Daño: 7 (1d6 +4) daño perforante, más 6 (1d12) daño radiante.

Floritura de Espadaga. Elige la opción que corresponda a la forma actual de la *Espadaga* (ver las formas a continuación):

-Espada Larga. Xenk separa mágicamente la hoja de la espada larga de su empuñadura, lanzando la hoja a una criatura que puede ver en un rango de 30 pies de él. El objetivo debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 16. Si falla, el objetivo es atravesado por la hoja, recibiendo 14 (3d6 + 4) de daño perforante, y queda **derribado**. Al final del turno actual, la hoja se vuelve a unir mágicamente a su empuñadura.

-Espada corta y Daga. Xenk ataca con ambas armas. Cada criatura de su elección a 10 pies o menos de él debe realizar una tirada de Destreza CD 16. Si falla, la criatura recibe 7 (2d6) de daño perforante y tiene desventaja en las tiradas de ataque hasta el comienzo del siguiente turno de Xenk. Si tiene éxito, la criatura sufre la mitad de daño y no sufre ningún otro efecto.

Toque Limpiador. (1/Día). Xenk toca una criatura a menos de 5 pies de él. El objetivo recupera mágicamente 27 (6d8) puntos de golpe y obtiene el beneficio de un conjuro de **Restablecimiento Menor**.

Acciones Extra

Cambio de Espadaga. Como acción adicional, Xenk cambia la forma de su *Espadaga*, eligiendo una de las siguientes formas: una espada larga o una espada corta en una mano y una daga en la otra.

SOFINA

Sofina es una *Maga Roja de Thay*, una practicante de élite de la magia vinculada a la magocracia tiránica de *Thay*. Sofina se especializa en nigromancia; la magia de la muerte y el miedo son herramientas en su arsenal.

Mientras los magos rojos son rechazados fuera de *Thay*, Sofina oculta sus afiliaciones y rechaza con frialdad a cualquiera que busque su amistad. Como operadora astuta, ha colocado pacientemente las piezas en su lugar, y ahora sus grandes planes comienzan a tomar forma.



Sofina

SOFINA

Humanoide Mediana (Maga), Neutral maligna

Clase de Armadura 14 (túnica mágica; 17 con *Armadura de Mago*)

Puntos de Golpe 161 (19d8 + 76)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	14 (+2)	18 (+4)	20 (+5)	14 (+2)	8 (-1)

Tiradas de Salvación Fue +2, Des +3, Con +5, Int +11, Sab +8, Car +10

Habilidades *Conocimiento Arcano* +10, *Historia* +10, *Perspicacia* +7

Resistencia a Daño Necrótico

Sentidos Percepción Pasiva 12

Lenguajes Abysal, Común, Dracónico, Infernal, Thayan

Valor de Desafío 15 (13000 PE) **Bonif. de Competencia** +5

Equipo Especial Sofina porta una túnica mágica que le otorga un bonificador de +2 a la CA y +1 a las Tiradas de Salvación (ya aplicado arriba).

Acciones

Ataque Múltiple. Sofina realiza tres ataques de *Golpe Necrótico*.

Golpe Necrótico. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +10 a impactar, alcance 120 pies (36 m.), un objetivo. *Daño:* 32 (5d10 +5) daño necrótico.

Lanzamiento de Conjuros. Sofina puede lanzar uno de los siguientes hechizos, usando Inteligencia como habilidad de lanzamiento (Dificultad de Salvación vs Conjuros 18).

A voluntad: *Mano de Mago, Mensaje, Prestidigitación.*

2/día cada uno: *Imponer Maldición, Mano de Bigby, Puerta Dimensional, Armadura de Mago, Esfera Elástica de Otiluke, Ola Atronadora.*

1/día cada uno: *Tentáculos Negros de Evard, Dedo de la Muerte, Parar el Tiempo.*

Lluvia de Meteoros (1/Día). Sofina convoca mágicamente una lluvia de meteoritos que detona en cuatro esferas de 40 pies (12 m) de radio, cada una centrada en un punto en su rango de visión, a 1 milla (1.5 km) de ella. Estas esferas pueden superponerse. Cada criatura en una o más de estas esferas debe hacer una tirada de salvación de Destreza CD 18, recibiendo 35 (10d6) de daño por fuego y 35 (10d6) de daño contundente en una tirada de salvación fallida, o la mitad de daño en una exitosa. Una criatura en múltiples esferas recibe este daño sólo una vez.

