

OBJETOS ÚNICOS

Son objetos mágicos de gran poder y son únicos. Cada uno posee una historia del portador que son narradas por los bardos. Estos objetos deben ser utilizados con cuidado por el master, son para Pjs de alto nivel, y no deberían llevar más de uno cada Pj. Normalmente son regalados por realizar grandes hazañas o encontrados en antiguas ruinas. Los objetos son de mi campaña en Reinos Olvidados pero se le puede cambiar la historia y el nombre para adaptarlos a cualquier mundo.

LLAMA DE EBANO

- Espada larga Vengadora Sagrada +5
- Poderes: Actúa como una maza de Disrupción.
- Habilidades: Lanzar un Curar una vez al día, el Paladín lanza conjuros como si fuera un nivel mayor.
- Restricciones: Solamente puede ser llevada por un paladín.

Esta espada perteneció al primer paladín de los Reinos cuyo nombre se olvidó hace tiempo. Le fue entregada por su dios debido a su lealtad y bondad. Desde entonces a pasado de paladín a paladín, solo los más grandes paladines han llevado este arma. Se dice que cuando eres digno de llevarla el primer paladín se presenta en sueños y le hace una prueba para probar su corazón, si la pasa le entrega la espada.

La espada es una obra de arte, su hoja está hecha de un ébano puro y sin imperfecciones. La empuñadura es de oro con una serie de intrincados dibujos. Una gran gema roja está engastada en el centro de la cruzeta y brilla cuando el mal está cerca. Cuando la espada está desenvainada, un fuego azulado recubre la hoja.

Si el paladín que la porta comete algún acto que le haga perder el estatus la espada desaparece para nunca volver.

HIENDECIELO

- Hacha de batalla +4
- Alineamiento: C/B
- Inteligencia: 13 Empatía Ego: 15
- Poderes: Llamar rayos (9d8) como el conjuro de sacerdote n3 pero sin tiempo de preparación, Protección contra el rayo como el conjuro de sacerdote n4 lanzado a 9º nivel.
- Habilidades: Detectar gemas radio 1,5m, Detectar metales preciosos radio 6m.
- Lenguajes: Enano, Gnomo.

Esta magnífica hacha enana perteneció a Thelarn Martillorrapido y ahora descansa en su tumba en Las Colinas de las Almas Perdidas. Thelarn fue un importante aventurero enano que hizo construir una tumba para guardar sus tesoros.

Pero la hacha en realidad fue hecha por uno de los antiguos clanes enanos para usarla en defensa de su rey, el clan desapareció y la hacha cayó en el olvido hasta ser encontrada por Thelarn. El propósito de la hacha es aún proteger al rey enano, por eso espera el regreso de un nuevo rey.

El hacha esta hecha de un metal brillante azulado que nunca pierde el brillo, es una hacha de batalla enana de doble cabeza donde hay escritas runas para concederle poder. Es inteligente aunque no mucho, se comunica a traves de sensaciones que trasmite a su portador. Por supuesto solo puede ser llevados por enanos buenos.

VOZ DE SUNE

- Espada larga +4
- Poderes: +6 al daño contra criaturas malvadas, +8 al daño contra muertos vivientes, confiere inmunidad contra conjuros de la escuela de hechizo.
- Conjuros: Hechizar persona 1 vez/dia
 Subyugar 1 vez/dia
 Manto de valor 1 vez/dia
Conjuros de sacerdote lanzados a 10º nivel.

Esta espada fue creada por los seguidores de Sune a partir del canto de la diosa. Fue creada para proteger la belleza y combatir contra los seres malignos. Normalmente entregada a los paladines que sirven a Sune, fue pasando por muchas manos. Ahora la tiene la alta Sacerdotisa Thauna Maskalar de Daerlun a la espera de un campeon que consagre a Sune.

La espada posee el filo de color rojizo de la incandescencia aunque no quema, la empuñadura es dorada y representa la cara de una mujer hermosa con cabellos de fuegos (Sune) y con los ojos cerrados, cuando se activan sus poderes la cara abre los ojos y entorna un cantico.

ESTRELLA DEL NORTE

- Espada larga +3
- Poderes: + 5 contra criaturas de fuego, Inmunidad a los ataques especiales de los muertos vivientes.
- Habilidades: Velocidad del arma 0, daña a criaturas astrales etereas o con inmunidades, -1 al dado de daño causado por ataques basados en frio.

Fue llevada por una elfa del frio norte llamada Queryon “Ojos de estrella”, su pueblo fue atacado por una plaga de muertos vivientes. Se ofrecio para ir mas al norte en busca de una solucion, viajo duramente hasta los confines de los glaciares pero no encontro nada, a punto de morir congelada un pedazo de estrella bajo del cielo. Queryon lo cogio y la unio a su espada la cual se transformo una poderosa arma. Volvio con ella a su pueblo y en una gran lucha derroto al mal. Pasaron los años y la espada fue enterrada en una tumba de hielo esperando ser encontrada.

Tiene una forma parecida a una espada larga aunque mas pequeña y estilizada, su hoja parece estar hecha de hielo, la empuñadura esta hecha de metal azul claro y en su centro una pequeña gema siempre brillante.

EL GUARDIAN

- Escudo mediano +2
- Poderes: Reflejar conjuros (TS contra armas de aliento), Atractor de proyectiles (escudo +4).
- Habilidades: Nunca puede ser sorprendido, mientras vigila es inmune a al primer ataque o conjuro lanzado sobre el.

Su historia comienza en una noche fatidica en la ciudad de Elturel hace mucho tiempo. Se celebraban un gran fiesta en la ciudad pero fue aprovechada por los orcos para hacer un gran ataque y sorprenderlos. Hubieran conseguido su proposito sino fuera por un joven clerigo de Helm que estaba muy pendiente en su puesto. Fue atacado con magia y flechas pero conseguio vivir lo suficiente para dar la alarma y luego murio. Por su gran proeza Helm bendecio su escudo para recordale siempre.

El escudo es mediano con el simbolo de Helm, para que los poderes funcionen debe ser portado y dirigir el escudo.

EL CORAZON DEL FENIX

- Poderes: Funciona como un anillo de mandar elementales de fuego.
- Habilidades: Proteccion +2, regenera 1 pg/round de daño de fuego.
- Renacer: Si resulta muerto renace de sus cenizas cual Fenix pero el corazon desaparece para siempre.
- Golpe de furia: Enciende su furia y lo descarga en un solo ataque. + 4 al ataque, triple daño y el contario debe realizar una Ts contra petrificacion para hacer acciones ese round. Este ataque solo puede hacerse una vez al dia y no permita atques multiples.

Este poderoso objeto sagrado pertenece a la raza de los Elxfire, su objeto mas importante del cual nacen ellos. Si desapareciese moririan, por eso lo guardan en su fortaleza en el Olimpo.

Solamente es portado cuando ocurre un gran peligro, para ello debe introducirse en el pecho. Tiene la forma de un gran rubi con el centro incandescente.

AUTOR: KHARMA

WEBMASTER DE KAOX

WWW.DREAMERS.COM/KAOX