

por Greg Marks • ilustrado por Vincent Dutrait • traducido por David Baños Expósito

CURIOSOS OBJETOS DE CORRUPCIÓN

En las oscuras esquinas de una tienda de objetos curiosos yacen horrores innombrables. Un inquietante tendero sonríe, observando tras el mostrador, deseoso de que los clientes examinen sus mercancías. Entre polvorientos tomos y cráneos de criaturas desconocidas aguardan inquietantes figurillas de cefalópodos y dagas curvas malditas, apropiadas para cruentos propósitos. Olvidados y prohibidos, grandes poderes esperan a cualquiera que alcance estos objetos obscenos... si se atreven a pagar el precio.

FIGURILLAS BLASFEMAS DEL VACÍO

Cuatro figurillas de jade de aspecto inquietante, talladas en una bolsa de terciopelo negro comprenden el juego completo. Cada una de las figurillas confiere una bendición distinta a su portador cuando la sostiene en una mano y pronuncia su nombre. Cada *figurilla blasfema del vacío* puede ser utilizada una vez al día, y el usuario sólo puede tener la bendición de una figurilla al mismo tiempo. Las cuatro figurillas deben almacenarse juntas en la misma bolsa de terciopelo negro o no podrán recargarse para ser utilizadas al día siguiente.

Alintyl el Corruptor: al invocar esta figurilla de un cefalópodo, el usuario obtiene una actitud zalamera y un pico de oro. Mientras esté activa, Alintyl confiere un bonificador profano de +5 a las pruebas de Diplomacia y Engañar durante 1 hora.

Ilanserbli, la Seductora: activar esta figurilla porcina llena al portador de pensamientos lujuriosos

que puede traspasar a otros con un toque. Ilanserbli confiere la aptitud de lanzar *hechizar persona* una vez al día como si fuera un hechicero de 5.º nivel con una duración de 1 hora y un alcance de toque. Aquellos hechizados por el poder de Ilanserbli buscan cortejar al usuario, deseándole incluso en su propio detrimento.

Nolanlor, el Devorador: activar el poder de esta figurilla aviar invoca el hambre de Nolanlor. La comida y el agua que no sean mágicos situados a 30' o menos del usuario se corrompen permanentemente y se vuelven poco propicias para su ingestión. Las pociones y otras comidas mágicas no resultan afectadas. Tan grande es el hambre de Nolanlor que incluso devora la luz, sumergiendo al usuario en una *oscuridad* como la del conjuro del mismo nombre. Este efecto dura 1 hora.

Vandommezeron, el Destructor: invocar a esta figurilla de aspecto simiesco embarga al que la active con una *furia* como la del conjuro, lanzado por un mago de 5.º nivel.

Evocación, encantamiento y transmutación débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona*, *oscuridad*, *rabia*. Precio 14.000 po. Peso 2 lb.

PINCEL DEL MAESTRO CAÍDO

Creado originalmente por Xerith Blasitil, un poderoso demonólogo que envidiaba las habilidades de los artistas con talento, el *pincel del maestro caído* no ha sido utilizado desde hace siglos. Xerith vendió su alma para crear este objeto, y su deseo de utilizarlo finalmente reclamó su vida. Este fino pincel está formado por un elegante mango de maderas oscura y finas cerdas rubias arrancadas de la cabeza de un príncipe élfico asesinado.

Si se le proporcionan materias primas adecuadas (tales como pinturas y un lienzo), el *pincel del maestro caído* permite a su usuario crear hermosas obras de arte, otorgando un



bonificador de competencia de +20 a las pruebas de Arte (pintura) del usuario. Sin embargo, cada vez que el pincel es utilizado para crear una pintura confiere un nivel negativo al usuario, los cuales se conservan mientras el pintor sostenga el pincel, y desaparecen cuando se deshaga permanentemente del *pincel del maestro caído*. Estos niveles negativos nunca resultan en una pérdida real de nivel, aunque no pueden ser eliminados de ninguna forma (incluso mediante conjuros de *restablecimiento*) mientras el objeto tenga propietario. Desafortunadamente para cualquiera que intente deshacerse de un *pincel del maestro caído*, no puede ser descartado a menos que su propietario supere una salvación de Voluntad (CD 20 + el número de pinturas creadas utilizando el pincel). Esta salvación no puede intentarse más de una vez al día.

Una vez que el pintor utiliza el *pincel del maestro caído*, siente el deseo de continuar creando más pinturas. Una vez por semana, si el propietario del pincel no ha comenzado una nueva pintura, deberá efectuar una salvación de Voluntad (CD 20 + el número de semanas que hayan pasado desde que pintó por última vez con el pincel) o se sentirá apremiado a comenzar una nueva pintura, y como consecuencia de ello obtendrá otro nivel negativo.