Acciones Extra

Invocar Espectro (1/Día) Sofina convoca mágicamente al espíritu de un asesino Thayan, que aparece como un *espectro* (ver el *Apéndice de Monstruos*). El *espectro* convocado aparece en un espacio desocupado dentro de un rango de 60 pies (18 m.) de Sofina, a quien obedece. El *espectro* convocado toma su turno inmediatamente después de Sofina. Dura 1 hora, hasta que él o Sofina mueren, o hasta que Sofina lo descarta como acción adicional.

FORGE FITZWILLIAM

Forge Fitzwilliam es un artista de la estafa, que manipula a otros con mentiras y halagos. El audaz criminal ha dejado un rastro de promesas incumplidas e identidades falsas a lo largo de la *Costa de la Espada*. Oculta una moral flexible y una daga lista detrás de su encantadora sonrisa.

Forge disfruta de las cosas buenas de la vida, especialmente cuando son el resultado de su propia inteligencia. Décadas de atracos y estafas no han saciado su sed; de hecho, sus ambiciones solo crecen con el tiempo.

Forge



Forge Fitzwilliam

Humanoide Mediano, Neutral maligno

Clase de Armadura 17 (*Encanto Desarmante*)

Puntos de Golpe 110 (20d8 + 20)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	17 (+3)	20 (+5)

Tiradas de Salvación Des +5, Int +5

Habilidades **Acrobacias** +5, **Engaño** +11, **Investigación** +8, **Persuasión** +11, **Juego de Manos** +5, **Sigilo** +8

Sentidos Percepción Pasiva 13

Lenguajes Común, Jerga de Ladrones

Valor de Desafío 8 (3900 XP) **Bonif. de Competencia** +3

Encanto Desarmante. Si Forge no lleva armadura, su CA incluye su modificador de Carisma.

Traicionero. Si Forge golpea a una criatura cuya actitud es amistosa hacia él, con una tirada de ataque, el ataque será automáticamente un golpe crítico.

Evasión. Si Forge está sujeto a un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza, para recibir solo la mitad del daño, no recibe daño si tiene éxito en la tirada de salvación; y solo la mitad del daño si falla, siempre y cuando no esté **incapacitado**.

Acciones

Ataque múltiple. Forge realiza dos ataques de daga, dos ataques de ballesta pesada o uno de cada uno.

Daga. *Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo o a Distancia:* +5 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), o rango 20/60 pies (6/18 m.), un objetivo. Daño: 4 (1d4 + 2) de daño perforante más 24 (7d6) de daño por veneno, y el objetivo queda **envenenado** hasta el final de su siguiente turno.

Ballesta Pesada. *Ataque con arma a distancia:* +5 a impactar, alcance 100/400 pies (30/122 m.), un objetivo. **Daño:** 7 (1d10 + 2) de daño perforante más 24 (7d6) de daño por veneno. *Acertar o fallar:* si el objetivo es una criatura, tiene desventaja en la próxima tirada de ataque que realice antes del comienzo del siguiente turno de Forge

Acciones Extra

Astuto. Como acción adicional Forge realiza la acción de **Correr**, **Destrarse** o **Escondarse**, o se da ventaja en la próxima tirada de ataque que haga antes del final de este turno.

Reacciones

Esquiva Asombrosa. Forge reduce a la mitad el daño que recibe de un ataque que lo golpea. Debe ser capaz de ver al atacante.

SZASS TAM

Szass Tam es un poderoso liche, miembro de un grupo de ocho **Zulkirs** que gobiernan el país de **Thay**. Es el **Zulkir** de la Nigromancia y comanda la Legión de Hueso, una enorme legión de soldados no muertos, liderada por sus generales vampiros y liches. Szass Tam es el gobernante de **Thaymount**.

Szass Tam es el **Mago Rojo** más influyente y, según los observadores, el verdadero gobernante de **Thay**.

Siendo un liche durante los últimos doscientos años, Szass Tam logró su poder actual a través de una gran arrogancia, las habilidades y la preparación para respaldar sus abrumadoras ambiciones y los brillantes planes de uno de los seres más astutos e inteligentes de todo **Faerûn**.

