

OBJETOS MÁGICOS

Anillos

Anillo draraña

Aspecto: Este objeto drow tiene una pequeña araña argétea en su centro, exquisitamente trabajada, hasta parece real. Si se observa bien, se pueden apreciar hasta ocho pequeñísimas gemas rojas, que hacen a la vez de ojos del insecto. El poder del anillo reside en estas. Por gema que se arranque, el anillo sufre 1d20 de daño. Una vez reciba 40 pg, pierde sus poderes y las gemas que le queden se vuelven negras y sin valor. El portador sufrirá 1d10 pg. y la maldición del anillo no podrá ser extirpada.

Historia: Este anillo fue creado por un hechicero Drow para aplicar el gran castigo a los miembros traidores de su raza, pero la gran Matrona lo rehusó, no estando contenta de su funcionamiento, ya que se dice que el anillo hacía más resistentes a aquellos que lo llevaban... Pero no sólo eso. El anillo aplicaba la maldición de la draraña a su portador sí, pero solo en cuanto este estaba en peligro (O sea, ante descargas de adrenalina, el portador se polimorfiza hasta que el peligro cese). Evidentemente, la matrona no vio esto con buenos ojos. Mandó ejecutar al hechicero y a todos los que llevaban el anillo. Sin embargo, algunos pocos, aprovechando la fuerza que les otorgaba el anillo consiguieron escapar, y en cuanto su existencia llegó al fin, los anillos se quedaron en el mundo exterior, a la espera de un nuevo amo.

Poderes: El anillo otorga los siguientes poderes
+1 Resistencia

Poliformación en Draraña en situaciones peligrosas (75 % posibilidades, el portador se puede resistir con una tirada de salvación en conjuros con un -4)

Conjuro Escalada de araña una vez al día.

-1 en Carisma. Al ponerse el anillo, las patas de la araña emiten un fulgor plateado, empiezan a alargarse y envuelven el brazo del Pj y su pecho. Al cabo de un rato, una enorme araña esta dibujada en el pecho del portador, son sus patas extendiéndose por brazos y piernas. Este es el modo de que los drow reconocieran a un draraña...

El anillo y sus poderes pueden ser extirpados con un disipar magia y extirpar maldición.

Anillo " El amor de Mirlonguga "

Aspecto: Es un anillo dorado con una cinta de piedra negra que dibuja siluetas a su alrededor, en el anverso se pueden ver unas runas inscritas.

Historia: Mirlonguga es una bruja verde del plano de Ravenloft. Tiene su escondite en unas cuevas del lago Kronov cerca de La Hendidura de las Sombras. Está en Tepest, el Dominio que tiene tres lores, tres brujas... Y así es como nació el anillo: Mirlonguga, que se alimentaba de los hombres que iban a pescar en el lago Kronov, fue una tarde a buscar su presa, normalmente hombres mayores, afectados por el paso de los años, gordos y asustadizos. Eso le hacía mucha gracia a la bruja. Disfrutaba asustando a su presa antes de matarla, le gustaba su miedo y también se alimentaba de él. Pero esa tarde no se encontró con uno de esos hombres. Allí, en íediĭ del lago había un chico joven del pueblo, de unos 25 años, pelo largo y rubio, ojos âlaros, alto y fuerte. Algo inusual en Ravenloft® La bruja quedó aascinada. Se le acercó polimorfizada en pez y todavía quedó más cautivada. Y tan cautivada, como que el chico la peócó ! La bruja recobró por el susto su foría, y se encontró en el bote, con el chiciĭ, mérándila de forma rara. Lá bruja le explicó que no quería hacerle daño. Es más, tan"rara se sentía que le explicó sus verdaderas intencéones, admirar su beileza y pedirle si quería compartir con ella la eternidad® Y el chico, en vez de huir o volverse blanco como la tiza, se río durante un buen rato. Al recobrase le preguntó que si se había mirado en un espejo, que era lo más feo que había visto jamás. La bruja no o&iácutâ;a lo que creía ! Pero era verdad. Increíblemente confusa se volvió a transformar en

pez para volver a su escondite, no sin antes chillar: Ríe cuanto quieras, pero juro que caerás profundamente enamorado a mis pies ! La bruja trabajó día y noche para fabricar un anillo que dejara el joven prendado de ella, y tras mucho esfuerzo lo consiguió. Mientras, Las Tres Brujas se habrían divertido. Mientras la bruja trabajaba en su guarida, las brujas fueron al lago, mataron al chico y lo cocinaron. Esa misma noche invitaron a Mirlonguga a cenar. Esta aceptó, honrada por ser invitada por los lores, y se llevó consigo el anillo para hacer una visita nocturna a su amado... La bruja fue recibida por las otras tres, que le sirvieron el chico. En medio de la comida Leticia dijo a Laaveda: Mmmm... Que exquisito hombre. Deberías volver más veces al lago. Mirlonguga escupió la comida de su boca, a la vez que las brujas estallaban en carcajadas. No tardó en avalanzarse sobre ellas y luchar como una desesperada, pero eran más fuertes. Terminó siendo el postre de la sangrienta cena, y el anillo se perdió, hasta que el Pj lo encontró...

Poderes: El anillo es una combinación de un hechizar persona y conjuro de imbecilidad.

A deseo del portador, la persona (bípedo) elejida se sentirá automáticamente totalmente enamorada del portador, y actuará de forma estúpida y solo le prestará atención a él. Esto solo funciona con personajes de sexo opuesto. Duramiento - El portador deberá efectuar una tirada en un d100:

Tirada por duración 0 - 5 No surge efecto

6 - 25 1d10 rounds

25 - 50 1d20 rounds

50 - 80 1d6 turnos

80 - 00 * Odio *

* Como el objeto fue creado en Ravenloft, actúa de forma contraria algunas veces. El portador y el objetivo se verán afectados por el conjuro de odio.

