



Compendium Obiecti Magicis

Una ayuda para

Aquelarre

LUDUS PERSONÆ DÆMONIACUS MEDIEVALIS

Por JR Despuig

Compositor Texti: Christian Vilar

...y tiene un anillo hecho por tal manera que, quanto contra él se ordena, luego que lo mete en la boca le es revelado y con esto ha podido proveer con tiempo en grandes cosas y conjuraciones que contra él se han fecho...

Claribalte, cap. XLIX: 231.

Llegado el momento empecé a pensar sobre que escribiría en este blog y me di cuenta que mi cajón particular de Aquelarre estaba bastante vacío después de escribir Dracs. Juntamos con Albert: historia, leyendas, criaturas, aventuras, objetos mágicos... Espera, me dije. ¿Objetos mágicos en Aquelarre? Yo mismo he puesto algunos en Dracs, mmm... esos me los guardo, pero esta reflexión me llevó a pensar en objetos mágicos en el mundo de Aquelarre, y resulta que no son pocos. Así que ya tengo tema para el blog: me encargo de los objetos mágicos y ya os avanzo que esta es sólo la primera parte, luego vendrán más. Ahora mismo he recopilado los objetos mágicos que aparecen en publicaciones oficiales desde la primera edición de Aquelarre hasta la tercera. Que alguien me perdone y me corrija si me he olvidado alguno, pues estaré encantado de incorporarlo en este pequeño compendio de objetos mágicos.

Como veréis, no sólo reúno aquí los objetos que aparecen en nuestro mundo de Aquelarre sino que voy a darles un poco de forma y estructura. Veréis que además de su descripción física y de sus poderes, también se relatará, cuando crea necesario, su historia, su localización en determinadas fechas y su grado de poder. Esta cifra asignada a cada objeto determinará en una valoración de 1 a 100 aproximadamente el poder de dicho objeto. Servirá para por ejemplo determinar que sucede cuando una armadura irrompible es atacada por un arma que corta cualquier metal. Pues el objeto que tenga más

poder sale vencedor de la contienda, o bien se podría lanzar un 1d100. También podrá determinar el valor abstracto de dicho objeto si es entregado o sacrificado.

Por último quiero decir que en este compendio se relatarán los objetos que son de por sí intrínsecamente mágicos. Si en una aventura aparece una bruja con un Ungüento de Bruja o un soldado con una daga con el talismán Arma Invicta, no cuentan. Por último quiero contaros que he dividido los objetos en tres grandes categorías: armas, armaduras, grimorios y el resto; y lo encontrareis ordenado alfabéticamente. A cada objeto se le ha detallado, en caso de poseerlo: nombre, descripción, hechizos, poderes, origen, lugar y poder. La mayoría se definen por sí solas, pero para clarificar, cuando hablo de nombre me refiero al nombre propio del objeto. En cuanto a la descripción, se trata de una breve explicación de su forma, tamaño y otras características visuales. Si el objeto posee hechizos se describen en su apartado mientras que en el de poderes se definen todas aquellas propiedades de los objetos. El origen nos indica si el objeto es de creación Divina, Infernal, Ancestral, hecha por un santo o mago. El lugar nos narra donde se puede encontrar el objeto en un momento en concreto del lugar y tiempo. El poder es el valor que ya he definido antes y la Aparición nos relata en que módulo o página de que manual o suplemento aparece el susodicho objeto. Nada más, os dejo ya con la lista de objetos (primera parte) y espero que la disfrutéis.

Armas

BÁCULO DE THOT

Báculo del Sumo Sacerdote de Thot. Hecho de madera de sicomoro y con pequeños jeroglíficos escritos en forma de espiral que recorren toda la extensión de la madera.

Poderes: El objeto otorga longevidad y respeto a su portador. Alargando su vida en una proporción de diez a uno: por cada diez años que vive el portador envejece uno. También otorga un aura de respeto a su portador. Esto no impedirá que le puedan matar o robar o simplemente no dejar entrar en una ciudad, pero será tratado siempre con respeto. Por ejemplo: un ladrón le robará igualmente su dinero, pero no le producirá ningún otro daño y puede dejarle unas pocas monedas para salir del paso. Lástima que

contra el poder del amor pierde todos sus poderes, si el portador es amado o ama a otra persona el bastón no le proporciona esa aura de respeto entre ellos.

Origen: Un sacerdote. Religioso. Egipcio.

Lugar: En poder de Ibrahim Ibn Abu Ajib.

Poder: 35.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith Pág.49.