Szass



Szass Tam

Humanoide Mediano (Liche), Neutral maligno

Clase de Armadura 21 (17Armadura natural +4 túnica)

Puntos de Golpe 170 (20d8 + 80)

Velocidad 30 pies (9 m.).

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	16 (+3)	18 (+4)	22 (+6)	14 (+2)	19 (+4)

Tiradas de Salvación Fue +3, Des +5, Con +12, Int +16, Sab +12, Car +6

Habilidades **Conocimiento Arcano** +19, **Historia** +14, **Percepción** +10, **Perspicacia** +10

Resistencia a Daño Frío, Necrótico, Relámpago

Inmunidad a Daño Veneno, Contundente, Perforante y Cortante causado por ataques no mágicos

Inmunidad a Estados **Hechizado**, **Cansado**, **Envenenado**, **Asustado**, **Paralizado**

Sentidos Visión verdadera a 120 pies (36 m.)
Percepción Pasiva 19

Lenguajes Abyssal, Común, Dracónico, Infernal, Thayan, Élfico

Valor de Desafío 25 (75000 PE) **Bonif. de Competencia** +8

Equipo Especial. Szass Tam lleva consigo una variedad de objetos mágicos (ver página siguiente).

Resistencia Legendaria (3/Día). Szass Tam puede elegir tener éxito en una Tirada de Salvación que haya fallado.

Rejuvenecimiento. Si Szass Tam es destruido, su filacteria le otorga la capacidad de obtener un cuerpo nuevo en 1d10 días, recuperando todos sus puntos de golpe y volviendo a estar en plenitud de facultades. El cuerpo nuevo aparece situado a 5 pies (1.5 m.) o menos de la filacteria.

Resistencia a Expulsión. Szass tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra efectos que expulsan muertos vivientes.

Gran Mago (3/Día). Szass Tam puede lanzar trucos como acciones extra. Adicionalmente puede lanzar un hechizo de necromancia de nivel 3 o menor, sin usar una casilla de conjuro.

Amo de los Muertos Vivientes. Cuando Szass lanza Animar Muertos o Crear Muerto Viviente, él elige el nivel al que el conjuro es lanzado, y las criaturas creadas por el conjuro permanecen bajo su control indefinidamente. Adicionalmente, puede lanzar Crear Muerto Viviente aún cuando no sea de noche.

Lanzamiento de Conjuros. Szass es un lanzador de conjuros de nivel 20, con Inteligencia como su Habilidad de Lanzamiento (CD 20, +12 a impactar con Ataques de Conjuro). Ver página siguiente.

Acciones.

Toque Paralizante. Ataque de Conjuro Cuerpo a Cuerpo: +12 a impactar, alcance 5 pies (1.5 m.), una criatura. Daño: 10 (3d6) de daño por frío. El objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Constitución CD 18 o quedará **Paralizado** durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de Salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito.

Acciones Legendarias

Szass Tam puede llevar a cabo 3 acciones legendarias, a elegir de entre las opciones presentadas en la página siguiente. Sólo es capaz de utilizar una acción legendaria a la vez, y debe hacerlo al final del turno de otra criatura. Szass recupera las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.



Szass Tam (continuación)

Truco. Szass Tam lanza un truco.

Toque Paralizante. (Costo 2 Acciones). Szass Tam usa su Toque Paralizante.

Mirada Aterradora (Costo 2 Acciones). Szass fija su mirada en una criatura situada a 10 pies o menos, dentro de su rango de visión.

El Objetivo deberá superar una Tirada de Salvación de Sabiduría CD 18 contra este efecto mágico o estará Asustado durante 1 minuto. La criatura asustada puede repetir la Tirada de Salvación al final de cada uno de sus turnos, librándose del efecto si tiene éxito. Si un objetivo supera la Tirada de Salvación o el efecto termina, será inmune a la mirada del liche durante las próximas 24 horas.

Perturbar Vida (Costo 3 Acciones). Todas las criaturas que no sean muertos vivientes que se encuentren a 20 pies o menos de Szass Tam deberán realizar una Tirada de Salvación de Constitución CD 18 contra este efecto mágico, recibiendo 21 (6d6) de daño necrótico si la fallan, o la mitad de ese daño si la superan.

Equipo Especial

–**Túnica de Zulkir.** La túnica mágica de Szass le otorga una bonificación de +4 a la CA, y +2 a todas las Tiradas de Salvación.