Transmutación fuerte. NL 15. Fabricar objeto maravilloso, *enervación*. Precio 20.000 po. Peso —.

TOMO CARNÍVORO

La cubierta de este gran tomo polvoriento alberga una pobremente curtida y alargada cara de humanoide, con afilados dientes sobresaliendo de la boca, fosas nasales y ojos. Sólo la mitad de las 101 páginas contienen texto, y cada una de ellas ofrece la detallada descripción física de un individuo, inscrita en infernal.

Este desagradable tomo es una insidiosa trampa para los ladrones de libros. Cuando es activado, el *tomo carnívoro* descansa junto a otros libros y altera su apariencia para

asemejarse a las de los tomos cercanos. Si una criatura toca el tomo carnívoro sin decir primeramente la palabra de mando, el tomo se anima inmediatamente, su boca adquiere repentinamente un oscuro brillo que arroja como si fuera a tomar una profunda inhalación con unos pulmones muertos y llenos de polvo. La criatura que toque el tomo se arriesga a verse atrapada dentro de sus páginas, absorbida por la respiración que se dibuja en la boca de la cubierta: deberá tener éxito en una salvación de Voluntad (CD 23) o se verá apisionada dentro del libro, y su descripción aparecerá inmediatamente en una de las



páginas en blanco. Una vez que todas las páginas estén llenas, el libro dejará de animarse y será un libro normal.

Si se quema o destruye de alguna forma una de las páginas, la criatura descrita en dicha página se perderá para siempre y sólo podrá ser devuelta a la vida con un conjuro de *milagro* o *deseo*. Destruir el libro entero afecta a todas las criaturas atrapadas dentro. Para liberar a una criatura de su cautiverio, basta con pronunciar la palabra de mando y leer su descripción.

Abjuración fuerte. NL 17. Fabricar objeto maravilloso, *atrapar el alma*. Precio 150.000 po. Peso 5 lb.

ELIXIR INFERNAL

Este elixir, contenido en una botella de cristal negro con largo cuello de flauta, se fabrica a partir de la sangre corrompida de un celestial. Aunque se suele encontrar con mayor frecuencia entre los aliados mortales de los infernales o aquellos que abrazan los poderes de los planos Inferiores, el poder del *elixir infernal* se activa tras consumir la sangre encantada.

Un personaje que beba el *elixir infernal* obtendrá un bonificador de competencia de +5 a los TS de Fortaleza contra el veneno, RE 5 (ácido y frío), un bonificador de armadura natural de +2, y un bonificador de mejora de +2 a la Fuerza. Además, el bebedor obtiene 5 puntos de RD dependientes de su alineamiento: si es legal obtiene RD 5/plata, si caótico RD 5/hierro frío, y si no es ni legal ni caótico RD 5/magia. Todos los efectos duran 1 hora. Mientras se está bajo los efectos del *elixir infernal*, el bebedor obtiene los subtipos de extraplanario y maligno, junto a los demás beneficios y penalizadores, sin importar el tipo o alineamiento actual que posea.

Transmutación moderada. NL 7. Fabricar objeto maravilloso, *polimorf*. Precio 5.000 po. Peso 0,5 lb.

MÁSCARA DE LA RISA SIN FIN

Creada originalmente para llevar el alborozo a los corazones de los niños, la *máscara de la risa sin fin* fue corrompida por el toque del mal.

Esta máscara de arlequín de porcelana blanca se sujeta sobre la cara del portador utilizando dos cordones coloridos atados detrás de la cabeza. Mientras se lleve puesta, el usuario obtendrá un bonificador de mejora de +2 a su puntuación de Carisma y un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de habilidad de Interpretar (comedia). Cualquiera que contemple la interpretación realizada por el portador de la máscara deberá realizar una salvación de Voluntad (CD 13) o sufrir los efectos de *terribles carcajadas de Tasha* por la duración de la interpretación, sin importar la habilidad



de Interpretación que se esté utilizando.

Sin embargo, usar la máscara tiene un precio. Si es removida, el portador debe efectuar un TS de Voluntad (CD 23) o morir en 1d4 asaltos a medida que un ataque de risa se apodera de él. Un conjuro de *romper encantamiento*, *milagro*, *quitar maldición* o *deseo* lanzado durante este episodio de risa lo finaliza y evita que el usuario muera.

Encantamiento débil. NL 5. Fabricar objeto maravilloso, *terribles carcajadas de Tasha*. Precio 245.000 po. Peso 1 lb.

