DUNGEONS & DRAGONS®

COMPENDIO DE OBJETOS MÁGICOS





COMPENDIO DE OBJETOS MÁGICOS

Andy Collins
Eytan Bernstein Frank Brunner
Owen K.C. Stephens John Snead

ÍNDICE

Introducción 3

Capítulo 1: armaduras 5
- Aptitudes de las armaduras 6
- Armaduras y escudos específicos 16
- Cristales de mejora de armaduras y escudos 24

Capítulo 2: armas 27
- Aptitudes de las armas 28
- Armas específicas 45
- Cristales de mejora de armas 63

Capítulo 3: indumentaria 67

Capítulo 4: herramientas 149

Capítulo 5: conjuntos de objetos mágicos 191
- Armadura del maestro vigilante 191
- Atavío de los cuatro 193
- Atavío del caminante de las tormentas 195
- Atuendo del felino cazador 197
- Atuendo monástico de Gharyn 199
- Infortunio del incorpóreo 200
- Instrumentos del don sangriento 201
- Las cinco virtudes 203
- Los siete velos 205
- Panoplia de la mantícora 208
- Panoplia del guerrero veloz 209
- Regalía del fénix 211
- Regalía del héroe 213
- Vestiduras de la divinidad 215

Capítulo 6: cómo usar los objetos mágicos 217
- Cómo identificar los objetos 217
- Los espacios corporales 218
- Tamaño y forma 219
- Cómo activar los objetos mágicos 219
- Reglas especiales para los objetos mágicos 221
  - Cristales de mejora 221
  - Reliquias 221
  - Bastones rúnicos 223
  - Aptitudes de sinergia 224
  - Conjuntos de objetos mágicos 225
- Niveles de objetos 226
- Cómo disponer los objetos mágicos 229
- Cómo comprar y vender objetos mágicos 231
- Cómo fabricar objetos mágicos 232

Apéndice 1: objetos mágicos ordenados por precio 235

Apéndice 2: tesoros aleatorios 265

Hoja de referencia de objetos mágicos 286

Introducción

Los objetos mágicos son una parte esencial de la experiencia de jugar a DUNGEONS & DRAGONS®. Desde que D&D saliera al mercado, han existido las *espadas +1* y las *pociones de curación*; están inseparablemente vinculadas a la identidad del juego tanto como los guerreros de nivel 18.º y los conjuros como *proyectil mágico*. Todo guerrero conserva su primera arma mágica, y todo aquel que haya llevado un paladín habrá soñado lo que sería esgrimir una *vengadora sagrada*.

Los objetos mágicos también componen una parte crucial del abanico de aptitudes de todos los personajes de D&D. Un arma mágica puede atravesar la reducción de daño (RD) de una criatura, un *anillo de protección* desvía ataques que de otro modo serían letales, y una poción o rollo de pergamino prácticos pueden inclinar la balanza en un encuentro crítico. Un personaje sin objetos mágicos es como un mago con únicamente la mitad de sus conjuros preparados, o un guerrero que no se ha molestado en escoger sus dotes: sencillamente, están incompletos.

Pero comparados con los sortilegios y las dotes, a los objetos mágicos no se les ha dedicado demasiado "tiempo de calidad" en la actual edición del juego. No solamente están desperdigados por entre docenas de libros con apenas ninguna organización o temática, sino que a menudo sus efectos están mal definidos y con frecuencia (algunos dirían que normalmente) tienen un precio excesivo o son muy poco impresionantes. A consecuencia de todo esto, solo un puñado de objetos mágicos es realmente usado de forma general, desde la humilde *espada larga +1* al famoso *anillo de invisibilidad*.

Ese ya no es el caso.

El *Compendio de objetos mágicos* introduce un nuevo mundo de objetos mágicos, un mundo con efectos y tiempos de activación claramente definidos, con objetos interesantes para cada precio, y con nuevas opciones emocionantes a las que se les ha puesto precio con ahínco para todas las clases y niveles de personajes. Este libro, que combina cientos de objetos revisados (y con nuevos precios) de fuentes anteriores, con una carretada de otros totalmente nuevos nunca antes vistos o imaginados, es la llave de la tienda de chuches para tu personaje de D&D.

Pero no te limites a creernos: adelante, comienza a pasar páginas. Comprueba las renovadas aptitudes de armaduras y armas en los capítulos 1 y 2. Maravíllate ante los guantes, las botas y los cinturones de activación rápida del Capítulo 3. Babea ante las prácticas herramientas del Capítulo 4 e imagina lo genial que estaría tu personaje ataviado con uno de los conjuntos de objetos mágicos del Capítulo 5. Y además de todo eso tienes el nuevo y emocionante enfoque que este libro le da a las reliquias, los inmensamente útiles *cristales de mejora* y la colección de "mejores amigos del hechicero", los bastones rúnicos, aparte de muchas otras cosas más.

EL CONTENIDO DE ESTE LIBRO

De manera tradicional, los objetos mágicos se han dividido en categorías basadas parcialmente en su forma y parcialmente en su función, creando un sistema que no siempre ayuda a que el lector sepa dónde ir a buscar algo. Un objeto que contiene 50 usos de un conjuro concreto de 1.er a 4.º nivel se llama varita, pero otro con una forma similar que tiene un efecto inusual no correspondiente a ningún sortilegio, y que puede generarlo unas cuantas veces al día, podría ser un cetro o incluso un objeto maravilloso. Un objeto que lleves puesto y que proporcione un efecto mágico continuo probablemente sea uno maravilloso... pero podría ser un anillo, o incluso una armadura.

En vez de ello, este libro clasifica los objetos mágicos en cuatro categorías (armaduras, armas, indumentaria y herramientas), cada una de ellas con su propio capítulo. Esta clasificación no tiene ningún efecto en el juego, ya que, por ejemplo, sigues usando Forjar anillo para fabricar un objeto descrito como tal (o, lo que es más importante, uno que tiene esa dote como prerrequisito), pero debería facilitarte un poco la búsqueda de diversos objetos.

Armaduras (Capítulo 1): esta categoría incluye tanto las armaduras y los escudos específicos totalmente creados, como las diversas aptitudes que podrán añadirse a cualquiera de estos objetos siempre que sea apropiado (como fortificante o resistente al ácido). No incluye las túnicas (u otros objetos que se llevan puestos en el mismo espacio corporal que la armadura), ya que la mayoría de estos objetos no ofrece la misma clase de efectos, ni tampoco incluye los *brazales de armadura* ni otros objetos que proporcionan una protección similar; tanto unos como otros son indumentaria.

Armas (Capítulo 2): esta categoría incluye tanto las armas específicas totalmente creadas como las diversas aptitudes que podrán añadirse a cualquiera de estos objetos siempre que sea apropiado. También incluye cetros que funcionan principalmente como arma (como el *cetro de flagelo*), pero no los que tienen otros cometidos, o aquellos cuya función de arma es obviamente secundaria a las

demás (como el *cetro de alerta*); esos son herramientas. De forma similar, tampoco incluye los objetos basados en la ofensiva que no se empuñan como armas (como el *ceño refulgente* o las *bandas de hierro de Bilarro*); esos objetos son, o bien indumentaria, o bien herramientas, tanto si se llevan puestos como si tienen que sostenerse.

Indumentaria (Capítulo 3): esta categoría comprende todos los objetos mágicos que deben llevarse puestos para funcionar, con la excepción de las armaduras y los escudos (que se encuentran en la categoría de armaduras). La categoría de indumentaria también incluye joyería y adornos por el estilo. La mayoría de los objetos de indumentaria ocupan un espacio corporal (consulta la página 218)

Herramientas (Capítulo 4): esta amplia categoría incluye todos los objetos mágicos que deben sostenerse, consumirse o manipularse de alguna manera para funcionar (en vez de llevarlos puestos sin más), excluyendo aquellos esgrimidos como armas. Por definición, las herramientas no ocupan ningún espacio corporal; la mayoría de ellos, aunque no todos, deben sostenerse en las manos para poder activarlos. Las pociones, los rollos de pergamino, las varitas y los bastones también se consideran herramientas.

Conjuntos de objetos mágicos (Capítulo 5): esta categoría abarca objetos que están incluidos en las cuatro descritas anteriormente. Sin embargo, en vez de dividir los conjuntos según su categoría de objeto, cada uno de ellos se presenta al completo para una tener una fácil referencia.

Cómo usar los objetos mágicos (Capítulo 6): este capítulo recopila, revisa y amplía varias reglas y directrices para manejar los objetos mágicos en el juego, desde cómo disponer el correcto en un tesoro a cómo identificar otro para ponérselo de la manera adecuada.

Apéndices: el libro concluye con dos grupos de extensas tablas que incluyen todos los objetos mágicos del *Compendio de objetos mágicos* y también los de la *Guía del Dungeon Master*. Las tablas han sido diseñadas para permitir una rápida referencia para los DM y los jugadores que busquen los objetos apropiados, así como para generar tesoros de forma aleatoria.

DESCRIPCIONES DE LOS OBJETOS MÁGICOS

Este libro presenta un nuevo formato para describir los objetos mágicos, que combina elementos útiles de formatos anteriores con la funcionalidad de la descripción de los conjuros del *Manual del jugador*. El nuevo formato incluye la información más importante de cada objeto (cómo se activa, cuánto cuesta, dónde se lleva y qué hace) siguiendo una distribución sencilla y predecible, que es fácil de consultar durante el juego.

NOMBRE DEL OBJETO

Precio (nivel del objeto): el precio de adquisición del objeto, en piezas de oro (po). El nivel del objeto (ver la página 226) se indica entre paréntesis.

Espacio corporal: la parte del cuerpo en la que se lleva el objeto (consulta 'Espacios corporales', en la página 218). Una entrada de – (sostenido) indica que el objeto debe sostenerse o manipularse físicamente (en vez de guardarlo en un bolsillo, bolsa o mochila sin más) para que su poder funcione. Los cristales de mejora, un nuevo tipo de objeto mágico descrito en la página 221, tienen una entrada de – (cristal de armadura), – (cristal de escudo) o – (cristal de arma).

Nivel de lanzador: utilizado con más frecuencia para determinar su resistencia a las pruebas de disipación.

Aura: la fuerza del aura del objeto, que se revela si se lo somete a un conjuro *detectar magia*, seguida de un punto y coma. A continuación, entre paréntesis, se indica la CD de la prueba de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia, seguida de ésta (o éstas, de ser más de una) asociada con el aura del objeto (normalmente basada en los sortilegios indicados en los prerrequisitos del objeto). Si el objeto requiere únicamente sortilegios universales, o si no necesita ninguno, la entrada es "sin escuela".

De necesitarse varios conjuros de distintas escuelas, el aura del objeto será la del de mayor nivel. Cuando dos sortilegios de distintas escuelas tienen el mismo nivel, la entrada menciona ambas.

Activación: el tipo de acción necesaria para activar el efecto del objeto, junto con lo que el portador debe hacer para activarlo (consulta 'Cómo activar los objetos mágicos', en la página 219). Una entrada de – indica que el objeto funciona de forma continua, por lo que no hay necesidad de activarlo.

Peso: el peso del objeto, en libras. Una entrada de - indica que éste tiene un peso insignificante (menos de 1/2 lb.).

Una descripción visual del objeto, que el DM lee a un jugador cuyo personaje lo ha descubierto.

Una descripción de las funciones del objeto, incluyendo sus efectos, duración, alcance, usos diarios, etcétera.

Conocimiento: información sobre el objeto que podría llegar a saberse realizando las pruebas apropiadas de Saber. El nombre del objeto y/o sus funciones deben conocerse antes de que esas pruebas revelen esta información.

Prerrequisitos: las dotes, los conjuros u otros prerrequisitos imprescindibles para el creador del objeto.

Precio de creación: el coste del objeto en po y PX, y los días que se tarda en crearlo.

OTRAS FUENTES

El *Compendio de objetos mágicos* incluye material de una serie de fuentes aparte de los libros de reglas básicos de Dungeons & Dragons: el *Manual del jugador* (MJ), la *Guía del Dungeon Master* (GDM) y el *Manual de monstruos* (MM).

Estas fuentes, y las abreviaturas utilizadas para identificarlas en los siguientes capítulos, son: *Compendio de conjuros* (CdC), *Complete psionic* (CP), *El arcano completo* (ArC), *El aventurero completo* (AvC), *El combatiente completo* (CC), *El divino completo* (DC), *Escenario de campaña de Eberron* (*Eberron*), *Libris Mortis* (LM), *Libro de obras elevadas* (LdOE), *Magic of Incarnum* (MoI), *Manual de miniaturas* (MMin), *Manual de niveles épicos* (MNE), *Manual de psiónica expandido* (MPsiE), *Manual del jugador 2* (*Mdj2*), *Sandstorm* (*Snd*) y *Tome of magic* (*ToM*) (*NdT: los títulos en inglés, inéditos en castellano*).

Por lo general, tener alguna de estas otras fuentes, o todas ellas, no es necesario para poder utilizar el material de este libro.

¡ME HABÉIS CAMBIADO LOS OBJETOS MÁGICOS!

Sí, lo hemos hecho. Es muy probable que si tu personaje tiene un objeto mágico que no aparece en la *Guía del Dungeon Master*, algo de ese (su precio, activación, efecto o incluso su espacio corporal) sea diferente aquí de donde fue publicado originalmente. No los hemos cambiado por capricho; las revisiones que hemos efectuado están diseñadas para crear una mejor experiencia de juego en general.

Si tienes un objeto mágico que ha sufrido un cambio de precio drástico, trabaja junto con tu DM para encontrar una solución equitativa. Tal vez el mago que lo creó pueda ofrecerte una rebaja (o incluso un objeto adicional) para equilibrar la diferencia por un exceso de precio, o quizás el DM simplemente prometa compensártelo con algún tesoro adicional en los próximos encuentros. Y si pagaste menos por uno, bueno, considérate afortunado... ¡pero no te sorprendas si el siguiente par de encuentros te proporciona algo menos oro del que esperabas!



Ilustración de C. Lukacs

Para el aventurero medio, una armadura mágica es la primera y más importante defensa contra los enemigos. Poco puede compararse con la eficacia de una capa de duro cuero, unas buenas anillas de acero, o unas sólidas láminas, todo ello mejorado mágicamente. Pero la protección potencial de una armadura o escudo no acaba con su bonificador de mejora. Este capítulo reúne docenas de aptitudes mágicas que pueden aplicarse a este tipo de equipo, junto con muchas armaduras y escudos específicos creados con una serie concreta de propiedades útiles.

"¿Mi armadura? Una completa adamantina +3 fortificante leve. No saldría de casa sin ella".

—Tordek

Materiales especiales: el cinco por ciento de las armaduras o escudos están hechos de materiales especiales, como la adamantita, la maderaoscura, la piel de dragón o el mithril. En las tablas de la 1–1 a la 1–4 se resumen los efectos de los materiales especiales más comunes utilizados para estos objetos; para más detalles, consulta 'Materiales especiales', GDM página 283. Todos los objetos hechos de este tipo de materiales son automáticamente de gran calidad, y el precio en estas tablas incluye el de este.

Tabla 1–1: armadura adamantina

Tipo	RD	Modif. al precio
Ligera	1/—	+5.000 po
Intermedia	2/—	+10.000 po
Pesada	3/—	+15.000 po

Tabla 1–2: escudos de maderaoscura

Tipo	Penalizador de armadura	Peso	Precio
Ligero	—	2 y 1/2 lb.	203 po
Pesado	—	5 lb.	257 po

Tabla 1–3: armadura de piel de dragón

Tipo	Precio
Escudo ligero	318 po
Escudo pesado	340 po
Coraza	700 po
Cota de bandas	800 po
Placas y mallas	1.500 po
Completa	3.300 po

Dureza y pg: cada bonificador de mejora de +1 añade 2 a la dureza de una armadura o escudo, y 10 a sus pg. Únicamente se tiene en cuenta el bonificador de mejora a la CA en sí mismo; las aptitudes especiales que tienen una equivalencia con éste a fin de determinar su precio de mercado, no aumentan la dureza o los pg de las armaduras o escudos.

Subtipos de armaduras: algunas entradas de armaduras o escudos tienen un subtipo, ya sea "sinergia" o "reliquia", entre corchetes detrás del nombre de la entrada. Un objeto de sinergia tiene un prerrequisito, normalmente una aptitud especial ya existente de la que la armadura tiene que estar previamente imbuida para poder ser mejorada. Una reliquia tiene una eficacia especial para un personaje que rinde culto a una deidad concreta. En el Capítulo 6 se incluyen reglas adicionales para crear y utilizar estos objetos.

TABLA 1–4: ARMADURA DE MITHRIL

Tipo	Bonif. máx. Destreza	Fallo de Penaliz. armadura	conjuro arcano	Peso	Precio
Camisote de mallas	+6	—	10%	12 y 1/2 lb.	1.100 po
Cota de mallas[1]	+4	-2	20%	20 lb.	4.150 po
Coraza1	+5	-1	15%	15 lb.	4.200 po
Completa[2]	+3	-3	25%	25 lb.	10.500 po

1 Se considera armadura ligera en lo relativo al movimiento, las competencias y otras limitaciones.

2 Se considera armadura intermedia en lo relativo al movimiento, las competencias y otras limitaciones.

APTITUDES DE LAS ARMADURAS

Para añadir una aptitud especial a un escudo o una armadura, estos ya deben tener como mínimo un +1 de mejora. Ninguno de estos objetos puede tener un bonificador modificado (el de mejora más los de aptitud especial) superior a +10, ni tampoco un precio de mercado (sin contar los materiales especiales o el precio por gran calidad de la armadura o escudo en sí mismos) superior a 200.000 po. Para equipo que supere estos límites, consulta el *Manual de niveles épicos*.

A menos que se indique lo contrario en la entrada 'Aptitud' de una de estas, todas las especiales incluidas en este capítulo pueden añadirse tanto a una armadura como a un escudo. Algunas solo pueden aplicarse a una categoría concreta, y así está indicado. Unas cuantas sólo pueden añadirse únicamente a un pequeño subconjunto de una categoría (como, por ejemplo, armaduras pesadas); esto se indica en la entrada Aptitud de la armadura o escudo.

Los objetos de este apartado están ordenados alfabéticamente.

ÁCIDA

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: –

Este objeto posee unos lustrosos brillo y luminosidad verdosos, y desde su superficie surge en todo momento una tenue nube de olor acre.

Una delgada capa de ácido cubre la superficie de esta armadura o escudo, que no resultan dañados por dicho efecto. Una armadura ácida infligirá 2d4 puntos de daño por ácido cada asalto completo de contacto a cuanto oponente te esté haciendo una presa, y a cualquier objeto que permanezca en contacto directo con ella (excepto los que tú sostengas). Sin embargo, el ácido no infligirá ningún daño a las criaturas u objetos que permanezcan en contacto con él durante menos de un asalto completo, como cuando una de estas lleve a cabo un ataque cuerpo a cuerpo contra ti.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*.

Precio de creación: varía.

AGALLAS (DE)

Precio: +6.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Un borde acanalado decorativo rodea el cuello de esta armadura con grabados de escamas.

Un portador de la armadura de agallas que respire agua podrá respirar aire y hablar con libertad en él.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *respiración aérea* (CdC).

Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

AGILIDAD (DE)

Precio: +500 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura parece más aerodinámica y elegante que otras de su clase. Tiene una superficie suavemente pulida y carece de puntas u otros avíos.

Mientras lleves una armadura que tenga esta aptitud, obtendrás un bonificador de resistencia de +1 a todos los TS de Reflejos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina, resistencia*.

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

AGILIDAD MAYOR (DE) [SINERGIA]

Precio: +8.000 po
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Prerrequisito de sinergia: agilidad mejorada

Como la de agilidad, excepto que esta armadura otorga un bonificador de resistencia de +5 a todos los TS de Reflejos.

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

AGILIDAD MEJORADA (DE) [SINERGIA]

Precio: +4.000 po
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Prerrequisito de sinergia: agilidad

Como la de agilidad, excepto que esta armadura otorga un bonificador de resistencia de +3 a todos los TS de Reflejos.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

ALENTADOR

Precio: +2.000 po
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: inmediata (mental)

Este fuerte escudo está reforzado con placas y remaches, pero no es más pesado de lo normal.

Al activarse, un escudo alentador te otorga 5 pg temporales, los cuales se desvanecen pasados 5 minutos. Estos no se apilan con otros pg temporales que procedan de otras fuentes.

La aptitud alentador funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *falsa vida*.

Precio de creación: 1.000 po, 80 PX, 1 día.

AMENAZADORA

Precio: +30.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: estándar (orden)

El semblante de aspecto real de un demonio cornudo repleto de cicatrices cubre gran parte de esta armadura. Aparentemente fabricada con piel de infernal, ésta parece meramente horripilante... hasta que se mueve.

Cuando activas la armadura amenazadora, te vuelves aterrador. Una criatura cualquiera (a tu elección) que se encuentre a 30' o menos de ti y que tenga menos DG que tú deberá superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus DG + tu modificador de Car) para no quedar despavorida durante 5 asaltos. De tener éxito en el TS, quedará estremecida durante 1 asalto y será inmune a usos posteriores de la aptitud de esta misma armadura durante 24 horas. Este es un efecto enajenador.

La aptitud amenazadora funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo*.

Precio de creación: 15.000 po, 1, 200 PX, 30 días.

ANCLANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Varias imágenes de estilizadas anclas cubren esta armadura de aspecto extrañamente denso.

Cuando llevas una armadura o escudo con esta propiedad, es difícil que te muevan de tu posición durante un combate. Obtienes un bonificador de mejora de +5 a cualquier prueba de característica para resistir ataques de embestida y a ser arrollado o derribado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*.

Precio de creación: varía.

ANCLANTE MAYOR [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Prerrequisito de sinergia: anclante

Varias imágenes de estilizadas anclas cubren el peto de esta pesada armadura.

Esta armadura funciona como la anclante, salvo en que confiere un bonificador de mejora de +10 a las pruebas de característica apropiadas para resistir ataques de embestida y a ser arrollado o derribado.

Precio de creación: varía.

APUNTALAMIENTO TEMPORAL (DE)

Precio: bonif. +5
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) transmutación
Activación: estándar (mental)

Este magnífico escudo de platino parece pulsar con un aire de invencibilidad.

Cuando activas un escudo con esta propiedad, puedes evitar que te hieran manipulando el tiempo. Eres invulnerable a todos los ataques, conjuros y poderes (tanto dañinos como beneficiosos), comenzando inmediatamente después de activar el efecto y terminando al final de tu siguiente turno.

La aptitud de apuntalamiento temporal funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *estasis temporal* o *cuerpo eterno* (MPsiE).

Precio de creación: varía.

ARMADURA MENTAL (DE)

Precio: +3.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: inmediata (mental)

Fabricada con capas sin costuras y fuertemente atadas, este objeto tranquiliza tus pensamientos cuando te lo pones.

Cuando se activa, una armadura o escudo con esta propiedad te confiere un bonificador de +5 a los TS de Voluntad para resistir todos los conjuros y aptitudes enajenadores hasta el inicio de tu siguiente turno.

La aptitud de armadura mental funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *heroísmo* o *vacío mental* (MPsiE).

Precio de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

ARROJADIZO

Precio: bonif. +1
Aptitud: escudo (excepto pavés)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Este aerodinámico escudo metálico de color gris está sumamente equilibrado y tiene un borde afilado como una cuchilla.

Cuando usas un escudo arrojadizo, puedes lanzarlo en combate, con un incremento de distancia de 30'. Mientras esté en el aire, se le considerará a todos los efectos como un arma a distancia, y no podrá ser bloqueado o atrapado excepto por los que tengan las dotes apropiadas. Sea cual sea tu tamaño, una rodela o un escudo ligero arrojadizos infligen 1d6 puntos de daño cortante, y uno pesado, 1d8. Tu modificador de Fuerza y el bonificador de mejora del escudo (pero no el efectivo por esta u otras aptitudes especiales) se suman al daño básico.

Tanto si impacta como si falla en alcanzar al objetivo, un escudo arrojadizo vuelve a ti por el aire, regresando justo antes de tu siguiente turno (y, por lo tanto, estará listo para usarlo en ese). No ganarás ningún beneficio por su bonificador de escudo a la CA mientras no esté en tu posesión.

Coger un escudo arrojadizo cuando vuelve es una acción gratuita. De no poder cogerlo, o si te moviste desde que lo arrojaste, caerá al suelo en la casilla desde la que fuera arrojado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar* (CdC) o *mano lejana* (MPsiE).

Precio de creación: varía.

ATERRIZADORA

Precio: +4.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Aunque de formas redondeadas, esta armadura plateada no te obstaculiza más de lo normal para una de su tipo.

Una armadura con esta propiedad te permite ignorar cualquier daño sufrido por los primeros 60' de una caída. Sin importar la altura de la caída, siempre caes de pie si así lo deseas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *caída de pluma*.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

AVERSOR

Precio: +13.000 po
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (mental)

De este escudo negro de excelente factura emana un aura de amenaza apenas contenida.

Cuando actives un escudo aversor, todos los enemigos que puedan verlo deberán superar una salvación de Voluntad (CD 14) para no quedar dominados por una poderosa aversión hacia este. Durante los siguientes 3 asaltos, no se te aproximarán a menos de 30'. Este es un efecto de compulsión enajenadora.

La aptitud aversor funciona tres veces al día

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *sugestión* o *aversión* (MPsiE).

Precio de creación: 6.500 po, 520 PX, 13 días.

AZOTE CEGADOR

Precio: +15.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) ilusión
Activación: rápida (mental)

Esta armadura tiene un estampado de colores, texturas y sombreados apagados. En el peto

hay la imagen de un contemplador con los ojos cerrados.

Originalmente diseñada para exploradores y cazadores de recompensas, la armadura azote cegador afecta a un tipo específico o subtipo de criatura. Tres veces al día, mientras lleves esta armadura, podrás volverte imperceptible para los seres del tipo o subtipo designado. Estos no podrán detectar tu presencia utilizando medios sensoriales no mágicos (incluyendo el olfato, el oído, el sentido de la vibración, la vista ciega y similares). Este efecto tiene una duración de 10 minutos o termina cuando atacas (tal y como queda definido en el conjuro *invisibilidad*; pág. 253 del MJ).

Para determinar aleatoriamente la criatura designada de la armadura, tira un d1% y consulta la siguiente tabla. Con un resultado de humanoide, el DM elige el subtipo específico al que afecta.

d%	Tipo de criatura (Subtipo)
01-06	Aberración
07-13	Animal
14-16	Constructo
17-26	Dragón
27-29	Elemental
30-32	Fata
33-42	Gigante
43-54	Humanoide
55-60	Bestia mágica
61-65	Humanoide monstruoso
66-68	Cieno
69-71	Ajeno, caótico
72-74	Ajeno, legal
75-81	Ajeno, maligno
82-83	Ajeno, bueno
84-83	Vegetal
87-95	Muerto viviente
96-100	Sabandija

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *invisibilidad mayor.*

Precio de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

BLOQUEAHACHAS

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –

La superficie de este objeto parece dentada, presentando cientos de diminutos bordes semejantes a cuchillas.

Un escudo o armadura bloquea-hachas desvía mágicamente las armas cortantes como las hachas y la mayoría de las espadas. Mientras lleves un objeto con esta aptitud, obtendrás RD 5/contundente o perforante.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea.*

Precio de creación: varía.

BLOQUEALANZAS

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –

La superficie de este objeto parece rugosa, cubierta como está de cientos de agujeritos diminutos que recuerdan a puntas de lanzas.

Un escudo o armadura bloquealanzas desvía mágicamente las armas perforantes como las lanzas y las flechas. Mientras lleves un objeto con esta aptitud, obtendrás RD 5/contundente o cortante.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea.*

Precio de creación: varía.

BLOQUEAMARTILLOS

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –

La superficie de este objeto está cubierta por una serie de diminutas hendiduras.

Un escudo o armadura bloqueamartillos desvía mágicamente las armas contundentes como las mazas y las clavas. Mientras lleves un objeto con esta aptitud, obtendrás RD 5/cortante o perforante.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea.*

Precio de creación: varía.

COAGULANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: –

Esta armadura de color rojo sangre está revestida de una sustancia semejante a la tiza y con un olor astringente.

Mientras lleves puesta una armadura con esta aptitud, no sufrirás pérdida de sangre continua bajo ningún concepto. Las heridas se cerrarán automáticamente, sin importar su origen, evitando la pérdida de más pg y estabilizándote en caso de quedar moribundo. Además, tendrás un 25% de posibilidades de no resultar afectado por los ataques de absorción de sangre que reduzcan la Constitución, como la absorción de un vampiro o la de una estirge, o el efecto de un arma hiriente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas críticas*, Sanar 10 rangos.

Precio de creación: varía.

COMANDANTE

Precio: +2.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Este objeto parece particularmente limpio y brillante; de hecho, casi parece resplandecer con luz propia.

Una armadura o escudo que tiene esta aptitud siempre parece brillante y resplandeciente, incluso cuando está sucia o en malas condiciones, aunque no emite ninguna luz que sea útil. Cualquier intento de cubrir con pintura u ocultar su acabado no reducen su brillo.

Mientras llevas una armadura o escudo comandantes, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Diplomacia, y todos los aliados que se encuentran a 30' o menos de ti (excepto tú) ganan un bonificador de moral de +1 a los TS de Voluntad. Sin embargo, el acabado resplandeciente te hace tan visible que también sufres un penalizador de -5 a las pruebas de Esconderse (además de los de armadura normales).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *esplendor de águila.*

Precio de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CONTORNO BORROSO (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: rápida (orden)

Esta armadura parece poco definida, como si su contorno estuviera difuminado.

Cuando activas esta armadura, tu imagen parece borrosa y confusa, como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *contorno borroso.*

La aptitud de contorno borroso funciona tres veces al día, y el efecto tiene una duración de 5 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso.*

Precio de creación: varía.

CONTORNO BORROSO MAYOR (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +2
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) ilusión

Prerrequisito de sinergia: contorno borroso

Una ligera neblina rodea esta armadura, ocultando sus detalles exactos.

Como la armadura de contorno borroso, excepto que la duración del efecto es de 10 minutos, y que puedes activar la aptitud tantas veces al día como quieras.

Precio de creación: varía.

CUSTODIA CONTRA LA MUERTE (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: inmediata (mental)

Este objeto esmaltado en negro tiene una cualidad translúcida, como si no fuera completamente de este mundo. Pequeñas imágenes blancas de calaveras adornan las hombreras de la armadura, semejantes a grotescas charreteras.

Aquellos consagrados a combatir el vil arte de la nigromancia prefieren las armaduras y los escudos que tienen esta aptitud. Cuando lleves puesta una armadura de custodia contra la muerte o un uses uno de estos escudos, podrás activarlos para ignorar cualquier efecto de muerte (incluyendo los conjuros de muerte, los efectos de muerte mágica y la consunción de energía) y de energía negativa (como los de los sortilegios *infligir* o *toque gélido*).

La aptitud custodia contra la muerte funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *custodia contra la muerte*.

Precio de creación: varía.

CUSTODIA FANTASMAL (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –

Este objeto parece normal a primera vista, pero un examen más detallado revela la imagen de un rostro fantasmal en su superficie.

Una armadura o escudo con esta aptitud te permiten sumar el bonificador de mejora de estos (pero no el de armadura o escudo) a tu CA contra los ataques de toque (incluyendo los incorporales).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *armadura de mago*.

Precio de creación: varía.

DEFENSA ENERGÉTICA (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: inmediata (orden)
Prerrequisito de sinergia: resistente a la energía, resistente a la energía mayor o resistente a la energía mejorada

Este objeto tiene un elegante motivo elemental. Sin embargo, sus rebordes y púas indican que también tiene alguna capacidad ofensiva.

Esta armadura te sigue proporcionando los beneficios de su aptitud prerrequisito. Además, mientras llevas puesto este tipo de armadura o usas uno de estos escudos, puedes hacer que quede envuelto por el tipo de energía especificado por la aptitud previa. Cuando este efecto esté activo, cualquier criatura que te golpee con armas naturales, ataques sin armas o armas cuerpo a cuerpo sin alcance te infligirá el daño normal, pero también sufrirá 1d6+10 puntos de daño por energía del tipo especificado.

La aptitud de defensa energética funciona tres veces al día. El efecto tiene una duración de 5 asaltos, o finaliza cuando lo deshaces (con una acción rápida).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo de fuego*, *resistir energía*.

Precio de creación: varía.

DESPLAZAMIENTO (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: rápida (orden)

Las hombreras de esta armadura tienen repujados de diminutas flechas apuntando hacia fuera en direcciones opuestas.

Cuando activas la armadura de desplazamiento, pareces estar justo al lado de donde te hallas en realidad, igual que si estuvieras bajo los efectos del conjuro *desplazamiento*.

La aptitud de desplazamiento funciona una vez al día, y el efecto tiene una duración de 5 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *desplazamiento*.

Precio de creación: varía.

DESVANECEDORA

Precio: bonif. +3
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (mental)

Este objeto de color gris apagado parece corriente. De hecho, tus ojos se apartan con facilidad de él.

Una armadura o escudo con esta propiedad te hace imperceptible para otras criaturas a ti y todo el equipo que llevas. Cuando los activas, te vuelves invisible e inaudible, y no se te puede detectar por ningún medio sensorial no mágico (incluyendo el olfato, el oído, el sentido de la vibración, la vista ciega y similares). Una vez activado, este efecto tiene una duración de 3 minutos, o finaliza cuando atacas (tal y como queda definido en el conjuro *invisibilidad*; pág. 251 del MJ). Las criaturas inmunes a los conjuros y aptitudes enajenadores pueden percibirte con normalidad.

La aptitud desvanecedora funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *sugestión* o *nublar mente* (MPsiE).

Precio de creación: varía.

DEVORADORA DE MAGIA

Precio: +10.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 16.º
Aura: fuerte; (CD 23) abjuración
Activación: –

Espirales y relieves de bocas colmilludas cubren esta armadura de colores apagados.

Mientras lleves puesta una armadura devoradora de magia, siempre que tengas éxito en un TS contra un conjuro que te tenga como objetivo, ésta te curará 1 punto de daño por nivel del sortilegio. Esta curación tendrá lugar después de que el conjuro tenga efecto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia a conjuros*.

Precio de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

ENLAZADA

Precio: +6.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) adivinación
Activación: estándar (mental)

Sientes el poder interior de este objeto más con tu mente que con tu vista.

Cuando actives una armadura o escudo enlazados, podrás formar un vínculo telepático con cualquier otro o todos los portadores de otros objetos enlazados que conozcas y se hallen a 10 millas o menos. Podréis comunicaros telepáticamente a través del vínculo aunque no compartáis el mismo idioma. Como resultado de este, sin embargo, no se establecerá ningún efecto o influencia especiales.

La aptitud enlazada funciona tres veces al día, y el efecto tiene una duración de 1 hora.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *vínculo telepático de Rary* o *enlace mental* (*MPsiE*)

Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

ENMASCARADORA

Precio: +40.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: –

Zarcillos de denso humo negro manan de todas las aberturas de esta oscura armadura, ocultando todos los detalles.

Una armadura enmascaradora te protege a ti y a tu equipo de los conjuros y los objetos de adivinación (como una *bola de cristal*) como si estuvieras bajo los efectos de un sortilegio *indetectabilidad* de forma continua. Si se intenta una adivinación contra ti, el lanzador debe tener éxito en una prueba de NL (CD 25) para que esta no falle.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *indetectabilidad*.

Precio de creación: 20.000 po, 1.600 PX, 40 días.

EQUILIBRIO (DE)

Precio: +3.750 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –

Esta elegante armadura parece aerodinámica, pero al tiempo resistente. Su superficie está adornada con motivos geométricos precisos y perfectamente simétricos.

Mientras lleves una armadura con esta aptitud, obtendrás un +5 de capacidad a todas las pruebas de Equilibrio.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *llamamiento al saber estable* (CdC).

Precio de creación: 1.875 po, 150 PX, 4 días.

EQUILIBRIO MAYOR (DE) [SINERGIA]

Precio: +18.750 po
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) adivinación



Escudo grande de acero +1 amenazador, escudo pequeño de madera +1 anclante, armadura completa con púas +1 de contorno borroso.

Prerrequisito de sinergia: equilibrio mejorado

Como la aptitud de equilibrio, excepto que confiere un bonificador de capacidad de +15 a todas las pruebas de Equilibrio.

Precio de creación: 9.375 po, 750 PX, 19 días.

EQUILIBRIO MEJORADO (DE) [SINERGIA]

Precio: +11.250 po
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) adivinación
Prerrequisito de sinergia: equilibrio

Como la aptitud de equilibrio, excepto que otorga un bonificador de capacidad de +10 a todas las pruebas de Equilibrio.

Precio de creación: 5.625 po, 450 PX, 12 días.

ESQUIVAR DRAGONES (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura ligera
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –

Esta armadura ligera tiene un acabado particularmente duro y reluciente. Los glifos de protección que rodean el cuello y la cintura resplandecen brevemente cuando te la pones.

Cuando llevas una armadura con esta aptitud, obtienes el rasgo evasión (consulta el rasgo de clase del monje, pág. 51 del MJ), pero únicamente contra armas de aliento. Siempre que una de estas te permita realizar un TS de Reflejos para mitad de daño, no sufrirás ninguno si lo superas con éxito.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Precio de creación: varía.

FACILITAR EL VIAJE (DE)

Precio: +1.500 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura parece pesar menos de lo que debería.

Cuando llevas una armadura con esta aptitud, puedes transportar hasta carga mediana como si fuera ligera (ignoras el bonificador de Destreza máximo, los penalizadores y la reducción al movimiento a causa de una carga mediana). Esto se aplica solamente a la carga que transportas, no a la reducción del movimiento que ocasiona la armadura por sí misma.

Además, puedes caminar hasta 10 horas al día antes de verte obligado a efectuar pruebas de Constitución para evitar sufrir daño no letal (pág. 164 del MJ).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia de oso*.

Precio de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

FLOTADORA

Precio: +4.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura de metal azulado parece extrañamente ligera en tus manos y tiene un lustre líquido.

Esta armadura flota en el agua o en un líquido similar, negando el penalizador de armadura a tus pruebas de Nadar. Además, te confiere un +2 de capacidad a las pruebas de Nadar mientras la llevas puesta.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *nadar* (CdC).

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

FULGOR AZUL (DE)

Precio: +1.500 po
Aptitud: armadura metálica
Nivel de lanzador: 12.º

Ilustración de W. England

Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –

Esta armadura resplandece con un lustre negro azulado, como si estuviera cubierta por zafiro líquido oleaginoso.

Una armadura imbuida de esta aptitud nunca pierde el lustre y es inmune al daño por ácido y a los efectos oxidantes. Mientras lleves una armadura de fulgor azul, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Esconderse.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Precio de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

INMUNIDAD A LA ENERGÍA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: inmediata (mental)

Este objeto está adornado con motivos elementales. El diseño no favorece a ningún elemento en particular; olas, llamas, formaciones rocosas y ráfagas de viento están todos representados por igual con brillante esmaltado.

Al activar una armadura o un escudo con esta aptitud, obtienes inmunidad al daño infligido por un tipo de energía a tu elección (ácido, electricidad, frío o fuego).