BÁCULO DE SAN PEDRO

Báculo de oro macizo, de unas dos varas de altura con la representación de cristo crucificado en su parte superior. Cada extremo de la cruz lleva engarzada una gema del tamaño de un huevo de gallina, concretamente un rubí, una esmeralda, un zafiro y un diamante.

Poderes: El bastón tiene cuatro poderes asociados cada uno a una gema. Estos poderes solo funcionan si se ha nombrado Papa al portador. Al golpear el bastón una vez contra el suelo, el portador puede realizar cualquier poder de la fe sin ninguna restricción de tiempo o requisitos previos, aunque debe encontrarse en estado de gracia. Si se golpea el bastón dos veces, un temor reverencial se apodera de todos los humanos que hayan oído el sonido, se encuentren mirando al portador y fallen una tirada de IRR con un penalizador de -50%. Si se golpea el bastón tres veces contra el suelo todos los presentes, humanos, que hayan escuchado el sonido caerán al suelo inconscientes. Si se golpea el bastón cuatro veces contra el suelo el portador puede efectuar una sola pregunta al cielo, respondida por Metratrón en persona en el plazo de siete días. Este poder puede realizarse únicamente una vez al año, concretamente el 25 de diciembre. Este objeto no puede ser tocado, ni movido, ni afectado por criatura irracional alguna.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de todos los Papas católicos hasta el Papa Luna.

Poder: 70.

Aparición: Scripta Barchinone. Manual 2ª ed. Pág. 181.

BASTÓN DE HECHICERO

Un gran cayado de color negro, como el que usan los pastores, pero con inscripciones y símbolos cabalísticos que recorren su superficie.

Poderes: Otorga a su portador un bonificador de 10 puntos a su IRR.

Hechizos: Bendición de Hada, Arma Invicta, Alma de Estatua.

Origen: Creado por un mago poderoso desconocido.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 35.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib". Lilith Pág.49



ESPADAS DE DIOS

Espada de filo azulado y diseño soberbio.

Poderes: Cualquier herida producida por esta arma causa la muerte al blanco si es humano, a no ser que se supere una tirada de RR, en cuyo caso pierde los PD normales (1D8+1).

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de un Malache Habbalah.

Poder: 65.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 315.

ESPADAS DE FUEGO DE LOS HAYYOTH

Se trata de una espada hecha totalmente de fuego divino. Arde con una llama azulada y su tamaño es variable en función de su portador.

Poderes: Produce 3D10 de daño de fuego frío. Este fuego divino no se considera como fuego normal, así pues no puede ser controlado por ejemplo por un Ígneo, ni le afecta el hechizo Manto de Salamandra. Esta arma no puede ser empuñada por humanos a no ser que tengan un 100 en RR y la empuñen por una causa santa, en caso contrario se le aplica el daño del arma al portador cada asalto. El arma varía su tamaño dependiendo de su portador, adaptándose a sus características.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de un Hayyoth.

Poder: 55.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 317.

ESPADAS DE LUCIFER – ESPADÓN DE LOS CIELOS – ESPADA DE POL

La más bella y terrible espada a los ojos de quien la vea. Pero siempre se verá la hoja con símbolos grabados y una gran gema en la empuñadura.

Poderes:

- Indestructible.
- Puede alterar su tamaño a gusto del portador para convertirse en daga, espada o espadón.
- Quien la empuñe no se verá afectado por magia alguna.
- Quien la empuñe podrá hacerse obedecer por tantos demonios como la suma total de sus características.
- Quien la empuñe podrá hacerse obedecer por tantos humanos como la suma total de sus características multiplicado por diez.

Si se utilizan cualquiera de estos dos poderes el demonio Abigor detectará la espada e irá en persona a buscarla.

-Esta arma ignora todas las defensas de su blanco, ya sean mágicas o no.

-Esta arma puede herir o matar a cualquier ser.

-El portador de esta arma no se verá afectado por ninguna magia.

-El alma del portador se irá corrompiendo a mayor velocidad si utiliza la espada, hasta llevar su alma hasta el infierno.

Origen: Demoníaco y Divino. Esta arma fue forjada por Lucifer en persona en los fuegos divinos de la creación. Maldito.

Lugar: En posesión de Lucifer, luego Belzebuth, luego Samael, luego perdida en la tierra. Aparece en el 1312 en una cripta cerca del Castillo de Atachón en la Gascuña. Aproximadamente en 1340 se encuentra en una ermita escondida y custodiada por un caballero templario muerto.

Poder: 115.

Aparición: Rerum Demoni. Apéndice I.

ESPADAS DE PLATA DE LAYLA

Espada de Plata de bellísima factura, con la hoja delgada y estilizada.

