

Tatuaje del dragón

Ésta es una poderosa arma que sólo puede ser utilizada por una persona cada vez, hasta que muere. Cuando la persona que la lleva muere, el tatuaje aparece en otro lugar en su estado de pergamino mágico. Si la persona es resucitada, no lleva ya el tatuaje.

Al principio, antes de funcionar como arma, el aventurero lo encontrará en algún lugar de los Planos Exteriores, dentro de una caja cilíndrica de marfil blanco, con un dragón sin alas (tipo oriental) grabado en ella. Dentro hay dos pergaminos mágicos, uno con un dragón verde oriental dibujado, y otro con las instrucciones de uso.

Para que aparezca el dragón en el brazo, hay que ir a un lugar tranquilo y solitario (una habitación cerrada podría servir), coger el pergamino del dibujo del dragón con la mano del brazo que llevará el tatuaje, y leer en voz baja el otro pergamino. Llegado a un punto, no se podrá dejar de leer, y el aventurero sufrirá un agudo dolor en el brazo que sostiene el pergamino con el dibujo, lo que indica que el dragón se está estableciendo en él. Después del proceso, los dos pergaminos se convertirán en polvo y se desintegrarán. El portador deberá superar una tirada de Constitución o quedar aturdido por el intenso dolor durante 2d8 rounds.

El tatuaje irradia una débil magia, pero no hay que ser mago para notarlo. Si se supera una tirada de Sabiduría o Inteligencia (lo que sea más alto), se puede ver que el dragón va cambiando de posición en el brazo del portador (quien nota un ligero hormigueo cuando esto ocurre). A veces, el dragón puede parecer que duerme, otras parece estar interesado en la conversación, etc. Es casi imposible verlo moverse, pero es fácil ver que ha cambiado de posición.

El proceso de colocación del tatuaje en el brazo no está exento de peligros. Hay un 5% de posibilidades de que salga mal el hechizo (a causa de que el portador se equivoque al leer, haya mucho jaleo en la calle, sea interrumpido a la mitad, etc.) Si realmente hay mucho bullicio, se pueden aumentar las posibilidades a discreción del DM, y su locura temporal. Los efectos pueden ser: que el portador pierda el brazo o mano que sostiene el dibujo, que le quede todo el brazo pintado de verde fluorescente, que sufra hormigueo eternamente, que se presente el mismísimo Dios Dragón pidiendo explicaciones (en forma y tamaño de dragón, claro), etc (que el DM explote su imaginación).

En el brazo del portador, el dragón se colocará en la parte del antebrazo y codo, en la parte exterior. Mide en el brazo unos 20cm (de morro a cola), pero como puede estar enrollado, puede parecer más pequeño. Cuando está fuera del brazo, mide 2m.

A una orden mental, sale de su localización en el brazo del portador para atacar a aquel monstruo que decide el portador. La víctima debe ser localizada por el portador por alguno de sus sentidos (oído, vista, etc.) y estar a una distancia máxima de 10m. El dragón atacará el primer round a la víctima con su arma de aliento que más daño le provoque, a elegir entre fuego, gas venenoso o ácido (8d8). Después del arma de aliento, atacará con sus garras y con la cola (1d8/1d8/1d6). Atacará a su víctima hasta que ésta muera, el dragón sea disipado, el portador le diga que se retire, o transcurran 20 horas desde que salió del brazo de su portador. Se puede disipar el dragón mediante un hechizo de Disipar magia a nivel 15 o superior. Cuando la víctima muere, el dragón desaparece, no puede seguir atacando a otros enemigos.

Si ataca a un mago, éste tiene una penalización de -2 a la hora de lanzar hechizos, ya que el dragón no para de molestarlo.

En el brazo es como un tatuaje de tinta verde. Fuera de él, es de un color verde translúcido, y parece dibujado en el aire. Es etéreo, por lo que puede traspasar paredes o puertas. Si traspasa a una persona, ésta notará un hormigueo a través suyo. Tirada de salvación contra petrificación para no quedar aturdido durante 1d4 rounds.

Piercing para ombligo de Seducción

Precio: Como un pergamino de Seducción x 10

Este objeto es una pequeña joya que va engarzada en el ombligo. Normalmente acaba con una perla de brillos irisados. Sólo puede ser llevado por una mujer (en un hombre no funcionaría).

Este objeto está encantado de tal manera que puede afectar tanto a hombres como a mujeres. Si una mujer intenta seducir a un hombre con este objeto, deberá acercarse seductoramente al hombre mostrándole el ombligo, y pronunciando las palabras de mando del objeto (normalmente son “¿Te gusta mi perla?”). El hombre debe superar una tirada de salvación contra conjuros o quedar seducido por la portadora (con los efectos normales de un hechizo de Seducción).

Si la portadora intenta hechizar a una mujer, los efectos pueden ser variados. Si la mujer falla una tirada de salvación contra conjuros, y es heterosexual, deberá hacer una tirada porcentual, con los siguientes resultados:

1	Queda seducida por la portadora, y a partir de este momento, será bisexual.
2-10	Queda seducida por la portadora, y a partir de ahora será lesbiana.
11-100	Desea con toda su pasión llevar un objeto similar (aunque no sea mágico) colgado del ombligo. Abandona la misión que estuviera realizando en ese momento en su búsqueda loca del piercing. Sólo sus compañeros del grupo podrían convencerla de que intente encontrar otro objeto así en la próxima ciudad a la que vayan, y sólo si la suma de los carismas de los que intentan convencerla es el de la víctima x4. En el momento que consiga un colgajo del estilo, volverá a ser una persona normal (o al menos, lo que era antes). Una mujer envuelta en la seducción de buscar el piercing actuará fuera de su alineación si es necesario.

Si la mujer ya se sentía atraída por las de su mismo sexo, los efectos son los mismos que para un hombre.

Colocar un piercing en el ombligo causa 1d4+1 puntos de daño, con un 10% de posibilidades de que la pérdida de puntos de daño sea permanente.

Piercing para ceja de Ver Realmente

Precio: Como un pergamino de Ver Realmente x 10

Este objeto es un pequeño aro con una perlita diminuta que se coloca en el extremo exterior de alguna de las cejas. Proporciona al portador los beneficios del hechizo Ver Realmente permanentemente mientras lleve el objeto sobre el ojo. Si cierra el ojo que lleva el piercing, no verá realmente hasta que no lo vuelva a abrir.

Si pierde la visión del ojo que lleva el piercing, no obtendrá los beneficios del hechizo, aunque siempre puede perforarse la otra ceja y cambiarlo de ojo.

Colocar un piercing en una ceja causa 1d4+1 puntos de daño, con un 1% de posibilidades de que la pérdida de puntos de daño sea permanente.

Tachuela para lengua de Lenguas

Precio: Como un pergamino de Lenguas x 10

Este objeto es un trozo de metal clavado en la lengua, como si fuera un pendiente (algunos sabios de los reinos dicen que tiene ciertos efectos eróticos), pero que proporciona al portador los beneficios del hechizo de Lenguas 2 veces al día.

Colocar una tachuela en la causa 2d4 puntos de daño, con un 5% de posibilidades de que la pérdida de puntos de daño sea permanente.