Cada tipo de inmunidad produce un efecto menor correspondiente que no altera la función del objeto. Por ejemplo, sientes una oleada de calor si la armadura o el escudo te protegen contra el daño por frío, o un viento frío de hacerlo contra el fuego. Un regusto metálico llena tu boca y nariz si entra en funcionamiento la protección contra la electricidad, y uno acre impregna el aire a tu alrededor al ser activada la inmunidad contra el ácido.

La aptitud de inmunidad a la energía funciona una vez al día. El efecto tiene una duración de 1 minuto, o finaliza cuando lo deshaces (con una acción rápida).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra la energía.*

Precio de creación: varía.

INTERMITENTE

Precio: +15.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (orden)

Partes de esta armadura semitransparente parecen desaparecer y volver a aparecer, estando aquí en un instante y al siguiente no.

Cuando activas una armadura que posee esta aptitud, puedes desplazarte intermitentemente entre el plano Material y el Etéreo, como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *intermitencia.*

La aptitud intermitente puede ser activada una vez al día, y el efecto tiene una duración de 1 minuto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *intermitencia.*

Precio de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

LIBERTAD (DE)

Precio: bonif. +5
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –

Esta armadura exuda una capa de aceite fluido, dándole un lustre brillante y un olor acre.

Mientras llevas una armadura con esta aptitud, puedes moverte y atacar con normalidad, aún en circunstancias que impiden el movimiento, como si estuvieras afectado por un conjuro *libertad de movimiento.*

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento.*

Precio de creación: varía.

LIGERA

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –

Esta armadura parece mucho menos restrictiva que otras de su tipo.

Una armadura con esta aptitud tiene un bonificador de Destreza máximo superior en 1 de lo habitual, y su penalizador de armadura se reduce en 2.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina.*

Precio de creación: varía.

LLAMADA

Precio: +2.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)

A primera vista, esta armadura o escudo tienen un aspecto similar al de cualquier otro objeto de su clase. Un examen más detallado revela una pequeña imagen de una mano haciendo señas inscrita en su superficie.

Siempre que tú y tu armadura o escudo llamado os encontréis en el mismo plano, podrás hacer que acuda a ti pronunciando la palabra de mando apropiada, sin importar la distancia que haya entre vosotros. De no llevar puesta ninguna armadura en ese momento, la llamada aparecerá puesta en tu cuerpo, como si te la hubieses colocado de forma normal. En caso contrario, lo hará en tu espacio o en uno adyacente que designes y que pueda contenerla. Cuando des la orden, un escudo llamado aparecerá en el brazo apropiado de no estar usando ningún otro cuando acuda, o igual que la armadura de no ser así.

Si cualquier otra criatura se pone tu armadura o tu escudo después de la última vez que tú lo hiciste, ya no podrás llamarla hasta que vuelvas a ponértelos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *teleportar.*

Precio de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

LUZ DEL DÍA (DE)

Precio: +3.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (orden)

Este objeto sumamente pulido lleva una imagen del sol y posee un matiz dorado.

Cuando se activan una armadura o escudo con esta aptitud, brillan con el resplandor de un conjuro *luz del día.* Este efecto tiene una duración de 30 minutos diarios, pero no es necesario que sean continuos; puedes apagarlo con una acción rápida.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día.*

Precio de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

MANIFESTADOR

Precio: +6.000 po
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: gratuita (mental)

Levemente resplandeciente con un poder interior, este escudo parece revigorizarte.

Mientras uses un escudo con esta capacidad, podrás absorber 3 puntos de poder del mismo para manifestar un poder psiónico. Debes usarlos todos para el mismo, el cual

no puede utilizar puntos procedentes de ninguna otra fuente.

La aptitud manifestador funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cualquier poder psiónico de 2.º.

Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

MORADORA DE LAS PROFUNDIDADES

Precio: +12.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –

De un negro mate, el metal de esta armadura está salpicado de diminutas partículas y parece arremolinarse como las profundidades del mar.

Mientras lleves puesta una armadura moradora de las profundidades, podrás respirar agua y serás inmune al daño por agua fría y por la presión en profundidades extremas. Las que poseen esta aptitud no imponen ningún penalizador de armadura a tus pruebas de Nadar, y llevarla puesta te permite conversar con cualquier criatura que respire agua y tenga un idioma. Además, puedes ver hasta el doble de distancia bajo el agua de la habitual (consulta la página 92 de la GDM para más detalles sobre los efectos y los peligros de las profundidades acuáticas).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *respiración acuática*, *visión en la oscuridad*.

Precio de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

MOVILIDAD (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura ligera
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura ligera parece excepcionalmente resbaladiza y flexible. Una tracería abstracta en un metal plateado adorna los miembros y el torso.

Mientras lleves puesta una armadura ligera con esta propiedad, obtendrás los beneficios de la dote Movilidad, aunque no cumplas con los prerrequisitos de esta.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Precio de creación: varía.

MURO DE ECTOPLASMA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: estándar (orden)

Compuesto de una sustancia tan pálida que casi es translúcida, este escudo tiene cuatro protuberancias alrededor del borde que lo mantienen alzado sobre el suelo siempre que se pone boca abajo.

Cuando activas un escudo que tiene esta aptitud y lo dejas caer a tus pies, aparece un muro de ectoplasma, como si hubiese sido creado por el poder psiónico *muro de ectoplasma*. Este tiene un área de hasta 10 casillas de 10', o forma una esfera o hemisferio de un radio máximo de 10'. El escudo es el punto de origen del efecto. Una vez creado, el muro no puede moverse.

El muro de ectoplasma tiene un grosor de 2", 20 pg y una dureza de 5. La CD de la prueba de Fuerza para atravesarlo es de 19. Puede ser disipado, pero las pruebas para ello sufren un -4. Los conjuros, los poderes y la mayoría de efectos no pueden cruzar el muro opaco, ni tampoco las criaturas etéreas, pero no impide la teleportación.

La aptitud de muro de ectoplasma funciona una vez al día, y el efecto tiene una duración de 7 asaltos, o termina cuando recoges el escudo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de hierro* o *muro de ectoplasma* (MPsiE).

Precio de creación: varía.

OCASO (DEL)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura posee un tenue resplandor del color de la puesta de sol.

Las armaduras con esta aptitud, predilecta entre los elfos y otros personajes que mezclan la magia arcana y el combate cuerpo a cuerpo, se vuelven parcialmente incorporales y translúcidas cuando se ponen, reduciendo la probabilidad de fallo arcano en un 10%.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Precio de creación: varía.

PASO ARBÓREO (DE)

Precio: +9.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)

La superficie de esta armadura tiene grabados que la hacen asemejarse a un árbol, con el peto haciendo las veces de tronco y ramas bajas, y los brazos, de gruesas ramas.

Si tienes el rasgo de clase zancada forestal, puedes activar la armadura de paso arbóreo para entrar dentro de un árbol y salir por otro, como si estuvieras bajo los efectos del conjuro *zancada arbórea*.

La aptitud de paso arbóreo funciona tres veces al día, y el efecto tiene una duración de 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *zancada arbórea*.

Precio de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

PIEL DE BESTIA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: –

Esta armadura tiene unos simples dibujos de líneas semejantes a pelaje, escamas y plumas. Su color cambia de forma continua entre tonos apagados de marrón, verde y gris.

Creadas por primera vez por poderosos druidas, las armaduras con esta aptitud son especialmente útiles para personajes de esa clase. Siempre que utilices el rasgo de clase forma salvaje, podrás emplear un uso adicional diario de esta aptitud para hacer que tu armadura de piel de bestia se transforme contigo, en vez de simplemente fundirse con tu cuerpo. Cuando la utilices de esta manera, la armadura de piel de bestia se convertirá en una del mismo tipo adaptada a tu nueva forma. Su peso aumentará o disminuirá para ajustarse a tu nuevo tamaño (y forma, de adoptar una diferente)

Si en tu forma natural eres competente con el tipo de armadura a la cual se le ha aplicado la cualidad de piel de bestia, también lo eres con ella cuando estás transformado, independientemente de la forma que adoptas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *madera férrea*.

Precio de creación: varía.

PORTADORA

Precio: +20.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: estándar (mental)

Tus ojos no dejan de pasar por alto este objeto de matices acuosos, como si tuvieras dificultad para localizarlo con precisión.

Ilustración de E. Cox



¿Qué da más miedo que combatir contra un oso gigante?
Combatir contra un oso gigante con una armadura de piel de bestia.

Cuando se active, un escudo o armadura con esta aptitud te transportarán a ti y a tu equipo a cualquier punto a una distancia de 800' o menos que puedas visualizar o especificar, como por el conjuro *portal dimensional*.

La aptitud portadora funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *puerta dimensional*.

Precio de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

RADIANTE

Precio: bonif. +4
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: –

Esta armadura reluce con una serie de matices, y parece resbaladiza al tacto.

Una armadura con esta propiedad otorga RE 10 contra los ataques de todo tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Cuando eres el objetivo de un ataque de este tipo, esta irradia luz durante un número de asaltos igual a los puntos de daño absorbidos (hasta un máximo de 10 asaltos), suficiente como para iluminar en un radio de 30', con luz tenue en uno de 60'.

Si la armadura absorbe más daño mientras está irradiando luz, el nuevo efecto se superpone (no se apila) al que ya estaba teniendo lugar. Por ejemplo, si la armadura absorbe 4 puntos de daño de un ataque y otros 6 de otro 2 asaltos después, irradiará luz durante un total de 8 asaltos consecutivos (4 – 2 + 6). De igual manera, si la armadura absorbe 10 puntos de daño de un ataque y 5 puntos de otro 2 asaltos después, emitirá luz durante un total de 10 asaltos consecutivos (ya que quedan 8 asaltos del efecto anterior, lo que supera el fin del segundo en 3 asaltos).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*.

Precio de creación: varía.

RAPIDEZ (DE)

Precio: +5.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura plateada parece ligera y flexible al tacto.

Una armadura con esta aptitud te otorga un +5' de mejora a tu velocidad terrestre.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *zancada prodigiosa*.

Precio de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

REPRESALIA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –

La superficie de esta armadura se agita con energía contenida.

Una armadura con esta aptitud devuelve los golpes a los enemigos que atacan con más fuerza en los combates cuerpo a cuerpo. Mientras lleves puesta una de estas, cada vez que sufras 10 o más puntos de daño por un mismo ataque cuerpo a cuerpo, la armadura infligirá 1d6 puntos de daño a quien haya efectuado dicho ataque. Si quedaras por debajo de 0 pg por un ataque cuerpo a cuerpo, esta le causaría 3d6 puntos de daño al agresor.

El daño de represalia se considera mágico en lo que respecta a superar la RD.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *símbolo de dolor*.

Precio de creación: varía.

RESISTENCIA (DE)

Precio: +500 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Esta armadura parece más sólida que otras de su clase.

Mientras lleves puesta una armadura con esta aptitud, obtendrás un bonificador de resistencia de +1 a los TS de Fortaleza.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia, resistencia de oso*.

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

RESISTENCIA MAYOR (DE) [SINERGIA]

Precio: +8.000 po
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Prerrequisito de sinergia: resistencia mejorada

Como la de resistencia, excepto que otorga un +5 de resistencia a los TS de Fortaleza.

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

RESISTENCIA MEJORADA (DE) [SINERGIA]

Precio: +4.000 po
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Prerrequisito de sinergia: resistencia

Como la de resistencia, excepto que la armadura otorga un bonificador de resistencia de +3 a los TS de Fortaleza.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

RETROALIMENTACIÓN ECTOPLASMICA (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –

Esta armadura parece translúcida. Cuando te la pones, símbolos sagrados de una deidad de alineamiento bueno la adornan y resplandecen con una suave luz blanca.

Una armadura con esta propiedad crea un contragolpe de energía positiva contra los atacantes incorporales. Siempre que resultes alcanzado por un ataque de toque cuerpo a cuerpo incorporal mientras la lleves puesta, infligirá 1d6 puntos de daño a la criatura agresora (sin posibilidad de fallo debido a la incorporalidad).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *retroalimentación ectoplásmica* (*CdC*).

Precio de creación: varía.

RUGIENTE

Precio: bonif. +3
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: –

El semblante de un dragón se halla esculpido en el peto de esta reluciente armadura. Adornos con forma de garras y alas dracónicas resaltan el resto de su intimidante aspecto.

Mientras lleves una armadura con esta aptitud, obtendrás cierta protección contra los ataques a distancia. Siempre que te alcance un proyectil que no sea mágico y que pudiera infligirte 10 puntos de daño o menos, no sufrirás ninguno. Además, la armadura lo devolverá automáticamente para que impacte contra la criatura que lo disparara. Vuelve a tirar daño contra el agresor original.

Mientras lleves puesta esta armadura, el relieve del dragón rugirá siempre que el combate sea inminente, proporcionándote un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de iniciativa.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección contra las flechas, visión verdadera*.

Precio de creación: varía.

SANADORA

Precio: +8.000 po
Aptitud: armadura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: rápida (orden) y —; ver texto

Esta armadura tiene un leve lustre dorado, y su superficie tiene relieves de runas curativas. En su coraza lleva la representación de un ojo abierto.

Cuando se activa, una armadura con esta aptitud te cura 2d8+3 puntos de daño. Si tus pg quedan reducidos de -1 a -9, este efecto se activa de forma automática, sin que se requiera ninguna acción.

La aptitud sanadora funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas moderadas.*

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

SANADORA MAYOR [SINERGIA]

Precio: +24.000 po
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) conjuración
Prerrequisito de sinergia: sanadora

Como la armadura sanadora, excepto por que esta te cura 3d8+15 puntos de daño.

La aptitud sanadora mayor funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas graves.*

Precio de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

TEMIBLE

Precio: +15.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: rápida (orden)

Este objeto tiene un color oscuro, y todo aquel que lo mira ve de forma fugaz grotescas imágenes en su superficie.

Al activar una armadura o escudo con este encantamiento, creas un aura de miedo alrededor de ti en un radio de 20'. Todo ser que se encuentre dentro de esta área percibirá brevemente una criatura sacada de su peor pesadilla en vez de a ti, y quedará despavorido durante 1 asalto, aunque superando un TS de Voluntad (CD 16) quedará estremecido durante ese mismo tiempo en vez de ello. Este es un efecto enajenador.

La aptitud temible funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo.*

Precio de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

VELOZ

Precio: +6.000 po
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (mental)

Este objeto está adornado con arabescos plateados y parece vibrar con energía inquieta.

Una armadura o escudo con esta aptitud pueden acelerar tus movimientos. Tres veces al día, puedes ordenar a uno de estos objetos que produzca un efecto de aceleración (como por el conjuro *acelerar*) que tiene una duración de 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar.*

Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

VARIABLE

Precio: bonif. +1
Aptitud: escudo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (mental)

Este escudo está compuesto de muchas tiras lisas superpuestas.

Un escudo variable puede cambiar su tamaño, desde un broquel hasta uno pavés (con el tamaño apropiado para ti aproximadamente) al ser activado. Se aplicarán todas las reglas sobre transporte de objetos con escudo dependiendo del nuevo tamaño del mismo (consulta 'Descripción de las armaduras', en la página 124 del *Mdj*).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto.*

Precio de creación: varía.

VINCULAÁNIMAS

Precio: bonif. +1
Aptitud: armadura o escudo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (mental)

Este parece un objeto normal de su tipo, excepto por un leve lustre azul.

Un escudo o armadura vinculaánimas hace las veces de receptáculo para tu esencia, de forma similar a un crisol de almas. Cada punto de esencia invertido en el objeto aumenta su bonificador de mejora a la CA en 1, hasta un máximo de +3.

Cada escudo o armadura vinculaánimas tiene una capacidad de esencia. El número máximo de estos puntos que se le pueden invertir es igual a este valor o a tu capacidad normal (consulta la tabla 2–1: capacidad de esencia, en *Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]), lo que sea inferior.

Uno de estos objetos tiene una capacidad de esencia de 2.

Vínculo de chakra: un escudo o armadura vinculaánimas otorgan bonificadores cuando se vinculan a un chakra, tal y como se describe a continuación. Estos efectos funcionan de manera continua, sin que sea necesario activarlos. Para más información al respecto, consulta 'Cómo vincular objetos a los chakras' (*Magic of Incarnum*).

Brazos: vincular un escudo vinculaánimas al chakra de tus brazos te otorga un bonificador introspectivo de +4 a los TS realizados para evitar ser embestido o arrollado, o para impedir que rompan el objeto.

Alma: vincular la armadura vinculaánimas a tu chakra de alma te confiere un bonificador introspectivo de +4 a los TS llevados a cabo contra los ataques de las criaturas cuyos alineamientos están opuestos al tuyo de cualquier forma. Por ejemplo, un personaje legal bueno ganaría este bonificador contra los conjuros, las aptitudes sortílegas y los ataques sobrenaturales de las criaturas caóticas o malignas, en tanto que uno neutral bueno únicamente lo obtendría contra los ataques de las segundas. Los personajes neutrales no ganan ningún beneficio por este vínculo de chakra.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *vestidura mágica*, reserva de esencia 2.

Precio de creación: varía.

VINCULAÁNIMAS MAYOR [SINERGIA]

Precio: bonif. +2
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) transmutación
Prerrequisito de sinergia: vinculaánimas

Esta aptitud funciona como la vinculaánimas, excepto que un escudo o armadura vinculaánimas mayor tiene una capacidad de esencia máxima de 4, para otorgar un bonificador de mejora a la CA máximo de +5.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *vestidura mágica*, reserva de esencia 4.

ARMADURAS Y ESCUDOS ESPECÍFICOS

Las siguientes armaduras y escudos normalmente están fabricados exactamente con las propiedades aquí descritas, si bien puedes aumentar el bonificador de mejora de estos, o añadir más aptitudes especiales, tal y como harías con cualquier otro.

Los objetos incluidos en esta sección siguen un orden alfabético.

ARMADURA COMPLETA DE LA TIERRA

Precio (nivel del objeto): 41.650 po (17.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 70 lb.

A primera vista, esta armadura completa parece sucia y mal cuidada. Con un examen más minucioso, sin embargo, puedes ver que su fabricación es magistral, y lo que parece suciedad es en realidad el color del mismo metal. Un fragmento de cristal negro está incrustado horizontalmente en la parte frontal, cruzando el abdomen. Runas en idioma gnomo recorren sus grebas y guanteletes, y el aroma a tierra recién removida parece emanar de la armadura.

Una *armadura completa de la tierra* funciona como una *armadura completa +1*. Una vez al día y mientras la lleves puesta, podrás activar un efecto de *piel pétrea*, como por el conjuro de mismo nombre. Siempre que este efecto esté activo, también obtendrás sentido de la vibración hasta 5' (págs. 310 y 311 del *Mm*). Los dos efectos tienen una duración de 90 minutos, o finalizarán cuando el primero absorba 90 puntos de daño, lo que suceda antes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos*, *piel pétrea*.

Precio de creación: 20.000 po (más 1.650 po por una armadura completa de gran calidad), 1.600 PX, 40 días.

ARMADURA DE CABALGAR DRAGONES

Precio (nivel del objeto): 18.300 po (15.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 50 lb.

Esta armadura parece estar fabricada con escamas de dragón viejas y desgastadas, lo que le otorga un aspecto agradablemente rústico.

Esta *armadura completa de piel de dragón +1* está compuesta de escamas desechadas en vez de la piel de un dragón muerto.

Mientras la lleves puesta, tendrás RE 10 contra la forma de energía asociada al arma de aliento del dragón que proporcionara las escamas (como el fuego, en el caso de una *armadura de cabalgar dragones rojos*). También obtendrás un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Montar que realices a lomos de cualquier criatura con el tipo dragón.

Además, esta armadura producirá un efecto de *caída de pluma* (como por el conjuro de mismo nombre) de forma automática cuando caigas desde una altura superior a 5' mientras la lleves puesta.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Precio de creación: 7.500 po (más 3.300 po por una armadura completa de piel de dragón), 600 PX, 15 días.



Armadura de las hojas caídas

Ilustración de W. Reynolds

ARMADURA DE CAPARAZÓN DE NECRÓFAGO

Precio (nivel del objeto): 10.160 po (13.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: estándar (mental)
Peso: 15 lb.

Esta armadura está compuesta de partes de piel de necrófago a las que se les ha dado forma y han sido encajadas, cosidas y entrecruzadas para cubrir el cuerpo por completo, salvo por la cabeza, las manos y los pies. El peto está adornado con un rostro demacrado.

Esta *armadura de cuero +3* te permite llevar a cabo hasta tres ataques de toque al día que reproducen el conjuro *toque de necrófago* (TS de Fortaleza [CD 15] niega).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *crear muertos vivientes*, Saber (religión) 5 rangos.

Precio de creación: 5.000 po (más 160 po por una armadura de cuero de gran calidad), 400 PX, 10 días.

ARMADURA DE EXOESQUELETO

Precio (nivel del objeto): 21.350 po (15.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Peso: 30 lb.

Preparada a partir de los restos de un esqueleto animado, esta armadura cubre la parte superior del cuerpo con una estructura blanca semejante a un costillar hecho con lo que parecen huesos descoloridos. Grandes calaveras hacen las veces de charreteras.

Una *armadura de exoesqueleto* proporciona protección como una *coraza +1* y te confiere RD 5/contundente mientras la llevas puesta.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *reanimar a los muertos*, Saber (religión) 5 rangos.

Precio de creación: 10.500 po (más 350 po por una coraza de gran calidad), 840 PX, 21 días.

ARMADURA DE LAS HOJAS CAÍDAS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 17.350 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación

Activación: estándar (orden)
Peso: 15 lb.

Un batiburrillo de hojas anaranjadas, amarillentas y rojizas ha sido entretejido para formar una armadura rígida semejante a una coraza.

Esta armadura funciona como una *coraza +3 salvaje* si eres neutral bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral o neutral maligno. Debido a que no es metálica, llevarla puesta no quebranta los juramentos espirituales de los druidas, pese a tener la durabilidad del acero.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una vez al día puedes hacer que las hojas se vuelvan marrones y se dispersen al viento. Durante este proceso, te fusionas con las hojas y desapareces. Aunque estas parecen revolotear por el suelo, en realidad están bajo tu control incorporal. Mientras te hallas en este estado, puedes moverte e interactuar con tu entorno como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *forma gaseosa*. Este poder tiene una duración de 30 minutos, o finaliza cuando usas una acción estándar para ponerle fin.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Obad-Hai y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG. Si sacrificas uno de 6.º nivel (o tienes dicha dote y como mínimo 11 DG), puedes usarlo dos veces al día.

Conocimiento: la primera *armadura de las hojas caídas* fue tejida por Ehlonna y ofrecida como regalo a Obad-Hai (Saber [religión] CD 20).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *polimorfar funesto, ráfaga de viento.*

Precio de creación: 8.500 po (más 350 po por una coraza de gran calidad), 680 PX, 17 días.

ARMADURA DE PIEL DE ANGUILA ELÉCTRICA

Precio (nivel del objeto): 14.165 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: estándar (mental)
Peso: 25 lb.

Esta armadura está hecha con la piel negra y correosa de algún pez de escamas muy finas o de una anguila, y es resbaladiza, con una fina baba cubriéndola.

Cuando activas esta *armadura de pieles +1 flotante resbaladiza*, esta genera un campo eléctrico que tiene una duración de 5 asaltos. Cualquier criatura que te golpee con un arma natural, o sin alcance, o con un ataque sin armas, sufrirá 1d6 puntos de daño por electricidad. Este escudo puede activarse tres veces al día.

Además, cuando esté en funcionamiento, podrás llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo para infligir 5d6 puntos de daño por electricidad. De encontrarte bajo el agua, podrás producir un estallido relampagueante que infligirá 2d6 puntos de daño por electricidad a todas las demás criaturas adyacentes. Utilizar cualquiera de estas dos propiedades pondrá fin al efecto de escudo eléctrico.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto electrizante, grasa, libertad de movimiento.*

Precio de creación: 7.000 po (más 165 po por una armadura de pieles de gran calidad), 560 PX, 14 días.

ARMADURA DE PIEL DE OSO

Precio (nivel del objeto): 14.350 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 30 lb.

Pelaje negro y abundante, como el de un gran oso, cubre esta coraza de metal.

Mientras llevas puesta esta *coraza +1*, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de presa. Además, la armadura tiene tres propiedades especiales.

Ilustración de D. Griffith



Broquel barricada *Armadura de cabalgar dragones* *Armadura de piel de anguila eléctrica*



Armadura de piel de tigre

Ilustración de W. England y S. Belledin

Una vez al día, puedes activarla para ganar un bonificador de mejora de +4 a la Constitución durante 9 minutos.

Dos veces al día, puedes activarla para que te otorgue el rasgo olfato (pág. 309 del *Mm*) durante 5 asaltos.

Tres veces al día y al así ordenarlo, hace que te salgan un par de garras. Estas infligen 1d6 puntos de daño cada una (siempre y cuando seas Mediano) y aumentan tu alcance natural en 5'. Puedes atacar con ambas como si fueran tus armas naturales principales. Alternativamente, puedes usar una sola para llevar a cabo un ataque como arma natural secundaria (-5 a la tirada de ataque, no tiene ningún efecto en tus otros ataques). Estas garras tienen una duración de 5 asaltos.

Las propiedades especiales de una *armadura de piel de oso* funcionan con normalidad mientras estás en forma salvaje (aunque no te otorga su bonificador de armadura a la CA).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia de oso*, forma salvaje.

Precio de creación: 7.000 po (más 350 po por una coraza de gran calidad), 560 PX, 14 días.

ARMADURA DE PIEL DE TIGRE

Precio (nivel del objeto): 17.100 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 25 lb.

Un pelaje rayado, con un intenso olor a alguna gran bestia, cubre esta cota de mallas.

Mientras lleves puesto este *camisote de mithril +1*, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Esconderte, Moverte sigilosamente, Saltar y Trepar. Además, la armadura tiene otras tres propiedades especiales.

Una vez al día, puedes activarla para ganar un bonificador de mejora de +4 a la Destreza durante 9 minutos.

Dos veces al día, puedes activarla para que te otorgue el rasgo olfato (pág. 309 del *Mm*) durante 5 asaltos.

Tres veces al día y al así ordenarlo, hace que te salgan un par de garras. Estas infligen 1d4 puntos de daño cada una (siempre y cuando seas Mediano) y aumentan tu alcance natural en 5'. Puedes atacar con ambas como si fueran tus armas naturales principales. Alternativamente, puedes usar una sola para llevar a cabo un ataque como arma natural secundaria (-5 a la tirada de ataque, no tiene ningún efecto en tus otros ataques). Si llevas a cabo una carga contra un enemigo, puedes atacar con ambas al final de esta. Tienen una duración de 5 asaltos.

Las propiedades especiales de una *armadura de piel de tigre* funcionan con normalidad mientras estás en forma salvaje (aunque no te otorga su bonificador de armadura a la CA).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*, forma salvaje.

Precio de creación: 8.000 po (más 1.100 po por un camisote de mallas de mithril), 640 PX, 16 días.

ARMADURA DE PIEL DE VAMPIRO

Precio (nivel del objeto): 21.175 po (17.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –
Peso: 30 lb.

Esta armadura se prepara a partir de una sola capa de piel de vampiro, y está decorada con rebordes y púas. Un rostro demacrado y cadavérico con alas de murciélago en las sienes adorna el peto.

Además de proporcionar las cualidades protectoras de una *armadura de cuero tachonado +1*, una *armadura de piel de vampiro* te confiere RD 5/plateada o mágica.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *crear muertos vivientes*, Saber (religión) 5 rangos.

Precio de creación: 10.500 po (más 175 po por una armadura de cuero tachonado de gran calidad), 840 PX, 21 días.

ARMADURA DE PIEL DE ZOMBI

Precio (nivel del objeto): 16.165 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Peso: 25 lb.

Esta armadura se prepara a partir de una sola capa de piel de zombi troceada y cosida. Partes de ésta aparecen podridas y rasgadas.

Esta *armadura de piel +1* te confiere RD 5/cortante. Aunque ostenta varios agujeros y desgarros, estas imperfecciones no ponen en peligro su integridad en manera alguna.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *reanimar a los muertos*, Saber (religión) 5 rangos.

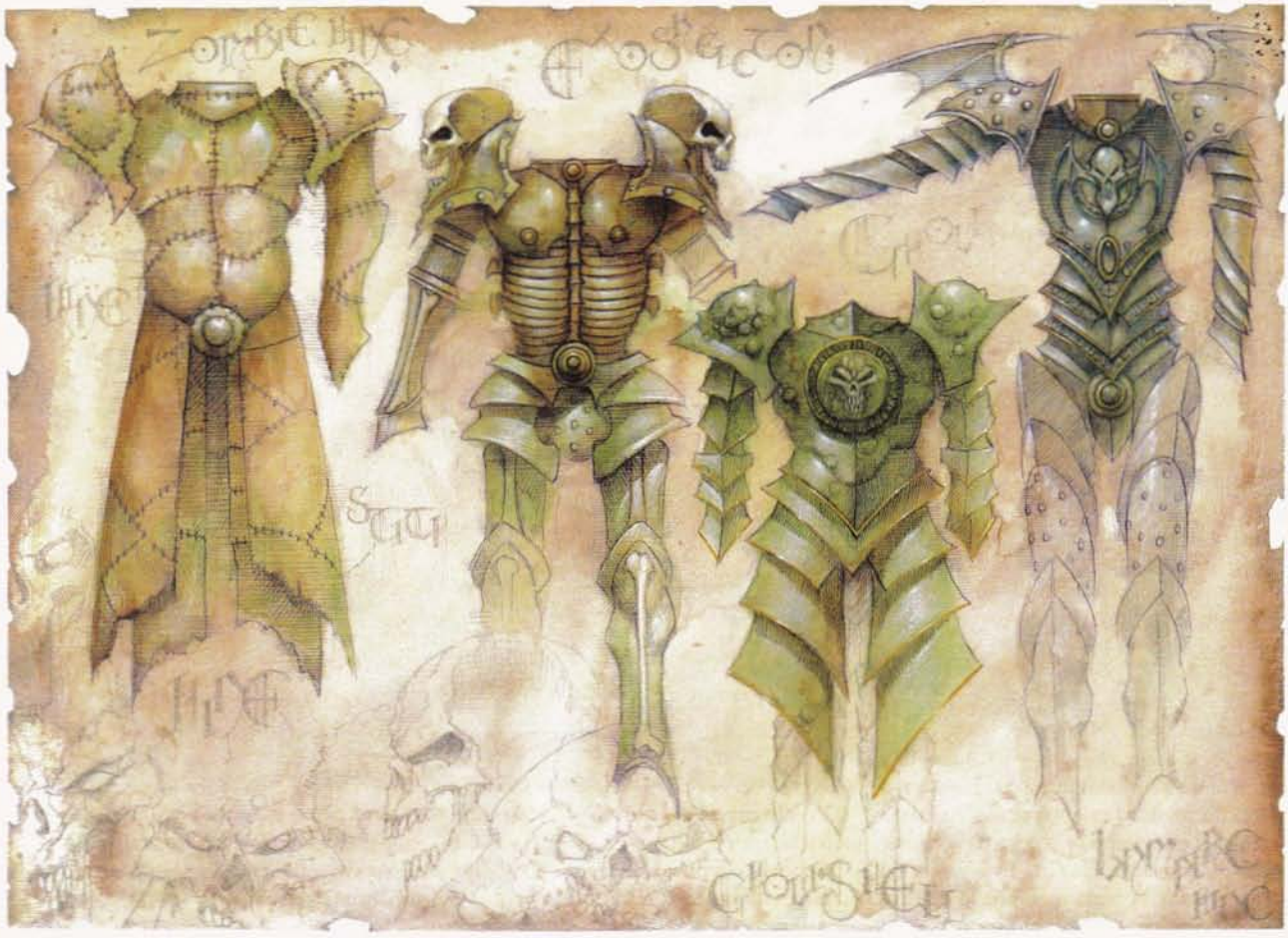
Precio de creación: 8.000 po (más 165 po por una armadura de pieles de gran calidad), 640 PX, 16 días.

ARMADURA DE PIEL DE ZORRO

Precio (nivel del objeto): 10.160 po (13.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 15 lb.



Armadura de piel de zorro



Armadura de piel de zombi *Armadura de exoesqueleto* *Armadura de caparazón de necrófago* *Armadura de piel de vampiro*

Ilustración de W. England

Esta armadura de cuero sutilmente fabricada parece haber sido hecha a partir de la piel de un solo zorro grande, con parches de pelaje rojo adornando muchas de sus curvas y pliegues.

Mientras lleves puesta esta *armadura de cuero +1*, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Además, tiene otras tres propiedades especiales.

Una vez al día, puedes activarla para ganar un bonificador de mejora de +4 a la Inteligencia durante 9 minutos.

Dos veces al día, puedes activarla para que te otorgue el rasgo olfato (pág. 309 del *Mm*) durante 5 asaltos.

Tres veces al día, puedes activarla para obtener los beneficios de un conjuro *pasar sin dejar rastro*. Mientras este efecto esté activo, podrás atravesar maleza a tu velocidad normal sin sufrir daño ni perjuicio de ningún otro tipo (como el rasgo de clase del druida zancada forestal). Este efecto tiene una duración de 1 hora.

Las propiedades especiales de una *armadura de piel de zorro* funcionan con normalidad mientras estás en forma salvaje (aunque no te otorga su bonificador de armadura a la CA).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *astucia del zorro*, *pasar sin dejar rastro*, forma salvaje.

Precio de creación: 5.000 po (más 160 po por una armadura de cuero de gran calidad), 400 PX, 10 días.

ARMADURA DE PLUMAS DE BUHO

Precio (nivel del objeto): 8.160 po (12.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 15 lb.

Una capa de plumón blanco y largas plumas grises de búho cubren esta extraña armadura de cuero. Pegados al yelmo hay un par de cuernos plumosos abiertos a juego.

Mientras lleves puesta esta *armadura de cuero +1*, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 continuo a las pruebas de Escuchar y Moverte sigilosamente. Además, este objeto tiene otras tres propiedades especiales.

Una vez al día, puedes activarla para ganar un bonificador de mejora de +4 a la Sabiduría durante 9 minutos.

Dos veces al día, puedes activarla para obtener un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar durante 10 minutos; este efecto solamente funciona en iluminación tenue.

Tres veces al día, puedes hacer que le salgan alas, lo que te permite volar a una velocidad de 40' (maniobrabilidad buena) durante 5 asaltos.

Las propiedades especiales de una *armadura de plumas de búho* funcionan con normalidad mientras estás en forma salvaje (aunque no te otorga su bonificador de armadura a la CA)

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *sabiduría de búho*, forma salvaje.

Precio de creación: 4.000 po (más 160 po por una armadura de cuero de gran calidad), 320 PX, 8 días.

ARMADURA DE PLUMAS DE HALCÓN

Precio (nivel del objeto): 12.175 po (13.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 20 lb.

Esta armadura está cubierta por una capa de gigantescas plumas doradas que parecen relucir incluso bajo la luz más tenue.

Mientras lleves puesta esta *armadura de cuero tachonado +1*, obtendrás un bonificador de capacidad de +5 continuo a las pruebas de Avistar. Además, tiene otras tres propiedades especiales.

Una vez al día, puedes activarla para ganar un bonificador de mejora de +4 al Carisma durante 9 minutos.

Tres veces al día, puedes hacer que le salgan alas, lo que te permite volar a una velocidad de 60' (maniobrabilidad buena) durante 5 asaltos.

Las propiedades especiales de una *armadura de plumas de halcón* funcionan con normalidad mientras estás en forma salvaje (aunque no te otorga su bonificador de armadura a la CA). Este objeto no incluye partes metálicas, por lo que los druidas no tienen prohibido ponérsela.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *esplendor de águila*, forma salvaje.

Precio de creación: 6.000 po (más 175 po por una armadura de cuero tachonado de gran calidad), 480 PX, 12 días.

Armadura de plumas de halcón



Ilustraciones de S. Belladin y D. Griffith

ARMADURA DEL KITON

Precio (nivel del objeto): 13.100 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 12 lb.

Esta armadura de eslabones de cadena negros obviamente ha sufrido un intenso uso: cinco largos pedazos de cadena, a los cuales se han añadido púas y pequeñas cuchillas de cruel aspecto, se han desenredado y ahora cuelgan libremente de la parte inferior de la pieza pectoral.

Esta armadura funciona como un *camisote de mithril +1*. Cuando la activas, una de las cinco cadenas colgantes lleva a cabo un ataque cuerpo a cuerpo (utilizando tu ataque base) contra una criatura adyacente a tu elección. La cadena inflige 1d6 puntos de daño contundente (no se añade el modificador de Fuerza a este), y se la considera un arma mágica con un bonificador de mejora igual al que tiene la armadura a la CA.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos*.

Precio de creación: 6.000 po (más 1.100 po por un camisote de mallas de mithril), 480 PX, 12 días.



Armadura del kiton

ARMADURA DEL TUMULARIO

Precio (nivel del objeto): 14.175 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 20 lb.

En el peto de esta armadura de cuero tachonado negro hay la imagen de una enorme calavera rechinando sus dientes puntiagudos. Severos ángulos le dan un aspecto decididamente intimidante.

Cuando activas esta *armadura de cuero tachonado +1 de las sombras*, hace que una criatura que toques o tú mismo seas imperceptible para los muertos vivientes (como si estuvierais bajo los efectos del



Armadura del tumulario



Ilustración de D. Griffith

conjuro *esconderse de los muertos vivientes*). El afectado también obtiene visión en la oscuridad hasta 60' hasta que la anterior propiedad finaliza.

Esta propiedad funciona tres veces al día, y el efecto tiene una duración de 1 hora.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *esconderse de los muertos vivientes*, *visión en la oscuridad*.

Precio de creación: 7.000 po (más 175 po por una armadura de cuero tachonado de gran calidad), 560 PX, 14 días.

ARMADURA SERPENTINA

Precio (nivel del objeto): 12, 160 po (13.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 15 lb.

Esta armadura parece estar hecha con las escamas de color verde oscuro de alguna serpiente gigante. Los motivos serpentinos le dan a los guanteletes de esta el aspecto de cabezas reptilianas colmilludas. Su cinto se asemeja a una serpiente enrollada, y un ojo hendido parecido a una gema observa desde el gorjal.

Esta *armadura de cuero +1* te proporciona un bonificador de resistencia de +1 a los TS de Reflejos. Además, mientras la lleves puesta, obtendrás los beneficios de la dote Reflejos de combate.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Precio de creación: 6.000 po (más 160 po por una armadura de cuero de gran calidad), 480 PX 12 días.

BROQUEL BARRICADA

Precio (nivel del objeto): 4.165 po (9.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: 5 lb.

Este broquel tiene engarzadas numerosas piedras verdes pulidas: una en el centro, y el resto en círculos concéntricos a su alrededor. La central es la más pequeña, con las más grandes en cada anillo hacia el borde de la rodela.

Pronunciando la palabra de mando, puedes transformar este *broquel +1* en un *muro de fuerza* vertical de 5' × 5'. Este se mantiene durante 1 minuto, o hasta que pronuncias una segunda palabra de mando para devolver la rodela a su estado normal.

La propiedad de *muro de fuerza* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de fuerza*.