Poderes: Ocasiona el doble de daño contra humanos sin alma o seres del infierno.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de Layla.

Poder: 65.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 317.

ESPADAS DE SEBASTIAN LOINES

Espada ancha robusta y oxidada, hecha toda de una sola pieza de hierro.

Poderes: El arma tiene voluntad propia e impedirá que la empuñe nadie que no posea un 75% o más en la competencia espada. Una vez empuñada por alguien competente, la espada recordará a su dueño hasta su muerte no dejándose empuñar por nadie más. El portador de la espada debe comportarse valientemente en cualquier combate, en cuyo caso la espada activa el hechizo Guerra. Si no se cumplen estas normas la espada activará el hechizo Maldición del Hierro a quien la empuñe.

Hechizos: Maldición del Hierro y Guerra.

Origen: Ancestral.

Lugar: En posesión de Sebastian Loines.

Poder: 25.

Aparición: Manual 2ª ed. Pág. 183. Peticiones, promesas e indicios.

ESPADA DE VENUS

Espada de Plata de un Ángel Vengador.

Poderes: Resta dos puntos de protección del adversario.

Origen: Divino

Lugar: En posesión de un Ángel Vengador.

Poder: 40.

Aparición: Manual 2ª ed. Pág. 197. Marte y Venus.

ESPADÓN DE BEHERITO

Espadón que utiliza Beherito en combate. Siempre se manifiesta como un arma vulgar y corriente.

Poderes: Puede mostrarse siempre como el arma de filo que prefiera Beherito, desde una daga hasta un espadón. Esta última es la presencia del arma que prefiere el demonio. El arma hace un daño de 3D10 PD.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Beherito.

Poder: 55.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 286.

ESPADÓN DEL MAL SEÑOR

Espadón de bellísima factura que alberga en su interior a un demonio.

Poderes: El demonio que habita en su interior se comunica con el poseedor del arma susurrándoles historias de gloria y poder, así como secretos para poseer la juventud eterna y montañas de oro, siendo todo esto mentiras. En esencia le dará consejos que parecerán muy razonables pero que llevarán al portador a su ruina. Para ello el demonio utiliza el hechizo Visión de Futuro en contra de su portador. El espadón puede ser abandonado pero se necesita una tirada de RR con un penalizador de -25% para ello. En todo caso el arma buscará mediante sus poderes telepáticos a un nuevo portador.

Si se utiliza esta arma para atacar a su verdadero dueño, retrasará la "reconstrucción" de su amo en 6 horas, en lugar de los 6 segundos que tarda el Mal Señor en "reconstruirse". La espada perderá sus poderes si su amo es enviado de vuelta al infierno, regresando con él al lugar donde pertenece.

Hechizos: Visión de Futuro.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión del Mal Señor.

Poder: 20.

Aparición: La Maldición del Mal Señor. Rincón. Pág. 19.



LANZA INFERNAL DE BALACHIA

Se trata de un báculo que al golpearlo se convierte en una lanza de dos varas y media de longitud con un intrincado diseño.

Poderes: Puede convertirse de báculo a Lanza Infernal golpeándolo contra el suelo, y de lanza a báculo otra vez a voluntad del portador. Al contacto con la sangre, el arma se pone al rojo vivo ocasionando un daño de 1D6+1 PD extra al portador y al blanco que golpee. Este daño al portador no puede ser eliminado por aura o armadura alguna. Solo Balachia no se ve afectado por ello. Una vez limpiada la sangre la hoja vuelve a su temperatura normal.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Balachia.

Poder: 30.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 284.

LÁTIGOS DE FUEGO FRÍO

Existen tres látigos de Fuego Frío en el infierno, en posesión de los tres ángeles que habitan el infierno. Son látigos de fuego azulados brillan con una luz celestial.

Poderes: Pueden alargarse hasta las 7 varas de longitud y su fuego frío no puede ser evitado por ninguna protección basada en el fuego normal. Producen un daño de 1D10 PD. Además brillan con una luz celestial que no se apaga nunca.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de Tartaruchus, Duma y Ramiel.

Poder: 45.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 317.

MARTILLO DE BANASTOS

Martillo de Descomunales medidas y ligereza sin igual. Indestructible en manos de Banastos y le facilita la forja en el infierno.

Poderes: Indestructible en manos de Banastos. Pese a tener unas grandes dimensiones el martillo es ligero como el de un herrero común. El Martillo de Banastos le facilita la forja de objetos mágicos reduciendo el tiempo de fabricación a la mitad. Además si se utiliza para parar un ataque cualquier embestida que haya sacado más de la mitad del porcentaje de ese ataque hará que se rompa el arma atacante. Hace un daño de 1D6 PD.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Banastos.

