

Cetros, varas y varitas

Vara de Melf

La *vara de Melf* es un objeto mágico que perteneció a un mago de Túnica Roja de Ansalon que, adentrándose en otros planos, fue capaz de acceder a los conjuros Melf, y hacerlos suyos. Para facilitarse el acceso a estos conjuros, nada conocidos en Ansalon, el mago creó la Vara. Además de eso, el Túnica Roja incorporó a la vara otra serie de habilidades más mundanas que la hacen única.

PROPIEDADES DE LA VARA

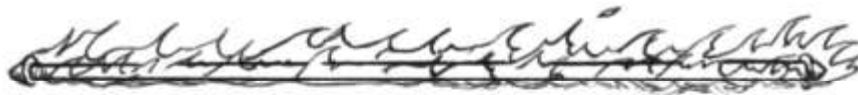
La *vara de Melf* es, a todos los efectos, una pica +1. Además proporciona una bonificación de 1 a la CA del portador, y tiene una serie de poderes incorporados cuyo uso drena cargas mágicas. La vara tiene un total de veinte cargas, que se gastan a distinto ritmo según sea el poder utilizado, pero que se recargan a una velocidad de una carga por día. Estos poderes son los siguientes:

- ✧ TRANSMUTACIÓN de la Vara, con una duración de 1d4 + 1 turnos. Gasta cuatro cargas. A una orden del portador, la vara puede transformarse en una serie de cosas:
 - Cuerda de 15 m. con un conjuro de *atar* incluido.
 - Cinturón.
 - Boa constrictor (CA 6, GAC0 17, PG 14, AT: 2 —1 o 1d3—, 5 m). Al atacar y tener éxito el primer ataque la víctima es constreñida de inmediato y sufre daño cada round. Puede escapar superando una tirada de abrir puertas con una penalización de -1. Cualquiera que ataque a una serpiente que tiene atrapada a una víctima tiene un 20 % de golpear a esta última.
 - látigo (velocidad 8; daño 1d2/1; 1 kg.)
- ✧ CONJUROS de hechicero, que funcionan como si fueran lanzados por un mago de nivel 9.
 - *Flecha ácida de Melf*, que drena dos cargas.
 - *Meteoros diminutos de Melf*, que drena tres cargas.
 - Extensión de un conjuro, que drena seis cargas. Mediante esta habilidad el hechicero puede doblar un conjuro de niveles 1, 2 ó 3 que él mismo pueda lanzar en tiempo, alcance o área de efecto.

USADA POR: Hechiceros, Amberyll Tsanaith, Dairyann.

Fuego de Sirrion

Fuego de Sirrion es una pica de hierro perpetuamente rodeada de fuego rojo, que llamea con furia, mucho más cuando es portada.



PROPIEDADES DE LA VARA

Fuego de Sirrion es una pica de hierro +2 que pesa el doble que una pica normal. Puede ser usada por cualquier categoría de personaje jugador, siempre que tenga una fuerza y una sabiduría de 16 o más.

Además de proporcionar una bonificación de +2 a las tiradas de salvación por fuego, la vara concede la posibilidad de lanzar distintos conjuros, aunque tan sólo una vez al día. Esos conjuros son:

- ✧ *Producir llama*, como el conjuro de sacerdote de nivel 2.
- ✧ *Esfera llameante*, como el conjuro de Hechicero de nivel 2 salvo la duración. El hechizo dura 1 round por cada dos niveles del portador a partir del 3, de manera que, por ejemplo, un PJ de nivel 3 sólo puede hacerlo durante 1 round, uno del 5 durante 2, y así.

USADA POR: Todos aquellos que tengan FZA y SAB de 16 o más, Dorgat Hitterhammer.

Vara ofídica

El aspecto de la *vara ofídica* es muy curioso: una serpiente verde, de raza indefinida, se enrosca alrededor de una pica de madera de roble.

PROPIEDADES DE LA VARA

La vara es, a todos los efectos, una pica de madera +2. Pero, además de eso, proporciona una serie de habilidades:

- ✧ Da una pequeña infravisión de 10 m. al portador.
- ✧ Si el que porta la vara lleva una cota de escamas verdes, gana una bonificación de 4 a la CA.
- ✧ Proporciona una bonificación de +2 a las tiradas de salvación contra todo tipo de venenos. Si éste es de serpiente, el portador es inmune.
- ✧ Puede controlar serpientes, del mismo modo que lo haría un guardabosques. Los animales tienen que tirar salvación contra varitas, con una penalización de -1 por cada nivel del portador.
- ✧ Lanza el conjuro *Palos a serpientes*, como el del sacerdote de nivel 4, drenando con ello 3 cargas.
- ✧ Si al atacar el portador saca un 20 natural, puede decidir gastar dos cargas de la vara e inocular un veneno al blanco. Para ello tira 1d8 y consulta la siguiente tabla. El blanco tiene derecho a tirada de salvación.

TIRADA	EFEECTO DEL VENENO*
1	Nada
2	Paralizado 2d4 rounds
3	Dormido 1d6 rounds
4	+ 3 al daño 1d4 rounds
5	+6 al daño 1d4 rounds
6	+9 al daño 2d4 rounds
7	-4 puntos status general 2d6 días
8	Muerte instantánea

* Queda a discreción del DM las repercusiones en el alineamiento del lanzador por uso de veneno.

La vara tiene 10 cargas, y sólo puede ser recargada mojando la pica en veneno de serpiente.



USADA POR: Sacerdotes, Dorax.