Si Szass Tam es destruido, la túnica se desvanece en una nube de humo oscuro y no puede ser recuperada. Si Szass Tam vuelve a formarse, la túnica volverá a materializarse sobre él.

–**Ficha de Plumas de Quaal, Látigo.** Szass Tam puede emplear una acción para lanzar la ficha a un punto en un rango de 10 pies (3 m.) de él. La ficha desaparece, y un látigo flotante aparece en su lugar. Él puede emplear una acción extra para realizar un ataque de conjuro cuerpo a cuerpo contra una criatura en un rango de 10 pies (3m.) del látigo. Con un bonificador de ataque de +9. Si impacta, el objetivo recibe 1d6 + 5 de daño de fuerza. Como una acción extra, él puede ordenar al látigo volar hasta una distancia de 20 pies (6 m.) y repetir el ataque con la descripción anterior. El látigo desaparece por sí solo después de una hora; cuando Szass una una acción para desaparecerlo; o cuando Szass está incapacitado o es destruido.

–**Bastón de Poder Nocturno.** (Requiere Sintonización). Si se usa como arma, otorga un +2 a las tiradas de ataque y daño efectuadas con él. Si Szass empuña el bastón, recibe una bonificación de +2 a la CA, Tiradas de Salvación y Tiradas de Ataque con Conjuros.

El bastón posee 20 cargas que pueden ser utilizadas para los siguientes propósitos:

Golpe de poder. Cuando impacta con un Ataque Cuerpo a Cuerpo usando el bastón, puede gastar una carga para infligir 1d6 de daño de fuerza adicional.

Conjuros. Mientras empuña el bastón, puede usar una acción para gastar 1 o más de sus cargas en lanzar desde éste uno de los siguientes conjuros, empleando su CD de salvación de conjuros y su bonificador de ataque con conjuros: **Bola de Fuego**, (Niv. 5, 5 cargas); **Cono de Frío** (5 cargas); **Globo de Invulnerabilidad** (6 cargas); **Inmovilizar Monstruo** (5 cargas); **Levitar** (2 cargas); **Muro de Fuerza** (5 cargas); **Proyectil Mágico** (1 carga); **Rayo Debilitador** (1 carga) o **Relámpago** (Niv. 5, 5 cargas).

Golpe Vengador. Puede usar una acción para romper el bastón golpeándolo contra el suelo, ejecutando un golpe vengador. El bastón queda destruido, liberando las cargas restantes en una ola explosiva que se expande en una esfera de 30 pies de radio, centrada en el propio objeto.

Szass Tam es transportado inmediatamente al plano de las sombras, librándose de la explosión. Si no puede transportarse, recibe daño de fuerza igual a 16 veces el número de cargas restantes en el bastón. Todas las demás criaturas dentro del área de efecto deberán hacer una tirada de salvación de Destreza CD 17. Aquellos que fallen la tirada reciben daño equivalente a la distancia al punto de origen de la explosión, como se ve a continuación:

10 pies o menos; 8 veces el número de cargas restantes.
11 a 20 pies; 6 veces el número de cargas restantes.
21 a 30 pies; 4 veces el número de cargas restantes.

Si superan la tirada, reciben la mitad del daño.

–**Hoja de Mago Rojo.** Forjada por los **Magos Rojos** mediante un proceso secreto que solo ellos conocen, esta sombría daga de acero extrae su poder del **Plano Negativo**. Cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando esta daga mágica, el objetivo sufre 3d12 de daño necrótico adicional.

Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por esta arma muere y no puede ser resucitada de entre los muertos excepto por una deidad o por una criatura que usa una **Tablilla de Despertar** para lanzar el verdadero conjuro de **resurrección**.