Precio de creación: 2.000 po (más 165 po por un broquel de gran calidad), 160 PX, 4 días.

CAMISOTE DE MITHRIL BRUMOSO

Precio (nivel del objeto): 3.400 po (8.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: rápida (mental)
Peso: 10 lb.

Este camisote de mithril de delicado aspecto está forjado con una aleación del mithril plateada que resplandece como una estrella.

Hasta siete veces al día, puedes activar este *camisote de mithril +1* para que llene tu espacio con una arremolinada bruma plateada. Esta neblina resplandeciente te concede ocultación contra los ataques, pero no interfiere en tu visión. Tiene una duración de 1 minuto por activación, y permanece en el espacio donde activaste el efecto (no se mueve contigo si lo abandonas).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *niebla de obscurecimiento*.

Precio de creación: 1.150 po (más 1.100 po por un camisote de mallas de mithril), 92 PX, 3 días.

COTA DE MALLAS MILENARIA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 8.150 po (12.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración



Cota de malla milenaria

Ilustraciones de D. griffith y W. Reynolds

Activación: –
Peso: 20 lb.

Esta armadura parece una cota de malla de mithril al tacto, pero las minúsculas arandelas son de un color verde pálido, que se vuelven más brillantes cuando está al sol.

Si eres caótico bueno, caótico neutral o neutral bueno, la *cota de mallas milenaria* funciona como una *cota de mallas de mithril* +3 mientras la llevas puesta. Se la considera una armadura ligera y tiene un bonificador de Destreza máximo de +8, un penalizador de armadura de –2 y una probabilidad de fallo de conjuro arcano del 15%.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, cuando te la pones, la *cota de mallas milenaria* extiende diminutas raíces dentro de tu piel sin infligirte dolor alguno, concediéndote curación rápida 3 mientras te halles en iluminación más brillante que tenue.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Corellon Larethian y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Conocimiento: la *cota de mallas milenaria* original fue creada por una clérigo dríada para su amante, un héroe elfo que protegía los bosques circundantes. Tras la muerte de éste, la armadura fue consagrada a Corellon Larethian, quien la duplicó para varios de sus héroes elegidos (Saber [religión] CD 20).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *regenerar*.
Precio de creación: 2.000 po (más 4.150 po por una cota de mallas de mithril), 160 PX, 4 días.

ESCUDO DE LA MANO CERCENADA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.657 po (9.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: inmediata (orden)
Peso: 10 lb.

Este pesado escudo de madera está adornado con la sangrienta huella de una mano y otros símbolos. Estas marcas sanguinolentas parecen frescas aún.

Los orcos sienten predilección por este sangriento objeto, tanto porque conmociona a sus enemigos, como por sus propiedades especiales. Un *escudo de la mano cercenada* funciona como un *escudo pesado de madera* +2 si eres caótico maligno, caótico neutral o neutral maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes activar este escudo para realizar un intento de embestida inmediato (con un bonificador de +4 a la prueba de Fuerza) contra un oponente que te acaba de atacar cuerpo a cuerpo. Esta acción no provoca ataques de oportunidad por parte de ese adversario. No puedes caer tumbado durante este intento, ni tampoco seguir al oponente si le empujas.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Gruumsh y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Conocimiento: el *escudo de la mano cercenada* original fue creado cuando un guerrero orco le cortó la mano a un rey elfo y la ató a su escudo. Tras la muerte del guerrero, el escudo fue colocado en su pira funeraria. Después, fue encontrado intacto entre las cenizas, aún con la huella de su sangriento adorno (Saber [religión] CD 20).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *mano forzuda de Bigby*.

Precio de creación: 2.250 po (más 157 po por un escudo pesado de madera de gran calidad), 180 PX, 5 días.



Escudo de la mano cercenada

ESCUDO DE MISERICORDIA

Precio (nivel del objeto): 2, 170 po (6.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración, transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 15 lb.

Este escudo de excelente factura tiene un grabado de la imagen de un guerrero sagrado sanando a un mendigo herido.

Un *escudo de misericordia* funciona como un *escudo pesado de acero* +1, y también te permite canalizar tu poder destructivo, transformándolo en curación. Puedes gastar un uso de castigo (como por el rasgo de clase del paladín castigar el mal o el poder garantizado del dominio de Destrucción) para curar a una criatura por contacto. A esta le curas tantos puntos



Escudo de misericordia

de daño como daño adicional infligirías con el ataque de castigo. Por ejemplo, un paladín de 10.º nivel podría gastar un uso de su aptitud de castigar el mal para curar 10 puntos de daño.

Si también llevas un objeto mágico que otorga un bonificador de mejora a tu puntuación de Sabiduría, suma este al total del daño curado por el *escudo de misericordia*. Por ejemplo, si el mismo paladín antes descrito también tuviera una *presea de Sabiduría* +2, cada uso de castigar el mal que gastara curaría 12 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas moderadas, sabiduría de búho.*

Precio de creación: 1.000 po (más 170 po por un escudo pesado de acero de gran calidad), 80 PX, 2 días.

ESCUDO DE PIEL DE TUMULARIO

Precio (nivel del objeto): 9, 159 po (12.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –
Peso: 6 lb.

Este escudo está cubierto por la piel de un tumulario, y en su centro hay un grotesco remedo de rostro humanoide. Cuando se lo sostiene, parece palpitar y latir con hambre impía.

Un *escudo de tumulario* funciona como uno *ligero de acero* +1. Cuando realizas un ataque de arremetida con escudo con uno de estos para infligir daño a una criatura viva, esta debe superar un TS de Fortaleza (CD 14) para no sufrir un nivel negativo (consulta la pág. 125 del *Mdj* para más información sobre los ataques de golpe con escudo). Un *escudo de tumulario* no puede imponer más de tres niveles negativos al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *crear muertos vivientes*, Saber (religión) 5 rangos.

Precio de creación: 4.500 po (más 159 po por un escudo ligero de acero de gran calidad), 360 PX, 9 días.



Escudo de piel de tumulario

ESCUDO DEL RESOLUTO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.520 po (10.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) nigromancia
Activación: –
Peso: 7 lb.

Este escudo está hecho a partir de cientos de tiras de mithril, cada una de un tamaño, color y textura diferentes, remachadas entre sí siguiendo un diseño de mosaico. Como otros escudos de mithril, es inusualmente ligero para su tamaño.

Pese a su variopinto aspecto, un *escudo del resoluto* es un baluarte de defensa. Funcionará como un *escudo pesado de mithril +1 fortificante leve*, siempre que seas legal bueno, neutral bueno o legal neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, un *escudo del resoluto* aterroriza a los enemigos de los enanos. Todos los trasgoides y los gigantes que se encuentren 30' o a menos y que miren el escudo del resoluto deberán superar un TS de Voluntad (CD 17) para no quedar estremecidos (los que tengan los mismos DG o más que tú) o asustados (si tienen menos DG) durante 2 asaltos. Este efecto funciona como un ataque de mirada, por lo que las salvaciones deben llevarse a cabo al principio de los turnos de las criaturas afectadas en todos los asaltos, a no ser que tomen medidas para evitar ver el escudo (ve a la página 290 de la GDM para consultar las reglas de los ataques de mirada). A diferencia de un auténtico ataque de mirada, sin embargo, no puedes usar una acción estándar en tu turno para utilizar este efecto contra una criatura. Una vez una de éstas ha superado el TS, el escudo no vuelve a tener efecto sobre esta durante 24 horas.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Moradin y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: se dice que los *escudos del resoluto* se ensamblaron a partir de trozos de los escudos de cientos de enanos que cayeron en batalla defendiendo sus hogares. Cuando el Forjador de almas reúne las de tales guerreros, crea estos escudos en su forja en conmemoración de su valor (Saber [religión] CD 20).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *miedo, deseo limitado* o *milagro.*

Precio de creación: 2.250 po (más 1.020 po por un escudo pesado de mithril), 180 PX, 5 días.



Escudo del resoluto

Ilustraciones de D. Griffith y W. England

ESCUDO SOBRE LA CABEZA

Precio (nivel del objeto): 24.170 po (15.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 15 lb.

Este escudo redondo encalado tiene una superficie perfectamente lisa tan solo interrumpida por un cristal azul rectangular situado en el centro exacto.

Una vez al día, puedes colocar este *escudo pesado de acero +1* sobre tu cabeza y ordenarle que cree un *muro de fuerza* horizontal. Este tiene un radio de 20', se mantiene a 5' por encima de ti y te acompaña mientras te mueves, bloqueando todos los ataques que proceden de lo alto, incluidos los proyectiles de catapultas y andanadas de flechas indirectas (*Mdj2*). El *muro de fuerza* permanecerá activo mientras permanezcas concentrado y durante un máximo de 10 asaltos. Sin embargo, ya que debes mantener el escudo elevado por encima de tu cabeza en todo momento, no obtendrás el beneficio de este a la CA mientras este efecto esté activo

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *muro de fuerza*.

Precio de creación: 12.000 po (más 170 po por un escudo pesado de acero de gran calidad), 960 PX, 24 días.

PAVÉS ENVUELTO

Precio (nivel del objeto): 6.180 po (10.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: inmediata (orden)
Peso: 45 lb.

Este escudo pavés está parcialmente recubierto por las envolturas funerarias de una momia. En la parte superior, hay un blasón modelado para representar el horrible semblante destapado de la criatura.

Una vez al día mientras usas este *escudo pavés +1*, puedes activar su aptitud especial para que te procure cobertura total (pág. 125 del Mdj). A una orden por tu parte, la mera visión de su aspecto semejante al de una momia obliga a todos los espectadores que se hallan en un radio de 30' del escudo a superar un TS de Voluntad (CD 16) para no quedar paralizados de miedo durante 1d4 asaltos. Este es un efecto enajenador y el portador del escudo es inmune al mismo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *crear muertos vivientes*, Saber (religión) 5 rangos.

Precio de creación: 3.000 po (más 180 po por un escudo pavés de gran calidad), 240 PX, 6 días.



Pavés envuelto

Ilustración de W. England

CRISTALES DE MEJORA DE ARMADURAS Y ESCUDOS

Los cristales de mejora son una nueva categoría de objeto mágico. Consulta la página 221 para más detalles sobre su funcionamiento.

BROCHE DE PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 1.500 po (5.º) (menor) o 3.000 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de escudo)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –
Peso: –

Protección contra el ácido

Este cristal de color verde calinoso sisea levemente cuando se lo expone al aire libre.

Protección contra la electricidad

Este brillante cristal blanco azulado crepita con electricidad estática cuando lo tocas.

Protección contra el frío

Este cristal transparente como el hielo está cubierto por una fina capa de escarcha.

Protección contra el fuego

Este cristal de color rojo intenso está ligeramente cálido al tacto.

Protección contra el sonido

Este cristal de color púrpura oscuro emite un leve zumbido, y resuena con un sonoro repique cuando lo golpeas.

Un *cristal de protección contra la energía* protege contra una forma concreta de esta: ácido, electricidad, frío, fuego o sonido.

Mínimo: este cristal de mejora otorga RE 5 contra el tipo de energía designado. Cuando este ha absorbido un total de 25 puntos de daño por energía, queda inactivo hasta el día siguiente.

Menor: como anteriormente, pero confiere RE 10, hasta un máximo de 50 puntos al día.

Mayor: como anteriormente, pero proporciona RE 15, hasta un máximo de 75 puntos al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistir energía*.

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 750 po, 60 PX, 2 días (menor); 1.500 po, 120 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL CUSTODIO DE VIDA

Precio (nivel del objeto): 200 po (2.º) (mínimo), 1.000 po (4.º) (menor) o 5.000 po (9.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: –; ver texto
Peso: –

Este brillante cristal resplandece y centellea bajo la luz.

Un *cristal custodio de vida* te protege contra los efectos nigrománticos y de muerte.

Mínimo: este cristal de mejora te confiere un bonificador de capacidad de +1 a los TS contra los ataques de consunción de energía, los conjuros de *infligir* y los sortilegios y efectos de muerte.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que el bonificador es de +3.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que el bonificador es de +5 y, además, si fallas una salvación contra uno de estos efectos, puedes optar por volver a tirarla como una acción inmediata (mental). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *custodia contra la muerte*.

Precio de creación: 100 po, 8 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 2.500 po, 200 PX, 5 días (mayor).

CRISTAL DE ACCIÓN ACUATICA

Precio (nivel del objeto): 250 po (2.º) (mínimo), 1.000 po (4.º) (menor) o 3.000 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este cristal de color verde mar parece húmedo al tacto.

Un *cristal de acción acuática* ayuda al portador mientras se halla bajo el agua.

Mínimo: cualquier armadura que lleve este cristal de mejora no impondrá ningún penalizador de armadura a tus pruebas de Nadar.

Menor: como el cristal mínimo, y además ganarás velocidad natatoria igual a la mitad de la terrestre (redondea hacia abajo hasta el siguiente incremento de 5').

Mayor: como el cristal menor, y además no sufrirás penalizadores a los ataques o al movimiento mientras te encuentres bajo el agua (como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *libertad de movimiento*), y podrás respirar tanto agua como aire.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento, respiración acuática.*

Precio de creación: 125 po, 10 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 1.500 po, 120 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL DE ADAPTACIÓN

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 1.500 po (5.º) (menor) o 3.000 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: –
Peso: –

Este cristal circular de color verde claro es agradablemente cálido al tacto.

Un *cristal de adaptación* te protege de los entornos hostiles, tanto terrestres como extraplanarios.

Mínimo: este cristal de mejora te protege de las temperaturas extremas como un conjuro *soportar los elementos.*

Menor: como el cristal mínimo, y además quedas protegido contra todos los rasgos de alineamiento de cualquier plano (pág. 149 de la GDM).

Mayor: como el cristal menor, y además quedas protegido contra los rasgos de dominio positivo y negativo de cualquier plano (pág. 149 de la GDM).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *custodia contra la muerte, protección contra el bien/caos/ley/mal, soportar los elementos.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 750 po, 60 PX, 2 días (menor); 1.500 po, 120 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL DE LA ARMADURA ADAMANTINA

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º) (mínimo), 1.400 po (5.º) (menor) o 3.400 po (8.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura o escudo)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este broche contiene un pequeño orbe de diamante con una esfera de acero en el centro.

Un *cristal de armadura adamantina* fortalece tu armadura o escudo contra el daño.

Mínimo: este cristal de mejora aumenta la dureza de una armadura o escudo en 2.

Menor: este cristal de mejora aumenta la dureza de una armadura o escudo en 5.

Mayor: este cristal de mejora aumenta la dureza de una armadura o escudo en 10.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acero diamantino* (CdC).

Precio de creación: 150 po, 12 PX, 1 día (mínimo); 700 po, 56 PX, 2 días (menor); 1.700 po, 136 PX, 4 días (mayor).

CRISTAL DE GOLPES DE REFILÓN

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 3.000 po (7.º) (menor) o 5.000 po (9.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: –

Todos los colores del arco iris, y muchas más, relucen y bailan por la superficie de este cristal de múltiples facetas.

Un *cristal de golpes de refilón* hace que tu armadura desvíe ataques con la intención de agarrarte.

Mínimo: este cristal de mejora te otorga un +2 de capacidad a las pruebas de presa para evitar que se inicie una (pero no a cualquier otra clase de prueba de presa, incluyendo las necesarias para iniciar una o escapar de ella).

Menor: como el cristal mínimo, pero el bonificador es de +5.

Mayor: como el cristal mínimo, pero el bonificador es de +10.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.500 po, 120 PX, 3 días (menor); 2.500 po, 200 PX, 5 días (mayor)

CRISTAL DE PANTALLA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º) (mínimo), 1.000 po (4.º) (menor) o 3.000 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –
Peso: –

Este liso cristal azul oscuro está cálido al tacto.

Un *cristal de pantalla* mejora una armadura con fuerza, lo que le permite protegerte contra los ataques de los adversarios incorporales.

Mínimo: este cristal de mejora impone un -2 a los ataques de toque que las criaturas incorporales llevan a cabo contra ti.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que el penalizador es de -5.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que el penalizador es de -10.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *armadura de mago.*

Precio de creación: 200 po, 16 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 1.500 po, 120 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL DE RESISTENCIA

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º) (mínimo), 900 po (4.º) (menor) o 2.700 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: –; ver texto
Peso: –

Este cristal de color rojo mate palpita siguiendo el ritmo de los latidos de tu corazón.

Un *cristal de resistencia* te protege de ataques contra su salud física.

Mínimo: este cristal de mejora te proporciona un bonificador de capacidad de +1 a los TS contra las enfermedades y los venenos.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que el cristal proporciona un bonificador de +3.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que el cristal proporciona un +5 y, además, si fallas una salvación contra un efecto de veneno o enfermedad, puedes optar por volver a tirarla como una acción inmediata (mental). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *neutralizar veneno, quitar enfermedad.*

Precio de creación: 150 po, 12 PX, 1 día (mínimo); 450 po, 36 PX, 1 día (menor); 1.350 po, 108 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL DE VISTA DESVIADA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: – (cristal de escudo)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –
Peso: –

Este pequeño cristal está pegado a una placa de plata bruñida.

Un *cristal de vista desviada* ofrece una gran ayuda a cualquiera que se enfrenta a criaturas con ataques de mirada. Cuando añades este cristal de mejora a tu escudo, puedes apartar la mirada de una criatura que tiene esa clase de ataque sin sufrir la posibilidad de fallo a las tiradas de ataque contra ella.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *clariaudiencia/clarividencia.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

CRISTAL DEL DESCANSO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: –
Peso: –

Este broche de plata está adornado con cristales centelleantes con forma de estrella.

Un *cristal del descanso* es una gran ayuda para cualquier guerrero que deba estar siempre preparado. Dormir con una armadura que tiene este cristal de mejora puesta no te deja fatigado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *dormir.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

CRISTAL DESVÍAFLECHAS

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 2.500 po (7.º) (menor) o 5.000 po (9.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de escudo)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –
Peso: –

Este zafiro azul está cortado en forma de un gran cabujón, y contiene una pequeña punta de flecha de sílex en el centro.

Un *cristal desviaflechas* te protege contra los ataques de las armas a distancia.

Mínimo: este cristal de mejora te otorga un bonificador de +2 a la CA contra los ataques a distancia.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que el bonificador es de +5.

Mayor: como el cristal menor, y puedes desviar un ataque a distancia por asalto como si tuvieras la dote Desviar flechas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.250 po, 100 PX, 3 días (menor); 2.500 po, 200 PX, 5 días (mayor).

CRISTAL OCULTAMENTES

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 4.000 po (8.º) (menor) o 10.000 po (12.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –; ver texto
Peso: —

Este cristal es negro como un cielo nocturno nublado.

Un *cristal ocultamentes* te protege contra la infiltración mental.

Mínimo: este cristal de mejora te proporciona un bonificador de capacidad de +1 a los TS contra los conjuros y las aptitudes enajenadores.

Menor: como anteriormente, excepto que el cristal proporciona un bonificador de +3.

Mayor: como anteriormente, excepto que el cristal proporciona un bonificador de +5 y, además, si fallas una salvación contra un efecto o sortilegio enajenadores, puedes optar por volver a tirarla como una acción inmediata (mental). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 2.000 po, 160 PX, 4 días (menor); 5.000 po, 400 PX, 10 días (mayor).

DIAMANTE DE CUSTODIA FERREA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 2.000 po (6.º) (menor) o 8.000 po (11.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este diamante pardo y beige es increíblemente duro.

Un *diamante de custodia férrea* presta su dureza a la armadura, ayudándola a absorber impactos en combate.

Mínimo: la versión mínima de este cristal de mejora te confiere RD 1/–. Esta se apila con cualquier otra similar proporcionada por otra fuente. En cuanto el broche ha evitado un total de 10 puntos de daño, queda inactivo hasta el día siguiente.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que confiere RD 3/– hasta que ha evitado un total de 30 puntos de daño. Un *diamante de custodia férrea menor* solamente funciona cuando se prende en una armadura intermedia o pesada.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que confiere RD 5/– hasta que ha evitado un total de 50 puntos de daño. Un *diamante de custodia férrea menor* solamente funciona cuando se prende en una armadura pesada.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *piel pétrea.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.000 po, 80 PX, 2 días (menor); 4.000 po, 320 PX, 8 días (mayor).

FRENESÍ RUBICUNDO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo), 2.000 po (6.º) (menor) o 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) encantamiento
Activación: –
Peso: –

Este rubí está cortado en forma de bocel: biselado por arriba, plano por abajo. Está hecho para prenderlo en una armadura.

Un *frenesí rubicundo* bebe tu sangre cuando estás herido, espoleándote a un frenesí salvaje. Este objeto sólo funciona con criaturas vivas.

Mínimo: mientras tus pg no superen la mitad del total normal, este cristal de mejora te otorgará un bonificador de moral de +1 a las tiradas de daño por armas y a los TS contra miedo.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que proporciona un bonificador de moral de +3 a las tiradas de daño por armas y a los TS contra miedo.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que confiere un bonificador de moral de +5 a las tiradas de daño por armas y a los TS contra miedo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *heroísmo.*

Precio de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.000 po, 80 PX, 2 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).



Ilustración de D. Kovacs

Pedirle a un guerrero que entre en combate sin su arma de confianza es como pedirle que se corte el brazo derecho. Es posible que una sólida armadura mantenga vivo a un combatiente o bárbaro, pero, sin una buena arma en su mano, no puede ganar la batalla.

Este capítulo reúne más de 100 aptitudes especiales para armas, además de docenas de armas mágicas específicas, cada una de ellas creada con una serie especial de propiedades útiles.

"La mejor defensa es un ataque realmente potente."
—Krusk, bárbaro semiorco

Materiales especiales: el cinco por ciento de las armas están fabricadas con materiales especiales, como la adamantita, el hierro frío o la plata alquímica. Todos estos les permiten superar la RD de ciertas criaturas. La tabla 2–1 resume los efectos adicionales de los materiales especiales más comunes utilizados para estos objetos; para más detalles, consulta 'Materiales especiales', en la página 283 de la GDM.

Las armas de adamantita son automáticamente de gran calidad, y el precio en esta tabla incluye este hecho.

Dureza y puntos de golpe: cada bonificador de mejora de +1 añade 2 a la dureza de un arma y 10 a sus pg. Únicamente se tiene en cuenta el bonificador de mejora a la CA en sí mismo; las aptitudes especiales que tienen una equivalencia con este a fin de determinar su precio de mercado no aumentan la dureza o los pg de un arma.

Subtipos de armas: algunas entradas de armas tienen un subtipo, o bien "sinergia" o bien "reliquia", entre corchetes detrás del nombre de la entrada. Un objeto de sinergia tiene un prerrequisito, normalmente una aptitud especial ya existente de la que el arma tiene que estar previamente imbuida para poder ser mejorada. Una reliquia tiene una eficacia especial para un personaje que rinde culto a una deidad concreta. En el Capítulo 6 se incluyen reglas adicionales para crear y utilizar estos objetos.

Tabla 2–1: materiales especiales para armas

Material	Efecto	Modificador al precio
Adamantita	Ignora la dureza inferior a 20	+3.000 po*
Hierro frío	Mejoras mágicas a precio ×2	+2.000 po
Plata alquímica	-1 al daño	+2 po (munición)
		+20 po (arma ligera)
		+90 po (arma a una mano)
		+180 po (arma a dos manos)

*Incluye 300 po por el componente de gran calidad.

APTITUDES DE LAS ARMAS

Un arma con una aptitud especial debe tener como mínimo un bonificador de mejora de +1. No puedes tener una *espada larga flamígera* sin más, debería ser al menos una *espada larga flamígera* +1. Ninguno de estos objetos puede tener un bonificador modificado (el de mejora más los equivalentes por aptitud especial) superior a +10, ni tampoco un precio de mercado (sin contar los materiales especiales o el precio por gran calidad del arma en sí) superior a 200.000 po (o ese mismo precio por cada extremo de un arma doble). Para el equipo que supere estos límites, consulta el *Manual de niveles épicos*.

A menos que se indique lo contrario en la entrada Aptitud de una de estas armas, todas las propiedades especiales incluidas en este capítulo pueden añadirse a cualquiera de ellas. Algunas pueden aplicarse únicamente a una categoría concreta, y así está indicado. Otras pueden añadirse solamente a un pequeño subconjunto de una categoría (como, por ejemplo, armas de proyectil); esto se incluye en la entrada Aptitud del arma.

Los objetos de este apartado están ordenados alfabéticamente.

ACUANA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –

Del extremo de este arma de color azul verdoso gotea agua constantemente. Su empuñadura tiene un diseño semejante a olas incrustado en nácar.

Un arma acuana supera automáticamente la RD de cualquier criatura con el subtipo fuego, inflingiéndole además 2d6 puntos de daño adicional.

Este tipo de arma también infligirá un nivel negativo a cualquier criatura con el subtipo fuego que intente empuñarla, que se mantendrá mientras se siga sosteniendo el arma y desaparecerá cuando se deje esta. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros como *restablecimiento*) mientras se esgrima el arma.

Las armas de proyectil otorgan esta aptitud a su munición

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, subtipo agua.

Coste de creación: varía.

ACUÁTICA

Precio: +2.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –

Este arma tiene un brillo azul plateado, como el resplandor de escamas blancas bajo la luz del sol.

Mientras esgrimas un arma acuática, no sufrirás los penalizadores que de otra manera se aplicarían al usarla bajo el agua (pág. 92 de la GDM), como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *libertad de movimiento*.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *libertad de movimiento*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ADMONITORIA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –

Cuatro ojos de cristal rodean este arma, cada uno de ellos vigilando en una dirección distinta.

Un arma admonitoria te confiere un bonificador introspectivo de +5 a las pruebas de Iniciativa siempre que la esgrimes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.

Coste de creación: varía.

AFORTUNADA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) adivinación
Activación: gratuita (mental)

El lustre dorado de este arma te eleva el espíritu, y te llena de confianza en tu capacidad de combate.

Un arma afortunada ofrece una segunda oportunidad de éxito. Una vez al día, puedes volver a tirar un ataque fallido.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *instante de presciencia* o *modificar el Destino* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

ALIMENTADORA CORPORAL

Precio: bonif. +3
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –

Compuesta de un metal oscuro y mate, este arma está fría al tacto. De hecho, parece absorber tu calor corporal.

Siempre que un arma alimentadora corporal que esgrimas consiga asestar un golpe crítico contra una criatura viva, obtendrás tantos pg temporales como la mitad de puntos de daño infligidos por este. Estos pg temporales tienen una duración de 1 minuto y no se apilan con los proporcionados por ninguna otra fuente, incluyendo los de golpes críticos adicionales con este arma.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico* o *garras de vampiro* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

ALIMENTADORA MENTAL

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) nigromancia
Activación: –

Compuesta de un cristal apagado y sin trabajar de color pizarra, este arma parece absorber tus pensamientos.

Cuando asestas un golpe crítico con un arma alimentadora mental, obtienes 1 punto de poder temporal por cada 5 puntos de daño que esta inflige. Estos puntos temporales tienen una duración máxima de 1 minuto, y los ganas incluso si la víctima no tiene ninguno.

Al igual que con los pg temporales, los puntos de poder temporales no se apilan unos con otros; se solapan. Por lo tanto, si consigues asestar un golpe crítico con este arma mientras aún disfrutas de los procurados por uno anterior, únicamente ganas el mayor de los dos valores: el número actual o el nuevo, el que sea mayor. Las criaturas inmunes al daño adicional por golpes críticos no activan las armas alimentadoras mentales.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico* o *vampiro psíquico* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

ALMACENADORA DE PODER

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: gratuita (orden)

Este arma está compuesta de una sustancia blanca semejante a un pastel de miel de considerable peso.

Una arma almacenadora de poder permite a un manifestador almacenar en su interior un único poder psiónico apuntado (que debe tener un tiempo de manifestación de 1 acción estándar) de un máximo de 5 puntos. Cada vez que el arma alcance a una criatura y esta sufra el daño por el impacto, el arma podrá manifestar inmediatamente el poder contra ese adversario si así lo deseas. Una vez el poder ha sido manifestado, el arma queda vacía, y un manifestador puede imbuirla de cualquier otro poder apuntado de hasta como máximo 5 puntos de poder. El arma te susurra, de forma telepática, el nombre del poder actualmente almacenado en su interior. Uno de estos objetos generado de forma aleatoria tiene un 50% de posibilidades de tener un poder ya almacenado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, 12.º nivel de manifestador.
Coste de creación: varía.

ANSIOSA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –

Este arma, que está adornada con motivos decorativos de alas, vibra ligeramente, como con entusiasmo.

Un arma ansiosa puede desenvainarse como una acción gratuita. Mientras la sostengas, obtendrás un bonificador +2 a las pruebas de Iniciativa y a las tiradas de daño realizadas durante un asalto de sorpresa y en el primero del combate.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *gracia felina*.
Coste de creación: varía.

ARMONIZADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: –; ver texto

Una extraña melodía parece emanar del interior de este arma.

Un arma armonizadora te acompaña cantando si está desenvainada, otorgándote un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Interpretar (canto).

Además, si sostienes una de estas armas cuando inicias un efecto de la música de bardo, esta lo continúa por ti, lo que te permite concentrarte en otras cosas. Transcurrido un asalto después de iniciar un efecto de la música de bardo que te permita o exija un uso continuo o concentración (incluyendo infundir valor, contraoda, *fascinar*, inspirar gran aptitud, inspirar grandeza, canción de libertad e infundir heroicidad), el arma te relevará y continuará la actuación a la perfección durante 10 asaltos, hasta que inicies otro efecto de música de bardo o hasta que le ordenes que termine como una acción rápida (mental).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *sonido fantasma*, música de bardo.
Coste de creación: varía.

ARRANQUE DEFENSIVO (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: rápida (orden)

Este arma es más gruesa y pesada que una normal de su clase, pero parece bien equilibrada. Su empuñadura o mango tiene incrustado un ópalo redondo y pulido.

Después de un ataque cuerpo a cuerpo con éxito con un arma de arranque defensivo en cualquier asalto que uses la dote Pericia en combate o luches a la defensiva, podrás activarla y obtener un +2 a la CA adicional hasta el inicio de tu siguiente turno.

Esta aptitud puedes utilizarla un número de veces al día igual a 1 + tu modificador de Int (de ser positivo). Una vez la hayas activado, ninguna criatura excepto tú podrá volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *escudo*.
Coste de creación: varía.

ARREDRANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: rápida (orden)

Este arma parece más ancha y gruesa que un objeto típico de su clase. La cabeza de un carnero con cuernos enrollados adorna su extremo o empuñadura.

Tres veces al día, puedes activar este arma y usarla para hacer retroceder a tu adversario. La próxima vez que alcances a una criatura con el arma antes del final de tu turno, esta deberá superar un TS de Fortaleza (CD 19) para no ser empujada hacia atrás 5'. Si el objetivo no puede retroceder, esta propiedad no tiene ningún efecto. La aptitud arredrante solo funciona con criaturas de tu propia categoría de tamaño o más pequeñas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *rechazo*.
Coste de creación: varía.

ARROLLADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Imágenes de nubes y ráfagas de viento cubren este arma extrañamente flexible.

Esta aptitud te conferirá un bonificador de capacidad de +2 a cualquier prueba de Fuerza que realices como parte de un intento de derribar a un rival con el arma.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*.
Coste de creación: varía.

ATURDIDORA [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: estridente

La superficie de este arma está cubierta de líneas zigzagueantes que se asemejan a rayos relampagueantes.

Un arma aturdidora funciona como una estridente (ver más adelante).

Además, cuando asestas con éxito un golpe crítico con una de estas armas, el objetivo debe superar un TS de Fortaleza (CD 17) para no quedar aturdido durante 1 asalto.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo*.
Coste de creación: varía.

AURA DE ENERGÍA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) conjuración/evocación/transmutación
Activación: estándar (orden)

La superficie de este arma parece resplandecer con colores siempre cambiantes. De cuando en cuando, brilla con calor, crepita con electricidad, emite humos de olor acre o le sale un reborde de escarcha.

Una vez activada, cada impacto con este arma inflige 1d6 puntos de daño adicional por un tipo de energía a tu elección (ácido, electricidad, frío o fuego, elegido al activarla).

Esta energía no te daña, sin importar el tipo seleccionado. El daño por energía permanece igual hasta que vuelves a activar el arma.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto electrizante, filo flamígero, flecha ácida de Melf, helar metal.*

Coste de creación: varía.

AURANA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –

A lo largo de este arma esmaltada en blanco silva el viento. Su empuñadura tiene incrustaciones de espirales de plata que se asemejan a nubes.

Un arma aurana supera automáticamente la RD de cualquier criatura con el subtipo tierra, inflingiéndole además 2d6 puntos de daño adicional.

Este tipo de arma también infligirá un nivel negativo a cualquier criatura con el subtipo tierra que intente llevarla, que permanecerá mientras se siga sosteniendo el arma y desaparecerá cuando se deje esta. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se esgrima el arma.

Las armas de proyectil otorgan esta aptitud a su munición

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, subtipo aire.
Coste de creación: varía.

AZOTE DE ILUSIONES

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) adivinación
Activación: – y rápida (orden)

Tallada en la empuñadura de este arma hay una cruz de hierro dispuesta en el centro de dos círculos concéntricos.

Cualquier ataque realizado con un arma azote de ilusiones ignora la posibilidad de fallo creada por un efecto de ilusión (incluyendo aquellos que los imitan, como el de desplazamiento de una bestia trémula). Sin embargo, continúas teniendo que dirigir el ataque contra la casilla correcta cuando lo llevas a cabo contra un adversario que tiene ocultación total. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, una vez al día puedes activar un arma azote de ilusiones para que destruya efectos ilusorios. Esta propiedad puede adoptar una de las siguientes dos formas:

Después de alcanzar a una criatura, podrás activar el arma en el mismo asalto para realizar una prueba de disipación (1d20+10) contra cada conjuro de ilusión que la esté afectando en ese momento. Básicamente, este efecto actúa como un *disipar magia* apuntado, pero funciona únicamente con magia de la escuela de ilusión. Deberás realizar una prueba distinta para cada ilusión que afecte al objetivo.

Alternativamente, puedes intentar disipar una sola ilusión tocándola con el arma y pronunciando la palabra de mando apropiada. Por ejemplo, tocar un conjuro *imagen silenciosa* (o una imagen generada por el sortilegio *imagen múltiple*) con ella lo obliga a realizar una prueba de disipación de forma inmediata. Superarla contra cualquier parte de la ilusión disipa todo el efecto, por lo que disipar una sola *imagen múltiple* pone fin al sortilegio por completo para la criatura afectada.

Conocimiento: la aptitud azote de ilusiones fue creada por una secta de la iglesia de San Cuthbert cuyos miembros despreciaban a los ilusionistas y deseaban un medio para destruir sus ilusiones protectoras (Saber [religión] [CD 20]).

Un arma azote de ilusiones funciona de manera muy semejante a un conjuro *disipar magia*, pero únicamente contra efectos de ilusión (Saber [arcano] [CD 25]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera, disipar magia.*

Coste de creación: varía.

AZOTE DE MÁGICOS

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: –

La superficie de este arma de hierro negro está inscrita con runas que representan los rudimentos de la energía, y en su pomo o empuñadura hay tres diamantes engastados.

Las armas fabricadas con esta propiedad son temidas por todos los lanzadores de conjuros arcanos, y con razón. Contra cualquier criatura que puede lanzar sortilegios arcanos o utilizar invocaciones (ArC), el bonificador de mejora de un arma azote de mágicos es 2 niveles superior a lo normal (por lo que una *espada larga +1* con esta propiedad se convierte en una *espada larga +3* cuando se empuña contra este tipo de seres). Además, una de estas armas inflige 2d6 puntos de daño adicional a los objetivos capaces de lanzar sortilegios arcanos o utilizar invocaciones.

La aptitud azote de mágicos puede añadirse a un arma de hierro frío sin pagar las 2.000 po adicionales (págs. 283 y 284 de la GDM).

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia.*

Coste de creación: varía.

AZOTE FIERO [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: azote

Grabada en la empuñadura de este arma hay una única runa en idioma gnomo que representa al enemigo a la que esta está consagrada a matar.

Un arma de azote fiero destaca en atacar a un tipo o subtipo criatura. Actúa como una de azote contra el tipo de criatura (y subtipo, de ser relevante) con la que la aptitud prerrequisito está armonizada. Siempre que alcance a un enemigo designado, empezará a emitir un zumbido bajo y constante, como si se estuviera alimentado de la energía vital de la víctima.

Una de estas armas relucirá cuando el enemigo designado se acerque a 60' o menos, aunque no puedas verlo o detectarlo. Además, inflige daño adicional con los golpes críticos con éxito. Este depende de su multiplicador de crítico, tal y como sigue:

Crítico	Daño adicional
×2	1d10
×3	2d10
×4	3d10

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Conocimiento: pocos exploradores consiguen tener las capacidades necesarias para crear objetos mágicos, pero el gnomo Tir Mano de corazón aprendió a odiar a los orcos a temprana edad. Insatisfecho con las armas azote de orcos normales, consagró la última mitad de su vida a crear el arma definitiva para matarlos (Saber [arcano] o Saber [religión] [CD 20]).

La primera arma de azote fiero fue una cimitarra azote de orcos de tamaño apropiado para un gnomo y llamada Mano de corazón en honor a su creador. Este la esgrimió durante muchos años, y con el tiempo alcanzó una posición casi legendaria. Gnomos con interés en la fabricación de armas ahora creen que es un poderoso artefacto capaz de matar a cualquier orco que

la mire siquiera. Se cree que el arma original se perdió en las oscuras colinas cerca del reino orco largo tiempo desaparecido donde Tir Mano de corazón encontró su fin (Saber [arcano] o Saber [religión] [CD 30]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *convocar monstruo* I.

Coste de creación: varía.

BEBEDORA DE ALMAS [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: enervante

Una sombra apenas perceptible, en forma de un rostro humanoide aullante, parece parpadear en el interior de este arma.

Este arma funciona como una enervante (ver la pág. 34). Además, cuando un arma bebedora de almas asesta un golpe crítico contra una criatura viva, te confiere 5 pg temporales y un bonificador de moral de +2 a las tiradas de ataque. Estos pg temporales no se apilan con ningún otro procedente de cualquier otra fuente. Este efecto desaparece transcurridos 10 minutos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico.*

Coste de creación: varía.

BEBEDORA DE SANGRE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: – y gratuita (orden)

Este arma tiene un tono rojo sangre.

Cada vez que un arma bebedora de sangre inflige daño a una criatura viva, obtiene 1 "punto de sangre", que queda almacenado durante 1 hora como máximo. Esta puede contener un máximo de 10 de estos puntos. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando infliges daño a una criatura mientras esgrimes una de estas armas, puedes activarla para que gaste hasta como máximo 5 puntos de sangre. Cada uno de estos puntos gastado de esta manera inflige 2 puntos de daño adicional a ese adversario. El arma no obtiene ningún punto de los golpes asestados utilizando esta aptitud.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico.*

Coste de creación: varía.

BENDITA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y rápida (orden)

Del interior de este arma emana un leve resplandor.

Un arma bendita se considera de alineamiento bueno en lo relativo a superar la RD. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, tres veces al día, puedes activar una de estas armas para que confirme de forma automática todas las amenazas de crítico contra adversarios malignos durante 1 asalto (como si estuviera bajo los efectos del conjuro *bendecir arma*).