Poder: 50.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 284.

TENAZAS DE TRONANTE

Tenazas de un color grisáceo que siempre están húmedas y parecen recubiertas de una leve niebla.

Poderes: Una herida producida por estas tenazas solo sanará si se moja la herida con agua bendita. Las tenazas, si son utilizadas por un Tronante mientras se encuentra en medio de una nube, provocan que

esta despida truenos y lluvia. A mayor uso y mayor cantidad de nubes, mayor será la tormenta.

Origen: Criatura Irracional: Tronante.

Lugar: En posesión de cualquier Tronante.

Poder: 20.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 379.

VARA ARCO IRIS DE LUCIANEL

Pequeña vara hecha de cristales de colores y diseño claramente árabe.

Poderes: Si la vara toca a un humano o cualquier otra criatura deberá superar una tirada de RR. En caso contrario empezará a reírse durante 2D6 asaltos, sufriendo un penalizador de -50% a todas sus acciones. En caso de pifia la duración será de 4D6 asaltos y el blanco no podrá realizar ninguna otra acción más que desternillarse de risa.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Lucianel.

Poder: 40.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 323.

VARA DE PLATA CONSTELADA DE UN ARVATEL

Gran vara de plata de unas dos varas de longitud y apariencia robusta y bella.

Poderes: Se necesita una Fuerza de 20 o más para utilizarla. Si un ser malvado o impuro intenta levantarla su peso será mil veces superior, impidiendo así su uso. El arma además no puede ser destruida por las acciones de un ser maligno. La vara es una arma que ignora todas las armaduras de los adversarios, que no auras, ocasionando además un daño suplementario equivalente a la protección de dicha armadura. Por ejemplo, en el caso de golpear un ser con una loriga de malla, la vara le produciría su daño normal, 1D6 PD más 5 PD extra, equivalentes a la protección de la armadura. Un Arbatel puede utilizar dicha vara con una sola mano.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de un Arbatel.

Poder: 60.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 319.

Armaduras

ARMADURA ESPECIAL DE ABIGOR

Tremendo arnés de acero forjado en las fraguas del infierno. Cubre todo el cuerpo de Abigor y se adapta a su forma y voluntad. Otorga una gran protección a su portador debido al grosor de la armadura que la haría inservible a casi cualquiera otra criatura.

Poderes: La Armadura Especial de Abigor protege 15 puntos de protección y posee 500 de Resistencia. Mientras la armadura se mantenga con un 75% o más de su resistencia es invulnerable a los críticos.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Abigor.

Poder: 50.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 281.

ARMADURA NEGRA

A pesar de su nombre esta armadura es de color rojo. Puede adoptar la forma que prefiera Beherito, su portador. Desde un precioso jubón hasta un arnés de guerra.

Poderes: Esta armadura es invulnerable al daño físico y posee además 500 puntos de Resistencia. En el caso de daño mágico la armadura protege como la forma que ha decidido adoptar en ese momento Beherito. Desde 0 puntos si es una camisa hasta 8 si es un arnés.

Origen: Infernal.

Lugar: en posesión de Beherito.

Poder: 60.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 286.

CAPUCHA DE KETEH MERINI

Manto negro rematado con una amplia capucha.

Poderes: Mientras se lleve la capucha puesta el portador es invulnerable al daño físico. El portador del manto no dejará nunca huellas a su paso y siempre caminará a medio pie del suelo. Este objeto está ligado a su amo, Keth Merini, y solo puede cambiar de portador con su muerte o si se lo quita por voluntad propia.

Origen: Ancestral.

Lugar: En posesión de Keth Merini.

Poder: 45.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 289.

GAMBESÓN DE NERGAL

Armadura de cuero hecha con piel humana de color negro.

Poderes: Protege 10 puntos.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Nergal.

Poder: 55.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 290.

LORIGA DE MALLA DE PLATA

Preciosa y finísima loriga de malla de bello talle.

Poderes: Otorga 4 puntos de protección y posee 100 puntos de Resistencia. No penaliza a su portador y si no se ha destruido, tras una simple oración al Señor se repara en su totalidad (tirada de RR -50%).

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de cualquier Hayyoth.

Poder: 45.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 315.



MANDIL DEL HERRERO

Enorme mandil fabricado con la piel de un dragón rojo.