Lanzamiento de Conjuros

Trucos (a voluntad). **Mano de Mago, Prestidigitación, Toque Helado, Rayo de Escarcha, Descarga de Fuego, Piedad con los Moribundos.**

Nivel 1 (4 espacios). **Detectar Magia, Infligir Heridas, Proyectil Mágico, Escudo, Falsa Vida, Ola Atronadora, Rayo Nauseabundo.**

Nivel 2 (3 espacios). **Detectar Pensamientos, Flecha Ácida de Melf, Imagen Múltiple, Invisibilidad, Dulce Descanso, Rayo Debilitador, Sordera/Ceguera.**

Nivel 3 (3 espacios). **Animar a los Muertos, Bola de Fuego, Contrahechizo, Disipar Magia, Hablar con los Muertos, Imponer Maldición, Revivir, Toque Vampírico.**

Nivel 4 (3 espacios). **Marchitar, Puerta Dimensional.**

Nivel 5 (3 espacios). **Escudriñar, Nube Aniquiladora, Alzar Muertos, Contagio.**

Nivel 6 (2 espacios). **Desintegrar, Globo de Invulnerabilidad, Relámpago en Cadena, Círculo de Muerte, Crear Muerto Viviente, Urna Mágica, Dañar, Mal de Ojo.**

Nivel 7 (2 espacios). **Dedo de la Muerte, Resurrección, Desplazamiento entre Planos.**

Nivel 8 (1 espacio). **Dominar Monstruo, Palabra de Poder: Aturdir, Clon.**

Nivel 9 (1 espacios). **Palabra de Poder: Matar, Proyección Astral.**

OTROS PERSONAJES

A continuación se han agregado algunos personajes que podrían considerarse de menor peso en la trama, pero no por ello tendrían que quedar relegados.

KIRA DARVIS

Kira es hija del bandido Edgin Darvis y Zia (quien murió poco después de su nacimiento). Desde muy pequeña fue criada mayormente por Holga, es por ello que la niña la ve como figura materna y un fuerte ejemplo a seguir.

Bajo la tutela de Darvis y Holga, la niña creció para convertirse en una joven ladrona. De su padre aprendió las artes del juego de manos, y de Holga las técnicas defensivas.

Aunque Kira amaba a su padre, las mentiras de Forge le hicieron creer que él le había abandonado para buscar más riquezas, haciendo que creciera con resentimiento.

Una vez que los planes de Forge fueron descubiertos y frustrados; Kira fue rescatada y volvió a ser parte de la banda de ladrones.

Las estadísticas de Kira son cercanas a las de una chica común, pero el tiempo como un miembro de la banda le ha permitido acceder a algunos de los talentos propios de los ladrones.

Kira Darvis, Humana, Mediana, Neutral Buena.



Clase de Armadura 12

Puntos de Golpe 27

Velocidad 30 pies

Fue 8 (-1), Des 15 (+2), Con 10 (+0), Int 12 (+1), Sab 12 (+1), Car 16 (+3).

Habilidades: Engaño +5, Juego de Manos +4, Percepción +6, Persuasión +5, Sigilo +4

Sentidos: Percepción pasiva 16

Idiomas: Común,

Desafío: 2 (450 PX)

Acción Astuta. Kira puede, en cada uno de sus turnos, usar una acción adicional para realizar una acción de Correr, Destrarse o Esconderse.

Ataque Furtivo. Una vez por turno, Kira inflige 7 (2d6) de daño adicional a un objetivo al que impacte con arma en cuya tirada de ataque tuviera ventaja. No necesita tener ventaja si un aliado no incapacitado de Kira está a 5 pies o menos del objetivo y Kira no sufre desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Daga. Ataque con Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo, Daño: 5 (1d6 +2) de daño perforante.

Equipo Especial

Colgante de Invisibilidad.

Objeto maravilloso, legendario

Cuando Kira activa este colgante, puede volverse invisible usando una Acción Adicional. Su ropa y el equipo que lleva encima se vuelven también invisibles. Podrá permanecer así hasta que realice una acción para ser visible de nuevo, deje de llevar puesto el colgante o hayan pasado 3 minutos desde su activación.

El colgante puede ser usado tres veces por día.

MARLAMIN

Marlamin es un Mediano común y corriente, residente de Longsaddle en la Frontera Salvaje, cuyas únicas habilidades relevantes son el cuidar de su casa, su jardín, escribir un libro y aprender a tocar la flauta de pan.

Marlamin fue esposo de Holga Kilgore, pero se divorció de ella debido a la constante preocupación que sufría a causa de la vida peligrosa a la que ella estaba acostumbrada.

Marlamin es un tipo amable, pero definitivamente no posee cualidades para ser un aventurero, lo único que aspira es vivir en paz y tranquilidad.

Marlamin no posee estadísticas relevantes, por lo tanto, su bloque de estadísticas es el mismo que el de un mediano común.