Otros efectos relacionados con la amenaza o confirmación de críticos (como el sortilegio *afiladura* o la aptitud de arma vorpalina) no otorgan ningún beneficio adicional en un arma con esta propiedad.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir arma.*

Coste de creación: varía.

BERSÉRKER

Precio: bonif. +1
Aptitud: armas cuerpo a cuerpo a dos manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: –

Aunque deslustrada y mellada, esta sencilla arma es increíblemente resistente, con cicatrices de cientos de batallas cubriendo su superficie.

En tus manos, un arma bersérker infligirá 1d8 puntos de daño adicional con cualquier ataque en el que tengas éxito mientras estés sumido en furia.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *furia.*

Coste de creación: varía.

PARADORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) encantamiento
Activación: –

Los detallados grabados de esta reluciente arma parecen girar y saltar. Incluso cuando la agarras, se retuerce en tu mano.

Un arma paradora te permite percibir un instante en el futuro, lo que te otorga un bonificador introspectivo de +1 a la CA. Esta te hace tan experto en paradas que te confiere un bonificador introspectivo de +1 a los TS. Estos bonificadores los brinda cuando sostengas el arma, aunque estés desprevenido.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *protección divina* (CdC) o *precognición defensiva* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

CAMBIANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (orden)

La forma de este arma fluye constantemente y adopta otras nuevas con composiciones ligeramente distintas.

Puedes dar nueva forma a un arma cambiante en cualquier otra arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza del mismo tamaño y tipo (ligera, a una mano o a dos manos). Por ejemplo, un espadón cambiante podría convertirse en una lanza, una gran hacha o un mangual doble.

Si un arma creada con esta aptitud se convierte en una doble, solamente uno de los extremos de ésta conserva los bonificadores mágicos que tenía, aunque el otro es de gran calidad. Si un arma doble creada con esta aptitud se convierte en una sola arma, puede tener las propiedades de cualquiera de los dos extremos. La del otro permanece inactiva pero no se pierde, sino que funciona de nuevo cuando el arma cambiante vuelve a ser doble.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *elaborar.*

Coste de creación: varía.

CARGA RÁPIDA (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: ballesta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: gratuita (manipulación) o movimiento (manipulación); ver texto

Lluvias de virotes ascendentes están grabadas en esta ballesta cargada.

Una ballesta de carga rápida tiene acceso a un espacio dimensional que puede albergar hasta 100 virotes, lo que te permite recargarla con más rapidez de lo habitual. Hacer esto con una ballesta de mano o ligera con esta aptitud es una acción gratuita (lo que permite realizar ataques completos a un personaje que tiene varios),

y recargar una pesada es una acción de movimiento.

El espacio dimensional puede albergar distintos tipos de virotes, y puedes elegir libremente de entre ellos cuando recargas tu ballesta. Tanto para añadir un virote al espacio dimensional como para sacarlo de éste se necesita una acción de movimiento (manipulación).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *cofre secreto de Leomund*, *encoger objeto*.

Coste de creación: varía.

CARGA (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –

La imagen de un caballero a caballo y ataviado con una pesada armadura, bajando una lanza cubierta de cintas para la carga adorna este arma.

Cuando estés a lomos de una montura y esgrimas un arma con esta propiedad, infligirás 2d6 puntos de daño adicional con un ataque de carga con éxito.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Carga impetuosa, *afiladura*.

Coste de creación: varía.

CASTIGADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: –

Este arma parece más pesada que una normal de su clase. Inscrito sobre su superficie hay un mensaje afirmando su superioridad sobre alguna categoría de criatura.

Si tienes una aptitud de castigar (castigar, castigar el mal o similares), obtienes un bonificador adicional de +2 a las tiradas de ataque y de daño con esta. Además, ganas un uso adicional de esta aptitud al día mientras la esgrimes. De tener más de una de estas aptitudes, debes elegir cuál lo obtiene.

Un arma castigadora solamente confiere un uso de castigar adicional al día, sin importar cuántos personajes la esgrimen.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *poder divino*.

Coste de creación: varía.

CAZADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –

Este arma tiene inscripciones semejantes a dientes sobre su superficie.

Un arma cazadora aumenta tu bonificador a las tiradas de daño por arma en 4 contra tu enemigo predilecto (consulta el rasgo de clase del explorador; pág. 39 del *Mdj*).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *colmillo mágico mayor*.

Coste de creación: varía.

CAZADRAGONES

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma de proyectil
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación, nigromancia
Activación: –

Este arma está tallada en el fémur de un dragón. La imagen del esqueleto de una de estas criaturas está taraceada en azabache.

Una criatura con el tipo dragón que resulte alcanzada por un proyectil disparado con este arma sufrirá 1 punto de daño a la Fuerza además del daño normal por el arma. Adicionalmente, el multiplicador de crítico del arma aumenta en 1 si el objetivo es un dragón. Por ejemplo, un golpe crítico de un *arco largo cazadragones* tiene un multiplicador de crítico de ×4 (en vez del ×3 normal) contra una de estas criaturas, por lo que una de ellas sufriría cuatro veces el daño normal (pero seguiría sufriendo solo 1 punto de daño a la Fuerza) con un golpe crítico.

Otros efectos relacionados con la amenaza o confirmación de críticos (como el conjuro *afiladura* o la aptitud de arma vorpalina) no otorgan ningún beneficio adicional en un arma con esta propiedad.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*, *rayo de debilitamiento*.

Coste de creación: varía.

COLISIONADORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –

Este arma delicadamente equilibrada encaja en tu mano como si la hubieras esgrimido durante años. Su color gris azulado resplandece al levantarla.

Un arma colisionadora aumenta temporalmente su propia masa en el punto final de cada golpe o disparo. Cuando esgrimes una de estas armas, infliges 5 puntos de daño adicional con cada impacto.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma de impacto* (*CdC*).

Coste de creación: varía.

CONSUNTIVA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: estándar (orden)

Este arma tiene un color oscuro, y su hoja o extremo están cubiertos de runas amenazadoras.

Cuando se activa, un arma consuntiva queda envuelta de energía negativa que parece absorber la luz. Esta energía no te dañará mientras tengas el arma en la mano. El efecto se mantendrá hasta que pronuncies una segunda palabra de mando. Un arma con esta aptitud infligirá 1d8 puntos de daño adicional a cualquier criatura viva con un ataque con éxito.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*.

Coste de creación: varía.

CORROSIVA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: estándar (orden)

La superficie de este arma parece oscura y mellada, y la hoja, punta o extremo, frágiles, como si el primer golpe fuera a romperlos.

Cuando se activa, un arma corrosiva queda bañada en ácido. Este no te dañará mientras tengas el arma en la mano. El efecto se mantendrá hasta que pronuncies una segunda palabra de mando. Un arma con esta aptitud infligirá 1d6 puntos de daño adicional por ácido con un ataque con éxito.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bruma ácida*, *flecha ácida de Melf*, *tormenta de ácido* (*CdC*) o *tormenta de venganza*.

Coste de creación: varía.

DEBILITANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º

Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –

Adornos macabros y trozos de cuero estirados hacen que este arma parezca estar hecha con un miembro marchito.

Cuando asestas un golpe crítico con un arma debilitante, el objetivo sufre un penalizador de -4 a su puntuación de Fuerza (hasta un mínimo de 1) durante 10 minutos. Diversos golpes no se acumulan.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *rayo de debilitamiento.*

Coste de creación: varía.

DESARMANTE

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: moderada; (CD 17) transmutación
Activación: –

Varios dientes y rebordes sobresalientes recorren este arma.

Un arma desarmante te confiere un +2 a los intentos de desarme. Además, los oponentes no pueden desarmarte de esta.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro.*

Coste de creación: varía.

DESGARRAÉTERES

Precio: bonif. +3
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: –

Este arma parece fantasmal, pero es tan sólida e implacable como cualquier otra de su clase.

Un arma desgarraéteres funciona como una fantasmal (pág. 225 de la GDM). Además, una de estas armas te permite ver criaturas invisibles como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *ver lo invisible.*

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ver lo invisible.*

Coste de creación: varía.

DESHIDRATANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –

Este arma parece agrietada y abrasada, como si hubiese pasado décadas bajo el sol del desierto.

Un arma deshidratante destruye el agua de la criatura viva a la que alcanza, infligiéndole 1d4 puntos de daño adicional (o 1d8 contra plantas, criaturas vegetales y elementales que tengan el subtipo agua). Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *burbuja deshidratante* (CdC).

Coste de creación: varía.

DESTERRADORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: gratuita (orden)

Una gota de luz apenas visible recorre lentamente el contorno de este arma.

Cuando alcanzas a una criatura extraplanaria de 26 DG o menos mientras esgrimes un arma con esta aptitud, puedes activarla para que la destierre a su plano natal (TS de Voluntad [CD 20] niega). Una criatura que haya sido desterrada de esta manera no podrá volver como mínimo en 24 horas. Sin embargo, una que supere la salvación no podrá volver a ser afectada por esta propiedad de la misma arma durante ese mismo tiempo.

Si la criatura alcanzada tiene una RD que requiera que el arma tenga alineamiento o sea de un material especial en particular para superarlo, aumenta la CD de la salvación en 2 por cada una de las propiedades que comparte el arma. Por ejemplo, si usas un arma de hierro frío desterradora sagrada contra un hezrou (RD 10/buena), la CD del TS aumentaría en 2, en tanto que contra una márilith (RD 10/buena y hierro frío), la misma CD se incrementaría en 4.

La aptitud desterradora puede activarse tres veces al día.

Las armas de proyectil otorgan esta propiedad a su munición

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *destierro.*

Coste de creación: varía.

DESVANECEDORA

Precio: +8.000 po
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: rápida (orden)

El mango de este arma es transparente, y su pomo o guarda tienen diamantes blancos engarzados.

Un arma desvanecedora te permite viajar cortas distancias de forma instantánea. Una vez al día, tras un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, puedes transferirte a ti y a tu equipo a cualquier punto dentro de un radio de 60' activando el arma. Por lo demás, este movimiento sigue todas las demás limitaciones del conjuro *puerta dimensional* (pág. 277 del *Mdj*).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *puerta dimensional.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

DIMENSIONABLE

Precio: +5.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: rápida (orden)

Este arma presenta una serie de protuberancias decorativas en su empuñadura o mango.

Activar un arma dimensionable cambiará su categoría de tamaño a cualquier otra que desees.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

DISIPADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: gratuita (orden)

Símbolos arcanos recubren este arma, pero muchos están rascados y borrados, ocultando cualquier significado.

Cuando alcanzas a una criatura u objeto con un arma disipadora, puedes activarla para que esta o este sean el objetivo de un efecto de *disipar magia* apuntado (como el conjuro).

Un arma de este tipo funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia.*

Coste de creación: varía.

DISIPADORA MAYOR [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Prerrequisito de sinergia: disipadora

Una fórmula arcana única e increíblemente compleja cubre cada pulgada de este arma, pero profundos tajos y múltiples rascadas la ocultan, como destruyendo su significado a caso hecho.

Esta aptitud funciona como un arma disipadora (ver anteriormente), excepto

que, cuando la activas, la criatura u objeto alcanzados quedan afectados por un *disipar magia mayor* apuntado (como el conjuro).

Un arma disipadora mayor funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia mayor.*

Coste de creación: varía.

DESPLAZADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: rápida (mental)

Aparecen descoloramientos en la superficie de este arma, para desaparecer de forma aleatoria. Una empuñadura muy elaborada contiene una mella del tamaño de un dedo pulgar.

Cuando actives un arma desplazadora, el siguiente ataque con éxito que lleves a cabo antes del final de tu turno hará que tu adversario sea teleportado hasta como máximo 10' en cualquier dirección que elijas (TS de Voluntad [CD 17] niega). No puedes teleportar a un objetivo a un espacio ya ocupado (de intentarlo, fallas automáticamente y desperdicias el efecto).

Las armas de proyectil confieren esta propiedad a su munición.

La aptitud desplazadora funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *teleportar.*

Coste de creación: varía.

DESPLAZADORA MAYOR [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Prerrequisito de sinergia: disterradora

En la superficie de este arma aparecen brillantes descoloramientos, para luego desaparecer de forma aleatoria. Una empuñadura muy elaborada contiene una mella del tamaño de un dedo pulgar bañada en filigrana dorada.

Esta aptitud funciona como un arma desplazadora (ver anteriormente), excepto que el objetivo puede ser teleportado hasta como máximo 30' en cualquier dirección (TS de Voluntad [CD 20] niega).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *teleportar mayor.*

Coste de creación: varía.

DOMINADORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: –

Una única calavera aullante adorna este arma, con ojos de ónice negro en bruto incrustados, que le dan una apariencia desalmada.

Una criatura alcanzada por un arma dominadora queda estremecida durante 1 minuto (TS de Voluntad [CD 16] niega). Este efecto no se apila consigo mismo ni con ningún otro de miedo (por ejemplo, no puede asustar a una criatura ya estremecida). Éste es un efecto enajenador.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo.*

Coste de creación: varía.

EMPALADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo perforante
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: rápida (orden)

Este arma tiene una punta particularmente aguda y fina.

Tres veces al día, puedes activar este arma para realizar el siguiente ataque con ella (de ser llevado a cabo antes del final de tu turno) como uno de toque. Debes declarar que vas a usar esta propiedad antes de efectuar la tirada de ataque. Si esta falla, el uso se pierde.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encontrar el hueco* (CdC).

Coste de creación: varía.

ENERVANTE

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: –

Este arma parece desgastada y su hoja tiene un matiz rojizo, como si estuviera manchada de sangre. Cuatro rubíes de un rojo intenso rodean su pomo de bronce.

Cuando asestas un golpe crítico contra una criatura viva con un arma enervante, esta inflige un nivel negativo a la víctima.

De sobrevivir, el objetivo recuperará los niveles perdidos transcurrida 1 hora. Normalmente, estos tienen una posibilidad de consumir los niveles de una víctima de forma permanente, pero los impuestos por este arma no duran lo suficiente para ello.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación.*

Coste de creación: varía.

ESCONDIDA

Precio: +2.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)

Varios tachones aportan textura a este arma, al igual que diversos goznes y ranuras, aunque ninguno de ellos parece poner obstáculos a su efectividad.

Cuando se activa, un arma escondida se pliega en un fardo más pequeño que tú en dos categorías de tamaño, haciendo que te sea fácil esconderla. Obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Juego de manos para ocultar una de estas armas cuando está doblada (como si fuera una daga).

Una segunda palabra de mando (también una acción rápida) hace que el arma se despliegue hasta su tamaño normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ESCUDADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo ligera
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (orden)

La empuñadura de este arma tiene un guardamanos en forma de escudo.

Un arma escudadora se emplea con más frecuencia como arma de mano torpe. Activar una de estas la transforma en un escudo pesado de acero con el mismo bonificador de mejora que el arma (tanto para la CA como para cuando realices ataques de arremetida con él).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos, escudo.*

Coste de creación: varía.

ESTALLIDO ATURDIDOR (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º



Kukri +1 enervante

Ilustración de W. England

Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: rápida (orden)

Este arma es ancha y pesada en comparación con otras de su clase. Su factura tosca pero sólida sugiere una clara funcionalidad.

Con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito, puedes ordenar a un arma de estallido aturdidor que emita una oleada de energía mágica. A menos que la víctima consiga superar un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 del nivel de tu personaje + tu modificador de Car), quedará aturdida durante 1 asalto.

Esta propiedad puedes utilizarla un número de veces al día igual a 1 + tu bonificador de Carisma (de tener). Una vez la hayas activado, ninguna criatura excepto tú podrá volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo.*
Coste de creación: varía.

ESTALLIDO BRUTAL (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: rápida (orden)

Este arma es más ancha, gruesa y oscura de color que una normal de su clase.

Tras realizar con éxito un ataque cuerpo a cuerpo con un arma de estallido brutal, puedes ordenarle que inicie un intento de embestida contra el objetivo del ataque además de infligir su daño normal. Este intento no provoca ataques de oportunidad y se resuelve utilizando tu tamaño, Fuerza y tus demás características relevantes. De blandir una de estas armas a dos manos, obtienes un +2 a la prueba enfrentada de Fuerza.

Si tienes éxito, la embestida empuja a la criatura afectada hasta la mayor distancia posible permitida por el resultado de la prueba enfrentada, pero tú no sigues a la víctima. El desplazamiento ocasionado por este efecto provoca ataques de oportunidad por parte de otras criaturas como es habitual, pero tú no puedes llevar a cabo ninguno contra la víctima.

La aptitud estallido brutal puede utilizarse un número de veces al día igual a 1 + tu modificador de Con (de ser positivo). Una vez la has activado, ninguna criatura más puede volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *mano forzuda de Bigby.*
Coste de creación: varía.



Una espada larga de estallido brutal

ESTALLIDO DIVINO (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –

Este arma emite un tenue zumbido que suena marcadamente como un coro que canta con lentitud.

Con cada golpe crítico con éxito asestado contra una criatura maligna, un arma de estallido divino descarga un resplandor luminoso que inflige 3d6 puntos de daño al objetivo y lo ciega durante 1 asalto. Superar un TS de Fortaleza (CD 14) niega la ceguera.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino.*
Coste de creación: varía.

ESTALLIDO FUNESTO (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: –

Este arma está rodeada de un sudario de oscuridad.

Siempre que logres asestar un golpe crítico con este arma, la víctima se sumirá en una oleada de oscuridad, haciendo que quede estremecida (sin TS) durante 5 asaltos. Este efecto se activará aunque la criatura golpeada normalmente no sea vulnerable al daño adicional por golpes críticos, pero no se apilará consigo mismo ni con ningún otro de miedo (por ejemplo, no puede asustar a una criatura ya estremecida). Éste es un efecto enajenador.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *miedo.*
Coste de creación: varía.

ESTALLIDO PRISMÁTICO (DE)

Precio: +30.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: –

Este arma sumamente pulida tiene engarzados un rubí, un ópalo de fuego, un topacio amarillo, una esmeralda, un topacio azul, un zafiro y una amatista.

Siempre que asestas un golpe crítico con este arma, surge una luz multicolor de las gemas y cae en cascada por su hoja o extremo, sometiendo a la víctima a un efecto de *rociada prismática* (CD 20; consulta la pág. 286 del *Mdj*). Este efecto se activará aunque el objetivo normalmente sea inmune al daño adicional por golpes críticos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *rociada prismática.*
Coste de creación: 15.000 po, 1.200 PX, 30 días.

ESTALLIDO RALENTIZADOR (DE)

Precio: +5.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Este arma tiene la imagen de un caracol incluida en su empuñadura o mango, y está fría al tacto.

Una gélida aura entumece a la víctima de este arma cuando le alcanzas con ella.

Ilustración de W. England

Siempre que asestes un golpe crítico con una de éstas, el objetivo quedará ralentizado (como por el conjuro *ralentizar*) durante 3 asaltos (un TS de Voluntad [CD 14] niega). Este efecto se activará aunque la víctima normalmente sea inmune al daño adicional por golpes críticos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ralentizar*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

ESTIGIA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: rápida (mental)

Este arma está compuesta de un cristal negro que parece absorber la luz a su alrededor.

Cuando actives un arma estigia, el siguiente ataque que lleves a cabo con éxito antes del final de tu turno infligirá un nivel negativo a la víctima además del daño normal. Este nivel negativo tiene una duración de 10 minutos, por lo que no puede arrojar como resultado la pérdida de nivel permanente.

Un arma de este tipo funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*.

Coste de creación: varía.

ESTRIDENTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar (orden)

Este arma está perforada por numerosos agujeros diminutos que siguen un motivo decorativo. Estos agujeros producen un sonido silbante cuando el aire pasa por ellos.

A una orden, este arma empieza a vibrar ligeramente, aunque en este modo no emite ningún sonido real. Cuando un arma estridente activa asesta un golpe, produce un sonido agudo que inflige 1d4 puntos de daño sónico adicional a la víctima. Este ruido es desagradable, pero no tendrá ningún efecto perjudicial contra cualquier criatura que no sea el objetivo. El arma estridente no causa este daño adicional si el objetivo está dentro del radio de un conjuro *silencio*. Tampoco tiene ningún efecto dañino adicional contra las criaturas que poseen un oído inusualmente delicado, aunque tales criaturas tienden a sentir desagrado por estas armas.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *alarido* o *explosión de sonido*.

Coste de creación: varía.

EXPLOSIÓN PROFANA (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: estándar (orden) y –
Prerrequisito de sinergia: profana

Este arma de hierro negro está decorada con docenas de calaveras de plata. Frases rúnicas describiendo actos viles recorren su hoja o mango, y reluce cuando se la esgrime.

Un arma de explosión profana funciona como una profana (ver más adelante).

Además, libera una explosión de energía negativa cuando asesta con éxito un golpe crítico, infligiendo daño adicional por energía negativa tal y como se indica en la tabla a continuación (este efecto se da incluso si el objetivo normalmente es inmune a estos). Estas armas infligen incluso más daño a los ajenos buenos. El estallido no te daña a ti ni a ninguna criatura excepto el objetivo si eres un muerto viviente; de lo contrario, sufres 1d4 puntos de daño de Constitución (o de Carisma si no tienes puntuación de Con). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Aunque el arma no haya sido activada para que inflija el daño adicional por la aptitud profana, esta seguirá causando este daño anteriormente indicado con un golpe crítico con éxito.

Crítico	Daño adicional	Daño adicional a ajenos buenos
×2	1d10	2d10
×3	2d10	4d10
×4	3d10	6d10

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *infligir heridas críticas*.

Coste de creación: varía.

EXPLOSIÓN PSICOCINÉTICA (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: estándar (orden) y –
Prerrequisito de sinergia: psicocinética

Negra plateada y poderosa, este arma es muy lisa y difícil de agarrar con firmeza.

Este arma funciona como una psicocinética (ver más adelante).

Además, libera una explosión de energía psiónica destructiva al asestar un golpe crítico con éxito, infligiendo daño adicional por fuerza tal y como se indica en la tabla a continuación (este efecto se activará aunque el objetivo normalmente sea inmune al daño adicional por golpes críticos). Este estallido no te daña ni a ti ni a ninguna criatura excepto a la víctima. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Aunque el arma no haya sido activada para que inflija el daño adicional por la aptitud psicocinética, esta seguirá causando este daño anteriormente indicado con un golpe crítico con éxito.

Crítico	Daño adicional extra por Fuerza
×2	1d6
×3	2d6
×4	3d6

Este daño adicional ignora la RD y afecta a las criaturas incorporales, incluso si el ataque normalmente no tendría éxito debido a la posibilidad de fallo por incorporalidad.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de fuerza* (CdC) o *ráfaga conmocionante* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

EXPLOSIÓN SAGRADA (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: sagrada

Este arma plateada está decorada con docenas de soles dorados. Frases rúnicas describiendo variadas hazañas heroicas recorren su hoja o mango, y relucen cuando se la esgrime.

Un arma de explosión sagrada funciona como una sagrada (ver más adelante).

Además, libera una explosión de energía positiva cuando asesta con éxito un golpe crítico, infligiendo daño adicional por energía positiva tal y como se indica en la tabla a continuación (este efecto ocurre incluso si el objetivo es normalmente inmune a estos). Estas armas infligen incluso más daño a los ajenos malignos. El estallido no te daña a ti ni a ninguna criatura excepto el objetivo salvo si eres un muerto viviente; de ser así, sufres 1d4

puntos de daño de Carisma. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Aunque el arma no haya sido activada para que inflija el daño adicional por la aptitud profana, esta seguirá causando este daño anteriormente indicado con un golpe crítico con éxito.

Crítico	Daño adicional	Daño adicional a ajenos malignos
×2	1d10	2d10
×3	2d10	4d10
×4	3d10	6d10

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas críticas.*

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA ÁCIDA [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.°
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: estándar (orden) y –
Prerrequisito de sinergia: corrosiva

La superficie de este arma está mellada y desgastada.

Un arma explosiva ácida actúa como una corrosiva (ver la pág. 32).

Además, el arma rocía a un oponente con ácido de forma automática con un golpe crítico con éxito, infligiendo daño adicional por ácido tal y como se indica en la tabla a continuación. Este ácido no te daña a ti o a ninguna otra criatura excepto a este adversario. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Incluso si el arma no ha sido activada para que inflija los 1d6 puntos de daño adicional por ácido por la aptitud corrosiva, esta seguirá causando este daño anteriormente indicado con un golpe crítico con éxito.

Crítico	Daño adicional por ácido
×2	1d10
×3	2d10
×4	3d10

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf.*

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA DESHIDRATANTE [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12°
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: deshidratante

Parece que a esta quebradiza arma gris se le ha extraído toda la humedad, como si hubiese permanecido enterrada bajo dunas de arenas movedizas durante siglos.

Un arma explosiva deshidratante funciona como una deshidratante (ver anteriormente).

Además, con un golpe crítico con éxito, esta libera una explosión de un estallido deshidratador que inflige daño adicional a las criaturas vivas según se indica en la tabla a continuación (este efecto se activará aunque la víctima normalmente no sea vulnerable al daño adicional por golpes críticos). El daño se determina según el multiplicador de crítico del arma y se dobla contra las plantas, las criaturas vegetales y los elementales con el subtipo agua. Esta explosión no te daña ni a ti ni a ninguna otra criatura excepto el objetivo. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Crítico	Daño adicional	Daño a a plantas/ criaturas vegetales y elementales
×2	1d8	2d8
×3	2d8	4d8
×4	3d8	6d8

Además, el golpe crítico dejará fatigada a la criatura alcanzada durante 8 horas o hasta que beba como mínimo 1 gal. de agua u otro líquido hidratante.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *horrible marchitamiento.*

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA ESTRIDENTE [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.°
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: estridente

Este arma está decorada con grabados de campanillas, címbalos, tambores y otras imágenes asociadas son ruidos fuertes.

Un arma explosiva estridente funciona como una estridente (ver anteriormente).

Además, libera una explosión de energía sónica cuando asesta un golpe crítico con éxito, infligiendo daño sónico adicional tal y como se indica en la tabla a continuación (este efecto ocurre incluso si la víctima es normalmente inmune a estos). El estallido no te daña a ti ni a ninguna criatura excepto el objetivo. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Aunque el arma no haya sido activada para que inflija el daño adicional por la aptitud estridente, esta seguirá causando este daño anteriormente indicado con un golpe crítico con éxito.

Crítico	Daño adicional sónico
×2	1d8
×3	2d8
×4	3d8

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *alarido* o *explosión de sonido.*

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA PARALIZANTE

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.°
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: –

Este arma parece inusualmente recta y rígida. Engarzada en la base de su hoja o en el extremo hay una aventurita sumamente pulida, que reluce con energía propia.

Siempre que asestas un golpe crítico con este arma, una oleada de energía verde sumerge a la víctima, paralizándola durante 1 asalto (TS de Voluntad [CD 17] niega). Este efecto se activará aunque el objetivo normalmente sea inmune al daño adicional por golpes críticos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo.*

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA SACRÍLEGA [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 11.°
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: – y rápida (orden)
Prerrequisito de sinergia: sacrílega

Este arma vil está decorada con púas dentadas, calaveras y otros diseños macabros.

Los personajes que sirven a dioses del asesinato, el conflicto y otros actos viles crean estas armas de pura maldad para sí mismos y otros que comparten sus terri-

bles valores. Un arma explosiva sacrílega funciona como una sacrílega (pág. 225 de la GDM). Esto es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, teniendo éxito en un ataque cuerpo a cuerpo con una de estas armas, puedes ordenarle que emita una explosión de energía sacrílega. Contra un adversario de alineamiento bueno, ésta inflige 3d6 puntos de daño adicional. De ser usada contra un oponente no bueno, no inflige ningún daño adicional, y se gasta ese uso de la aptitud.

Esta propiedad puedes utilizarla un número de veces al día igual a 1 + tu bonificador de Car (de tener). Una vez la hayas activado, ninguna criatura excepto tú podrá volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *azote sacrílego* o *palabra sacrílega*.

Coste de creación: varía.

EXPLOSIVA SAGRADA [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: – y rápida (orden)
Prerrequisito de sinergia: sagrada

Esta elegante arma parece lisa y prístina.

Los personajes que sirven a dioses del valor, el honor y otros nobles principios fabrican estas armas de pura bondad para sí mismos y otros que comparten sus valores. Un arma explosiva sagrada funciona como una sagrada (págs. 225 y 226 de la GDM). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, teniendo éxito en un ataque cuerpo a cuerpo con una de estas armas, puedes ordenarle que emita una explosión de energía sagrada. Contra un adversario maligno, este estallido inflige 3d6 puntos de daño adicional. De ser usada contra un oponente no maligno, no inflige ningún daño adicional, y se gasta ese uso de la aptitud.

Esta propiedad puedes utilizarla un número de veces al día igual a 1 + tu bonificador de Car (de tener). Una vez la hayas activado, ninguna criatura excepto tú podrá volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *castigo divino* o *palabra sagrada*.

Coste de creación: varía.

FOCO NECRÓTICO

Precio: bonif. +3
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: –

Este arma tiene un brillo áureo y una serie de runas doradas taraceadas en azabache por toda su longitud. Su pomo o empuñadura tienen un zafiro negro estrella engarzado.

Un arma de foco necrótico sirve como conducto para tu aptitud sobrenatural de consunción de característica o de energía. Mientras la esgrimes, infliges este tipo de daño o confieres niveles negativos como si estuvieras atacando con armas naturales. De permitirse un TS de contra el efecto, añade el bonificador de mejora del arma a la CD de la salvación.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enervación*, *mano espectral*.

Coste de creación: varía.

FUERZA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma de proyectil
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: –

Este arma parece translúcida, como si su sustancia no fuera totalmente de este mundo.

Un arma de proyectiles con esta aptitud convierte la munición que dispara en ataques de fuerza. Estos proyectiles de fuerza superan la RD de forma automática y no tienen posibilidad de fallo contra los adversarios incorporales, pero no pueden dañar a las criaturas inmunes a los efectos de fuerza. La munición disparada por un arma con esta propiedad inflige el mismo daño que otra normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*.

Coste de creación: varía.

ÍGNARA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –

Diminutas llamas destellan continuamente a lo largo de la superficie de este arma de color rojizo. Su empuñadura tiene motivos decorativos flamígeros taraceados en ámbar.

Un arma ígnara supera automáticamente la RD de cualquier criatura con el subtipo agua, inflingiéndole además 2d6 puntos de daño adicional.

Este tipo de arma también infligirá un nivel negativo a cualquier criatura con el subtipo agua que intente empuñarla, que se mantendrá mientras se siga sosteniendo el arma y desaparecerá cuando se deje esta. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros como *restablecimiento*) mientras se esgrima el arma.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, subtipo fuego.

Coste de creación: varía.

ILUMINADORA

Precio: +500 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –

Un sol radiante con motas de topacio incrustadas relumbra desde este arma.

Cuando se desenvaina, un arma iluminadora resplandece con luz blanca y pura, iluminando un área de 20' de radio y proporcionando luminosidad tenue hasta otros 20' más.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

IMPACTANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma contundente
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –

Este arma parece más pesada que una típica de su tipo, y su extremo o mango tienen un diseño cuadrado.

Un arma impactante dobla el rango de amenaza de una normal de su tipo. Por ejemplo, un bastón impactante tendrá un rango de amenaza de 19-20 y un mangual pesado impactante, uno de 17-20. Este efecto no se apila con ningún otro que aumente el rango de amenaza de crítico de un arma.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma de impacto* (*CdC*).

Coste de creación: varía.

IMPACTO BORROSO (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) ilusión
Activación: rápida (orden)

Este arma es semitransparente, casi como si fuera de cristal, pero es obvio que la factura es más resistente.

Al ser activada, un arma de impacto borroso desaparece parcialmente de la

vista durante 1 asalto, apareciendo tan solo como una vaga silueta (aunque tú, el esgrimidor, puedes verla con normalidad). Cuando atacas, una de estas armas activadas (junto con tu mano y brazo) es percibida por otros como un borrón amorfo, lo que impide que un adversario sepa con exactitud hacia dónde va dirigido el golpe. Tras activar esta propiedad, se considera que tu contrincante está desprevenido contra el primer ataque que realizas con el arma de impacto borroso en el mismo turno que lo haces. Las criaturas que no dependen de la vista para combatir (como las que tienen el rasgo vista ciega) y aquellas que poseen esquiva asombrosa no resultan afectados.

La aptitud de impacto borroso funciona 10 veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contorno borroso.*

Coste de creación: varía.

IMPACTO FANTASMAL (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: fantasmal

Delgados zarcillos de humo blanquecino se surgen lentamente de la superficie de este arma.

Un arma de impacto fantasmal funciona como una fantasmal (pág. 225 de la GDM). Además, los ataques furtivos o los golpes críticos realizados contra muertos vivientes con un arma que posee esta propiedad afectan a estas criaturas como si estuvieran vivas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *matar muertos vivientes.*

Coste de creación: varía.

IMPACTO SOMBRÍO (DE)

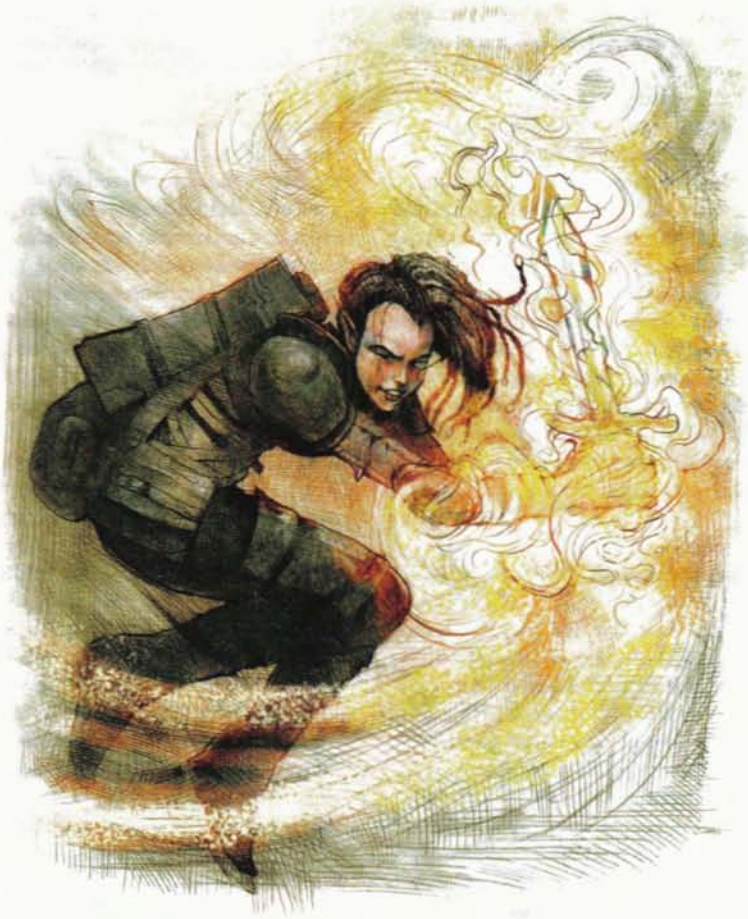
Precio: +5.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) ilusión
Activación: rápida (mental)

Este arma está hecha de un material negro mate, y sus bordes parecen poco definidos.

Un arma de impacto sombrío puede extender su alcance a través de tu sombra para coger a tus enemigos con la guardia baja. Una vez al día, puedes activar la propiedad para añadir 5' al alcance del arma y realizar un único ataque para el que el adversario pierde su bonificador por Destreza a la CA.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *conjuración sombría.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.



Un arma de impacto borroso

Ilustración de M. Faulkner

IMPETUOSA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –

Una ligera vibración recorre este arma, y un sonido apenas audible, como el de un grito de batalla distante, parece resonar desde su interior.

Si entras en furia mientras esgrimes un arma impetuosa, esta aptitud tiene una duración adicional de 3 asaltos. Además, mientras estés en ese estado y esgrimas una de estas armas, obtendrás inmunidad a los efectos de miedo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *quitar miedo.*

Coste de creación: varía.

IMPLACABLE

Precio: bonif. +3
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: –

Este arma tiene un reluciente brillo púrpura.

Cuando un arma implacable inflige daño a una criatura viva, la herida sangra profusamente y la víctima pierde 2 puntos de daño adicional al inicio de tu turno durante los siguientes 5 asaltos. Múltiples heridas se acumulan (una criatura alcanzada tres veces en el mismo asalto sufriría 6 puntos de daño por asalto durante los siguientes 5 asaltos).

La hemorragia puede restañarse con una prueba de Sanar (CD 15) o cualquier efecto que recupere pg (como un *curar heridas leves*). Sin embargo, mientras la herida siga abierta, cualquiera que intente lanzar un sortilegio sobre la víctima que le ayudara a recuperar pg deberá superar una prueba de NL (CD 15).

Un arma implacable se considera adamantina en lo que concierne a superar la RD de las aberraciones.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico.*

Coste de creación: varía.

IRA DIVINA (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: rápida (mental)

Este arma tiene un brillo dorado, y su empuñadura tiene marcada una mano sosteniendo un rayo relampagueante.

Las armas de ira divina son muy apreciadas por los paladines y los clérigos de Heironeous. Siempre que esgrimas una de estas en tu mano, podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes para imbuirla de poder divino durante 1 asalto. De lograr alcanzar a un muerto viviente con tu siguiente ataque con ella, el arma le infligirá 1d6 puntos de daño adicional por punto de bonificador de Carisma que tengas (mínimo 1d6).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz abrasadora*, expulsar muertos vivientes, alineamiento bueno.

Coste de creación: varía.

LIGADURA (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: rápida (orden)

Este arma tiene un trozo de cadena enrollada de forma decorativa alrededor de su empuñadura o extremo.

Cuando actives un arma de ligadura, el siguiente ataque con éxito que realices con ella antes del final de tu turno impedirá que el objetivo pueda utilizar ninguna forma de desplazamiento dimensional, como por el conjuro *ancla dimensional*.

La aptitud de ligadura funciona dos veces al día, y el efecto tiene una duración de 10 minutos.

Las armas de proyectil confieren esta propiedad a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ancla dimensional*.

Coste de creación: varía.

LIGADURA INCORPORAL (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: fantasmal

Este arma tiene un diseño sencillo y parece de un color gris brumoso, aunque el material base utilizado para su fabricación tiene su propio color definido.

Un arma de ligadura incorporal funciona como una fantasmal (pág. 225 de la GDM). Además, cuando alcanza a una criatura incorporal, emite una pulsación de energía gris que ancla temporalmente a la víctima con más firmeza al mundo material. Una de estas criaturas dañada por este arma pierde los beneficios de la posibilidad de fallo por incorporalidad (50%) y su posibilidad de 50% de ignorar los conjuros durante 1 asalto. Sin embargo, conserva el resto de beneficios de la incorporalidad, incluyendo la inmunidad a todas las formas de ataque no mágicas, la capacidad de atravesar objetos sólidos y un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma (de tener).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ancla dimensional*, *desplazamiento de plano*.

Coste de creación: varía.

MANIFESTADORA

Precio: +12.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: gratuita (mental)

Emitiendo poder interior, esta espléndida arma tranquiliza y aclara tus pensamientos.