Poderes: Otorga 5 puntos de Protección y una Aura de Fuego de 10 más sin provocar penalizador alguno. Debido al tamaño de la Aura si se ataca a su portador y se falla el ataque o se acierta por más de la mitad de la competencia, el atacante recibe 10 PD

del fuego que cubre al demonio.

Origen: Infernal.

Lugar: En posesión de Banastos.

Poder: 65.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 284.

Libros o Grimorios

LIBRO DE LA SABIDURÍA

Enorme tomo hecho de madera de Abedul en sus tapas y con hojas hechas del mismo árbol en su interior. Las tapas son de color rojizo apagado y lleva remaches de bronce en el lomo y la tapa. El libro no lleva ninguna inscripción ni título pero su tamaño es el doble que el de un libro común.

Poderes: Aquel que lo abra deberá lanzar una tirada de Cultura x1. En caso de fallar la tirada no se entiende el contenido del libro y el lector lo abandonará inmediatamente. En caso de superar la tirada se obtienen de golpe TODOS los conocimientos del universo, en el caso de cualquier mortal este hecho lo convierte de por vida en un vegetal pues su mente es incapaz de procesar la información.

Hechizos: TODOS.

Origen: Dios.

Lugar: Entregado a Adán en el origen de los tiempos. En 1354 se encuentra en Granada y siglos atrás en la corte de Aben-Habuz, lo tenía un hombre llamado Ibrahim Ibn Abu Ajib.

Poder: 110.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith. Pág.49 y Manual 3ª ed. Pág. 155.



LIBRO DE LAS MENTIRAS

Libro encuadernado en piel humana de color negro.

Poderes: Si se acerca a otro libro este grimorio adopta su apariencia, recuperando su apariencia normal si pasa toda una noche a la luz de la luna llena. Contiene todos los hechizos de Goecia, pero escritos cada uno de ellos como una Trampa Goética que se activa al leerlo. Se debe empezar a leer siempre por el principio, debiendo superar por ejemplo seis Trampas Goéticas si el hechizo que se desea estudiar es el quinto. El lector siempre podrá leer este libro en el idioma que posea mayor dominio. Posee un porcentaje de 10% en Enseñar.

Hechizos: Todos los de Goecia.

Origen: Infierno - Beherito. Maldito.

Lugar: Desconocido.

Poder: 35.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 155.

EL LIBRO DE SAN CIPRIANO

Tomo encuadernado en piel cuarteada de origen desconocido y de un tono azulado y múltiples y variadas inscripciones en sus tapas, sin llegar a verse un título definido.

Poderes: El grimorio es indestructible e invisible para todo aquel que posea alma. Posee un porcentaje de 25% en Enseñar y contiene múltiples hechizos.

Hechizos: Todos los de magia negra.

Origen: Un mago poderoso.

Lugar: Desconocido.

Poder: 35.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 154.

Otros

CÁLIZ DE JOSÉ DE ARIMATEA

Vaso de madera de olivo de humilde confección.

Poderes: Desconocido.

Hechizos: Desconocido.

Origen: Cáliz creado por el marido de la madre de Jesús y que éste utilizó en su última cena antes de ser crucificado.

Lugar: Se encuentra en el Monasterio de San Juan de la Peña en 1362.

Poder: ¿?

Aparición: El lobo y la oveja. Danza macabra. Pág. 6.

CÁLIZ DE METAL

Cáliz de Metal de sencilla factura engastado a un complicado soporte enjoyado.

Poderes: El objeto emite un temor reverencial a toda criatura que se le acerque. El cáliz es un portal que al tocarlo emite un brillo cegador que transporta hasta el Jardín del Edén. Este objeto es una representación del Santo Grial en la tierra, es indestructible y ninguna criatura maligna puede tocarlo.

Origen: Divino.

Lugar: Capilla del Palacio Real de Valencia en 1422.

Poder: 55.

Aparición: Manual 2ª ed. El Santo Grial. Pág.186.



CÁLIZ DE PLATA DE ARBATEL

Cáliz de Plata de Grandes dimensiones y bellísima factura.

Poderes: El cáliz contiene siempre un líquido en su interior que obedece a los designios de un Ángel superior. Puede curar una herida, dar una visión del futuro, ser un veneno mortal, puede transformar a quien lo beba, etc. Los poderes del cáliz y el líquido siempre vienen determinador por la función del Arbátel, que son Ángeles Reveladores.

Hechizos: variables.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de un Arbátel.

Poder: 70.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 319.

CAMPANA DE SAN CIPRIANO

Campana de bronce de 1,20 varas de altura y que permanece colgada de la torre del campanario de la iglesia de Figueres hasta el 1351.