Armas

La espada de la legalidad

Tiene la apariencia de una espada normal y corriente (del tipo que se desee, aunque no debería ser una espada muy grande), que tiene la particularidad de saltar desde su vaina hasta la mano de su portador cuando este trata con criaturas caóticas, o criaturas que tienen malas intenciones para el poseedor de la espada.

El que la espada salte no significa que las criaturas vayan a atacar al portador y, la mayoría de las veces, no es más que una advertencia de que esas criaturas no son de fiar (por si el personaje no se hubiera dado cuenta.)

No confiere ninguna bonificación ni poder especial a la hora de utilizarla y puede ser envainada y desenvainada a voluntad, aunque si se envaina después de que esta salte, no volverá a salir a menos que aparezca una nueva criatura caótica o con malas intenciones.

Medallones

Medallón de iluminación

Aspecto: Estos medallones, normalmente otorgados a clérigos y paladines tienen aspectos muy diversos. Todo y eso suelen ser grandes pero extraordinariamente ligeros, con la imagen del dios adorado por el portador. Se pueden distinguir de los medallones de fe normales por que en la otra cara hay una enorme puerta gravada en la plata o oro del medallón. Un detectar magia quedará neutralizado por la fuerte magia extrapalnar con la que fue creado el medallón.

Historia: Los medallones de iluminación son joyas de la forja otorgadas por los propios dioses a sus hijos favoritos. Pero no solo eso, el medallón permite que el portador pueda visitar dos veces por año el plano en el que reside su diós, y poder hablar con él para purificar su alma, concederle dudas,... El mayor deseo de todo personaje entregado a la fe.

Poderes:

+ 1 en Carisma

Funciona con un amuleto de protección contra el mal, radio 5 m.

Tiene la capacidad de ahuyentar muertos vivientes, cinco niveles superior a la del Pj.

Puede transportar dos veces por año al Pj. al plano del diós. Este puede o no ayudarlo en su cometido...

Magia Variada

Maléficas pinturas de Hiddukel

Aspecto: Són cinco potes de pintura echos de oro, con una Gran " H " gravada y adornos. A pesar de estar llenos de pintura de distintos colores, nunca se manchan por los bordes.

Historia: Hiddukel, un desdeñoso dios de Krynn (Dragonlance) robó a unos habitantes del Mundo Antiguo una poderosa pintura mágica. Esta hacía que todo lo que se dibujara en ella sobre el papel, se materializara. Para divertirse y perjudicar esos seres tan afortunados y llenos de posesiones maravillosas, Hiddukel invirtió el efecto: Todo lo que se dibujara en la pintura quedaría atrapado en él. Así, a poco a poco, el Antiguo Mundo y sus habitantes fueron desapareciendo. Y aunque esta historia sea en mayor parte leyenda, muchos afirman que en el salón de Hiddukel cuelga un gran cuadro del cual está muy orgulloso, el del Antiguo Mundo...

Poderes: El Pj debe de declarar que objeto o persona desea que atrape el quadro. Acto seguido, debe hacer un retrato del objetivo con las pinturas mágicas. No hace falta pericia, solo se debe mantener tener una imagen mental del objetivo y las pinturas harán el resto. El Pj debe concentrarse 4 rounds. Una vez terminado, el objetivo se verá atrapado en el quadro. La tela debe ser de un valor superior a las 50 mo. Si la tela se rompe o daña, el ser/objeto atrapado perderá automáticamente la mitad de sus pg + 1d20. Un disipar magia lo liberará.

El salero de Gorfindel

Es un salero de plata, ricamente decorado con filigranas. Tiene la propiedad de que nunca se acaba la sal que contiene y esta otorga un sabor exquisito a cualquier plato, aunque no convierte nada incomedible en comestible.

Toma su nombre de un famoso y reputado cocinero que vivió hace trescientos o cuatrocientos años cuyos platos hacían las delicias de los reyes y nobles que podían permitirse el lujo de pagar sus servicios.

Se cree que el espíritu del cocinero está encerrado dentro y que es el, y no la sal, quien confiere al plato ese gusto tan exquisito.

Aunque al principio puede carecer de utilidad, un cocinero puede llegar a pagar grandes sumas por él, ya que su posesión le garantiza el éxito en su profesión para el resto de su vida. Otro uso, mucho más retorcido, puede ser utilizarlo sobre platos envenenados para disimular el sabor del veneno.

El libro de las mil y una historias

Este libro es pequeño, de 20 centímetros de alto por 15 de ancho, fino, y muy gastado. Sin embargo, cada vez que se abra, no importa por que página, aparecer una nueva historia, poema o canción que desaparecer al cerrarse el libro, y no volver a aparecer nunca jamás.

Este libro es el sueño dorado de cualquier juglar o bardo, así como de cualquier personaje con apuros monetarios, el cual, con este libro, no tendrá muchos problemas en ganarse unas monedas como trovador o cuentista en cualquier pueblo, aldea o ciudad.

La media llave

Se llama así porque es una llave que solo sirve para cerrar puertas, u objetos con cerraduras de tamaño parecido, pero nunca para abrirlas. Las puertas cerradas con esta llave pueden abrirse normalmente con su llave correspondiente, con un ladrón hábil o por cualquier otro método.

Su aspecto es el de una llave de hierro normal y corriente.

La vela del retorno

Es una pequeña vela de color blanco. Si el poseedor la lleva en la mano, esta se enciende sola si el poseedor avanza por el camino correcto para volver a su casa o se acerca a ella, apagándose sola de igual manera si el portador se equivoca de camino o se aleja del hogar.

Nunca se consume ni puede encenderse por ningún medio ni puede fundirse.