Cuando manifiestes un poder psiónico, podrás absorber 5 puntos de poder de este arma para hacerlo. Debes usarlos todos para el mismo poder, el cual no puede utilizar puntos procedentes de ninguna otra fuente.

Un arma manifestadora funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cualquier poder psiónico de 3.er nivel.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

METALES (DE LOS)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (orden)

El color y la textura de este arma parecen cambiar con cada instante que pasa.

Cuando activas un arma de los metales, puedes cambiar su composición a adamantina, plata alquímica, hierro frío o acero normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *elaborar*.
Coste de creación: varía.

MUDABLE

Precio: +2.000 po
Aptitud: lanza, lanza corta o lanza larga
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)

Esta lanza parece estar totalmente hecha de un metal con un lustre plateado, y su punta está unida sin ninguna marca a la empuñadura.

Un arma mudable te permite elegir su longitud y apariencia cada vez que atacas con ella. Una vez por asalto, pronunciando la palabra de mando apropiada, puedes convertirla en una lanza, una lanza corta o una lanza larga del tamaño apropiado para ti. Como parte de la misma acción, puedes hacer que su empuñadura y su punta parezcan estar compuestos de cualquier madera, piedra, metal o combinación de estos que desees, y añadir cualquier diseño decorativo que quieras, aunque la composición real de la lanza no cambia.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

MUTILADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Este arma tiene un mango o empuñadura retorcido, y púas a lo largo de su hoja, extremo o punta.

Un arma mutiladora se retuerce y ahonda en la carne de su objetivo, rasgando, desgarrando, haciéndole trizas y magullándola. Siempre que consigas asestar un golpe crítico en este arma, este infligirá cierto daño adicional dependiendo de su multiplicador de crítico.

Multiplicador de crítico	Daño adicional
×2	1d6
×3	2d6
×4	3d6

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura*.

Coste de creación: varía.

OBSTRUCTORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: –

Este arma parece reforzada con hierro frío y lleva engarzados trozos de obsidiana siguiendo un motivo cuadrado.

Un arma obstructora imita el rasgo planario magia obstruida (pág. 150 de la GDM). Cuando la utilizas para golpear a una criatura que usa conjuros o aptitudes sortílegas, estos quedan obstruidos durante 1d6

asaltos. Para lanzar un conjuro obstruido o usar una aptitud sortílega en ese estado, la víctima debe superar una prueba de Conocimiento de conjuros, Inteligencia o Carisma (lo que sea más beneficioso para ella) (CD 15 + nivel del sortilegio). Si la supera, el conjuro funciona con normalidad; de fallar, este no funciona, pero sigue perdiéndose como si lo hubiera hecho.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *campo antimagia.*

Coste de creación: varía.

OLEADA DE ENERGÍA (DE) [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (orden)
Prerrequisito de sinergia: congeladora, corrosiva, electrizante o flamígera

El pomo de este arma tiene un solo diamante que reluce con una luz interior.

Un arma de oleada de energía funciona como una del tipo prerrequisito (congeladora, corrosiva, electrizante o flamígera).

Además, con un ataque cuerpo a cuerpo con éxito con una de estas armas, puedes ordenarle que emita un estallido de energía del mismo tipo que la aptitud prerrequisito, el cual inflige 3d6 puntos de daño adicional al objetivo del ataque. No es necesario que la propiedad de sinergia prerrequisita esté activa para activar esta.

Esta propiedad puedes utilizarla un número de veces al día igual a 1 + tu bonificador de Con (de tener). Una vez la hayas activado, ninguna criatura excepto tú podrá volver a hacerlo hasta el día siguiente.

Un arma puede tener esta aptitud más de una vez, pero solo una por propiedad prerrequisita, y cada activación lleva a cabo un único tipo de estallido. Por ejemplo, podrías tener una *espada larga +1 de oleada corrosiva y flamígera*, y cada activación infligiría o bien 3d6 puntos de daño por ácido u otros tantos por fuego.

Cada diamante dispuesto en el pomo o empuñadura de un arma de oleada de energía emite un color distinto que se corresponde al daño por energía infligido por esta: verde (ácido), amarillo (electricidad), azul (frío) o rojo (fuego).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, conjuro para la aptitud prerrequisito.

Coste de creación: varía.

PARALIZANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) encantamiento
Activación: rápida (orden)

Este arma tiene una serie de estrías paralelas difíciles de ver cerca de su empuñadura.

Cuando se activa un arma paralizante, la próxima vez que impactes a una criatura con el arma antes del final de tu turno debe superar un TS de Voluntad (CD 17) para no quedar paralizada. Cada asalto en su turno, esta tiene derecho a una nueva salvación para liberarse del efecto; de lo contrario, la parálisis tiene una duración de 10 asaltos.

Un arma paralizante funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *inmovilizar monstruo.*

Coste de creación: varía.

PERDICIÓN DE DRAGONES

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)

Este arma tiene grabada una cabeza de dragón cortada.

Cuando blandes un arma perdición de dragones, puedes optar por infligir un ataque de castigo contra cualquier criatura Grande o mayor con el tipo dragón hasta como máximo tres veces al día. Por cada categoría de tamaño del dragón en la que supere la Mediana, el ataque de castigar infligirá 1d6 puntos de daño adicional (+1d6 contra un dragón Grande, +2d6 contra uno Enorme, +3d6 contra uno Gargantuesco y +4d6 contra uno Colosal). Debes declarar el ataque de castigar antes de realizar la tirada de ataque. Si esta falla (o si la criatura a la que golpeas no tiene el tipo dragón), el uso se pierde.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *derrotar al enemigo más grande* (*CdC*).

Coste de creación: varía.

PERDICIÓN PSI

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) adivinación
Activación: –

Este arma extraordinaria tiene engastados fragmentos de cristal púrpura traslúcidos. Detectas un vago aire de amenaza a su alrededor.

Un arma perdición psi está creada para combatir seres psiónicos. Cuando se utiliza contra cualquier criatura con el subtipo psiónica (MPsiE), el bonificador de mejora efectivo es superior en 2 al habitual (por lo que una *espada larga +1 perdición psi* tiene un bonificador de mejora de +3 contra esos adversarios). Además, inflige 2d6 puntos de daño adicional contra todos los enemigos psiónicos.

Estas armas infligen un nivel negativo a cualquier criatura psiónica que intenta esgrimirla. Este nivel negativo se mantendrá mientras el arma siga esgrimiéndose y desaparecerá cuando deje de sostenerse. Este nivel negativo nunca provoca una pérdida real de nivel, pero no podrá ser superado por ningún medio mientras se empuñe el arma.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia* o *doblar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

PIEDRA DE SANGRE (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: gratuita (orden)

La hoja de este arma tiene incrustados cristales rojos dispuestos cuidadosamente, formando intrincados dibujos.

Un arma de piedra de sangre puede almacenar y lanzar un conjuro *toque vampírico* contra una criatura a la que alcanza, como si fuera una almacenaconjuros (págs. 223 y 224 de la GDM). Cualquier sortilegio lanzado por este arma queda potenciado de forma automática (como por la dote Potenciar conjuro). Una de estas armas no puede contener más de uno de estos sortilegios en ningún momento, y ninguno que no sea *toque vampírico.*

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Potenciar conjuro, *toque vampírico.*

Coste de creación: varía.

PODER ARCANO (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arcos (excepto ballestas)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (mental)

Este elegante y flexible arco tiene intrincadas runas talladas por toda su superficie.

Puedes canalizar la energía de tus conjuros arcanos a través de este arco para que las flechas disparadas con él sean más dañinas. Como una acción rápida, puedes sacrificar de tu memoria un conjuro arcano preparado (o un espacio de sortilegio por utilizar, si eres un lanzador de conjuros arcanos espontáneo). Hacer tal cosa añade un bonificador

al daño al siguiente ataque realizado ese mismo turno con el arco de poder arcano igual al nivel del sortilegio sacrificado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica mayor.*

Coste de creación: varía.

PRECISA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma a distancia
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –

Este arma tiene un atisbadero o tubo de observación incluido en el diseño, y su empuñadura tiene engarzado un diamante tallado.

Puedes disparar o arrojar un arma precisa contra un oponente enzarzado en combate cuerpo a cuerpo sin sufrir el penalizador de -4 habitual. Este beneficio no se aplica si ya tienes la dote Disparo preciso.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Disparo preciso.

Coste de creación: varía.

PRECISIÓN MORTAL (DE)

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Este arma parece más fina y elegante que otras de su tipo. Su hoja, punta o extremo reluce como si miles de facetas diminutas reflejaran la luz ambiental.

Un arma de precisión mortal inflige 1d6 puntos de daño adicional siempre que llevas a cabo con éxito un ataque furtivo o un impacto repentino (AvC) con ella. La aptitud no confiere ningún beneficio si no tienes estos rasgos de clase, y su bonificador no aumenta de tener ambos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *afiladura.*

Coste de creación: varía.

PROFANA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: estándar (orden)

Este arma de hierro negro está decorada con una calavera de plata. Una frase rúnica describiendo un acto vil recorre su hoja o mango.

Pronunciando la palabra de mando apropiada, un arma profana queda envuelta en crepitante energía negativa negra. Si no tienes puntuación de Constitución, esta energía no te daña; de lo contrario, sufrirás 1 punto de daño de Con cada asalto que la tengas en la mano. Mientras el efecto esté activo, esto continuará hasta que pronuncies otra palabra de mando para ponerle fin.

Cuando se activa, un arma profana inflige 1d6 puntos de daño adicional a cualquier criatura viva (o 2d6 contra ajenos buenos) si le alcanza. Además, se la considera de alineamiento maligno en lo que respecta a superar la RD.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *infligir heridas leves.*

Coste de creación: varía.

PSICOCINÉTICA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: estándar (orden)

Este arma plateada tiene un suave brillo y es difícil de agarrar con firmeza.

A una orden, un arma psicocinética resplandece con mortífera energía psiónica. Una de estas armas inflige 1d4 puntos de daño adicional con un ataque con éxito, que ignora la RD y que afecta a las criaturas incorporales incluso si el ataque normalmente no tendría éxito debido a la posibilidad de fallo por incorporalidad. La energía no te daña mientras esgrimes el arma.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de fuerza* (CdC) o *ráfaga conmocionante* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

PSÍQUICA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) sin escuela
Activación: –

Este arma tiene una refulgencia interna de luminosidad que varía. Reluce con más fuerza cuando se la acerca a aquellos con capacidad psiónica.

El poder de un arma psíquica depende de su portador. Obtiene un bonificador de mejora basado en la reserva de puntos de poder actual de su esgrimidor, tal y como se indica en la tabla a continuación (este beneficio no se apila con el bonificador de mejora normal del arma). Esta bonificación disminuye (hasta un mínimo de +1) a medida que su usuario gasta puntos de poder, y aumenta siempre que este gana los puntos suficientes (por cualquier medio) para elevar su reserva al siguiente nivel.

Reserva de puntos de poder	Bonificador de mejora
0*	1
01-29	2
30-79	3
80-129	4
130 o más	5

*Incluye a cualquier usuario sin puntos de poder

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *deseo* o *enmendar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

QUEBRANTACONJUROS

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: gratuita (mental)

La imagen de un gran yelmo adorna el extremo de esta imponente arma, inusualmente sólida.

Un arma quebrantaconjuros te permite transferir parte o todos bonificadores de mejora de esta, usándolos como bonificación para tus TS contra conjuros o aptitudes sortílegas. Como una acción gratuita, puedes optar por asignar los bonificadores del arma al inicio de tu turno antes de usarla, y el efecto sobre las salvaciones continúa hasta el inicio de tu siguiente turno.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *resistencia.*

Coste de creación: varía.

QUEBRANTAMANTOS

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –

Crepitante energía translúcida y chispas azules se retuercen con furia en el interior de este arma.

Un arma quebrantamantos daña la RC de un adversario. Cada vez que uno de estos objetos alcance a un oponente que tenga RC, el valor de esta se reducirá en 2 durante 1 asalto. Los penalizadores por varios impactos durante el mismo asalto se apilan. Por ejemplo, si tuvieras éxito en tres ataques en el mismo asalto contra el mismo enemigo, la RC de este se reduciría en 6 hasta el inicio de tu siguiente turno.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *evaluar resistencia a conjuros* (CdC).

Coste de creación: varía.

RESONANTE

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: –

Este arma tiene un pequeño grabado de una campana.

Un arma resonante emite un tañido profundo cada vez que impacta a un objetivo. El sonido se extiende por el campo de batalla y anima a tus aliados. Cada vez que alcances a un enemigo con un arma con esta propiedad, tus aliados (incluyéndote a ti) en un radio de 30' obtendrán un bonificador de moral +1 en sus tiradas de ataque y en las salvaciones contra los efectos de miedo durante 1 asalto,

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bendecir.*

Coste de creación: varía.

REVELADORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –

Un mar de llamas destella desde este arma, pese a que está totalmente fría al tacto.

Cualquier oponente alcanzado por un arma con esta aptitud queda perfilado por llamas mágica, como por el conjuro *fuego feérico*, durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuego feérico.*

Coste de creación: varía.

ROBAILUSIONES [SINERGIA]

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) adivinación
Activación: estándar (orden)
Prerrequisito de sinergia: azote de ilusiones

Este arma de oscuro metal está forjada en hierro negro y adamantita trabajados en un diseño sencillo. Engarzado en su pomo o empuñadura hay un trozo de cuarzo tallado y pulido.

Un arma robailusiones funciona como una azote de ilusiones (ver anteriormente). Además, una de estas armas te permite interrumpir las ilusiones de un oponente y transferirte sus cualidades protectoras a ti mismo. El primer conjuro de ilusión que disipe con su aptitud azote de ilusiones quedará almacenado en su interior de forma automática. Esta propiedad funciona como la almacenaconjuros (págs. 223 y 224 de la GDM), con las siguientes excepciones:

- debe ser un sortilegio de ilusión, pero no tiene por qué ser de 3.er nivel o inferior.
- el conjuro no puede lanzarse sobre el arma; esta solamente puede almacenar aquellos que han sido disipados por la aptitud azote de ilusiones.
- Para activar el sortilegio almacenado, no es necesario que un arma robailusiones alcance a una criatura.

El conjuro almacenado queda conservado exactamente como fue lanzado, con la excepción de que su duración está a todos los efectos detenida en el momento que lo robas. Tan pronto como queda almacenado, eres inmediatamente consciente de sus efectos y de su duración restante, y puedes activarlo en cualquier momento. Puedes elegir un objetivo distinto para afectar con este si lo deseas. Cuando lo activas, la duración empieza a transcurrir de nuevo como si no hubiese pasado ningún tiempo.

Cuando el sortilegio de ilusión almacenado ha sido liberado, no puedes volver a activar la propiedad robailusiones hasta que hayas tenido éxito en disipar otro (utilizando la aptitud azote de ilusiones), el cual quedará almacenado en su interior.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia, visión verdadera.*

Coste de creación: varía.

ROMPEALMAS [SINERGIA]

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) nigromancia
Activación: –
Prerrequisito de sinergia: enervante

Envuelta en motas de oscuridad, este arma tiene el color de un gran moretón.

Este arma funciona como una enervante (ver la pág. 34). Sin embargo, un nivel negativo sufrido por un ataque de un arma rompealmas no desaparece 1 hora después. En vez de ello, transcurridas 24 horas después de haber sido alcanzada, si el nivel o niveles negativos no han sido eliminados, la víctima debe superar un TS de Fortaleza (CD 18) por cada uno de ellos para no perder un nivel de personaje.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *consumir energía.*

Coste de creación: varía.

ROMPECARGAS

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: –

El extremo de este arma está ligeramente redondeado, como el de una lanza de justa.

Cualquier criatura alcanzada por un arma rompecargas debe superar un TS de Fortaleza (CD 14) para no caer al suelo y quedar tumbada.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *atontar monstruo.*

Coste de creación: varía.

ROMPEDORA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –

Decorada con imponentes puños esculpidos, este objeto parece más denso de lo normal.

Un arma rompedora te permite atacar como si tuvieras la dote de Romper arma, e inflige 1d6 puntos de daño adicional en un intento de este.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Romper arma mejorado, *arma de impacto* (CdC) o *arma metafísica* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

ROMPEMENTES

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –

Este arma de coloración rojiza parece absorber la luz y las sensaciones a su alrededor. Sientes su hambre.



Martillo de guerra +1 rompedor

Ilustración de W. England

Cualquier criatura psiónica alcanzada en combate por un arma rompementes pierde tantos puntos de poder como la mitad del daño en pg que inflige en ese impacto. Solamente el daño base del arma contribuye a la pérdida de puntos; cualquier daño adicional por Fuerza u otras fuentes no ocasionan una mayor. Una criatura sin puntos de poder, incluyendo a todas las no psiónicas, debe superar un TS de Voluntad (CD 17) para no sufrir 1 punto de daño a la Sabiduría.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico* o *vampiro psíquico* (MPsiE).

Coste de creación: varía.

SAGRADA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: estándar (orden)

Este arma plateada está adornada con un sol dorado. Una frase rúnica describiendo una hazaña heroica recorre su hoja o mango.

Pronunciando la palabra de mando apropiada, un arma profana queda envuelta en energía positiva luminosa. Si no eres un muerto viviente, esta energía no te daña; de lo contrario, sufrirás 1 punto de daño de Carisma cada asalto que la tengas en la mano. El efecto continuará hasta que pronuncies otra palabra de mando.

Cuando se activa, un arma sagrada inflige 1d6 puntos de daño adicional a cualquier muerto viviente (o 2d6 contra ajenos malignos) si le alcanza. Además, se la considera de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *curar heridas leves.*

Coste de creación: varía.

SIEMPREBRILLANTE

Precio: +2.000 po
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: estándar (orden)

Motas de mármol y perla resplandecen por toda este arma, incrustadas dentro de imágenes de estrellas en explosión y soles radiantes.

Un arma siemprebrillante puede destellar con una luz fulgurante hasta dos veces al día a una orden tuya. Cuando la actives, todas las criaturas que se encuentren a 20' o menos de ti quedarán cegadas durante 1 asalto (TS de Reflejos [CD 14] niega). El usuario no se ve afectado.

Una de estas armas también es inmune al daño por ácido y los efectos oxidantes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz abrasadora.*

Coste de creación: varía.

TÉRRANA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –

Este arma parece haber sido tallada en cristal. Su empuñadura lleva gemas engarzadas siguiendo un diseño circular.

Un arma térrana supera automáticamente la RD de cualquier criatura con el subtipo aire, inflingiéndole además 2d6 puntos de daño adicional.

Este tipo de arma también infligirá un nivel negativo a cualquier criatura con el subtipo aire que intente empuñarla, que se mantendrá mientras se siga sosteniendo el arma y desaparecerá cuando se deje esta. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se esgrima el arma.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, subtipo tierra.

Coste de creación: varía.

TRANSMUTADORA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: –

Este arma de extraña apariencia tiene secciones tanto afiladas como romas. Su pomo o mango tiene un diamante, un trozo de azabache, un zafiro y un rubí engarzados. Además, está taraceado tanto con adamantita como con plata.

Cuando asestes un golpe crítico con éxito con un arma transmutadora contra una criatura que tenga RD, el ataque se resolverá de forma normal. Sin embargo, al inicio de tu siguiente turno, el arma se transformará, adquiriendo las propiedades necesarias para superarla.

Una vez haya cambiado de esta manera, el arma superará el tipo de RD designado durante 10 asaltos, o hasta que golpees a una criatura que tenga un tipo distinto de RD. En este caso, se trasformará del mismo modo para superar esta última. Si el adversario tuviera distintos tipos de RD, el arma los superaría todos. De ganar uno nuevo después de ser alcanzado inicialmente (cambiando de forma, por ejemplo), el arma deberá cambiar de nuevo antes de poder superarlo.

Un arma transmutadota no obtiene ningún otro beneficio de las propiedades que adopta, y siempre inflige daño normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *elaborar.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

TRITURADORA DE CARNE

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo perforante o cortante
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: gratuita (orden)

Al examinarla con detenimiento, este arma parece tener unos pequeños dientes serrados a lo largo de la hoja.

Puedes activar un arma trituradora de carne siempre que inflijas daño con ella a una criatura viva en combate cuerpo a cuerpo. Cuando esto ocurre, sueltas el arma, la cual, animada mágicamente, continúa clavándose en el interior del cuerpo del enemigo. Cada asalto al inicio de tu turno, le inflige daño de forma automática como si hubieses asestado un golpe normal con éxito con ella (incluyendo el daño por el bonificador de mejora del arma, otras aptitudes de esta y tu bonificador de Fuerza normal, pero no el daño adicional por dotes como Ataque poderoso).

La trituración continúa durante 5 asaltos o hasta que alguien desprende el arma; para hacer esto se necesita una acción estándar y (por parte de cualquiera que no seas tú) superar una prueba de Fuerza (CD 20). Al término de la duración, un arma trituradora de carne regresa a tu mano (como la aptitud retornante), aunque no lo hará si una criatura diferente de ti se la ha sacado y sigue sosteniéndola.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar los objetos.*

Coste de creación: varía.

VAMPÍRICA

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –

Unas fauces abiertas con incisivos alargados adornan este arma. Los colmillos relucen húmedos.

Un arma vampírica inflige 1d6 puntos de daño adicional a cualquier criatura viva a la que alcanza, y tú te curas tanto daño como ésta causa.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico.*

Coste de creación: varía.

VENENOSA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 9.°
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: rápida (orden)

Una serpiente tallada se enrolla alrededor de gran parte de este arma, su cuerpo tenso para el ataque.

Cuando se activa, un arma venenosa se cubre a sí misma con un veneno de herida (TS de Fortaleza [CD 14], 1d4 Fue/1d4 Fue), que tiene una duración de 1 minuto o hasta tu siguiente ataque con éxito con ella, lo que suceda antes.

Un arma de este tipo funciona tres veces al día.

Las armas de proyectil confieren esta aptitud a su munición.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno.*

Coste de creación: varía.

VERTEDORA DE MALDICIONES

Precio: bonif. +3
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 11.°
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: –

Un oscuro fulgor apenas perceptible rodea este arma.

Siempre que este arma asesta un golpe crítico contra un adversario, le lanza una maldición que le confiere un penalizadr de -4 a las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidades y de características durante 1 minuto.

Diversos golpes no son acumulativos entre sí.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *lanzar maldición.*

Coste de creación: varía.

VERTIGINOSA

Precio: bonif. +1
Aptitud: arma cuerpo a cuerpo cortante
Nivel de lanzador: 11.°
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: asalto completo (mental)

La empuñadura de este arma está retorcida siguiendo la forma de un sacacorchos, y su hoja es dramáticamente curvada.

Tres veces al día, puedes usar este arma para hacer un ataque giratorio que tiene la posibilidad de impactar a todos los rivales cercanos. En vez de hacer tus ataques normales, llevas a cabo uno cuerpo a cuerpo con tu bonificador de ataque total contra cada uno de los adversarios a los que puedes alcanzar con el arma. Esta aptitud funciona por lo demás como la dote Ataque de torbellino.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar.*

Coste de creación: varía.

VINCULAÁNIMAS

Precio (nivel del objeto): bonif. +1
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 6.°
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (mental)

Este parece un objeto normal de su tipo, excepto por un leve resplandor azul.

Un arma vinculaánimas hace las veces de receptáculo para tu esencia, de forma muy similar a un crisol de almas. Cada punto de esencia invertido en el objeto aumenta su bonificador de mejora a las tiradas de ataque y de daño en 1, hasta como máximo de +3.

Cada arma vinculaánimas tiene una capacidad de esencia. El número máximo de puntos de esencia al que se le pueden invertir es igual a este valor o a tu capacidad normal (consulta la tabla 2–1: capacidad de esencia, en *Magic of Incarnum*, inédito en castellano), lo que sea menor.

Uno de estos objetos tiene una capacidad de esencia de 2.

Vínculo de chakra: un arma vinculaánimas otorga bonificadores cuando se lo vincula a un chakra, tal y como se describe a continuación. Estos efectos funcionan de manera continua, sin que sea necesario activarlos. Para más información al respecto, consulta 'Cómo vincular objetos a los chakras' (*Magic of Incarnum*).

Brazos: vincular un arma vinculaánimas al chakra de tus brazos te otorga un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas realizadas para confirmar críticos con esta.

Frente: vincular el arma vinculaánimas al chakra de tu frente te permite, de fallar un ataque por causa de la ocultación, volver a tirar el porcentaje de la posibilidad de fallo una vez más para comprobar si has tenido éxito realmente. Este beneficio solo puede usarse una vez por asalto.

Manos: vincular el arma vinculaánimas al chakra de tus manos te confiere un bonificador introspectivo de +2 a las pruebas de iniciativa mientras la esgrimes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica*, reserva de esencia 2.

Coste de creación: varía.

VINCULAÁNIMAS MAYOR [SINERGIA]

Precio (nivel del objeto): bonif. +2
Nivel de lanzador: 18.°
Aura: fuerte; (CD 24) transmutación

Toda este arma parece estar compuesta de un material azul, y atraviesa el aire sin ningún esfuerzo.

Esta aptitud funciona como la vinculaánimas (ver más arriba), excepto que una mayor tiene una capacidad de esencia máxima de 4 (en vez de 2), para otorgar un bonificador de mejora a la CA máximo de +5 (en vez de +3).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica*, reserva de esencia 4.

VISTA CIEGA (DE)

Precio: bonif. +2
Aptitud: arma
Nivel de lanzador: 6.°
Aura: moderada; (CD 18) adivinación
Activación: estándar (orden)

La forma de una cabeza de murciélago aullante adorna el extremo de este arma, e imágenes de alas y formas nocturnas revoloteantes recorren su superficie.

Cuando la activas, un arma de vista ciega emite constantemente una letanía de notas susurradas (Escuchar [CD 10]). Mientras sujetes el arma activada, obtendrás vista ciega con un alcance de 30'. Este efecto queda cancelado por conjuros o efectos de *silencio.*

La aptitud de vista ciega funciona tres veces al día, y el efecto tiene una duración de 1 minuto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *ver lo invisible.*

Coste de creación: varía.

ARMAS ESPECÍFICAS

Las siguientes armas normalmente están fabricadas exactamente con las propiedades aquí descritas. Puedes aumentar el bonificador de mejora de estas, o añadir más aptitudes especiales, tal y como harías con cualquier otro objeto.

Las incluidas en esta sección siguen un orden alfabético.

APLASTAENANOS

Precio (nivel del objeto): 9.010 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 8 lb.

Esta enorme gran clava tiene gruesos trozos de metal oxidado sujetando un peso de piedra con púas dispuesto dentro de la nudosa cabeza.

Esta *gran clava adamantina Grande +1* solo podrá ser activada por un esgrimidor que tenga Fuerza 21 o superior y la dote Ataque poderoso.

Cuando la actives, el siguiente ataque que realices con un *aplastaenanos* ese asalto contra un enano, un constructo o una criatura con el subtipo tierra se considerará uno de toque. Además, deberás aceptar como mínimo un penalizador de -5 en esta tirada de ataque usando la dote anteriormente mencionada para poder obtener este beneficio. Este efecto funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*, gigante.

Coste de creación: 6.000 po (más 3.010 po por una gran clava adamantina Grande), 240 PX, 6 días.

ARCO DE LA LUNA INVERNAL [RELIQUIA]



Arco de la luna invernal

Precio (nivel del objeto): 3.400 po (8.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este elegante arco largo compuesto está tallado en serbal y tiene una tracería en plata de diseño elfo. Sus extremos están guarnecidos con plata, y el mango lleva enrollado a su alrededor alambre de metal azul.

Cuando sostienes este arco, funciona como *arco largo compuesto +1* si eres caótico bueno, neutral bueno o caótico neutral. El arma ajusta su cuerda de forma automática, lo que te permite todo tu bonificador de Fuerza al daño en cada flecha que disparas.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, este arco gana las aptitudes de arma congeladora y azote de drow (pág. 224 de la GDM).

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Corellon Larethian y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: Corellon Larethian le dio el *arco de la luna invernal* original al héroe elfo Seskaya hace más de 2.000 años, pero desde entonces sus clérigos han creado varias copias (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *tormenta de hielo, convocar monstruo* I.

Coste de creación: 1.500 po (más 400 po por un arco largo compuesto de gran calidad), 120 PX, 3 días.

ARCO DEL CANTO

Precio (nivel del objeto): 12.330 po (13.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Este arco está hecho de excelente madera y parece ser de diseño élfico.

Este *arco corto +1* combina la música con cada disparo con efectos mortales. En tu turno, podrás gastar un uso diario de tu música de bardo para obtener un bonificador igual al de Carisma a la siguiente tirada de ataque y (de tener éxito) del daño correspondiente que hagas con el arco.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *esculpir sonido*, elfo, música de bardo.

Coste de creación: 6.000 po (más 330 po por un arco corto de gran calidad), 480 PX, 12 días.

BALLESTA CON CUCHILLAS

Precio (nivel del objeto): 4.660 po (9.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: –
Peso: 12 lb.

La parte frontal de esta ballesta pesada tiene encajadas un par de hojas curvas y afiladas. El espacio entre ellas está dispuesto de forma perfecta para permitir el paso sin obstáculo de un virote.

Esta ballesta tiene una estructura excepcionalmente fuerte, con una forma que te permite cogerla y usarla como arma cuerpo a cuerpo. Puedes utilizar una *ballesta con cuchillas* como una *ballesta pesada +1* para llevar a cabo ataques a distancia o como un *hacha de batalla +1* para realizar ataques cuerpo a cuerpo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *barrera de cuchillas.*

Coste de creación: 2.000 po (más 660 po por una ballesta pesada de gran calidad y por un hacha de batalla de gran calidad), 80 PX, 4 días.

BASTÓN DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 24.600 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 4 lb.

Un anillo de flechas rotas ha sido grabado en uno de los extremos de este bastón de metal, mientras que alrededor del otro hay un anillo de calaveras rotas.

Mientras blandes este *bastón +1/+1*, puedes intentar desarmar a tus oponentes como si tuvieras la dote Desarme mejorado.

Además, un *bastón de batalla* tiene tres propiedades que puedes utilizar cuando lo activas.

Durante los siguientes 2 asaltos, el arma desvía automáticamente todos los ataques a distancia por parte de agresores Medianos o más pequeños, así como todos los ataques a distancia creados por conjuros de 2.º nivel o inferior que te tienen como objetivo o a cualquier aliado que está adyacente a ti. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Ambos extremos del bastón obtienen la aptitud veloz (pág. 225 de la GDM) durante 5 asaltos. Esta propiedad funciona una vez al día.

Tu siguiente ataque con el *bastón de batalla* en este turno es un impacto de batalla. Si este alcanza al objetivo, el arma inflige 2d6 puntos de daño adicional, y la víctima queda tumbada y aturdida durante 1 asalto (un TS de Fortaleza [CD 22] niega estos dos últimos efectos). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acelerar, protección contra las flechas, transformación de Tenser.*

Coste de creación: 12.000 po (más 600 por bastón de gran calidad), 960 PX, 24 días.

BASTÓN DEL ROBLE INFLEXIBLE [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.600 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 4 lb.

Este sólido bastón está compuesto de madera viva, como prueban los brotes tiernos y hojas que hay por toda su longitud.

Ilustración de W. England

Un *bastón del roble inflexible* es en realidad un ent ligado a esta forma. Cuando empuñas este arma, ésta funciona como un *bastón +1/+1* si eres neutral, neutral bueno, neutral maligno, legal neutral o caótico neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes ordenarle a este bastón que se convierta en un ent. Esta propiedad funciona como un conjuro *bastón cambiante*, pero el ent es completamente real y puede controlar árboles y hablar con otros seres de su especie. Si el *bastón del roble inflexible* queda reducido a 0 pg o menos, revierte a su forma de arma y no puede usarse de nuevo durante 28 días. Este arma puede adoptar forma de ent siempre que quieras, pero únicamente permanecer así 12 horas totales cada día.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Obad-Hai y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conocimiento: estos bastones, de los que se sabe que existen tres, son ents que han accedido a adoptar la forma de bastón para ayudar a los seguidores de Obad-Hai. Todos ellos sirven voluntariamente durante un año y un día, tras lo cual otro de su especie acepta la responsabilidad (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *bastón cambiante*.

Coste de creación: 2.500 po (más 600 po por bastón de gran calidad), 200 PX, 5 días.

BASTÓN-ARCO

Precio (nivel del objeto): 4.600 po (9.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 4 lb.

Este delgado y flexible bastón tiene una protuberancia en el centro y extremos ahusados.

Activando el *bastón-arco*, puedes convertir este *bastón de gran calidad/+1* en un *arco largo +1*, o viceversa. Ambas versiones del arma funcionan exactamente igual que las armas mágicas normales de dicho tipo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *polimorfar cualquier cosa*.



Bastón del roble inflexible

Coste de creación: 2.000 po (más 600 po por un bastón de gran calidad), 160 PX, 4 días.

CADENA DE OBEDIENCIA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 20.400 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) encantamiento
Activación: –
Peso: 12 lb.

Esta cadena armada está forjada en bandas de metal intercaladas con largas y afiladas puntas de daga.

Los seguidores de Hextor aprecian mucho estas horribles armas para mantener sometidos a sus prisioneros. Una *cadena de obediencia* funciona como una *cadena armada +1 sacrílega* si eres legal maligno, neutral maligno o legal neutral.

Poder de reliquia: pese a su tamaño y lo difícil de su manejo, si has entablado la conexión divina apropiada, puedes esgrimir este arma agarrándola como si fuera una ligera para realizar presas. Si sujetas a tu adversario mientras blandes una de estas armas, este debe superar un TS de Voluntad (CD 22) para no quedar dominado como por el conjuro *dominar monstruo*. Solo puede ser dominada una única criatura al mismo tiempo; de usar este poder sobre una segunda, el primer efecto finaliza.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Hextor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conocimiento: estas armas están forjadas a partir de los grilletes de la fortaleza prisión infernal de Hextor. Las primeras de ellas fueron usadas por los guerreros más fuertes de las hordas de esta deidad para someter a prisioneros cogidos de campos de batalla de los planos Exteriores (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *dominar monstruo*.

Coste de creación: 10.000 po (más 400 po por una cadena armada de gran calidad), 800 PX, 20 días.

CADENA VIVIENTE

Precio (nivel del objeto): 4.325 po (9.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 7.º



Cadena de obediencia

Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 10 lb.

Esta cadena presenta lengüetas de cruel aspecto y afiladas como cuchillas, que parecen retorcerse con vida propia.

Esta *cadena armada +2* se enrolla alrededor de los miembros del objetivo con un ataque con éxito, otorgándote un bonificador +2 a la prueba de Fuerza para realizar un derribo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*.

Coste de creación: 2.000 po (más 325 po por una cadena armada de gran calidad), 160 PX, 4 días.

CETRO CROMÁTICO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 12.308 po (13.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) adivinación/ilusión
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este cetro guarnecido de hierro está coronado por cinco cabezas de dragón, cada una de ellas de un color distinto: negra, azul, verde, roja y blanca. Todas ellas miran hacia fuera, con sus fauces abiertas como si se dispusieran a exhalar.

Cuando esgrimes un *cetro cromático*, este funciona como una *maza de armas +1* con las cualidades corrosiva, congeladora, flamígera o electrizante si eres caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral. Puedes elegir o cambiar la aptitud pronunciando la palabra de mando, pero no puede tener más que una activa en un momento concreto.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, también puedes utilizar las aptitudes sortílegas de

un *cetro cromático*, tal y como se indica en la tabla a continuación. Cada una de ellas puede usarse una vez al día.

Nivel de espacio de conjuro/DG	Aptitudes sortílegas obtenidas
5.º/9	*Muro de hielo* (alcance de 300', cubre hasta 20 casillas de 10') *Plaga de insectos* (alcance de 1.200', crea seis plagas adyacentes)
7.º/13	*Dominar persona* (alcance de 75', TS de Voluntad [CD 20] niega) *Encontrar la senda* (duración 200 minutos) *Velo* (TS de Voluntad [CD 21])

Para usar estas aptitudes sortílegas, debes rendir culto a Tiamat y sacrificar un espacio de conjuros divinos, o tener la dote Creyente auténtico y como mínimo cierto número de DG, tal y como se indica en cada entrada de la tabla.

Conocimiento: el primer *cetro cromático* fue forjado con fuego del mismísimo infierno por los cinco consortes de Tiamat como un regalo a su reina (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, Santificar reliquia, *dominar persona*, *encontrar la senda*, *muro de hielo*, *plaga de insectos*, *velo*.

Coste de creación: 6.000 po (más 308 po por una maza de armas de gran calidad), 480 PX, 12 días.

CETRO DE DESAFÍO

Precio (nivel del objeto): 7.312 po (11.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este cetro blanco de tosca factura se asemeja a un garrote.

En combate, puedes utilizar un *cetro de desafío* como una *maza pesada +1*. Además, a todos los muertos vivientes que se encuentren a 30' o menos de ti mientras sostengas este arma se les tratará como si tuviesen 4 DG menos (mínimo 1 DG) en lo que respecta a las pruebas de expulsar o reprender.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, expulsar o reprender muertos vivientes.

Coste de creación: 3.500 po (más 312 por una maza pesada de gran calidad), 280 PX, 7 días.

CETRO DE GATOS

Precio (nivel del objeto): 10.600 po (13.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación y transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 4 lb.

El extremo de este largo cetro de madera negra tiene el estilizado semblante de un felino de aspecto sabio, sus ojos de gemas verdes reluciendo como si estuviera vivo.

Cuando se sostiene, este *bastón de gran calidad/+1* te otorga visión en la penumbra y un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Una vez al día, puedes activar un *cetro de gatos* para obtener uno de entre dos efectos distintos: este arma crea uno de *trepar cual arácnido* sobre ti con una duración de 50 minutos, u otro de *oscuridad*, con el cetro como objetivo. Tú y cualquiera que lo toquéis podréis ver con normalidad dentro de esta oscuridad.

El cetro también tiene un compartimento secreto (se necesita una prueba con éxito de Buscar [CD 25] para encontrarlo) lo suficientemente grande como para contener un juego de herramientas de ladrón, un rollo de pergamino o cualquier objeto de tamaño similar.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *gracia felina*, *oscuridad*, *trepar cual arácnido*, *visión en la penumbra* (CdC).

Coste de creación: 5.000 po (más 600 po por un bastón de gran calidad), 400 PX, 10 días.



Cetro cromático

Ilustración de W. Reynolds

CETRO DE GOLPE ENERVANTE

Precio (nivel del objeto): 18.312 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) nigromancia
Activación: –
Peso: 8 lb.

Este cetro de roble guarnecido de hierro está ennegrecido y erosionado, pero sigue siendo sólido.

Tallado a partir de madera expuesta al plano de Energía negativa, un *cetro de golpe enervante* funciona como una *maza pesada +1*. Además, cualquier criatura a la que alcance en combate cuerpo a cuerpo sufre un efecto de *infligir heridas leves* (1d8+5 de daño; TS de Voluntad [CD 11] mitad). Si asestas un golpe crítico, el efecto sufrido es un *infligir heridas graves* (3d8+15 de daño; TS de Voluntad [CD 14] mitad).