Poderes: Los mismos que la Campana de San Cipriano re-forjada pero con mayor alcance.

Origen: Creada por San Cipriano.

Lugar: La torre del campanario de la iglesia de Figueres hasta el 1351.

Poder: 45.

Aparición: Cuando el viento aúlla tu muerte... Dracs. Pág. 59.

CAMPANA DE SAN CIPRIANO REFORJADA

Campana de bronce y plata forjada a partir de los trozos de la original. Mide una media vara de altura y pesa unas 40 libras. En su exterior figuran grabados en plata diferentes símbolos.

Poderes: Es un objeto sagrado y como tal cualquiera con poderes de la fe lo reconocerá con una simple tirada de RR. Su poder principal es neutralizar

cualquier hechizo o magia activa en la zona donde se pueda escuchar su tañido, además de los poderes que tenga cualquier criatura Irracional. La campana posee de algún modo el espíritu de su creador San Cipriano y en presencia de alguna entidad o hechizo maligno quiere ser tocada, transmitiendo esa sensación a su portador.

Origen: Forjada por un Esmolet a partir de los trozos de la campana original.

Lugar: Llers en el año 1352, luego... Ver Dracs.

Poder: 60.

Aparición: ...el Diablo busca tu alma. Dracs. Pág. 73.

CAPA DE INVISIBILIDAD

Se trata de una extraña capa gris con un broche dorado como cierre del cuello.

Poderes: Si se viste y se falla una tirada de RR, el portador empieza a volverse invisible de hecho tardará seis asaltos en disolverse completamente hasta desaparecer (morir). No se puede volver a abrir el broche hasta el desvanecimiento de su portador, la única manera de sobrevivir es rompiendo la capa misma.

Origen: Desconocido, Maldito.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 25.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith. Pág. 49.

ESCAPULARIO SAGRADO DEDICADO A SAN GIL

Escapulario hecho con pequeñas piedras de mármol blanco.

Poderes: Otorga protección contra los maleficios de una bruja. Siempre que se lance sobre el portador un maleficio, éste tendrá derecho de hacer una tirada de RR con un bonificador de +50% para anular completamente sus efectos.

Origen: Un sacerdote poderoso.

Lugar: El valle de Núria en posesión de un viejo ermitaño hasta el 1351.

Poder: 25.

Aparición: La Cueva de la Bruja. Dracs. Pág. 51.

ESMERALDA DE LUCIFER

Esmeralda del tamaño de un huevo de gallina, engarzada en una maciza cadena de oro.

Poderes: La joya permite la realización de un solo deseo a su portador. Tras ello la piedra se vuelve negra y emite un gran calor perdiendo todos sus otros poderes, hasta que se encuentre en posesión de otro ser. Durante la posesión de la piedra el portador es inmune a cualquier tipo de magia, con un radio de acción de 1 vara por cada 100 puntos en IRR. Un ser con una IRR de 350 tendría un radio de tres varas y media. La piedra está maldita por Lucifer, su propietario original, haciendo que una bestia invisible y que no se puede herir persiga y acabe matando a su portador. El poseedor de la piedra recibirá visiones tentándole a usar la piedra, cada vez más fuertes hasta que se decida a usarla. El portador deberá lanzar una tirada de IRR con un penalizador de -5% acumulable cada día, para resistirse a formular su deseo.

Origen: Lucifer. Maldito.

Lugar: Nájera, aprox. 1350.

Poder: 75.

Aparición: La Muerte Invisible. Lilith. Pág. 41.

ESPEJO DEL LABERINTO

Espejo de tamaño mediano cubierto de extraños símbolos.

Poderes: Con solo verlo te entran ganas de poseerlo. El Espejo posee voluntad propia y se comunica telepáticamente con quien lo mire, formulando las siguientes preguntas en su mente: ¿Dime quien eres viajero? ¿El universo que te rodea, el espíritu que te dirige o la imagen que ahora reflejas? Luego el blanco cae inconsciente y se levanta dentro del espejo, que no es más que un laberinto que encierra diferentes peligros y pruebas. Si no se superan las pruebas te conviertes en su guardián hasta que alguien entre dentro y no consiga superarlas, sustituyéndote.

Origen: Ancestral. Maldito.

Lugar: Burgos. Aprox. 1350.

Poder: 15.

Aparición: La Imagen en el Espejo. Lilith. Pág. 37.

Espejo Mágico

Espejo de unas dos varas de altura, con un marco de bronce bruñido que lleva esculpidas múltiples caras con los ojos cerrados y las bocas abiertas de manera grotesca.