CANCILLER VOSS ANDERTON

Voss representa a la ciudad de Neverwinter. Es un humano legal neutral sin habilidades de combate, que posee una gran precisión y habilidad para hablar en términos legales. Toma su papel con mucha seriedad y nunca se pierde una sesión del consejo de absolución. Siempre vota con la cabeza, no con el corazón, y siempre evalúa cuidadosamente las implicaciones de liberar a un prisionero.

CANCILLER JIL TORBO

Representa la ciudad de la Puerta de Baldur. Es una mediana neutral, sin habilidades de combate que detesta su trabajo. No tiene sentido del humor, ni paciencia para tratar con los prisioneros. Sin embargo, gusta de dar a los demás el beneficio de la duda y tiende a votar mayormente a favor de la absolución.

CANCILLER KRIV NORIXIUS

Representa al pueblo de Daggerford. Es un dracónido legal bueno, sin habilidades de combate, con ascendencia de dragón plateado. Su mayor aspiración es impresionar a la Duquesa de Daggerford haciendo un buen trabajo. No tiene compasión por los criminales y siempre vota no en las juntas de absolución.

CANCILLER JARNATHAN

Es un Arakroca legal neutral, sin habilidades de combate. Su personalidad es sobria y tiene un aire de elegancia. Se dice que es el miembro de la junta con mayor disposición a la absolución de los prisioneros. No se especifica a qué ciudad representa.

Los miembros del Consejo de Absolución no poseen estadísticas relevantes, por lo tanto, su bloque de estadísticas es el mismo que el de un individuo común de su respectiva especie.

GORG

Es un criminal hobgoblin, neutral malvado, con cierto nivel de experiencia en combate. Según sus propias palabras, ha estado varias veces en prisión, y se sabe que tiene experiencia en diversas actividades delictivas. Es un tipo violento que siempre hará uso de la fuerza antes que de la inteligencia.

Gorg usa el bloque de estadísticas de un capitán hobgoblin.

BLACKWOOD

Es un humano neutral, oficial de la guardia de Neverwinter mientras la ciudad estuvo bajo el mando de Forge Fitzwilliam. Su lealtad está bien decantada hacia Forge y Sofina, y nunca cuestiona sus órdenes, las cuales cumple a cabalidad.

Blackwood usa el bloque de estadísticas de un oficial de guardia. Y gana los beneficios del hacha de acero oscuro mientras esta se encuentre en su poder.

OBJETOS MÁGICOS LEGENDARIOS

Los aventureros y los villanos a menudo necesitan objetos mágicos legendarios para lograr sus objetivos. Tales artículos no son fáciles de adquirir; pueden encontrarse en manos de adversarios peligrosos o encerrados y protegidos por trampas en lugares ocultos.

Los artículos de esta colección se crearon para la película *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*. Cada uno puede inclinar el equilibrio de poder en cualquier juego de D&D, así que usa estos elementos con precaución.

Las reglas para objetos mágicos aparecen en la Guía del Dungeon Master.

Descubre cinco objetos mágicos legendarios de *Dungeons & Dragons: Honor Among Thieves*. Crea portales, elimina instantáneamente a los enemigos con bajos puntos de vida y mucho más.

YELMO DE DISRUPCIÓN

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago).

El mago **Mordenkainen** elaboró este elegante casco dorado. Si creó otros yelmos de disyunción, aún no se han encontrado.

Como acción mientras llevas este yelmo, puedes usarlo para emitir un pulso antimagia en una esfera de 300 pies (91 m.) de radio centrada en ti. El pulso tiene los siguientes efectos:

Disrupción de objetos mágicos. Las pociones y pergaminos en el área son destruidos. Todos los demás objetos mágicos en el área tienen sus propiedades mágicas suprimidas durante 1 minuto. Los artefactos no se ven afectados por esta propiedad, al igual que los objetos mágicos en tu persona.

Disrupción de hechizos. Cualquier conjuro en curso termina si la criatura, el objeto o el área afectada por él está incluso parcialmente en el área del pulso.

Ola de Fuerza. El pulso antimagia es lo suficientemente fuerte como para derribar criaturas cercanas a ti. Cada criatura en un radio de 30 pies (9 m.) de ti debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 15 o quedar **Derribado**.

Una vez que usas la propiedad del yelmo, no se puede volver a usar hasta que hayan pasado 1d4 días.