Cuando usas este cetro en un plano con predominio negativo menor, sus efectos de *infligir* quedan potenciados (como con la dote Potenciar conjuro). Si lo usas en uno con predominio negativo mayor, estos resultan maximizados (como con la dote Maximizar conjuro).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *infligir heridas graves*.

Coste de creación: 9.000 po (más 312 por una maza pesada de gran calidad), 720 PX, 18 días.

CETRO DE LÁTIGOS

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Tiras de cuero negro fuertemente atadas y anudadas dan forma a este corto cetro, lo que permite un fuerte agarre, aunque parece estar incompleto.

Con una orden, a un *cetro de látigos* le crecen zarcillos mágicos de fuerza en un extremo que hacen las veces de látigo. Una vez ha sido activado, este arma funciona como un *látigo +1 danzante* que puede alcanzar a criaturas incorporales como un efecto de fuerza.

Un *cetro de látigos* puede ser activado tres veces al día, y cada una de las activaciones tiene una duración de 10 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *animar los objetos*, *arma espiritual*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CETRO DE LIBERTAD

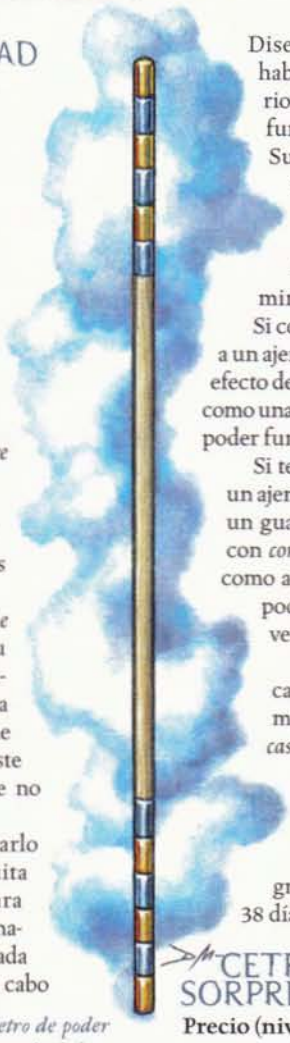
Precio (nivel del objeto): 18.402 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: ver texto
Peso: 6 lb.

Este cetro semejante a una maza tiene un extremo ornamentado en forma de filigrana dorada montada sobre un grueso astil de cobre.

Esta *maza pesada de plata +1* tiene tres propiedades especiales.

Siempre que el *cetro de libertad* permanezca en tu mano, obtendrás un bonificador de moral de +4 a los TS contra los efectos de hechizo o compulsión. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, podrás activarlo como una acción gratuita (mental) a voluntad para infligir daño no letal sin penalizador en tu siguiente tirada de ataque. Antes de llevar a cabo este, deberás decidir si activas este poder o no.



Cetro de poder celestial

En tercer lugar, siempre que alcances con él a una criatura bajo los efectos de un hechizo o una compulsión, podrás activar el cetro como una acción rápida (orden) para realizar una prueba de NL especial (1d20+9) para intentar disiparlo (CD 11 + NL del efecto). Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *romper encantamiento.*

Coste de creación: 9.000 po (más 402 po por una maza pesada plateada de gran calidad), 720 PX, 18 días.

CETRO DE PODER CELESTIAL

Precio (nivel del objeto): 38.600 po (17.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: ver texto
Peso: 5 lb.

Tan largo como un bastón, este cetro está tallado a partir de una sola vara de fresno recta, y adornado con bandas de oro y plata en sus extremos

Diseñado para combatir a los habitantes de los planos Inferiores, un *cetro de poder celestial* funciona como un *bastón +1/+1.* Sus propiedades pueden ser activadas únicamente por personajes no malignos. Este arma tiene dos propiedades que puedes activar en determinadas circunstancias.

Si consigues alcanzar con el cetro a un ajeno maligno, puedes activar un efecto de *castigo divino* centrado en este como una acción inmediata (orden). Este poder funciona tres veces al día.

Si te encuentras a 60' o menos de un ajeno maligno, puedes convocar a un guardinal avoral (como con *convocar monstruo* VII) como acción estándar. Este poder puede usarse una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *castigo divino, convocar monstruo* VII.

Coste de creación: 19.000 po (más 600 po por un bastón de gran calidad), 1.520 PX, 38 días.

CETRO DE SORPRESAS

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) ilusión, transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 2 lb.

Numerosas juntas, bisagras y tornillos cubren este despuntado cetro de metal por otra parte de sencillo aspecto. En un extremo, sobresalen cinco botones negros.

Similar al *cetro de poder señorial,* uno *de sorpresas* tiene poderes tanto de combate como prácticos. Sus botones pueden ser pulsados, individualmente o en varias combinaciones, para hacer que se alargue y que incluso le salga una hoja. Puede ser usado como jabalina, kama, lanza larga, bastón, guadaña, lanza corta, espada corta o lanza. Se le considera un *arma +1* en todas estas formas.

El cetro puede almacenar un mensaje de un máximo de 25 palabras como el conjuro *boca mágica,* reproduciéndolo cuando se cumplen las condiciones desencadenantes (como, por ejemplo, cuando se pronuncia una palabra en concreto). Puedes cambiar el mensaje con una acción estándar, y tú eliges el desencadenante.

Este arma también puede alargarse hasta 60' y soportar hasta 800 lb. sin doblarse.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *boca mágica, levitar, transformar madera.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 9 días.



Ilustración de D. Martin

CETRO DEL BRUJO ARCANO

Precio (nivel del objeto): 8.305 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: – o rápida (mental); ver texto
Peso: 3 lb.

Este sólido cetro de ébano tiene el extremo en forma de una calavera demoniaca astada.

Esta *maza ligera +1* te concede un bonificador profano de +1 a los ataques de toque a distancia mientras lo empuñas. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, un *cetro del brujo arcano* tiene 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas aumentará el daño del siguiente *explosión sobrenatural* (ArC) que lleves a cabo ese mismo asalto.

1 carga: +1d6 de daño.
3 cargas: +2d6 de daño.
5 cargas: +4d6 de daño.

Después de que se agoten las cargas, el cetro seguirá siendo una *maza ligera +1*, pero ya no proporcionará ningún bonificador a los ataques de toque a distancia hasta que las cargas se renueven.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *lanzar maldición*.

Coste de creación: 4.000 po (más 305 po por una maza ligera de gran calidad), 320 PX, 8 días.

Ilustraciones de E. Fiegenschuh y W. England



Cetro del brujo arcano

CETRO DEL SOLITARIO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.305 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) nigromancia
Activación: rápida (orden)
Peso: 5 lb.

Este cetro se asemeja a la pata de una araña gigante, con sus segmentaciones y pelos negros bastos incluidos.

Los *cetros del solitario* normalmente los empuñan algunas sumas sacerdotisas de Lolth. Cuando esgrimes una de estas armas, funciona como una *maza ligera +2* si eres caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes activar el cetro para que inyecte veneno (TS de Fortaleza [CD 20], 2d6 Fue/2d6 Fue) con el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que llevas a cabo con él. Si asestas un golpe crítico, el daño que inflige a la Fuerza (tanto inicial como secundario) se convierte en consunción de esta característica. Esta propiedad funciona cinco veces al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Lolth y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: originalmente, estas armas fueron creadas por Lolth a partir de patas de dranas que pretendieron recuperar su favor (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, Santificar reliquia, *veneno*.

Coste de creación: 4.500 po (más 305 po por una maza ligera de gran calidad), 360 PX, 9 días.

CETRO TENTACULAR

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Tres tentáculos largos de color rojizo surgen del extremo de este cetro de 2' de longitud, retorciéndose sinuosamente.

Cuando se activa, un *cetro tentacular* lleva a cabo tres ataques (uno por tentáculo) contra un único adversario que se encuentra dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo y designado por ti. El arma emplea su propio ataque base (+12) en lugar del tuyo, y cada ataque inflige 6 puntos de daño contundente. El cetro se considera un arma mágica en lo que respecta a superar la RD.

Si los tres tentáculos alcanzan a la misma criatura viva en un asalto, esta queda ralentizada (como por el conjuro *ralentizar*) durante 5 asaltos (TS de Fortaleza [CD 14] niega).

Conocimiento: el secreto de la fabricación el primer *cetro tentacular* fue descubierto a través de visiones de pesadilla otorgadas por el Ojo elemental arcano (una vil y misteriosa entidad divina) a sus seguidores más devotos (Saber [religión] [CD 20]).

Esgrimir uno de estos horribles objetos pronto se convirtió en un símbolo de posición entre los líderes de la secta, lo que condujo a la necesidad de una versión mayor para los seguidores más poderosos del Ojo elemental arcano (Saber [religión] [CD 25]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *animar los objetos, ralentizar, tentáculos negros de Evard*.

Coste de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días.

CETRO TENTACULAR MAYOR

Precio (nivel del objeto): 36.000 po (17.º)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Peso: 6 lb.

Cetro del solitario

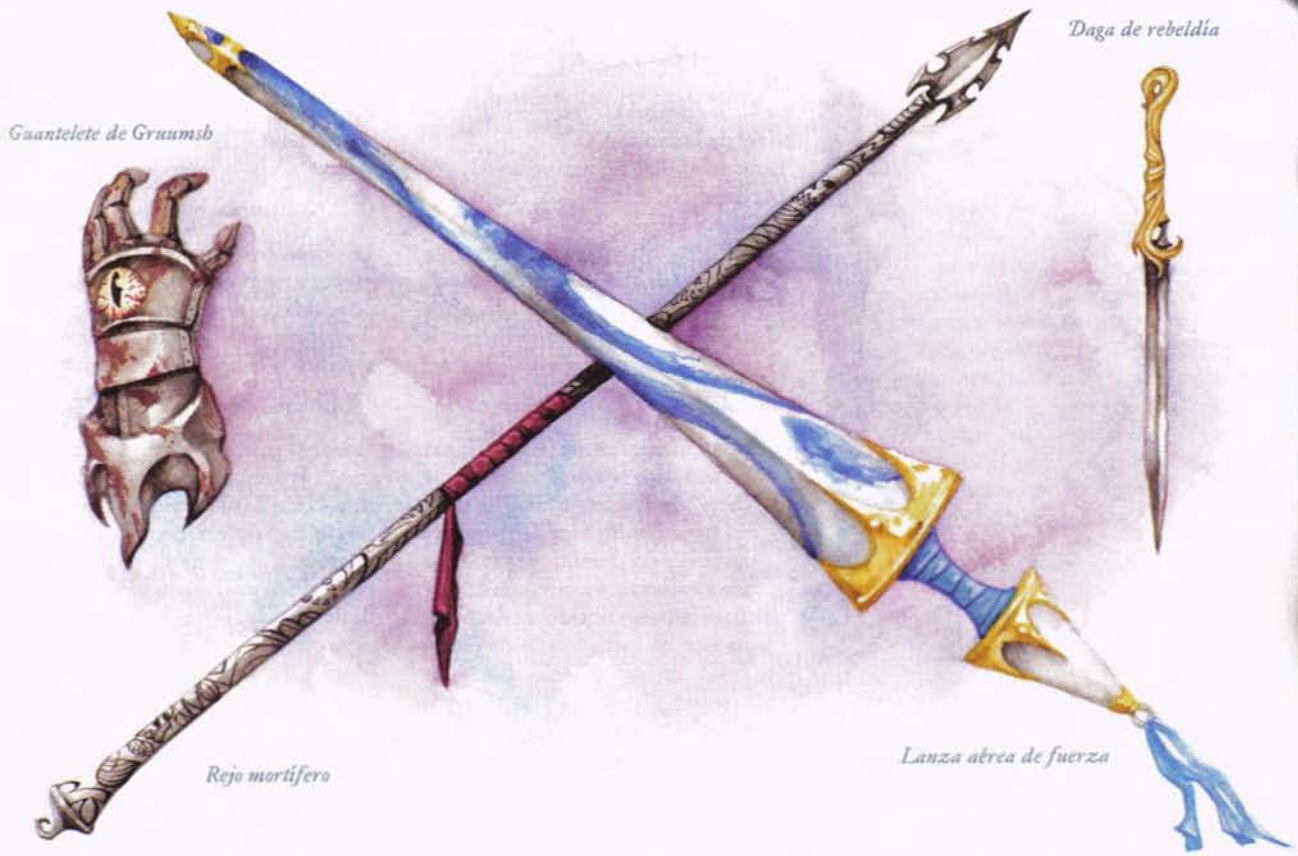


Ilustración de B. Trott

Seis largos tentáculos de color violeta surgen del extremo de este cetro de 2' de longitud, retorciéndose sinuosamente cuando agarras el mango.

Cuando se activa, un *cetro tentacular mayor* lleva a cabo seis ataques (uno por tentáculo) contra un único adversario que se encuentra dentro de tu alcance cuerpo a cuerpo y al que designas. El arma emplea su propio ataque base (+18) en lugar del tuyo, y cada ataque inflige 9 puntos de daño contundente. El cetro se considera un arma mágica en lo que respecta a superar la RD.

Si como mínimo tres tentáculos alcanzan a la misma criatura viva en un asalto, esta queda fatigada (TS de Fortaleza [CD 20] niega); una ya en este estado no sufre ningún efecto adicional. De alcanzar los seis tentáculos a la misma víctima en un mismo asalto, en vez de ello queda agotada (TS de Fortaleza [CD 20] niega).

Conocimiento: consulta la entrada *cetro tentacular*, anteriormente.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar cetro, *animar los objetos, tentáculos negros de Evard, rayo agotador, rayo de fatiga.*

Coste de creación: 18.000 po, 1.440 PX, 36 días.

CUCHILLO METEORÍTICO

Precio (nivel del objeto): 2.802 po (7.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1/2 lb.

Este cuchillo arrojadizo está hecho a partir de un trozo entero de reluciente metal negro.

Este cuchillo funciona como una *daga +1*. Además, un *cuchillo meteorítico* tiene tres cargas, las cuales se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas mejora las propiedades mágicas del arma tal y como se describe a continuación. Los efectos tienen una duración de 1 asalto.

1 carga: la daga obtiene la aptitud retornante.

2 cargas: la daga gana las propiedades retornante y flamígera.

3 cargas: la daga gana las aptitudes retornante y flamígera (pág. 225 de la GDM). Además, si alcanza a una criatura, inflige daño normal y crea una explosión de fuego que inflige 3d6 puntos de daño adicional por fuego al objetivo y a todas las criaturas adyacentes a este (TS de Reflejos [CD 14] mitad).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego, telecinesis.*

Coste de creación: 1.250 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 100 PX, 3 días.

DAGA DE REBELDÍA

Precio (nivel del objeto): 6.302 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta daga ricamente decorada parece ligera, casi frágil, con su estilizada empuñadura de porcelana. Su hoja es larga y delgada, como un diminuto estoque.

Esta *daga +1* te confiere un bonificador de resistencia de +3 a los TS contra los efectos de encantamiento y miedo.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *quitar miedo.*

Coste de creación: 3.000 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 240 PX, 6 días.

DAGA DE RECHAZO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 20.302 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: –; ver texto
Peso: 1 lb.

Esta daga tiene una hoja negra y ondulada, y una empuñadura con un trozo de pirita engastado en ella.

Cuando blandes este arma, funciona como una *daga sacrílega +1*. Al contrario que la mayoría de las reliquias, una *daga de rechazo* funciona para los esgrimidores de cualquier alineamiento, y conservará su inteligencia y poderes básicos de reliquia aunque no hayas entablado la conexión divina apropiada, aunque no te revelará la primera ni ningún uso de estas propiedades para tu beneficio. Sin embargo, a menos que seas neutral, legal maligno, neutral maligno o caótico maligno, la daga te traicionará a la menor oportunidad. Una de estas armas empieza a trabajar contra ti disipando tus conjuros y los de tus aliados de forma subrepticia, dejándote sin la magia de la que dependes para el combate.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una *daga de rechazo* revela su inteligencia (AL NM; Int 18, Sab 10; Car 18; voz, telepatía, visión en la oscuridad hasta 120', sentido ciego y oído; Intimidar 10 rangos para un modificador total de +13, Conocimiento de conjuros 10 rangos para un modificador total de +14, Engañar 10 rangos para un modificador total de +14; puntuación de Ego 26).

Además, puede usar *detectar magia* a voluntad y *disipar magia mayor* una vez al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Vecna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 1 DG. Si sacrificas uno de 8.º nivel (o tienes dicha dote y como mínimo 15 DG), la daga te confiere un efecto de *detectar escudriñamiento* continuo y puede usar *ojo arcano* una vez al día.

Una *daga de rechazo* se lo pasa en grande molestando a los demás lanzadores de conjuros, riéndose y carcajeándose cuando te enfrentas a este tipo de seres. Generalmente, prepara una acción para contrarrestar los sortilegios de estos adversarios con *disipar magia mayor*.

Conocimiento: las cuatro *dagas de rechazo* de las que se sabe en existencia en un principio fueron regalos de Vecna a magos a los que encargó mantener a raya a sus sacerdotes (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *ojo arcano*, *detectar magia*, *detectar escudriñamiento*, *disipar magia mayor*.

Coste de creación: 10.000 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 800 PX, 20 días.



Daga de rechazo

Ilustración de D. Griffith

DAGA ESPECTRAL

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este trozo de hueso amarillento picado y lleno de muescas parece haber sido utilizado en alguna ocasión como la empuñadura de una daga, aunque ahora le falta la hoja.

Cuando agarras la empuñadura de una *daga espectral*, aparece una "hoja" de luz fantasmal. El arma no tiene bonificador de mejora (y no puede ser imbuida de uno). Los ataques llevados a cabo con uno de estos objetos se consideran de toque, pero este no inflige daño de forma normal. En vez de ello, cualquier adversario alcanzado con el arma queda afectado por un conjuro *toque gélido* (TS de Fortaleza [CD 11] parcial, o de Voluntad [CD 11] niega; consulta la pág. 295 del *Mdj*). Una *daga espectral* desaparece si deja tu mano, por lo que no puede utilizarse para llevar a cabo ataques a distancia.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque gélido*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

DESUELLAPIEDRAS

Precio (nivel del objeto): 6.320 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 12 lb.

La mitad de la hoja de esta gran hacha es un filo curvado, mientras que la otra se estrecha en forma de pico afilado. El mango parece estar hecho de granito agrietado.

En manos de un ser que no sea no enano, *desuellapiedras* funciona como una *gran hacha +1*.

En manos de una criatura de esa raza, este arma adquiere la aptitud especial azote (pág. 224 de la GDM) contra los elementales con el subtipo tierra y contra cualquier constructo hecho principalmente de tierra, piedra o metal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformar piedra*.

Coste de creación: 3.000 po (más 320 po por una gran hacha de gran calidad), 240 PX, 6 días.

DIENTE DE ARAÑA

Precio (nivel del objeto): 5.302 po (9.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

De diseño grotesco, esta daga en apariencia orgánica parece estar hecha de capas afiladas de quitina de color negro purpúreo. Siniestros dibujos semejantes a telas de araña cubren su superficie, y la hoja se mueve nerviosamente y se sacude sola de vez en cuando.

Esta *daga +1* atraviesa con rapidez telarañas (mágicas o no) sin quedarse pegada. Como una acción de movimiento, puedes cortar una telaraña que os enmaraña a ti o a otra criatura. Puedes moverte por entre las creadas con un conjuro *telaraña* a la mitad de tu velocidad normal (aunque el arma no evita que te quedes pegado en ninguna de estas). Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Una vez al día, puedes activar un *diente de araña* para que cree una cortina de telas de araña vertical de 10' por 10' que se sostiene sin apoyo alguno. Este telón no bloquea el movimiento, pero proporciona ocultación a las criaturas que se hallan detrás. Cualquiera que toque la cortina hará que se le caiga encima, infligiéndole 2d4 puntos de daño por ácido.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*, *telaraña*.

Coste de creación: 2.500 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 200 PX, 5 días.

EL PUÑO

Precio (nivel del objeto): 7.005 po (11.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) evocación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Miles de eslabones forman este guantelete de cota de malla, sus nudillos acabando en púas melladas y desgastadas por el combate.

Forjado hace largo tiempo por manos enanas, *el puño* es un *guantelete armado adamantino +1*. Mientras lo llevas puesto, quedas protegido contra los conjuros *helar metal* y *calentar metal*. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, una vez al día puedes activar *el puño*. Cuando lo haces, tu siguiente ataque con el guantelete antes del final de tu turno inflige 2d6 puntos de daño adicional, tumba a tu adversario y le aturde durante 1 asalto (un TS de Fortaleza [CD

22] niega los efectos del aturdimiento y quedar tumbado).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *puño cerrado de Bigby, soportar los elementos.*

Coste de creación: 2.000 po (más 3.005 por un guantelete armado adamantino), 160 PX, 4 días.

ENSARTAGNOMOS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.302 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: –
Peso: 4 lb.

Esta lanza tiene una punta de hueso ornamentada y tallada para asemejarse a una calavera con la boca abierta en un grito. Su astil tiene engastadas largas púas, y la base está guarnecida con una punta de metal modelada con la forma de una calavera.



Ensartagnomos

Empuñadas principalmente por héroes kobold, estas lanzas fueron diseñadas para hacer honor a su nombre. Cuando esgrimes una *ensartagnomos*, esta funciona como una *lanza Pequeña +1 azote de gnomos* si eres legal maligno, legal neutral o neutral maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, esta lanza también gana la aptitud sacrílega (pág. 225 de la GDM) y te revela su casi inteligencia y sus poderes. Una *ensartagnomos* se prepara automáticamente contra una carga, atacando e infligiendo doble daño siempre que un enemigo carga contra ti. Este ataque usa tu ataque base mayor y todos los modificadores relevantes, como si estuvieras llevando a cabo un ataque de oportunidad.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kurtulmak y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: las primeras cuatro *ensartagnomos* fueron creadas para los reyes de las tribus kobold más poderosas por armeros que trabajaban conjuntamente con el clero de Kurtulmak. Desde entonces, el secreto de su fabricación ha sido transmitido de padres a hijos, y únicamente lo conoce un puñado de forjadores de armas kobold (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *azote sacrílego.*

Coste de creación: 4.500 po (más 302 po por una lanza de gran calidad), 360 PX, 9 días.

ESPADA DE LA VIRTUD INTACHABLE [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.315 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: –
Peso: 4 lb.

La hoja de esta espada larga dorada tiene engarzados cuatro rubíes tallados en cabujón, y su pomo presenta un sol áureo con un centro de rubí.



Espada de la virtud intachable

Una *espada de la virtud intachable* está diseñada para conceder algo de resistencia contra los hechizos y las compulsiones. Cuando la empuñas, funciona como una *espada larga +1 sagrada* si eres legal bueno, neutral bueno o legal neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada y fallas un TS contra un hechizo o una compulsión por parte de un enemigo mientras esgrimes este arma, eres inmune a sus efectos durante 1d4 asaltos (el DM lo tira en secreto). El hechizo o compulsión no quedan negados durante este tiempo, solamente suprimidos. Cuando este periodo termina, cualquier efecto recibido durante los anteriores asaltos tiene lugar.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Heironeous y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: el gran paladín Tardalius el Decidido, quien se había ganado el favor de Heironeous con su manifiesto valor, encargó cuatro de estas espadas largas a enanos celestiales. Tardalius presentó las espadas a sus cuatro hijos, quienes siguieron sus pasos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *mente en blanco.*

Coste de creación: 4.500 po (más 315 po por una espada larga de gran calidad), 180 PX, 9 días.

Espada de potencia arrolladora



ESPADA DE POTENCIA ARROLLADORA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.350 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: –
Peso: 8 lb.

Este ostentoso espadón está decorado con filigrana dorada, y en su empuñadura hay un gran rubí engastado. A lo largo de su hoja hay una inscripción en dracónico que dice "Tamaño no es igual a fuerza".

Estas espadas fueron diseñadas para matadragones de gran fuerza. Cuando empuñes una *espada de potencia arrolladora*, esta funcionará como un *espadón +1 azote de dragones*, siempre y cuando seas caótico bueno, neutral bueno o caótico neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, eres inmune a la presencia pavorosa de un dragón mientras esgrimes una *espada de potencia arrolladora*. Además, obtienes un bonificador de suerte de +5 en los TS de Reflejos contra el arma de aliento de un dragón.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Kord y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: los sumos sacerdotes de Kord forjaron estos espadones como homenaje al arma de signatura de Kord, Kelmar. Desde su creación, esta deidad

Ilustraciones de W. England y S. Ellis

ha recompensado con una de ellas cada década a un héroe que se ha ganado su favor (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *aura antidragones* (CdC).

Coste de creación: 4.500 po (más 350 po por espadón de gran calidad), 180 PX, 9 días.

ESPADA-ARCO

Precio (nivel del objeto): 6.375 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: 3 lb.

Los extremos de este arco parecen estar hechos de metal afilado, como si hubiese sido fabricado a partir de dos espadas delgadas y flexibles.

Cuando se activa, esta *espada larga +1* se convierte en un *arco largo +1*, o viceversa. Puedes intercambiar ataques de ambos tipos de armas como parte de la misma acción de ataque completo.

En forma de espada, el arma presenta una empuñadura semejante a la de un arco y un pomo que parece el extremo curvado de una de estas armas. En forma de arco, el arma está hecha de metal, y cada extremo de esta se asemeja a la hoja de una espada.

Ambas formas de la *espada-arco* tienen el mismo bonificador de mejora. Este puede aumentarse como si lo hicieras con dos armas por separado (por ejemplo, mejorar una *espada-arco +1* en *espada-arco +2* tiene un precio de 12.000 po, como si lo hicieras con dos armas +1 a +2). A una *espada-arco* se le pueden añadir aptitudes especiales de armas (como flamígera); estas cuestan el doble del precio normal (es decir, como si mejoraras dos armas por separado) y se aplican a ambas formas de ser posible. Si una propiedad no puede aplicarse a ambas (como la vorpalina o la distante), solamente tiene efecto sobre la *espada-arco* cuando está en la forma que cumple los requisitos (por ejemplo, una *espada-arco +1 distante* es un arma distante únicamente en forma de arco). Si una aptitud puede aplicarse al arma solamente en una de sus formas, no cuesta el doble del precio normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto*, elfo.

Coste de creación: 3.000 po (más 375 po por un arco largo de gran calidad), 240 PX, 6 días.

ESPADA-ARCO LIGERA

Precio (nivel del objeto): 6.330 po (10.º)
Peso: 2 lb.

Pequeño y compacto, este arco parece estar hecho de delgado pero sólido metal, lo suficientemente afilado como para rivalizar con las espadas más mortíferas.

Este objeto funciona como una *espada-arco* (ver anteriormente), con la excepción de que sus dos formas son un *arco corto +1* y un *estoque +1*.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto*, elfo.

Coste de creación: 3.000 po (más 330 po por un arco corto de gran calidad), 240 PX, 6 días.

ESPADA-ARCO MAYOR

Precio (nivel del objeto): 6.775 po (11.º)
Peso: 8 lb.

Este enorme arco está totalmente hecho de acero afilado como una cuchilla, pero es obvio que funciona como una poderosa arma a distancia.

Este objeto funciona como una *espada-arco* (ver anteriormente), con la excepción de que sus dos formas son un *arco largo compuesto +1* (bonif. máx. de Fue +4) y un *espadón +1*.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *encoger objeto*, elfo.

Coste de creación: 3.000 po (más 775 po por un arco largo compuesto de gran calidad), 240 PX, 6 días.

ESPADÓN DE LA MANTICORA

Precio (nivel del objeto): 5.350 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: estándar (orden) o asalto completo (orden)
Peso: –

Este espadón tiene una hoja ondulada y una empuñadura de gran tamaño adornada con seis púas.

Los *espadones de la manticora* fueron diseñados para imitar la capacidad de arrojar púas de las criaturas de mismo nombre. Estas armas funcionan como *espadones +1*. Cuando activas uno de estos objetos, puedes lanzar una de las púas (una acción estándar) o las seis (una acción de asalto completo) desde su empuñadura como un ataque a distancia que provoca ataques de oportunidad. Trátalas como armas arrojadizas. Cada una de ellas inflige 1d6 puntos de daño perforante y tiene un incremento de distancia de 20'. Las púas también tienen un bonificador de mejora igual al del arma, y se las considera fabricadas del mismo material y con el mismo alineamiento (de tenerlo) que esta. Estas se convierten en polvo 1 asalto después de haber sido arrojadas desde el arma. Un *espadón de la mantícora* regenera cualquier púa arrojada al amanecer del día siguiente.

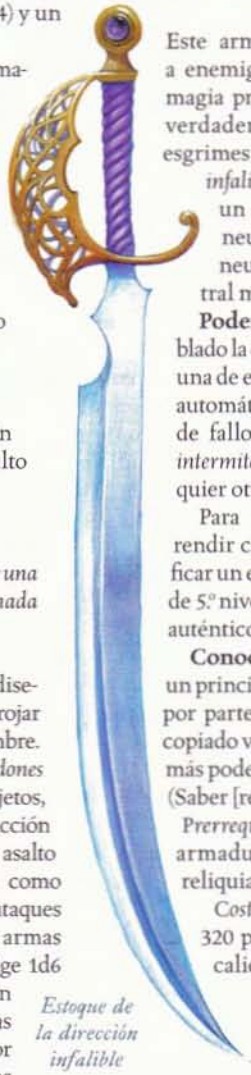
Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*.

Coste de creación: 2.500 po (más 350 po por un espadón de gran calidad), 200 PX, 5 días.

ESTOQUE DE LA DIRECCIÓN INFALIBLE [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.320 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) adivinación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Este estoque tiene una hoja curvada y un guardamanos de delicada filigrana dorada.



Estoque de la dirección infalible

Este arma letal puede encontrar a enemigos ocultos y traspasar la magia protectora que esconde sus verdaderas posiciones. Cuando esgrimes un *estoque de la dirección infalible*, este funciona como un *estoque +1 fantasmal* si eres neutral bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral o neutral maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una de estas armas ignora de forma automática todas las posibilidades de fallo, ya sean por ocultación, *intermitencia*, *desplazamiento* o cualquier otra fuente.

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Fharlanghn y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: este estoque, en un principio un regalo a Fharlanghn por parte de Olidammara, ha sido copiado varias veces por los clérigos más poderosos de la primera deidad (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *visión verdadera*.

Coste de creación: 4.500 po (más 320 po por un estoque de gran calidad), 360 PX, 9 días.

Ilustración de W. England



Tralla de las arenas

Maza de los hijos oscuros

Bastón de batalla

Ilustraciones de B. Trott, D. Griffith y W. England

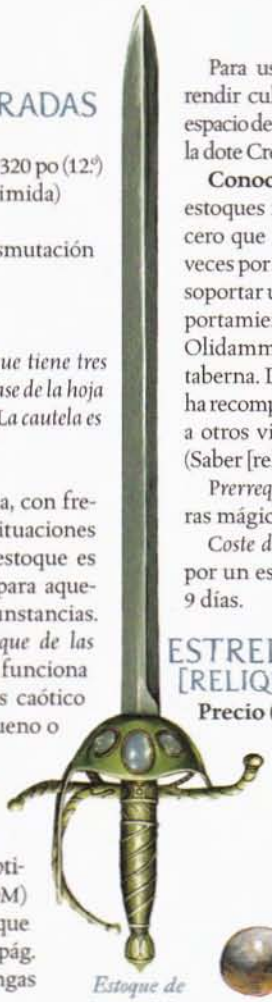
ESTOQUE DE LAS MEDIDAS DESESPERADAS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.320 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

La empuñadura de este estoque tiene tres adularias engarzadas. En la base de la hoja hay una inscripción que dice "La cautela es para los cobardes".

Los que viven de su astucia, con frecuencia se encuentran en situaciones que les sobrepasan. Este estoque es una ayuda incomparable para aquellos en este tipo de circunstancias. Cuando esgrimes un *estoque de las medidas desesperadas*, este funciona como un *estoque +1* si eres caótico neutral, neutral, caótico bueno o caótico maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una de estas armas obtendrá la aptitud afilada (pág. 22 de la GDM) mientras tengas menos pg que tu total normal, y la veloz (pág. 226 de la GDM) cuando tengas menos de la mitad.



Estoque de las medidas desesperadas

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Olidammara y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: el primero de estos estoques fue creado por un pícaro/hechicero que había sido rescatado demasiadas veces por el paladín de su grupo para luego soportar un sermón sobre su errático comportamiento. Se lo dio a una disfrazada Olidammara cuando lo conoció en una taberna. Desde entonces, el Pícaro risueño ha recompensado con uno de estos estoques a otros viajeros cuando se le ha antojado (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *afiladura*.

Coste de creación: 4.500 po (más 320 po por un estoque de gran calidad), 360 PX, 9 días.

ESTRELLA DEL ALBA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.308 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta maza de armas tiene una cabeza adamantina llena de pinchos, y un pomo del mismo metal unido al extremo del astil. Las junturas entre este último y las partes metálicas están decoradas con resplandecientes rubíes tallados en cabujón.

Creada para ayudar a llevar la luz del bien a los lugares de maldad más oscura, la *estrella del alba* es el arma favorita del clero de Pelor. Cuando esgrimes una de estas armas, funciona como una *maza de armas +2* si eres legal bueno, neutral



Estrella del alba



Ilustración de R. Spencer

bueno, caótico bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una *estrella del alba* obtiene la aptitud radiante (pág. 225 de la GDM). Además, si alguna vez se rompe de algún modo, explota e inflige 200 puntos de daño a toda criatura y objeto que se encuentre a 10' o menos, 150 a todo lo que se halle a 20' o menos y 100 a lo que esté dentro de un radio de 30'. Todos los afectados pueden realizar un TS de Reflejos (CD 17) para reducir el daño a la mitad. Tú no resultas dañado por la explosión.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Pelor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conocimiento: solamente se sabe de la existencia de cuatro *estrellas del alba*. Originalmente, fueron regalos de Pelor a cuatro solares que rescataron a uno de sus paladines de Baator (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *explosión solar*.

Coste de creación: 4.500 po (más 308 po por una maza de armas de gran calidad), 360 PX, 9 días.



Filo de rubí

FILO DE RUBÍ [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 20.302 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta daga está tallada de un único trozo de cristal de color rojo oscuro. Tiene una hoja redonda y afilada como una cuchilla, y un segundo extremo también con forma de hoja, aunque es demasiado pequeña para utilizarla como arma. Su diseño ricamente decorado es un tributo a la maestría del tallador de la gema.

Cuando empuñas un *filo de rubí*, este funciona como una *daga axiomática +1* si eres legal maligno, legal neutral, legal bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada y si tienes niveles en una clase que te permite reprender muertos vivientes, tu nivel efectivo en esa se considera superior en 4 en lo relativo a reforzar, reprender o comandar este tipo de criaturas. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes activar un *filo de rubí* para que produzca el efecto de un conjuro *situación* una vez al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Wee Jas y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: la leyenda cuenta que el primero de los *filos de rubí* fue arrancado de las gemas del dobladillo de la toga de Wee Jas. Desde entonces, ciertos sumos sacerdotes han conseguido obtener la habilidad para crearlas (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *ira del orden, situación*.

Coste de creación: 10.000 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 120 PX, 20 días.

FILO PÍCARO

Precio (nivel del objeto): 12.320 po (13.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) ilusión
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

El filo de este elegante estoque parece desaparecer y moverse nerviosamente, haciendo difícil mirarlo directamente y rodeándolo de un borrón de movimiento pese a permanecer totalmente inmóvil.

Cuando activas este *estoque +1*, este te proporciona el efecto del conjuro *intermitencia* durante 6 asaltos. Esto finaliza de manera prematura si dejas de esgrimir el *filo pícaro*. Este efecto puedes usarlo dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *intermitencia*.

Coste de creación: 6.000 po (más 320 po por un estoque de gran calidad), 480 PX, 12 días.

FILO VIPERINO

Precio (nivel del objeto): 6.302 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

A la empuñadura de esta daga se le ha dado forma de serpiente, y la retorcida hoja se asemeja a una lengua imposiblemente larga.

Creada por sectas que veneran a deidades serpentinas, estas *dagas +1* son muy apreciadas por su capacidad de segregar veneno tóxico. Un *filo viperino* tiene 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas envenena la hoja (sin ningún riesgo para ti) para el siguiente ataque que realizas durante este turno. El veneno inflige 1d6 puntos de daño de Constitución (tanto el primario como el secundario). La CD de la salvación depende del número de cargas gastadas:

1 carga: TS de Fortaleza a CD 12.
2 cargas: TS de Fortaleza a CD 15.
3 cargas: TS de Fortaleza a CD 18.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*.

Coste de creación: 3.000 po (más 302 po por una daga de gran calidad), 300 PX, 6 días.

FLAGELO DE DOLOR

Precio (nivel del objeto): 26.320 po (16.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –
Peso: 2 lb.

Las trallas de cuero negro de este terrible flagelo están cubiertas de trozos de alambre oxidado, fragmentos de cristal rojo roto y diminutos colmillos.

Cada vez que este *flagelo +1* asesta un golpe, inflige 1d8 puntos de daño no letal adicional y causa un dolor atroz a la criatura alcanzada. El objetivo sufre un penalizador de -4 a las tiradas de ataque, los TS y las pruebas durante 1d4 asaltos (TS de Fortaleza [CD 17] niega). Varios impactos a la misma criatura no se apilan.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *símbolo de dolor*.

Coste de creación: 13.000 po (más 320 po por un flagelo de gran calidad), 1.040 PX, 26 días.

FLECHA DE MORDEDURA

Precio (nivel del objeto): 506 po (3.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: – (munición)
Peso: –

Esta larga flecha presenta franjas alternas de color rojo, amarillo y negro, similares a las marcas de una serpiente venenosa. En vez de punta, en su extremo lleva atado el colmillo de uno de estos animales pero de tamaño gigantesco.

Esta *flecha +1* inyecta veneno a cualquier criatura a la que alcanza (herida, TS de Fortaleza [CD 16], 1d6 Con/1d6 Con).

Una *flecha de mordedura* también puede ser creada como virote para ballesta por el mismo precio.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *veneno*.

Coste de creación: 250 po (más 6 po por una flecha de gran calidad), 20 PX, 1 día.

FLECHA DE PUNTA ASPERSORA

Precio (nivel del objeto): 306 po (2.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: – (munición)
Peso: –

Esta flecha de madera de secoya tiene un olor acre y está húmeda al tacto.

Una *flecha de punta aspersora* es una flecha normal diseñada para ser disparada contra un punto en el suelo, muro o cualquier superficie lisa. Si alcanzas el área objetivo (trátalo como CA 5), la flecha crea un geiser que salpica ácido. Cada asalto en tu turno (empezando en el que la disparas), esta crea un estallido de ácido de 10' de radio que inflige 2d8 puntos de daño por ácido a todas las criaturas que se hallan en el área (TS de Reflejos [CD 14] mitad). Este efecto tiene una duración de 3 asaltos.

Una *flecha de punta aspersora* puede ser creada en forma de virote por el mismo precio.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *flecha ácida de Melf*.

Coste de creación: 150 po (más 6 po por una flecha de gran calidad), 12 PX, 1 día.



Flecha de punta aspersora

FLECHA RAPAZ [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 6.006 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: – (munición)
Peso: –

Esta flecha está tallada de un trozo recto de fresno y lleva plumas de un ave depredadora. Su punta está curvada en el extremo, como el pico de una rapaz.