Poderes: El espejo no refleja la imagen, revela imágenes de otros sitios y personas aleatorias. Si se concentra el pensamiento y se supera una tirada de IRR se pueden enfocar las imágenes a lugares en concreto del pasado o presente, nunca del futuro. Si el espejo se rompe, pierde sus poderes.

Origen: Ancestral.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 35.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith Pág.49.

Estatua del Guardián del Cáliz

Estatua aparente de una Virgen Orante.

Poderes: Objeto que funciona como un guardián. Cuando alguien toca el objeto que protege, en este caso El Cáliz de Metal, aparece de su interior el guardián, en este caso un Hayyoth. La criatura protegerá el cáliz en primer lugar y en segundo atacará a quien lo haya tocado o intente tocar. No abandonará el recinto sagrado. El guardián no atacará a nadie que se encuentre en Estado de gracia y posea una RR de 90 o más.

Origen: Divino.

Lugar: Capilla del Palacio Real de Valencia en 1422.

Poder: 50.

Aparición: El Santo Grial. Manual 2 ed, Pág, 186.

Estatuas de Madera Blanca (8)

Ocho estatuas de madera blanca que representan a ocho mujeres huríes árabes en diferentes posiciones de una danza.

Poderes: Las estatuas se convierten en carne y hueso e intentan seducir con sus bailes a quien las mire. A cualquier ser o persona que se vea atraída por el sexo femenino, deberá superar una tirada de Templanza con un penalizador de -50% para poder realizar alguna acción ese asalto. La dificultad se reduce en un 5% cada asalto, hasta llegar a 0.

Origen: Ancestral.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 15.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith Pág.49.

Frasco de Contención

Se trata de un frasco bastante grande y sellado con cera roja de formas intrincadas y que parece contener humo dentro.

Poderes: Si se abre aparece una humareda negra y densa con forma humanoide que se retuerce y luego desaparece diciendo شكر (gracias en árabe). Si en aquel momento alguien pronuncia en voz alta algún deseo, se le concederá literalmente (de la peor manera posible).

En definitiva el frasco es un objeto que puede contener a un Djinn en su interior con los conjuros adecuados.

Origen: Un mago poderoso.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 25.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith Pág.49.



Fruto del Árbol de la Inmortalidad

Fruto parecido a un higo, pero de color rojo y de un tamaño cinco veces mayor.

Poderes: Comerse el fruto entero otorga la inmortalidad. Comerse un pedacito otorga inmortalidad durante 1D10 horas.

Origen: Divino.

Lugar: En poder de Nisroc.

Poder: 95.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 324.

FRUTO DE MANDRÁGORA

Fruto parecido a una manzana verde.

Poderes: Permite entender y hablar el idioma de las Mandrágoras, convirtiéndolo en amigo de estas criaturas. Incrementa la FUE y RES en dos puntos y además convierte todo el pelo del cuerpo al color verde.

Origen: Criatura Irracional.

Lugar: En posesión de una Mandrágora.

Poder: 45.

Aparición: Manual 1º ed. Catalán y castellano.

HUESOS DE MAIRUK

Variable. Pueden tener la forma de cualquier hueso de un Mairuk.

Poderes: Se pueden utilizar como antorchas para determinados actos de brujería, ya que su humo contiene propiedades mágicas, entre ellas la de provocar un sueño profundo, plagado de pesadillas durante más de doce horas. En ciertos rituales de brujería añadirían un bonificador positivo a la realización del hechizo.

Origen: Criatura Irracional.

Lugar: En poder de un Mairuk.

Poder: 20.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 340.

LIRA DE PLATA

Lira de Plata de tamaño medio de talle bellissimo.

Poderes: Si se tañe el arpa melodiosamente permite embrujar a los hombres que escuchen su sonido, debiendo lanzar estos una tirada de RR; en caso de fallarla caerán bajo un sueño mágico profundo del que despertarán completamente enamorados del tañedor de la Lira de Plata.

Origen: Ancestral.

Lugar: Gruta de Ibn Abu Ajib.

Poder: 45.

Aparición: La Gruta de Ibrahim Ibn Abu Ajib. Lilith Pág. 49.

LA LLAGOSTA D'OR

Representación de una langosta hecha con una capa de oro y de un tercio de vara de altura de origen y diseño africanos.

Poderes: El objeto protege las cosechas de la zona o región donde se encuentre mientras se la venere y no se mueva de lugar. Las cosechas en la zona siempre serán abundantes y nunca sufrirán daños permanentes. Si se mueve o deja de adorar todas las plagas y desastres protegidos por la Llagosta d'Or caen sobre las cosechas de golpe.

