

# OBJETOS MÁGICOS

**ANILLO DE INMUNIDAD CONTRA VENENOS:** Este anillo o pendiente muy utilizado por los drow tiene aspecto de un anillo bien trabajado con una pequeña gema de color verde. El anillo hace al portador inmune al veneno de araña y criaturas similares (drider). Contra otro tipo de veneno da un +2 a la tirada de salvación contra venenos.

**ANILLO DEL ABAD:** Solo puede ser utilizado solo por sacerdotes. Posee el aspecto de un bonito anillo de oro adornado con pequeñas gemas. El sacerdote que lo porte podrá volver a lanzar un conjuro ya lanzado en ese mismo día, pero el conjuro no podrá superar el nivel 3.

**ANILLO DE SUERTE:** Este anillo rodea de buena suerte al poseedor. Tres veces al día el portador puede repetir una tirada, sea cual sea pero no puede repetir dos veces la misma tirada. Además puede activar un aura de protección una vez al día, esta aura da +5 a las tiradas de salvación durante 5 rounds. Hay rumores de otros anillos de mala suerte que hacen repetir tiradas a los oponentes y pueden rodear al enemigo con un aura -5 a las tiradas de salvación.

**CUERDA MAGICA:** Esta cuerda de aspecto corriente y de 5 m de longitud es muy útil. A una orden la cuerda puede estirarse en cualquier dirección deseada hasta una longitud de 30m y a otra orden puede atarse sola a cualquier agarradero o saliente. Otra orden sirve para que vuelva a su posición normal. La cuerda posee un +3 a las tiradas de salvación.

**CAPA DE SEGURIDAD:** Esta capa de color oscuro tiene un aspecto normal. Funciona como una capa de protección +1 pero cualquier ladrón que intente apuñalar por la espalda al portador le serán anulados los bonificadores por apuñalamiento, o sea tira daño normal.

**VARITA DE IDENTIFICAR:** Esta varita de color azul claro puede identificar objetos mágicos como el conjuro. Se señalan los objetos con la varita que son como máximo hasta 5, sale un rayo azulado de su punta y los identifica para el portador. La varita tiene las cargas normales y actúa como un hechicero de nivel 9 excepto por el número de objetos a identificar.

**PENDIENTE GEMA AZUL:** Este pendiente posee una bella gema de color azul que de vez en cuando saltan pequeñas chispitas. El pendiente actúa como un conjuro de protección contra el rayo, cuando se agote al siguiente turno se vuelve a activar. Además el

portador puede lanzar una presa sacudidora una vez al día. El pendiente actúa como un lanzador de nivel 12 a todos los efectos.

**YELMO “OJOS DE DRAGÓN”:** Este yelmo de color verde y forma de cabeza de dragón era posesión de un poderoso caballero cabalga dragones. El yelmo ofrece +1 de protección, ganas la pericia de montar criaturas voladoras y puedes ver bien por la noche como si fuera de día. Además si cabalgas un dragón de cualquier tipo ganas un +1 a todas la tiradas.

**GUANTELETES DEL GUERRERO:** Esto guanteletes de armadura solo pueden llevarlos los luchadores. El poseedor adquiere automáticamente la pericia en el arma que coja aunque no la tenga, si ya tiene pericia no pasa nada. Las pericias se pierden si se quita los guanteletes.

**ESCUDO REFLEJO:** Este escudo siempre reluciente da +1 a la protección. Además posee un poder especial, una vez al día durante un combate sale un doble igual al portador que hace los mismos movimientos. No se puede distinguir quien es el verdadero por lo que se tiene que atacar a uno, si no es el verdadero el ataque pasa a través del reflejo. Cada vez que ataca o es alcanzado cambia de posición al azar por lo que no se sabe donde esta.

**HACHA DE MUERTE:** Esta pesada hacha a dos manos, es de color negro y posee en las hojas unas runas de color sangre muy viva. Esta hacha es +2 pero una vez al día puede dar un “golpe mortal”, si impacta hace un critico automáticamente multiplicando el daño x2.

**GAFAS DE MAGO:** Tiene forma de unos anteojos muy delicados. Con ellos tu velocidad de lectura aumenta 5 veces además de poder leer magia como el conjuro con el mismo nombre. Si son utilizados más de tres días seguidos el portador queda temporalmente ciego durante un día.

**ESPADA VAMPIRICA:** Existen pocas espadas como estas y se consideran muy malvadas. Normalmente son espadas largas +3 pero puede variar. Cuando dañas con esta espada absorbe la sangre del contrario dándote vigor. La mitad de los puntos de golpe que le quites se te suman a tus puntos de golpe. Si estas completo estos puntos se pierden.

AUTOR: KHARMA  
WEBMASTER DE KAOX  
[www.dreamers.com/kaox](http://www.dreamers.com/kaox)