BASTÓN AQUÍ-ACULLÁ

Bastón, Legendario

Este bastón tiene una piedra preciosa brillante en la parte superior. Tiene 4 cargas y recupera 1d4 cargas gastadas diariamente al amanecer.

Como acción, puedes gastar 1 carga del bastón para crear dos portales de teletransportación vinculados, cada uno de los cuales aparece en una superficie plana de tu elección que puedes ver a 1500 pies de ti.

Alternativamente, puedes gastar 1 carga como una acción para reubicar uno o ambos portales, sujeto a la misma limitación.

La superficie en la que aparece un portal debe ser lo suficientemente grande para acomodarlo. Cada portal es un anillo ovalado brillante bidimensional, y juntos crean una entrada abierta de hasta 6 pies de alto y 4 pies de ancho. Cualquier criatura u objeto que ingrese a un portal sale por el otro como si los dos portales fueran una sola abertura que conecta sus ubicaciones.

Un portal puede aparecer en una superficie en movimiento, pero el efecto termina cuando los dos portales se mueven a más de 1 milla de distancia. Como acción adicional mientras sostienes el bastón, puedes cerrar ambos portales (finalizando el efecto) o suprimir un portal, lo que hace que desaparezca hasta que lo reubiques (ver arriba), tiempo durante el cual no se puede usar el portal restante. De lo contrario, los portales duran 24 horas.

Bastón Aquí-Acullá



Yelmo de Disrupción

CUERNO DE LLAMADA A LA MUERTE

Objeto maravilloso, legendario (requiere sintonización por parte de un hechicero, brujo o mago)

Parecido al cuerno de un pequeño dragón, este dispositivo arcano brilla con una luz interna infernal cuando se sostiene. Como acción mientras sostienes este cuerno, puedes invocar un efecto nigromántico llamado Llamado a la Muerte.

El Llamado a la Muerte llega al comienzo de tu próximo turno y se manifiesta como una nube de humo carmesí que llena una esfera de 30 pies de radio centrada en el cuerno. La esfera no se mueve con el cuerno. Al comienzo de cada uno de tus turnos, el radio de la esfera aumenta en 30 pies. La nube desaparece después de 10 minutos o cuando termina su concentración en el efecto. Cualquier criatura (incluyéndote a ti) que tenga 9 o menos puntos de golpe cuando termina su turno en la nube es eliminada por el Llamado a la Muerte. Un Humanoide asesinado de esta forma se transforma instantáneamente en un zombi. El zombi obedece las órdenes del creador del cuerno, el lich Szass Tam.

Una vez que usas la propiedad del cuerno, no se puede volver a usar durante 1 año.

TABLILLA DEL DESPERTAR

Objeto maravilloso, legendario

Las brujas de Rashemen crearon esta diminuta tablilla de piedra para contrarrestar la nigromancia de los magos rojos. Como acción, puedes lanzar **Resurrección Verdadera** desde la tablilla. Una vez utilizada de esta manera, la tableta se convierte en polvo y se destruye.

HOJA DE MAGO ROJO

Arma (Daga), legendaria

Forjada por los magos rojos mediante un proceso secreto que solo ellos conocen, esta sombría daga de acero extrae su poder del Plano Negativo. Cuando golpeas a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo usando esta daga mágica, el objetivo sufre 3d12 de daño necrótico extra.

Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por esta arma muere y no puede ser resucitada de entre los muertos excepto por una deidad o por una criatura que usa una Tablilla de Despertar para lanzar el conjuro **Resurrección Verdadera**.

HACHA DE ACEROSCURO

Arma (Hacha), rara

De fabricación enana, el hacha constaba de una sola pieza, con un robusto contrapeso similar a un martillo en la parte trasera y púas en la parte superior e inferior del mango. El mango es telescópico, permitiendo extender su longitud desde la de un hacha de batalla hasta la de una gran hacha o hacha de asta. Las runas grabadas en el mango la identifican como obra de *Ghelryn Fohammer*.

Debido al poder del *Aceroscuro* para absorber toda la energía eléctrica mágica y mundana, incluidos los relámpagos, la gran hacha de acero oscuro otorga al portador resistencia al daño por cualquier tipo de electricidad.

Tablilla del Despertar

Cuerno de llamada a la muerte

Hacha de Aceroscuro

Hoja de Mago Rojo