Origen: Ancestral. Africano.

Lugar: Situada en un templo cerca de la ciudad de Lorca.

Poder: 10.

Aparición: Manual 1ª ed. Catalán. Pág. 99.

ORBE DORADO

Es una esfera de cristal de gran tamaño que emite un fulgor dorado y que contiene en su interior un humo dorado también.

Poderes: El objeto tiene encadenadas las voluntades de seis Baharis. Las criaturas obedecerán las órdenes del poseedor del orbe que antes debe decir unas palabras en árabe.

Origen: Un mago poderoso.

Lugar: En posesión de Yabiz, en su galeota; cerca de Ibiza en el año 1350 aprox.

Poder: 40.

Aparición: A bordo del Mar Blava. Lilith. Pág. 7.

POCIÓN DE SANACIÓN

Se trata de una botella de intrincado y retorcido diseño que alberga un líquido oscuro de extraño sabor.

Poderes: El líquido que alberga la botella está destilado a partir del Árbol de la Vida. El contenido total cura hasta 100 Puntos de Daño instantáneamente, dejando unas cicatrices muy feas

y cierto ardor de estómago.

Origen: Divino.

Lugar: En posesión de Nisroc. También cerca de la ciudad de Valencia alrededor del año 1422.

Poder: 59.

Aparición: El Santo Grial. Manual 2ª ed. Pág. 186.

PORTAL DE GENTIL

Variable. Generalmente son portales en la naturaleza camufladas por el entorno.

Poderes: Si se posee una IRR de 100 o superior, o se viaja junto a un Gentil permiten el paso franco entre los mundos mágicos y el humano. Para ello se debe conocer las palabras o fórmulas para poder cruzarlos.

Origen: Ancestral.

Lugar: Variable. Escondidos en la naturaleza en su mayoría.

Poder: 20.

Aparición: Manual 3ª ed. Pág. 339.

REINA DE AJEDREZ

Pieza del famoso juego de mesa que representa a una reina negra tallada en cuarzo negro.

Poderes: Otorga a su portador un bonificador de +50% a las competencias de Elocuencia y Comerciar.

Origen: Ancestral.

Lugar: En posesión de Luís de Salou el 13 de febrero de 1352.

Poder: 40.

Aparición: Días de Ocio. Dracs. Pág. 85.

VAIXEL NEGRE – NOSTRA SENYORA

Una galera cristiana perteneciente a la flota catalana comandada por Jaume I El Conqueridor, ahora teñida completamente de negro y que le acompaña una tempestad eterna.

Poderes: El barco puede navegar por sí solo, buscando otros barcos en el mar mediterráneo para atacarlos. La nave es inmune a los objetos sagrados y navega repleta de muertos vivientes, malditos a seguir surcando los mares hasta que alguien con

autoridad les mande de regreso a casa, momento en el cual su maldición se extinguirá y el barco se hundirá con su tripulación en el fondo del mar.

Origen: Ancestral. Maldito.

Lugar: En cualquier punto del mar mediterráneo, normalmente cerca de las costas del principado catalán.

Poder: 40.

Aparición: Gats de Mar. Dracs. Pág. 89.

XIULET D'OROZÇO

Se trata de un silbato hecho de una madera desconocida en la tierra. De color rojizo y con una talla en su extremo representando a una mujer.

Poderes: Si se toca una melodía con el silbato, todo aquel que oiga su música parará de hacer lo que estaba haciendo y se pondrá a bailar desenfadadamente hasta el fin de la música del silbato.

Origen: Criatura Irracional.

Lugar: Desconocido. Presumiblemente en manos de una muchacha cerca del Norte de la península.

Poder: 25.

Aparición: Manual Aquelarre 1ª ed. en catalán. Pág. 98.

ZUECOS DE TRONANTE

Zuecos de madera de medida pequeña tallados toscamente y que siempre parecen estar húmedos.

Poderes: Este par de zuecos tienen el poder de llevar a su portador de un extremo a otro del horizonte de una sola zancada, aunque para ello se deberá lanzar una tirada de IRR con un penalizador de -50%, sin poderse usar Suerte. Si se falla la tirada el portador quedará partido en dos, una mitad del cuerpo donde se hallaba y la otra donde quería ir. Este objeto pierde sus poderes si su portador reza o nombra a Dios, la Virgen o a cualquier santo.

Origen: Criatura Irracional.

Lugar: En posesión de un Tronante.

Poder: 25.

Aparición: Manual Aquelarre 3ª ed. Pág. 379.