Las *flechas rapaces* aprovechan el poder del halcón para ensartar a sus presas. Cuando disparas uno de estos proyectiles, este funciona como una *flecha +1* con una variante de la aptitud retornante si eres neutral bueno, legal bueno, caótico bueno o neutral. Al comienzo del asalto siguiente en el que fue disparada desde un arco, una *flecha rapaz* vuela por el aire y se recoloca de nuevo en el arma desde la que fue disparada. A diferencia de la mayoría de la munición, estos proyectiles nunca quedan destruidos al usarlos.



Flechas de mordedura



Flecha rapaz

Ilustraciones de D. Martin

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una *flecha rapaz* también obtiene la aptitud azote (pág. 224 de la GDM) contra el adversario objetivo. Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Ehlonna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico.

Conocimiento: la primera de estas flechas (se dice que hay cinco de ellas) obtuvieron la condición de reliquias cuando Ehlonna la usó para matar a un dragón verde gran sierpe que estaba sembrando el caos en un bosque ancestral (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *convocar monstruo* I.

Coste de creación: 3.000 po (más 6 po por una flecha de gran calidad), 240 PX, 6 días.

HACHA DE LOS SAQUEADORES DEL MAR

Precio (nivel del objeto): 10.320 po (13.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 12 lb.

La hoja de esta enorme gran hacha se asemeja a una aleta curvada de algún gran pez, y el mango está tallado para parecerse a una larga serie de complejos nudos marineros. El arma huele a salmuera.

Esta *gran hacha +1* te permite flotar sobre el agua, sin importar tu peso. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

También puedes activar un *hacha de los saqueadores del mar* para acceder a propiedades adicionales. Profiriendo el grito de batalla grabado en la empuñadura del arma, tú y todos los aliados que se encuentran a 15' o menos de ti obtenéis un bonificador de moral de +2 a las tiradas de ataque y de daño por arma, los TS y las pruebas de habilidad y de característica durante 1 asalto.

Además, pronunciando la palabra de mando grabada en la hoja, haces que todos los enemigos a menos de 15' queden despavoridos (TS de Voluntad [CD 16] niega) durante 1 asalto.

Cada una de estas aptitudes puede utilizarse una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *heroísmo, miedo.*

Coste de creación: 5.000 po (más 320 po por una gran hacha de gran calidad), 400 PX, 10 días.

HACHA DE VIRTUD ANCESTRAL [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 8.530 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 8 lb.



Un símbolo sagrado de Moradin adorna la ensambladura entre la cabeza y el mango de esta fuerte hacha de guerra adamantina.

Hacha de virtud ancestral

Cuando esgrimes un *hacha de virtud ancestral*, esta funciona como un *hacha de guerra enana adamantina +1 afilada*, si eres legal bueno, legal neutral o neutral bueno. Apreciadas por los fieles del Forjador de almas, estas armas han sido utilizadas durante largo tiempo en la defensa de los territorios enanos.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, un *hacha de virtud ancestral* revela su inteligencia (AL LN; Int 10, Sab 17, Car 17; voz, telepatía, visión en la oscuridad hasta 120' y oído; puntuación de ego 17). Además, puede utilizar *bendecir, curar heridas moderadas* (solamente para el esgrimidor) y *fuego feérico*, cada uno de ellos tres veces al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Moradin y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG. Si sacrificas un espacio de 7.º nivel (o tienes esta dote y como mínimo 13 DG), el arma también puede usar *acelerar* (solamente para el esgrimidor) tres veces al día.

Conocimiento: hace incontables años, uno de los sumos sacerdotes de Moradin se ofreció voluntario para que le ligaran al *hacha de virtud ancestral* original, para que así esta poseyera tanto inteligencia como la naturaleza virtuosa para servir a la deidad. La personalidad de este sacerdote ha sido duplicada en las pocas copias que se han forjado del arma desde entonces. Esta nunca ha revelado el nombre del sacerdote original a ningún esgrimidor, pero, a juzgar por cómo insta constantemente a éste para que ataque a los enemigos de los enanos desde tiempos inmemoriales (trasgoides y gigantes), debe de haber sido sin lugar a dudas un fiero guerrero. El arma disfruta mucho "iluminando a sus objetivos" (*fuego feérico*), "curando heridas de honor" (*curar heridas moderadas*) y concediendo "velocidad divina" (*acelerar*). También juzga a sus portadores según lo bien que se adhieren a la cultura tradicional enana y se rebelará con fuerza contra los que no sean enanos en cuanto la toquen (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *acelerar, afiladura, bendecir, curar heridas moderadas, fuego feérico.*

Coste de creación: 2.500 po (más 3.030 po por un hacha de guerra enana adamantina), 200 PX, 5 días.

HOJA CRISTALINA RESONANTE

Precio (nivel del objeto): 4.310 po (9.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: –
Peso: 4 lb.

La hoja de esta espada larga está creada con cristal violeta aserrado. Cuando la acercas a tu oído, puedes oír un tenue zumbido.

Una *hoja cristaliza resonante* normalmente funciona como una *espada larga +1*, pero está mejorada por tu destreza musical. Si usas tu aptitud de música de bardo mientras la esgrimes, la hoja resuena en armonía, infligiendo daño sónico adicional igual a la mitad de tu nivel de bardo con cada ataque.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, música de bardo.

Coste de creación: 2.000 po (más 310 po por una espada larga de gran calidad), 160 PX, 4 días.

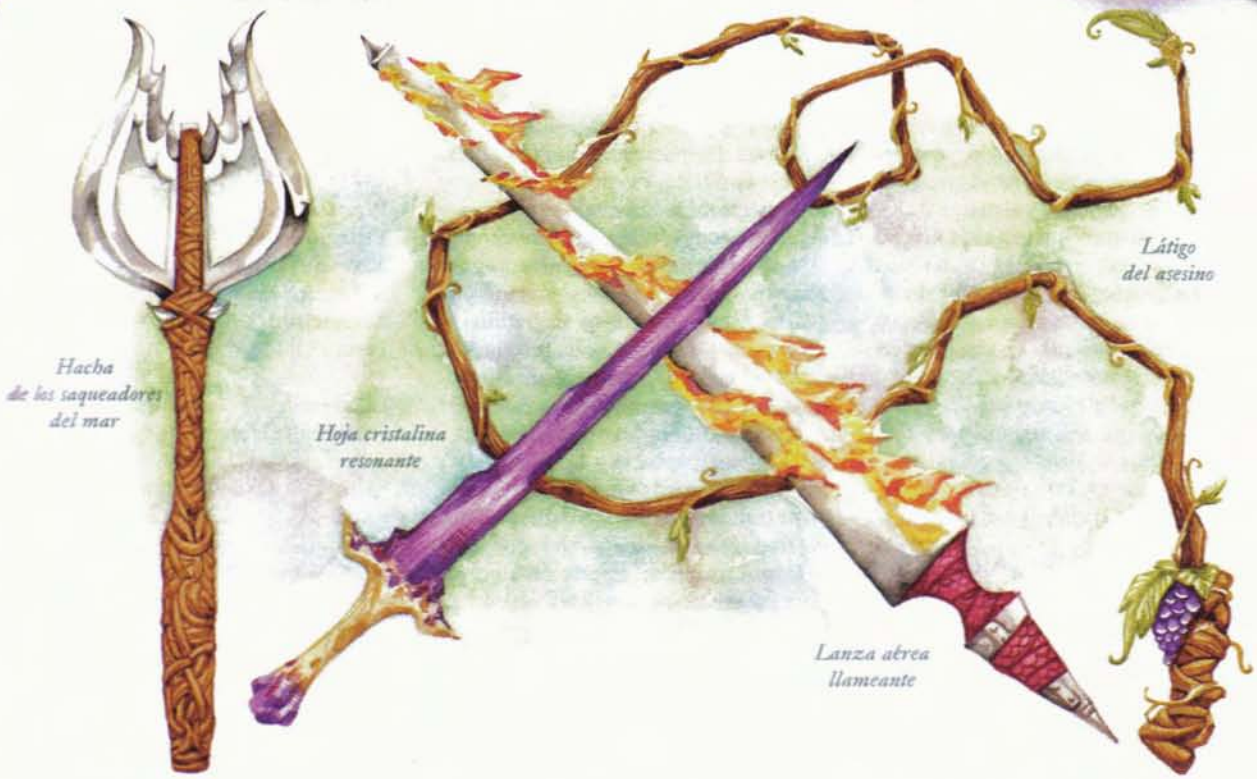
HONDA DE DISPARO ATURDIDOR

Precio (nivel del objeto): 7.800 po (11.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: gratuita (orden)
Peso: –

Esta honda tiene cosidas diminutas imágenes de estilizadas cabezas de toro.

Este arma funciona como una *honda +1*. Tres veces al día, podrás activar una *honda de disparo aturdidor* para que el siguiente adversario al que alcances en tu actual turno se vea obligado a superar un TS de Fortaleza (CD igual al resultado de tu tirada de ataque) para no quedar aturdido durante 1 asalto.

Ilustración de D. Griffith



Ilustraciones de D. Griffith y B. Trott

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *explosión de sonido*.

Coste de creación: 3.750 po (más 300 po por una honda de gran calidad), 300 PX, 8 días.

HONDA EXPLOSIVA

Precio (nivel del objeto): 36.300 po (17.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) evocación
Activación: –
Peso: –

Esta honda está hecha de cuero ennegrecido por el fuego.

Esta *honda +1* imbuye las piedras que lanza con una carga explosiva. Cuando alcances a un objetivo con un piedra disparada por una *honda explosiva*, la primera explotará, infligiendo 2d6 de daño por fuego a la víctima (sin TS). Además, todas las demás criaturas que se encuentren a 10' o menos cuando la piedra explote quedarán engullidas por las llamas y sufrirán 2d6 puntos de daño por fuego (TS de Reflejos [CD 22] niega).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *bola de fuego*.

Coste de creación: 18.000 po (más 300 po por una honda de gran calidad), 1.440 PX, 36 días.

LANZA AÉREA DE FUERZA

Precio (nivel del objeto): 8.310 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 10 lb.

Imágenes de ardientes cometas azules surcan esta delgada lanza de caballería de plata. Cintas azules cuelgan de su empuñadura.

Tres veces al día, puedes ordenar a esta *lanza de caballería +1* que produzca un efecto de *proyectil mágico*, disparando tres de estos con cada uso. Estos proyectiles pueden ser dirigidos contra un máximo de tres objetivos que se hallan a 150' o menos de ti.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *proyectil mágico*.

Coste de creación: 4.000 po (más 310 po por una lanza de caballería de gran calidad), 320 PX, 8 días.

LANZA AÉREA LLAMEANTE

Precio (nivel del objeto): 8.310 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 10 lb.

Llamas rojas y anaranjadas lamen la superficie de esta lanza plateada. El asta está envuelta en tiras de cuero rojo escamoso.

Tres veces al día, puedes ordenar a esta *lanza de caballería +1* que dispare un cono de abrasadoras llamas de 15' desde su punta, infligiendo 5d4 puntos de daño por fuego a los objetivos que estén dentro del área del cono (TS de Reflejos [CD 13] mitad).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *manos ardientes*.

Coste de creación: 4.000 po (más 310 po por una lanza de caballería de gran calidad), 320 PX, 8 días.



Lanza del justo castigo

LANZA DEL JUSTO CASTIGO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 9.302 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 6 lb.

El astil de esta lanza de madera de serbal parece ligeramente curvado, y su base está guarnecida con una punta de flecha metálica.

A las *lanzas del justo castigo* se las conoce generalmente como los instrumentos de la ira de Gruumsh. Cuando empuñas una de ellas, esta funciona como una *lanza +1 retornante* si eres caótico maligno, caótico neutral o neutral maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, obtienes un modificador de moral de +2 a tus tiradas de ataque y de daño realizadas con una *lanza del justo castigo* contra cualquier enemigo que te ha infligido daño en el asalto anterior. Contra un

adversario que te asestó un golpe crítico en el asalto anterior, la lanza también gana la aptitud afilada (pág. 223 de la GDM).

Para usar esta reliquia, debes rendir culto a Gruumsh y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.o nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: una vez cada mucho tiempo, Gruumsh arroja una lanza a uno de sus clérigos que le haya hecho enfadar. Si ese clérigo expía la trasgresión y conserva el arma, esta se convierte en una *lanza del justo castigo* (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *poder de la justicia.*

Coste de creación: 4.500 po (más 302 po por una lanza de gran calidad), 180 PX, 9 días.

LÁTIGO DEL ASESINO

Precio (nivel del objeto): 5.301 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Aunque esto no parece ser más que una enmarañada enredadera de hojas alargadas, un extremo ha sido firmemente anudado formando un mango semejante al de un látigo.

Dos veces al día, puedes activar este *látigo +1* después de alcanzar con éxito a una criatura de tamaño Mediano o más pequeña que está sobre el suelo. Esto hace que surjan zarcillos de vegetación de éste, enmarañando al objetivo e infligiéndole 2d6 puntos de daño cada asalto. Este efecto tiene una duración de 3 asaltos o hasta que la criatura afectada escapa de los zarcillos (una prueba de Fuerza o de Escapismo [CD 20 para ambas], realizadas como una acción de asalto completo).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *enmarañar.*

Coste de creación: 2.500 po (más 301 po por un látigo de gran calidad), 200 PX, 5 días.

LÁTIGO DE AGUA

Precio (nivel del objeto): 20.301 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Esta extraña arma parece no tanto un látigo tradicional como un tubo de agua, afilándose cada vez más hasta la agudeza de un carámbano en uno de sus extremos. El mango está hecho a partir de un fragmento de cristal azul claro.

Este *látigo +1* reluce y se ondula con gracia engañosa cuando se lo empuña. A diferencia de uno normal, un *látigo de agua* inflige daño letal y puede afectar a criaturas que llevan armadura. Además, cuando esgrimes una de estas armas, es difícil que te desarmen. De quitártela de la mano, fluirá de vuelta a esta de inmediato en el inicio de tu siguiente turno (aunque lo haya agarrado alguien) siempre y cuando se encuentre a 30' o menos de ti. Esto no requiere ninguna acción por tu parte. Además, sacar un *látigo de agua* siempre es una acción gratuita.

Hay tanto elementales de fuego como de agua ligados al interior de un *látigo de agua*, lo que le permite emanar cualquiera de las dos aptitudes de energía, flamígera o congeladora (págs. 224 y 225 de la GDM). Eliges la propiedad cuando activas el arma, y esta inflige 1d6 puntos de daño adicional del tipo apropiado (fuego o frío).

Conocimiento: el primer *látigo de agua* fue creado por un druida sajuaguín llamado Ak'ah'eck, quien vagaba por los límites de un gran arrecife hace una década (Saber [historia] [CD 20]).

Ak'ah'eck disfrutaba atacando a la gente desprevenida que navegaba hacia el sur para comerciar con otros sajuaguín. Era famoso por el truco de enmarañar a sus víctimas cerca de la barandilla de las naves que pasaban cerca durante la noche, y luego arrojarlas por la borda antes de que pudieran dar la alarma (Saber [historia] [CD 30]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos.*

Coste de creación: 10.000 (más 301 po por un látigo de gran calidad), 800 PX, 20 días.

LÁTIGO DE TELARAÑA

Precio (nivel del objeto): 6.301 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Complejas hebras de telaraña trenzadas juntas fuertemente componen este inusual látigo. Diminutas formas negras con varias patas corretean arriba y abajo por toda su longitud, ocultándose entre sus incontables nudos.

Cuando alcanzas a una criatura con este *látigo +1* puedes activarlo para que se envuelva alrededor del objetivo en una telaraña de duros filamentos semejantes al cuero. La víctima queda enmarañada como por una red (pág. 121 del *Mdj*) durante 3 asaltos o hasta que escapa. Diversos impactos con éxito por parte de un *látigo de telaraña* no se acumulan.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *telaraña.*

Coste de creación: 3.000 po (más 301 po por un látigo de gran calidad), 240 PX, 6 días.

MARTILLO DE GALEB DUHR

Precio (nivel del objeto): 5.312 po (10.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –
Peso: 15 lb.

La cabeza de este enorme martillo de guerra está hecha de roca viviente.

Un *martillo de galeb duhr* funciona como un *martillo de guerra +1*. Además, si tienes el rasgo racial cantería, este obtiene una aptitud adicional. Siempre que asestes un golpe crítico con una de estas armas contra una criatura que esté de pie sobre el suelo, la superficie sobre la que se encuentre esta intentará inmovilizarla. Durante 5 asaltos, la velocidad de la víctima se reducirá a 5' y sufrirá un -2 a las tiradas de ataque y a la CA.

Conocimiento: los galeb duhr son enigmáticas y taciturnas criaturas de piedra. Una de estas armas es en realidad la forma naciente de una de ellas, aún no inteligente, que ha sido otorgada como regalo por los padres del clan a ciertos enanos y amigos de la tierra para que actúe como arma viviente contra los enemigos comunes. Alguien que esgrima un *martillo de galeb duhr* sin el permiso del creador del mismo se enfrentará a la posibilidad de que le den caza y le aplasten (Saber [arcano] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *transformar piedra.*

Coste de creación: 2.500 po (más 312 po por un martillo de guerra de gran calidad), 200 PX, 5 días.

MARTILLO GANCHUDO DEL FUEGO DEL HOGAR [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.120 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: –

Los extremos metálicos de este martillo ganchudo gnómico resplandecen con una tonalidad vagamente rojiza. Su mango está decorado con gemas en bruto.

Estas armas fueron creadas para ayudar a los gnomos a defender sus territorios. Mientras esgrimes un *martillo ganchudo del fuego del hogar*, este funciona como un *martillo ganchudo gnomo +1/+1* si eres neutral



Martillo ganchudo del fuego del hogar

bueno, neutral, caótico bueno o legal bueno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, los dos extremos de este arma también tienen la aptitud flamígera (pág. 225 de la GDM). Además, tu *martillo ganchudo del fuego del hogar* inflige automáticamente 1d6 puntos de daño por fuego cada asalto a cualquier kobold o trasgoide lo suficientemente desafortunado como para agarrarlo.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Garl del Oro luminoso y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG. Si sacrificas uno de 5.º nivel, o tienes dicha dote y como mínimo 9 DG, ambos extremos tienen la aptitud explosiva ígnea (pág. 225 de la GDM).

Conocimiento: se dice que Garl del Oro luminoso dio una de estas armas a cada una de 12 familias nobles gnomas hace muchos siglos. Se cree que quedan ocho de ellas entre los gnomos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *descarga flamígera*.

Coste de creación: 2.250 po (más 620 po por un pico ganchudo de gran calidad/gran calidad), 180 PX, 5 días.

MAZA DE ARMAS DE MUCHAS FORMAS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 7.308 po (11.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) nigromancia
Activación: rápida (orden)
Peso: 6 lb.

Esta severa maza de armas reluce con una extraña luz azul en todo momento, y su forma parece inestable.

Se dice que estas mazas de armas han sido bañadas en la sangre de criaturas de todos los planos conocidos de la Gran rueda. Cuando la activas, la *maza de armas de muchas formas* funciona como una *maza de armas +1* si eres caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral. Además, este arma supera la RD como si poseyera los cuatro descriptores de alineamiento (buena, caótica, legal y maligna).

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes ordenar a una *maza de armas de muchas formas* que mute durante 6 asaltos, adoptando una forma y aptitud de arma distinta cada asalto, tal y como se indica en la tabla a continuación. El arma conserva su bonificador de mejora sin importar su forma.

Maza de armas de muchas formas



Asalto	Arma y aptitud especial*
1	*maza de armas cruel*
2	*lanza corta explosiva ígnea*
3	maza de armas anárquica
4	*hacha de batalla hiriente*
5	*maza de armas sacrílega*
6	*espada larga vorpalina*

*Consulta las páginas 223 a 226 de la *GDM* para más detalles sobre estas aptitudes.

Después del 6.º asalto, la *maza de armas de muchas formas* se convierte de nuevo en *una maza de armas +1* hasta que vuelves a pronunciar la palabra de mando. Esta propiedad funciona cinco veces al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Erythnul y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: las seis *mazas de armas de muchas formas* originales fueron arrebatadas a campeones derrotados de los planos Superiores. El dios Erythnul las bañó en la sangre de sus vencidos propietarios y les confirió parte de su esencia caótica antes de distribuirlas entre sus propios campeones (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *círculo de muerte*.

Coste de creación: 3.500 po (más 308 po por una maza de armas de gran calidad), 280 PX, 7 días.

MAZA DE LOS HIJOS OSCUROS

Precio (nivel del objeto): 8.012 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: –
Peso: 8 lb.

El metal ennegrecido del mango de esta maza pesada se asemeja a un fémur humano descarnado. Su cabeza tiene la forma de una calavera con tres rostros esqueléticos aullantes, cada uno gritando en una dirección distinta.

Esta *maza pesada adamantina +1* te confiere un bonificador profano de +1 a los intentos de reprender muertos vivientes. También hace que se te considere superior en dos niveles en lo relativo a determinar cuántos DG de este tipo de criaturas puedes reprender.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *reanimar a los muertos*.

Coste de creación: 2.500 po (más 3.012 por una maza pesada adamantina), 200 PX, 5 días.

MAZO QUE NUNCA OLVIDA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 20.312 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) adivinación
Activación: –; ver texto
Peso: 8 lb.

Esta maza pesada tiene una cabeza de hierro con rebordes y un grueso mango de madera envuelto en tiras de cuero. En su base hay la representación de un severo rostro barbudo intrincadamente grabada en metal.

Este arma fue creada para ayudar a los seguidores de San Cuthbert a vengar actos injustos. Cuando esgrimes un *mazo que*

Ilustraciones de W. England

nunca olvida, funciona como una *maza pesada +1 axiomática* si eres legal neutral, legal bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, este arma revela su inteligencia (AL LN; Int 16, Sab 10, Car 16; voz [abisal, celestial, común e infernal]; visión en la oscuridad hasta 60' y oído; Intimidar 10 rangos para un modificador total de +13; puntuación de Ego 16). Además, la maza puede producir un efecto de *curar heridas moderadas* tres veces al día.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a San Cuthbert y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG. Si sacrificas uno de 7.º nivel (o tienes dicha dote y como mínimo 13 DG), el mazo también recuerda qué adversarios te han golpeado y luego les inflige daño adicional en venganza. Si un enemigo te golpea con un arma (incluida una natural), a partir de entonces el mazo tiene un bonificador de mejora de +2 adicional que se añade al normal contra este. También inflige 2d6 puntos de daño adicional contra dicho oponente. Ningún disfraz o aptitud cambiaformas puede protegerle contra esta propiedad.



Mazo que nunca olvida

Un *mazo que nunca olvida* habla poco, excepto en combate, durante el cual te recuerda a voz en grito las transgresiones de cada enemigo, tanto si las ha visto personalmente ("ese osgo hirió muy gravemente a Lidda") como si las supone basándose en el tipo de criatura ("ese súcubo probablemente haya tentado a muchos hombres buenos hacia el mal"). Las imprecaciones de una de estas armas se consideran intentos de desmoralizar a un oponente con la habilidad Intimidar (pág. 76 del *Mdj*). A no ser que esté curándote, el mazo tratará de desmoralizar a un adversario en todos los asaltos durante tu turno.

Conocimiento: el primer *mazo que nunca olvida* fue creado por un maestro armero cuya ciudad estaba plagada de cambiaformas que atacaban a sus ciudadanos, desapareciendo luego entre el gentío. Un grupo selecto de guardias de la ciudad, armados con los mazos, rápidamente distinguieron a los culpables de entre los inocentes y restauraron el orden. Después de eso, las armas fueron donadas a la Iglesia de San Cuthbert (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Santificar reliquia, *curar heridas moderadas*, *visión verdadera*.

Coste de creación: 10.000 po (más 312 por una maza pesada de gran calidad), 800 PX, 20 días.

Ilustración de W. England

PICO PERFORANTE

Precio (nivel del objeto): 9.308 po (12.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: 6 lb.

Los extremos de este pico pesado se afilan hasta puntas semejantes a agujas. La imagen estilizada de un severo enano barbudo resplandece en el centro del arma.



Pico perforante

Tres veces al día, puedes tocar cualquier objeto creado de fuerza (como una *mano forzuda de Bigby* o un *muro de fuerza*) con este *pico pesado +1*. Trata esto como un ataque de toque contra la CA de toque proporcionada por el conjuro o contra CA 0, de no indicar ninguna. Un ataque de toque con éxito destruye el objeto como si hubieses lanzado un *desintegrar* contra él.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*.

Coste de creación: 4.500 po (más 308 po por un pico de gran calidad), 360 PX, 9 días.

RED FANTASMAL

Precio (nivel del objeto): 8.320 po (11.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta red tan fina como una tela de araña tiene un brillo iridiscente.

Puedes arrojar este objeto como una red normal, con la salvedad de que afecta únicamente a criaturas incorporales. Si una *red fantasmal* alcanza a un objetivo de este tipo, se le considera corporal en lo que respecta a infligirle daño con ataques físicos o mágicos (aunque el arma no lo enmaraña). Puede ser alcanzado con armas normales (aunque su RD normal, de tener alguna, se sigue aplicando) y el 50% de posibilidad de que ignore el daño de origen corporal no se aplica. Una criatura atrapada en una *red fantasmal* tampoco puede volverse etérea (o, si lo hizo en el plano Etéreo, regresar al Material). La víctima conserva el resto de sus aptitudes especiales y puede escapar de la red con una prueba de Escapismo (CD 20) con una acción de asalto completo. Sin embargo, una *red fantasmal* no puede romperse con una prueba de Fuerza como una normal.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *trampa fantasmal* (*CdC*).

Coste de creación: 4.000 po (más 320 po por una red de gran calidad), 320 PX, 8 días.

REJO MORTÍFERO

Precio (nivel del objeto): 6.304 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: gratuita (orden)
Peso: 6 lb.

Esta larga lanza de hierro forjado es claramente capaz de infligir heridas devastadoras. Runas rituales de muerte ennegrecidas aparecen a lo largo de su astil.

Un *rejo mortífero* te permite absorber la energía vital de una víctima moribunda, confiriéndote vitalidad temporal. Funciona como una *lanza de hierro frío +1*, pero siempre que reduzcas a una criatura viva a -1 pg o menos con un ataque cuerpo a cuerpo con este arma, podrás activarla para obtener 1d8 pg temporales y un bonificador de moral de +2 a las tiradas de daño. Estos beneficios tienen una duración de 1 hora; varios usos de la lanza no se apilan. El arma puede activarse tres veces al día.

Si también llevas un objeto mágico que otorga un bonificador a tu puntuación de Carisma, puedes sumar este a los pg temporales conferidos por la lanza.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *campanas fúnebres*, *arma mágica*.

Coste de creación: 2.000 po (más 304 po por una lanza de hierro frío de gran calidad, más 2.000 po por la mejora de hierro frío), 160 PX, 4 días

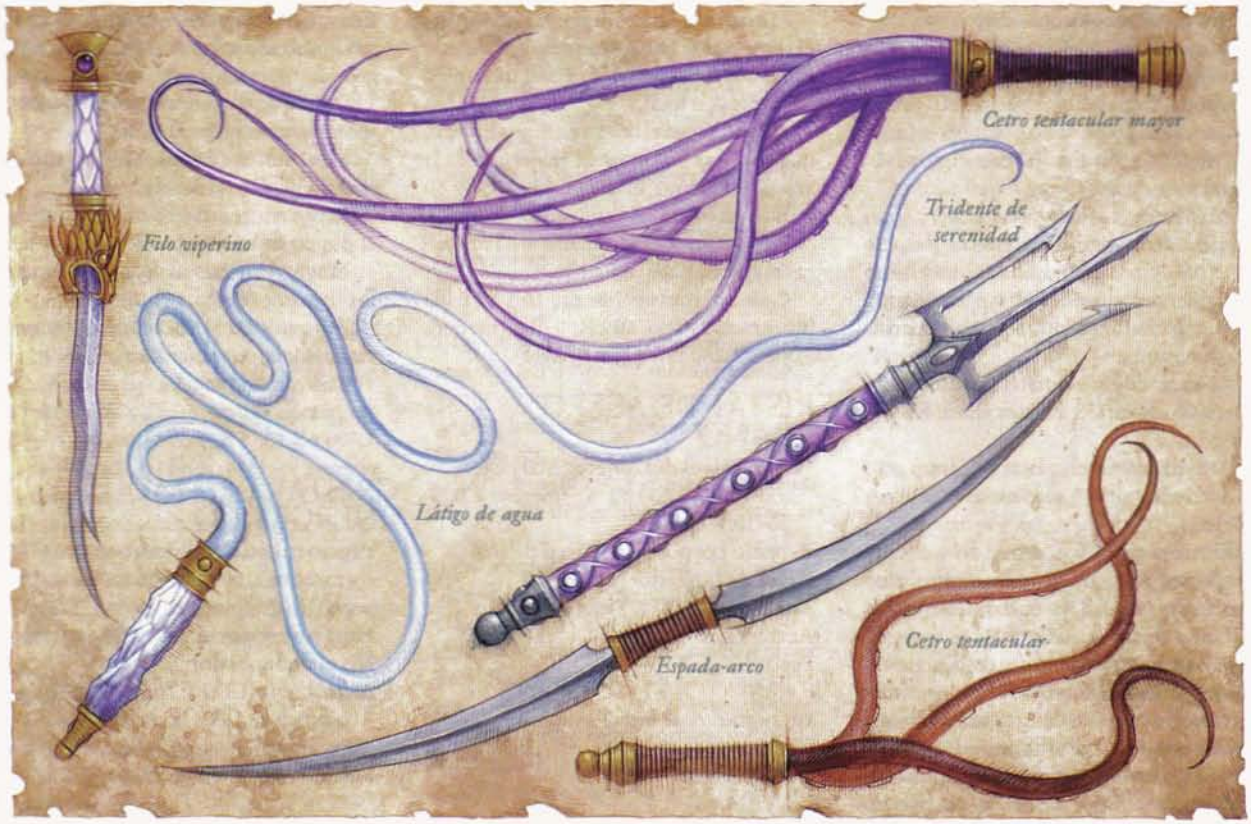


Ilustración de W. England

TRALLA DE LAS ARENAS

Precio (nivel del objeto): 22.301 po (15.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: gratuita (mental)
Peso: 4 lb.

Tiras de piel de camello envuelven el mango de este extraño látigo, pero el resto de su longitud parece ser una cinta de arena pegada.

Este *látigo +1 explosivo deshidratante* es el doble de pesado que uno normal, inflige daño letal y es efectivo incluso contra adversarios que llevan armadura.

Una vez al día, puedes activar el látigo cuando golpeas a un oponente con él. Hacer esto crea una masa de ataduras de cuero que envuelve al adversario, enmarañándole como haría una red (pág. 121 del *Mdj*) durante 3 asaltos o hasta que escapa. Cada asalto que la criatura permanezca enmarañada, sufrirá 1d4 puntos de daño, o 1d8 si es una criatura vegetal o un elemental con el subtipo agua. Las no vivas no sufren ningún daño por este efecto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *animar una cuerda*, *desecar* (*Sandstorm* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 11.000 po (más 301 po por un látigo de gran calidad), 880 PX, 22 días.

TRIDENTE DE SERENIDAD

Precio (nivel del objeto): 5.315 po (10.º)
Espacio corporal: – (esgrimida)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (orden)
Peso: 4 lb.

Este tridente parece casi delicado, con finas puntas en sus dientes gradualmente curvados. Taraceados en plata e incrustaciones de perlas forman suaves espirales que bajan por el astil del arma.

Cuando activas este *tridente +1*, este crea un efecto de *calmar emociones* centrado en ti (TS de Voluntad [CD 16] niega). Este tiene una duración de 5 asaltos y no necesita que te concentres en él. Cualquier criatura que supere la salvación con éxito contra este efecto será inmune a más usos de esa propiedad durante 24 horas.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Conocimiento: originalmente creada por elfos acuáticos para usar contra el frenesí sangriento de los sajuaguines, este arma se ha vuelto igualmente útil a la hora de repeler a los salvajes bárbaros que llevan a cabo incursiones en zonas costeras (Saber [arcano] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *calmar emociones*.

Coste de creación: 2.500 po (más 315 po por un tridente de gran calidad), 200 PX, 5 días.

CRISTALES DE MEJORA DE ARMAS

Los cristales de mejora son una nueva categoría de objetos mágicos. Consulta la página 221 para más detalles respecto a cómo funcionan.

AMENAZA CENICIENTA DEL FENIX

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo); 2.000 po (6.º) (menor); 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –
Peso: –

Esta resplandeciente cadena de gemas consta de ópalos de fuego y jacintos alternados

El cristal de mejora conocido como *amenaza cenicienta del fénix* deja brasas aún ardientes sobre tus enemigos tras cada impacto. Cada asalto, al inicio de tu turno, las ascuas infligen daño por fuego a todos los objetivos alcanzados con el arma en el anterior.

Mínimo: si alcanzas a una criatura con un arma que lleva este cristal, ese objetivo sufre 1 punto de daño por fuego el siguiente asalto. Varios impactos contra la misma criatura realizados con este arma no se acumulan

Menor: como el cristal mínimo, pero la víctima sufre 3 puntos de daño por fuego.

Mayor: como el cristal mínimo, pero la víctima sufre 5 puntos de daño por fuego.

Conocimiento: este cristal fue empleado por primera vez por espadachines místicos del Desierto dorado (Saber [arcano o historia] [CD 15]).

Los primeros signos de su uso en tierras más civilizadas fueron los cuerpos carbonizados de sectarios de Graz'zt, apilados en el exterior de su oscura abadía después de que Sir Alax de Bergholdt limpiara la guarida con su ardiente espada (Saber [arcano o historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *manos ardientes.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.000 po, 80 PX, 2 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).

CRISTAL BEBEDOR DE VIDA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º) (mínimo); 1.500 po (5.º) (menor); 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Peso: –

Este cristal negro transparente tiene un pálido resplandor muy tenue.

Un *cristal bebedor de vida* te confiere una pequeña cantidad de fuerza vital cada vez que infliges daño a una criatura viva con el arma a la que se le ha añadido el cristal. Infligir daño no letal con esta no activa el efecto.

Mínimo: cada vez que infliges daño a una criatura viva con el arma a la que se le ha añadido el cristal, te curas 1 punto de daño. Cuando este te ha curado un total de 10 puntos, queda inerte hasta el día siguiente.

Menor: como el cristal mínimo, excepto que te curas 3 puntos de daño con cada ataque hasta que el cristal ha curado 30 puntos en total.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que te curas 5 puntos de daño con cada ataque hasta que el cristal ha curado 50 puntos en total.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *toque vampírico.*

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día (mínimo); 750 po, 60 PX, 2 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).

CRISTAL DE ACERO ARCANO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º) (mínimo); 2.000 po (6.º) (menor); 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Los enganches de hierro semejantes a agujas de este cristal de cuarzo esférico laten con energía arcana.

Un *cristal de acero arcano* está diseñado para aquellos que pueden mezclar las artes mágicas y las marciales en un único ataque. Funciona solamente cuando se añade a armas cuerpo a cuerpo.

Mínimo: este cristal de mejora confiere un bonificador introspectivo de +1 a tu tirada de daño por arma cuando transmites un conjuro o aptitud sortílega a través de un ataque cuerpo a cuerpo mediante esta.

Menor: como el cristal mínimo, y también te otorga un bonificador introspectivo de +1 a la tirada de ataque.

Mayor: como el cristal menor, y también aumenta la CD del conjuro o aptitud sortílega en 1.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *arma mágica.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día (mínimo); 1.000 po, 80 PX, 2 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).

CRISTAL DE ARMAMENTO DIAMANTINO

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º) (mínimo); 1.400 po (5.º) (menor); 3.400 po (8.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este broche contiene un pequeño orbe de diamante con una esfera de acero en su centro.

Un *cristal de armamento diamantino* fortalece tu arma contra el daño.

Mínimo: este cristal de mejora aumenta la dureza de un arma en 2.

Menor: este cristal de mejora aumenta la dureza de un arma en 5.

Mayor: este cristal de mejora aumenta la dureza de un arma en 10.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *acero diamantino* (CdC).

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día (mínimo); 700 po, 56 PX, 2 días (menor); 1.700 po, 136 PX, 4 días (mayor).

CRISTAL DE ATAQUE ENERGÉTICO

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º) (mínimo); 3.000 po (7.º) (menor); 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración o evocación
Activación: –
Peso: –

Ataque ácido

Este cristal parece contener un fluido verde incandescente.

Ataque eléctrico

De un color azul brillante, este cristal chispea y crepita con descargas eléctricas.

Ataque frío

Cubierto por una fina capa de condensación, este cristal transparente irradia oleadas gélidas de energía.

Ataque ígneo

Este cristal de color rojo encendido parece arder con una llama que no produce calor.

Un *cristal de ataque energético* añade daño por un tipo de energía concreto a los ataques de un arma: ácido, electricidad, frío o fuego. Este daño adicional no se apila con ningún otro por energía del mismo tipo infligido por el arma.

Mínimo: este cristal de mejora añade 1 punto de daño por energía de su tipo al daño del arma.

Menor: este cristal de mejora añade 1d6 puntos de daño por energía de su tipo al daño del arma.

Mayor: este cristal de mejora añade 1d6 puntos de daño por energía de su tipo al daño del arma, así como un efecto secundario que depende del tipo de cristal:

Ataque ácido: el objetivo sufre un penalizador de -1 a la CA durante 1 asalto (varios impactos contra la misma criatura no se apilan).

Ataque eléctrico: el objetivo queda deslumbrado durante 1 asalto.

Ataque frío: la velocidad de la víctima queda reducida en 10' durante 1 asalto, hasta un mínimo de 5' (varios impactos contra la misma criatura no se apilan).

Ataque ígneo: la víctima sufre 1d6 puntos de daño adicional por fuego 1 asalto más tarde (varios impactos contra la misma criatura no aumentan el daño en el asalto siguiente por encima de 1d6).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas; *bola de fuego, flecha ácida de Melf, rayo de escarcha* o *rayo relampagueante*; o *flecha de energía* (MPsiE).

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día (mínimo); 1.500 po, 120 PX, 3 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).

CRISTAL DE DEMOLICIÓN

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º) (mínimo); 3.000 po (7.º) (menor); 6.000 po (10.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este diamante blanco azulado lleva un diminuto emblema de un martillo en adamantita.

Los *cristales de demolición* fueron diseñados para aquellos que combaten contra constructos, especialmente para los sirvientes de magos que se enfrentan a gólem enemigos.

Mínimo: un arma con este cristal añadido inflige 1d6 puntos de daño adicional a los constructos.

Menor: como el cristal mínimo, y, además, al arma se la considera adamantina en lo que respecta a superar la RD de los constructos.

Mayor: como el cristal menor, y, además, el arma puede utilizarse para llevar a cabo ataques furtivos y asestar golpes críticos a constructos como si fueran criaturas vivas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *desintegrar*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día (mínimo); 1.500 po, 120 PX, 3 días (menor); 3.000 po, 240 PX, 6 días (mayor).