GEMELO PARASITARIO

Este rojizo pedazo de carne parece cálido al toque, y no muestra señales de putrefacción a pesar del tiempo que pase. A cualquiera que lo ingiera le crecerá una segunda cabeza en su hombro izquierdo en 1d6 días. Una vez tragado el *gemelo parasitario*, sólo un conjuro de *sanar* o *quitar enfermedad* lanzado en las primeras 24 horas evitará que a la víctima le crezca la segunda cabeza.

Esta cabeza mantiene un parecido físico con la principal, aunque suele ser ligeramente más pequeña y de apariencia más maligna. El *gemelo parasitario* posee las mismas puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma que el huésped, así como la misma parte de alineamiento que hace referencia a la ley y al caos (pero siempre es maligna). Habla cualquier idioma que conozca el huésped, además de abisal e infernal. El *gemelo parasitario* también posee 10 rangos en Saber (arcano), Saber (religión) y Saber (los Planos). No posee ningún otro rango en habilidades, no puede efectuar ataques y no puede lanzar conjuros. Sin embargo, puede efectuar pruebas de

habilidades no entrenadas que no precisen de cuerpo, tales como Engañar o Escuchar. Estos idiomas y rangos de habilidad pertenecen al *gemelo parasitario* y no ayudan al huésped a cumplir los requisitos

de las clases de prestigio. El *gemelo parasitario* no posee control del cuerpo más allá de su propia cabeza y cuello. Cualquier efecto de conjuro que sufra el huésped también afectará al *gemelo parasitario*, aunque la cabeza adicional no podrá morir por uno de estos efectos sin ser extirpada o sin que el huésped resulte muerto. El *gemelo parasitario* sólo puede ser eliminado arrancándolo a tajos, un proceso que inflige 10d6 puntos de daño al huésped.

El *gemelo parasitario* decide si ayuda al huésped basándose únicamente en su búsqueda sin fin de llevarle hacia el mal y a adorar a los poderes oscuros. Cada mínima concesión que el huésped realice le puede proporcionar información útil o unas pocas horas de cooperación del *gemelo parasitario*. Aunque éste prefiere permitir que el huésped se corrompa por sí solo, una vez a la semana puede forzarle a efectuar un TS de Voluntad (CD 20) o se verá forzado a cometer un acto maligno, lo cual podría llevarle a un cambio de alineamiento. Aquellos que ya son malignos o que hayan abrazado los dones oscuros ofrecidos por el *gemelo parasitario* hallan en él un valioso aliado.

Cualquier tipo de ataques que afectarían sólo a la cabeza del usuario (tales como los de un arma *vorpalina*), tienen un 50% de posibilidades de afectar al *gemelo parasitario* en su lugar. Si el efecto tiene por objetivo la cabeza real del huésped, la afectará con normalidad, tras lo cual el *gemelo parasitario* obtendrá el control del cuerpo.

Conjuración fuerte. NL 13. Fabricar objeto maravilloso, *regenerar*, el creador tiene que ser maligno. Precio 91.000. Peso 0,5 lb.



CUCHILLO DE SACRIFICIOS

La empuñadura del *cuchillo de sacrificios* está labrada con la forma de una serpiente con la boca abierta, y la deslucida hoja sinuosa hace de lengua. Un rubí oscuro del tamaño de una bellota descansa al final de la cola de la serpiente, formando el pomo.

Delgada y pobremente equilibrada, esta *daga +1* impone un penalizador de -2 a las tiradas de ataque cuando es utilizada como arma. El propósito del *cuchillo de sacrificios* se vuelve obvio cuando se acerca a cualquier criatura viva indefensa, ya que un profundo resplandor rojo emana del interior del pomo y un débil siseo se vuelve audible. Si se utiliza para dar un golpe de gracia, atravesando el corazón de una criatura viva indefensa, el *cuchillo de sacrificios* lanza *campanas fúnebres* sobre la criatura objetivo, beneficiando al portador.

Nigromancia débil. NL

3. Fabricar armas y armaduras mágicas, *campanas fúnebres*. Precio 14.302 po. Peso 1 lb.

BASTÓN DE PESADILLAS

Varios huesos blanqueados unidos con fibra seca y cadenas de espinas crean esta malévola arma. El *bastón de pesadillas* permite utilizar los siguientes conjuros:

- *Espantar* (1 carga)
- *Asesino fantasmal* (2 cargas)
- *Miedo* (2 cargas)
- *Pesadilla* (2 cargas)
- *Símbolo de miedo* (3 cargas)
- *Némesis inexorable* (4 cargas)

Ilusión y nigromancia fuertes.

NL 17. Fabricar bastón, *miedo*, *pesadilla*, *asesino fantasmal*, *espantar*, *símbolo de miedo*, *némesis inexorable*. Precio 51.000 po. Peso 5 lb. 📖