CRISTAL DE ILUMINACIÓN

Precio (nivel del objeto): 100 po (1.º) (mínimo); 400 po (2.º) (menor); 1.000 po (4.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este cristal amarillo facetado reluce como si una pequeña chispa ardiera en su interior.

Activar un *cristal de iluminación* hace que tu arma brille.

Mínimo: el arma emite luz brillante en un radio de 5' e iluminación tenue en 5' más.

Menor: el arma emite luz brillante en un radio de 20' e iluminación tenue en 20' más.

Mayor: el arma emite luz brillante en un radio de 60' e iluminación tenue en 60' más.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *luz del día*.

Coste de creación: 50 po, 4 PX, 1 día (mínimo); 200 po, 16 PX, 1 día (menor); 500 po, 40 PX, 1 día (mayor).

CRISTAL DE MUERTE VERDADERA

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º) (mínimo); 5.000 po (9.º) (menor); 10.000 po (12.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –
Peso: –

Esta amatista está tallada con la forma de una calavera humanoide.

Los clérigos crean *cristales de muerte verdadera* para ayudarse a sí mismos y a otros a la hora de otorgar el descanso eterno a los muertos vivientes.

Mínimo: un arma con este cristal de mejora añadido inflige 1d6 puntos de daño adicional a los muertos vivientes.

Menor: como el cristal mínimo, pero, además, el arma también funciona como una fantasmal (pág. 225 de la GDM).

Mayor: como el cristal menor, y, además, puedes llevar a cabo ataques furtivos y asestar golpes críticos con el arma contra los muertos vivientes como si fueran criaturas vivas.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *consagrar*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día (mínimo); 2.500 po, 200 PX, 5 días (menor); 5.000 po, 400 PX, 10 días (mayor)

CRISTAL DE RETORNO

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º) (mínimo); 1.000 (4.º) (menor); 4.000 po (8.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este cristal tiene el color de un día despejado.

Un *cristal de retorno* permite que un arma salte a la mano de su propietario.

Mínimo: este cristal te permite desenvainar el arma a la que ha sido añadida como una acción rápida.

Menor: como el cristal mínimo, y además puedes llamar al arma (si está desatendida) a tu mano desde una distancia máxima de 30' como una acción de movimiento.

Mayor: como el cristal menor, y el arma obtiene además la aptitud retornante (pág. 225 de la GDM). Esta propiedad funciona únicamente para un arma diseñada para ser arrojada.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *mano del mago*.

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 2.000 po, 160 PX, 4 días (mayor).

CRISTAL DE REVELACIÓN

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º) (mínimo); 1.000 po (4.º) (menor); 5.000 po (9.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: –
Peso: –

Esta gema ojo de tigre se asemeja muchísimo al ojo de un felino, cuya mirada parece ir rápidamente de un lado para otro.

Un *cristal de revelación* te ayuda a combatir oponentes que cuentan con invisibilidad.

Mínimo: cuando infliges daño a una criatura invisible con un arma a la que se le ha añadido este cristal de mejora, la víctima emite una brillante aura dorada durante 1 asalto, lo que le permite a todo el mundo saber qué casilla o casillas ocupa y dónde se mueve durante ese tiempo. El aura es tan brillante como una antorcha. Pese al resplandor en la casilla, las criaturas

que atacan al adversario invisible siguen sufriendo la posibilidad de fallo del 50%; el brillo únicamente les permite determinar la casilla apropiada en la que atacar.

Menor: como el cristal mínimo, pero cualquier efecto activo de invisibilidad sobre la criatura dañada también queda anulado durante 1 asalto (aunque sea natural o extraordinario).

Mayor: como el cristal menor, pero también anula los efectos activos sobre la criatura dañada que le procuran ocultación o similares (como *contorno borroso* o *desplazamiento*) durante 1 asalto. Esto no tiene ningún efecto contra la ocultación otorgada por el entorno (como la niebla o un conjuro *oscuridad*).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *visión verdadera*.

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 2.500 po, 200 PX, 5 días (mayor).

CRISTAL DE SEGURIDAD

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º) (mínimo); 1.000 po (4.º) (menor); 3.000 po (7.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

De este frío cristal de coloración plateada emanan sensaciones de paz y seguridad cuando se lo coge.

Un *cristal de seguridad* hace que el arma se pegue fuertemente a tu mano durante su uso normal.

Mínimo: este cristal de mejora te confiere un bonificador de +2 a cualquier prueba realizada para desenvainar el arma (como cuando se lleva a cabo una presa) o para mantenerla en tu mano (como en una prueba enfrentada de desarmar o una de Fuerza tanto si tú como tu adversario la agarráis).

Menor: como el cristal mínimo, excepto que el bonificador es de +5.

Mayor: como el cristal mínimo, excepto que el bonificador es de +10.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *fuerza de toro*.

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día (mínimo); 500 po, 40 PX, 1 día (menor); 1.500 po, 120 PX, 3 días (mayor).

CRISTAL MATAINFERNALES

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º) (mínimo); 3.000 po (7.º) (menor); 5.000 po (9.º) (mayor)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: –

Esta esfera perfecta de cristal emite un tenue resplandor blanco.

Un *cristal matainfernales* te ayuda a combatir contra criaturas infundidas de maldad.

Mínimo: un arma con este cristal añadido inflige 1d6 puntos de daño adicional a los ajenos malignos.

Menor: como el cristal mínimo, y, además, al arma se la considera de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD.

Mayor: como el cristal menor, y, además, si el arma asesta un golpe crítico a un ajeno maligno, esa criatura no puede utilizar ninguna aptitud teleportadora durante 1 asalto.

Cualquier criatura maligna que agarre un arma que lleve un *cristal matainfernales* sufrirá un nivel negativo, que permanecerá durante tanto tiempo como empuñe el arma y desaparecerá cuando la suelte. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se esgrima el arma.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *alinear arma*, alineamiento bueno.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día (mínimo); 1.500 po, 120 PX, 3 días (menor); 2.500 po, 200 PX, 5 días (mayor).

RESERVA DE LUZ ESPECTRAL

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: – (cristal de arma)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Este cristal esférico del tamaño de una moneda, tiene inscritos sigilos arcanos que representan la tierra, el aire, el viento, el fuego, la muerte y la belleza. Resuena como un suave trueno.

Como su nombre sugiere, una *reserva de luz espectral* puede contener una pequeña cantidad de poder mágico, que puede ser usado para mejorar el de un arma cuerpo a cuerpo. Para imbuir este cristal de mejora de energía, debes exponerla directamente y durante 8 horas a una de las siguientes sustancias: luz del sol o de la luna, sangre o vino (como mínimo una pinta de las dos últimas). Cada una de estas confiere un efecto distinto al objeto, tal y como se describe a continuación. Exponer una reserva llena a una nueva sustancia sustituye el antiguo efecto por el nuevo.

Cuando se activa, una reserva añade un efecto adicional al siguiente ataque cuerpo a cuerpo con éxito de su arma (siempre que se lleve a cabo antes del final de tu turno). Este depende de la sustancia a la que la *reserva de luz espectral* ha sido expuesta (ver anteriormente).

Luz del sol: +2d6 de daño por fuego (o +4d6 del mismo tipo contra el objetivo si es un muerto viviente).

Luz de luna: +2d6 de daño por electricidad (o +4d6 del mismo tipo contra el objetivo si es un licántropo).

Sangre: +2d6 de daño a las víctimas vivas.

Vino: penalizador de -2 a los TS de Sabiduría durante 1 asalto.

Una *reserva de luz* funciona cinco veces antes de perder su poder y tener que volver a ser imbuida de nuevo. Se la considera un cristal de mejora mayor.

Conocimiento: la primera *reserva de luz* fue recuperada por Iggwilv del cajón del tocador de una de las amantes anteriores de Graz'zt (Saber [arcano] [CD 15]).

Se desconoce quién creó la primera esfera, pero la Bruja de las Yatiles hizo varias más después de encontrarla, incluyendo una para su hija Drelzna, quien utilizaba una espada bastarda llamada la *Infanta sangrante* a la que añadió una *reserva de luz* llena de sangre. Llevó con ella el arma hasta que se perdió en batalla contra un ejército gnomo liderado por un dragón de oro en alguna parte entre Ket y Perrenlandia (Saber [arcano] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto electrizante, manos ardientes, toque de idiotez, toque vampírico*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.



Ilustración de D. Griffith

Una armadura está bien, pero cualquier aventurero cuya lista de indumentaria empiece y acabe en una "armadura completa" no se está dando a sí mismo una posibilidad razonable de éxito. Desde el humilde *anillo de caída de pluma* hasta el legendario *chaleco del archimago*, la lista de objetos mágicos útiles (incluso cruciales) que pueden llevarse puestos es enorme.

"Los guantes del arcanista no irían mal, por supuesto, pero los guanteletes relampagueantes van más a juego con mi capa..."
—Devis, intentando decidir su siguiente compra

Este capítulo incluye casi 400 objetos mágicos diseñados como vestimenta, joyería y similares. Algunos siguen la moda, otros son burdos, pero todos proporcionan beneficios útiles que pueden contribuir a la supervivencia de tu personaje.

Más que ninguna otra categoría de objetos, la colección en este capítulo se basa en la entrada de espacio corporal para limitar tus opciones. A menos que te sientas cómodo tomando muchas decisiones *ad hoc* respecto a combinaciones extrañas, te recomendamos que tu campaña solamente incluya estos objetos tal y como vienen diseñados (en vez de intercambiar aptitudes entre diversos espacios corporales). Consulta 'Espacios corporales' en el Capítulo 6 para más información respecto a cómo funciona este sistema.

DESCRIPCIONES DE LA INDUMENTARIA

Los objetos de este capítulo están ordenados alfabéticamente.

ALBORNOZ DE LAS 1.001 ESPINAS

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Miles de extraños poros cubren esta túnica de gruesa tela verde, haciendo que parezca la piel reseca de alguna planta del desierto.

Un *albornoz de las 1.001 espinas* proporciona un bonificador de mejora de +1 a uno de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0).

Además, obtienes un +4 a los TS realizados para resistirte a quedar deshidratado por culpa del calor o la exposición (pero no contra el daño desecante, como el de un conjuro *horrible marchitamiento* o sortilegios que te hacen deshidratarte). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando se activa, a una de estas prendas le salen cientos de espinas afiladas, que tienen una duración de 5 asaltos. Cualquier criatura que te golpee con armas naturales o que realice una prueba de presa contra ti (excepto para escapar de una que hagas tú o de tu agarre) sufrirá 1d6 puntos de daño perforante por estas púas.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel de cactus* (*Sandstorm* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

AMULETO ÁMBAR DE LAS SABANDIJAS

Precio (nivel del objeto): ver la tabla
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: ver la tabla
Aura: ver la tabla; (la CD varía) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este trozo de ámbar natural con forma irregular está engarzado al extremo de una larga cadena de oro. Dentro del ámbar una diminuta criatura parece retorcerse.

Este objeto convoca una sabandija gigante que aparece y obedece tus órdenes durante 1 minuto (como si hubiese sido llamada por *convocar aliado natural*). Al término de este tiempo, la criatura desaparece.

Existen ocho clases de *amuletos ámbar de las sabandijas* (consulta la tabla para los detalles de cada versión). Uno de estos objetos funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sabandijas gigantes*.

Coste de creación: varía.

AMULETO BUSCACORAZONES

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este diminuto amuleto oscuro con tres dientes refleja la luz como la luna llena brillando sobre un pacífico cenagal.

Un *amuleto buscacorazones* permite que tus armas atraviesen armaduras y pieles escamosas como si fueran aire. Cuando activas este objeto, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que llevas a cabo se efectúa como si fuera uno de toque cuerpo a cuerpo. Si no has realizado uno al para final de tu turno, el efecto se pierde.

Uno de estos objetos funciona tres veces al día.

Conocimiento: hace muchos atardeceres en los pantanos de los hombres lagarto, el Rey lagarto combatió contra los Hijos de la lava. Aunque les golpeaba continuamente con su tridente, eran inmunes al metal de su arma; los atravesaba como si no existieran. Finalmente, ahogó a los campeones de los Hijos de la lava en charcas salobres e hizo retroceder a la amenaza de vuelta a las entrañas de magma bajo los marjales del Géiser (Saber [historia] [CD 15]).

Con el tiempo, el rey fue capaz de imbuir su tridente no solo de la capacidad de ignorar el metal sino también de atravesar casi todas las defensas físicas. Hoy en día, ese secreto ha sido reproducido en los diminutos amuletos que se asemejan a su poderosa arma (Saber [historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *impacto verdadero*.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

AMULETO ÁMBAR DE LAS SABANDIJAS

Sabandija	NL	Aura (nivel del objeto)	Precio de mercado
Abeja gigante	7.º	Moderada (CD 18)	500 po (3.º)
Araña monstruosa Grande	10.º	Moderada (CD 20)	700 po (3.º)
Ciempiés monstruoso Enorme	10.º	Moderada (CD 20)	700 po (3.º)
Escorpión monstruoso Grande	10.º	Moderada (CD 20)	700 po (3.º)
Hormiga reina gigante	10.º	Moderada (CD 20)	700 po (3.º)
Mantis religiosa gigante	10.º	Moderada (CD 20)	700 po (3.º)
Avispa gigante	15.º	Fuerte (CD 22)	800 po (3.º)
Escarabajo astado gigante	19.º	Fuerte (CD 24)	1.200 po (3.º)

AMULETO DE COLMILLO DE SIERPE

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este collar está formado por una correa de cuero de la que cuelgan dientes de dragón.

Todos los ataques que lleves a cabo con tus armas naturales o con impactos sin arma mientras lleves puesto este amuleto superarán la RD como si fueran armas mágicas (los ataques no obtienen ningún bonificador de mejora, solo la capacidad de superar la RD de algunas criaturas).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *colmillo mágico mayor*.

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

AMULETO DE COMUNICACIÓN LEJANA

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta cadena lleva un gran cristal verde en el centro. Cuatro amuletos más pequeños de quita y pon hechos de cristal rojo también penden del colgante.

Para utilizar un *amuleto de comunicación lejana*, un personaje lleva colgado el cristal central y hasta como máximo cuatro de los otros de cristal rojo de quita y pon. Estos últimos no ocupan ningún espacio corporal y pueden llevarse encima sin más. Los amuletos pueden quitarse o sustituirse como una acción estándar. El portador puede, con una acción estándar (mental), devolver uno solo de estos al amuleto desde cualquier distancia, siempre y cuando estén en el mismo plano.

Cuando activas el amuleto, creas un vínculo entre ti mismo y cualquiera o todos los personajes que llevan los rojos, lo que os permite a todos los afectados conversar como si estuvieseis juntos. Este efecto tiene una duración máxima de 10 minutos y el amuleto puede activarse tres veces al día. Solo los personajes que están en el mismo plano que el portador del amuleto pueden participar en las conversaciones.

Si cuando activas el amuleto además llevas un objeto mágico que te otorga un bonificador de capacidad a las pruebas de Escuchar, también puedes optar por escuchar el entorno de cualquiera o todos los personajes que toman parte en la conversación, como si estuvieras allí. La magia del amuleto te permite diferenciar entre las distintas localizaciones sin demasiada confusión.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia, cuchichear mensaje*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

AMULETO DE CONTRAODA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: –
Activación: –
Peso: –

Este pequeño amuleto de plata tiene dibujadas líneas paralelas de notas musicales.

Este pequeño amuleto, generalmente prendido en la pechera de tu camisa o túnica, te permite usar la contraoda para interrumpir un ataque sónico. Una vez al

día, puedes activar esta aptitud de la música de bardo como una acción inmediata.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Interpretar 6 rangos, contraoda.

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día.

AMULETO DE CURACIÓN DE EMERGENCIA

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Este cuarzo citrino en forma de globo está bisecado por una sólida cadena de plata.

El portador de un *amuleto de curación de emergencia* puede proporcionar ayuda instantánea a un aliado herido. Cuando se active, podrás curar 1d4+5 puntos de daño a ti mismo o a una criatura que se encuentre a 30' o menos de ti. Podrás usar este efecto para evitar la muerte de un ser que haya quedado reducido por debajo de los -9 pg, siempre y cuando la curación proporcionada le devuelva a -9 pg o más (por ejemplo, no podrías salvar a una criatura cuyos pg hubiesen quedado reducidos a -19 o menos, ya que el amuleto no puede otorgar más de 9 puntos de curación).

Este amuleto no tiene ningún efecto sobre los muertos vivientes o a las criaturas inmunes a los conjuros curativos.

Un *amuleto de curación de emergencia* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cerrar heridas* (CdC).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

AMULETO DE CURACIÓN RETRIBUTIVA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Este hilo de cuentas de cerámica está pintado con los sosegados colores de la tierra.

Consagrar tu vida a la curación con frecuencia es un trabajo desagradecido. Un *amuleto de curación retributiva* se asegura de que si cuidas de tus aliados, a tu vez quedes revigorizado.

Cuando actives tu amuleto, el siguiente efecto que utilices antes del final de tu turno para curar daño a otra criatura también te curará a ti la misma cantidad, siempre y cuando puedas ser sanado por ese mismo. De tener efecto sobre varios seres, solamente obtendrás la curación retributiva una vez por cada uno.

Por ejemplo, un clérigo humano que lance *curar heridas leves* sobre un aliado después de activar este amuleto obtendría la misma cantidad de curación, pero un mago humano que lanzara *reparar daños leves* sobre su aliado forjado no ganaría ningún beneficio al activarlo (ya que ese conjuro afecta únicamente a constructos).

Un *amuleto de curación retributiva* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves en grupo.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

AMULETO DE ESTÁTICA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este amuleto de metal y color rojizo tiene una montura compuesta de docenas de pirámides de cobre. Zumba alegremente cuando se lo coge.

Cuando se activa, este amuleto emite un área de ruido telepático de 30' de radio, centrada en ti, durante 9 asaltos. Si cualquier criatura dentro del área (incluyéndote a ti) intenta manifestar un poder, debe superar un TS de Voluntad (CD 17) para no pagar 4 puntos más de los que debería por esa manifestación. El límite del número de puntos de poder que un sujeto puede gastar para un poder se sigue aplicando, por lo que una criatura que falle la salvación podría no ser capaz de manifestar sus poderes de nivel superior.

Un *amuleto de estática mental* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia* o *estática mental* (MPsiE).

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

AMULETO DE LA FORMA INALTERABLE

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º



Ilustración de E. Widermann

Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Este amuleto de platino lleva siete granates rojos engarzados.

Este amuleto te protege contra conjuros y efectos que cambiarían de manera importante tu forma o composición corporal. Siempre que seas el objetivo de uno de esos efectos, podrás gastar 1 carga para negar la transformación. Deberás decidir si la usas o no antes de realizar el TS. Los efectos contra los que el amuleto te protege incluyen (pero no están limitados a) los siguientes: *polimorfar*, petrificación, el contacto del tentáculo de un abolez y el ataque de una bestia del caos.

Un *amuleto de la forma inalterable* tiene 7 cargas tras su creación, una por cada granate. Cada vez que se gasta una de estas, una de las gemas se vuelve de un color negro apagado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *romper encantamiento.*

Coste de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días.

AMULETO DE LA FORTUNA IMPERANTE

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Este delicado amuleto de oro cuelga de una fina cadena del mismo material y lleva tres aventurinas engarzadas.

Puedes activar un *amuleto de la fortuna imperante* para volver a tirar un TS. Debes activar esta propiedad antes de haber determinado el éxito o fallo de la salvación, y tienes que quedarte con el segundo resultado aunque sea más bajo. No puedes emplear este poder si ya has repetido la tirada por cualquier otro motivo.

Un *amuleto de la fortuna imperante* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *romper encantamiento.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

Ilustración de W. England



Objetos incarnum: anillo de protección contra vinculaánimas, anillo de esencia, capa de resistencia a vinculaánimas, amuleto de protección del incarnum, guantes de robo de incarnum

AMULETO DE LÁGRIMAS

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 4.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Adornando una brillante cadena de plata, una espiral de lágrimas de perla rodea una esfera de cristal incoloro.

Un *amuleto de lágrimas* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cuando lo activas te confiere pg temporales, tal y como se describe a continuación. Estos pg tienen una duración máxima de 10 minutos, y no se apilan con ningunos otros temporales.

1 carga: 12 pg temporales.
2 cargas: 18 pg temporales.
3 cargas: 24 pg temporales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *auxilio divino.*

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

AMULETO DE LENTIFICAR TOXINA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

El cristal transparente que cuelga de este collar contiene varias gotas de un viscoso fluido verde.

Cuando activas un *amuleto de lentificar toxina*, este crea un efecto de *lentificar veneno* sobre ti (como el conjuro, pero con una duración de solo 2 asaltos). Puedes hacer esto siempre que te veas obligado a realizar un TS contra veneno (antes de tirar la salvación).

Un *amuleto de lentificar toxina* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *lentificar veneno.*

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día.

AMULETO DEL ESPÍRITU DRACÓNICO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este collar presenta un gran cristal transparente en una montura de plata, y la silueta de un dragón ha sido grabada en este.



Ilustración de W. England

Muy apreciado por los chamanes del dragón (*Mdj2*), un *amuleto del espíritu dracónico* aumenta el alcance del aura dracónica canalizada por estos personajes. Cuando actives este colgante, esta propiedad os afectará tanto a ti como a todos tus aliados que se encuentren a 60' o menos y hacia los que tengas línea de visión. Este efecto tiene una duración de 1 asalto.

Aunque originalmente fue diseñado para los chamanes del dragón, este amuleto funcionará igualmente bien con cualquier otro personaje que obtenga un aura dracónica (consulta *Dragon Magic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, tipo dragón o subtipo vástago del dragón.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

AMULETO DE OJO DEL DRAGON

Precio (nivel del objeto): 55.000 po (18.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este amuleto es un orbe del tamaño de un puño pintado para asemejarse al ojo de un dragón. Cuelga de una pesada cadena de oro.

Mientras llevas colgado este amuleto, obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Avistar y Buscar, y sentido ciego hasta 30'.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión dracónica* (*CdC*).

Coste de creación: 27.500 po, 2.200 PX, 55 días.

AMULETO DE PROTECCIÓN DEL INCARNUM

Precio (nivel del objeto): 2.100 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este ornamentado collar de plata lleva engarzada una brillante piedra de color azul.

Mientras lleves puesto un *amuleto de protección del incarnum*, serás inmune a cualquier efecto que pueda consumir éste o deformar uno de tus crisoles de almas. Uno de estos objetos tiene 7 cargas tras su creación, y cada vez que niega un efecto, consume una de ellas. Cuando pierde la última carga, el amuleto queda reducido a polvo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, debes tener una reserva de esencia.

Coste de creación: 1.050 po, 84 PX, 3 días.

AMULETO DE RESISTENCIA

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: –

Este talismán circular en forma de moneda es mitad de color rojo ardiente y mitad de tonalidad azul hielo.

Un *amuleto de resistencia* te protege contra las temperaturas extremas, como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *soportar los elementos*. Éste es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, el talismán tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere resistencia al frío y al fuego durante 1 asalto.

1 carga: RE 10 (frío y fuego).
2 cargas: RE 15 (frío y fuego).
3 cargas: RE 20 (frío y fuego)

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistir energía*.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

AMULETO DE RETRIBUCIÓN

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º

Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1/2 lb.

Este disco de una pulgada de anchura lleva un gran cristal rojo en el centro. Diminutas tallas alrededor de este muestran un desfile interminable de ángeles y demonios guerreantes.

Podrás activar un *amuleto de retribución* inmediatamente después de que otra criatura te inflija daño con un ataque cuerpo a cuerpo. Ese ser sufrirá daño igual a la mitad del que te infligiera a ti, y será del mismo tipo (o tipos).

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudar a otro.*

Coste de creación: 4.600 po, 360 PX, 9 días.

AMULETO DE SALVACIÓN ACUÁTICA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este pequeño colgante contiene una esfera perfecta de aguamarina que cuelga de una cadena de metal azul.

Estos collares son una gran ayuda para los marineros y espeleólogos por igual, ya que impiden que mueras por ahogamiento accidental. Cuando se activa, un *amuleto de salvación acuática* te confiere la capacidad de respirar agua (como el conjuro *respiración acuática*) durante 5 asaltos.

Un *amuleto de salvación acuática* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *respiración acuática.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

AMULETO DE SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Precio (nivel del objeto): 40.000 po (17.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este diminuto reloj de arena dorado cuelga de una fina cadena de mithril.

Un *amuleto de segundas oportunidades* te proporciona la capacidad de invertir los efectos de elecciones desastrosas. Cuando activas el amuleto, deshaces todos los acontecimientos de tu actual turno y lo inicias de nuevo. Esto incluye tu movimiento o el de cualquier criatura, volviendo a las posiciones que ocupabais al inicio de tu turno, eliminando cualquier daño o estado (perjudicial o beneficioso) que haya sucedido durante el transcurso (a ti mismo o a otros) y "reiniciando" los acontecimientos en todos los sentidos. Todas las criaturas afectadas son conscientes de lo sucedido durante el turno ahora no existente, pero son libres de hacer elecciones totalmente distintas de las que hicieron originalmente.

Un *amuleto de segundas oportunidades* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *detener el tiempo o regresión en el tiempo* (MPsiE).

Coste de creación: 20.000 po, 1.600 PX, 40 días.

AMULETO DE TERGIVERSACIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Este amuleto parece estar compuesto de tiras de pergaminos rasgados y anudados. Puedes distinguir unas cuantas letras en tinta roja en el pergamino fuertemente enrollado, pero esos símbolos están desfigurados y carecen de significado.

Un *amuleto de tergiversación* te confiere un bonificador introspectivo de +2 a las pruebas de Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Si eres un orco y llevas puesto este amuleto, el bonificador a las pruebas indicadas es de +4 y además, una vez al día, puedes activar un efecto de *don de lenguas* sobre ti mismo (como el conjuro).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *don de lenguas.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

AMULETO DE TRABAJO EN EQUIPO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) encantamiento
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Esta cadena de plata se une mediante un par de manos enlazadas.

Un *amuleto de trabajo en equipo* te permite trabajar de forma más eficaz como parte de un equipo. Cuando logras ayudar a la acción de otro, el bonificador que otorgas a tu aliado aumenta de +2 a +3. Cuando flanquees a un enemigo, tú y cualquier aliado que también lo haga obtendréis un bonificador de +2 a las tiradas de daño. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Además, puedes activar el amuleto para conferiros un bonificador de capacidad de +5 a la CA tanto a ti como a un aliado adyacente durante 1 asalto. Para poder activar este poder, que puede ser utilizado una vez al día, tienes que estar adyacente a un aliado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE AMISTAD CON DRAGONES

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) encantamiento
Activación: – o estándar (orden)
Peso: varía

Este anillo de plata está forjado con la forma de un dragón que se muerde la cola.

Mientras lleves un *anillo de amistad con dragones*, obtendrás un bonificador de mejora de +5 a las pruebas de Diplomacia realizadas para influir en las actitudes de las criaturas con el tipo dragón.

Además, una vez al día, podrás activar este objeto para producir un efecto de *sugestión* dirigido contra una criatura de ese tipo. Este funciona como un conjuro de 9.º nivel (como si estuviera afectado por la dote Intensificar conjuro), y la CD del TS de Voluntad es de 23.

Si tú o uno de tus aliados atacarais a un dragón de cualquier forma (incluyendo el uso del poder de *sugestión* del anillo) mientras lo llevases puesto, este perdería sus propiedades durante 24 horas, aunque cualquier efecto de *sugestión* activo continuaría funcionando mientras el objeto permaneciera inoperante.

Prerrequisitos: Forjar anillo, Intensificar conjuro, *dominar monstruo, sugestión.*

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

ANILLO DE ARMAMENTO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este anillo de adamantita totalmente liso tiene engarzada una enorme turquesa tallada en forma de un caballero con armadura pesada.

Cuando actives un *anillo de armamento*, cualquier armadura o armas que lleves en ese momento desaparecerán y quedarán almacenadas dentro de este, y cualquier armadura o armas que estén en su interior aparecerán en las partes apropiadas de tu cuerpo (las que debas empuñar quedarán a tus pies de no tener ninguna mano libre).

Prerrequisitos: Forjar anillo, *encoger objeto*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

ANILLO DE AUTOSUFICIENCIA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este frágil anillo de cristal tiene una tonalidad verde clara y presenta grabados que siguen un diseño en espiral que parece moverse constantemente.

Obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Autohipnosis.

Prerrequisitos: Forjar anillo, Autohipnosis (MPsiE) 10 rangos.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

ANILLO DE BATALLA SORTÍLEGA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 14.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: – e inmediata (mental)
Peso: –

Esta sencilla sortija de oro parece un diminuto cinto blindado con pequeñas esferas de plata engarzadas.

Un *anillo de batalla sortílega* te informará de todo lanzamiento de conjuros que tenga lugar en un radio de 60', y te permitirá identificar el sortilegio que se esté lanzando (incluso aunque no puedas ver la acción o el efecto) con una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 15 + nivel de conjuro). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Una vez al día, de tener éxito en una identificación de esta manera, podrás activar el anillo para que contraconjure un sortilegio como si llevaras a cabo un *disipar magia*, o cambie el objetivo de este a cualquier otro que se encuentre a 60' o menos de ti. De elegir un objetivo ilegal (por las limitaciones del alcance u otras restricciones del conjuro), este funcionará de manera normal y la redirección se perderá.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *detectar magia, disipar magia, retorno de conjuros*, Conocimiento de conjuros 10 rangos.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

ANILLO DE BENDICIÓN BREVE

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden); ver texto
Peso: –

El cristal transparente engarzado en este anillo de plata relumbra tenuemente con una luz sagrada.

Un *anillo de bendición breve*, que funciona únicamente si tienes alineamiento bueno, permite que tus ataques atraviesen las defensas de los adversarios malignos. Cuando actives este objeto, elige un arma cuerpo a cuerpo que estés empuñando (o tu impacto sin armas). Hasta el final de tu turno, a ese arma se la considerará tanto mágica como de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD de una criatura maligna, así como para afectar a criaturas incorporales malignas.

Un *anillo de bendición breve* funciona una vez al día, y, una vez se ha activado, su resplandor desaparece. Sin embargo, mientras lleves puesta esta sortija podrás gastar un uso de expulsar muertos vivientes como una acción estándar (orden) para recargarlo (lo cual también le devuelve el brillo).

Prerrequisitos: Forjar anillo, *bendecir arma*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

ANILLO DE COMUNICACIÓN

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: gratuita (mental)
Peso: –

Cada uno de estos anillos de plata idénticos tiene inscrita la palabra "amistad" en dracónico.

Cuando actives un *anillo de comunicación*, durante el siguiente minuto podrás escuchar con claridad todo lo que diga cualquier persona en un radio de 1 milla que lleve otro de estos anillos. No importan ni el volumen del habla ni el ruido de fondo en ninguno de los dos extremos; los susurros son audibles incluso por encima del fragor del combate.

Dos o más portadores de estos anillos deberán poner en contacto físico estos (una acción estándar) y pronunciar la palabra de mando al unísono para sintonizar unos con otros. Se puede armonizar cualquier número de anillos de esta forma, siempre que se haga a la vez en el mismo instante.

Un anillo permanecerá sintonizado hasta que se armonice con otro distinto.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *detectar pensamientos*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE CONJURAR EN SILENCIO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: rápida (orden)f
Peso: –

Dientes tallados rodean el suave almohadillado de seda de esta sortija de cobre, como una boca mordiendo una mordaza.

Cuando activas un *anillo de conjurar en silencio*, este crea un efecto de *silencio*, como el sortilegio, centrado en ti. Mientras este efecto esté activo, podrás lanzar hasta tres conjuros de 3.er nivel o inferior sin componentes verbales (como si usases la dote Conjurar en silencio, excepto que no necesitan un espacio de sortilegio superior ni un tiempo de lanzamiento aumentado).

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Conjurar en silencio, Forjar anillo, *silencio*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE CONJUROS PERFORANTES

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este anillo de sello metálico y de color rojo sangre lleva el emblema de una calavera negra con varitas cruzadas por detrás.

Un *anillo de conjuros perforantes* te permite infligir daño adicional con tus sortilegios contra un objetivo cercano que está distraído. Cuando actives este objeto, el siguiente conjuro de toque cuerpo a cuerpo que lances contra un enemigo al que flanquees infligirá 2d6 puntos de daño adicional. Los sortilegios de toque que normalmente no infligen daño de pg no obtienen ningún beneficio por esta propiedad. Si no lanzas uno de estos conjuros

antes del final de tu turno, tampoco obtienes beneficio alguno de este anillo.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *infligir heridas moderadas*, ataque furtivo.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE CONTRACONJURO MAYOR

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: –

Este anillo de oro blanco está forjado siguiendo un diseño trenzado. Un rubí engarzado en su centro parpadea y palpita con energía mágica.

Un *anillo de contraconjuro mayor* puede contener un sortilegio de entre 1.er y 6.º nivel, de manera muy similar a un *anillo de almacenamiento de conjuros*. Sin embargo, no puedes ni lanzarlo ni recuperarlo, aunque si en alguna ocasión lanzan sobre ti ese sortilegio, este quedará contrarrestado inmediatamente, como una acción de contraconjuro que no necesita ningún acto por tu parte (ni siquiera conocimiento del hecho). Una vez usado de tal forma, el rubí destella una vez y el conjuro imbuido en este desaparece. Una vez vacío, se puede situar en éste un nuevo sortilegio (o el mismo que antes).

De ser un lanzador de conjuros capaz de contrarrestar sortilegios por ti mismo, también puedes acceder a la propiedad secundaria del anillo. Una vez al día como una acción inmediata, podrás contrarrestar un sortilegio llevado a cabo por un lanzador que puedas ver, siempre y cuando se encuentre a 100' o menos. Como la otra propiedad del anillo, ésta no necesita de ningún preparativo ni conocimiento por tu parte. No es necesario que realices una prueba de Conocimiento de conjuros para identificar el sortilegio lanzado, y el que utilizas para contraconjurarlo puede ser de cualquier nivel. Esto funciona como un *disipar magia mayor* utilizado para contrarrestar un sortilegio, salvo por que sumas tu NL a la prueba de contraconjuro (máximo +20). Así, un mago de 12.º nivel que llevase un *anillo de contraconjuro mayor* tiraría 1d20+12 cuando activase esta propiedad. Al hacer esto, el trenzado de oro blanco parece retorcerse alrededor de tu dedo, y el metal reluce tenuemente como si se estuviese calentando, aunque no percibes ningún calor.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *disipar magia mayor, imbuir aptitud para los conjuros.*

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

ANILLO DE CONTRAVENENO

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Una diminuta seta moteada crece en la punta de este anillo de granito.

Una vez al día, puedes activar el anillo para obtener los beneficios de un efecto de *neutralizar veneno*.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *neutralizar veneno.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

ANILLO DE CURACIÓN MISTICA

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Este anillo de acero relumbra con una luz tenuemente dorada.

Un *anillo de curación mística* proporciona una gran ayuda a tus conjuros de curación. Cuando lances sortilegios de *curar*, obtendrás un bonificador de capacidad de +1 al NL. Éste es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este anillo tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de éstas conferirá un bonificador al daño que cures con el siguiente conjuro *curar* que lances antes del final de tu turno.

1 carga: +2d6 puntos de curación.
2 cargas: +3d6 puntos de curación.
3 cargas: +4d6 puntos de curación.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *curar heridas graves.*

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

Ilustración de E. Widermann



Anillo de contraconjuro mayor — *Anillo de relámpago místico* — *Anillo de traspasar conjuros* — *Anillo de nueve vidas* — *Anillo de protección contra la energía negativa*

ANILLO DE DESAFÍO MÍSTICO

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: inmediata (orden) y –
Peso: –

Este anillo de oro blanco lleva un rubí de talla cuadrada. A lo largo de su circunferencia, lleva inscritas runas arcanas.

Un *anillo de desafío místico* te protege contra los efectos mágicos dañinos. Cuando activas el anillo, ignoras hasta 10 puntos de daño infligidos por un conjuro o aptitud sortílega. Puedes hacer esto después de saber el daño que te infligen, pero antes de sufrirlo. Este poder funciona tres veces al día.

Esta propiedad no te protege contra otros efectos mágicos (como los generados por los objetos mágicos, a menos que imiten específicamente un sortilegio). Por ejemplo, el anillo no te protegería contra una espada flamígera, pero sí contra una *bola de fuego* lanzada desde un rollo de pergamino, varita u otro objeto.

De llevar también un objeto mágico que te conceda un bonificador de mejora a tu Inteligencia o Carisma, podrás añadir la mitad de este como uno introspectivo a tus TS de Fortaleza contra los conjuros y las aptitudes sortílegas (hasta un bonificador máximo de +3). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *inmunidad a conjuros.*

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.

ANILLO DE DESTELLOS RELAMPAGUEANTES

Precio (nivel del objeto): 11.500 po (13.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Este anillo está creado a partir de bandas entretejidas de cobre y electro.

Cuando activas un *anillo de destellos relampagueantes*, éste emite un poderoso estallido de relámpagos que inflige 5d6 puntos de daño por electricidad (TS de Reflejos [CD 13] mitad) que afecta a todas las criaturas (excepto a ti mismo) que se hallan a 5' pies o menos. Cualquiera que esté en contacto físico contigo en ese momento (en una presa, envolviéndote, tragándote o cosas similares) no tendrá derecho a ningún TS contra la explosión.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *rayo relampagueante.*

Coste de creación: 5.750 po, 460 PX, 12 días.

ANILLO DE DESVANECIMIENTO

Precio (nivel del objeto): 30.000 po (16.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) ilusión
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este objeto es un anillo de cristal transparente sin rasgo alguno.

Un *anillo de desvanecimiento* te permite volverte casi imperceptible por completo durante un breve tiempo. Cuando activas este objeto, te vuelves invisible (como por *invisibilidad mayor*) y también indetectable mediante el oído, el olfato, el sentido ciego y de la vibración, o la vista ciega durante 2 asaltos. Los conjuros o efectos que detectan a criaturas invisibles (como *ver lo invisible* o *visión verdadera*) siguen funcionando con normalidad.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *invisibilidad mayor.*

Coste de creación: 15.000 po, 1.200 PX, 30 días.

ANILLO DE DESVÍO ENTRÓPICO

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: –; ver texto
Peso: –

Este anillo de platino lleva un gran e hipnótico ópalo blanco engarzado.

Un *anillo de desvío entrópico* proporciona protección contra los ataques a distancia a un portador en movimiento. Al final de cualquier turno, si estás como mínimo a 10' del punto desde donde empezaste tu desplazamiento, este anillo crea un campo de energía deformante hasta el inicio de tu siguiente turno. Este funciona como un conjuro *escudo de entropía*, por lo que cualquier ataque a distancia dirigido contra ti que requiera una tirada de ataque tendrá una posibilidad de fallo del 20%. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Si también llevas un objeto mágico que proporciona un bonificador a tu velocidad, la posibilidad de fallo concedida por el anillo aumenta hasta el 50%.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *escudo de entropía.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

ANILLO DE DIVERGENCIA

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: – e inmediata (mental)
Peso: –

Ese fuerte aro de metal se divide varias veces y se retuerce sobre sí mismo.

Un *anillo de divergencia* proporciona RE 10 contra un tipo específico de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido), que se determina durante su creación.

Una vez al día, si eres el objetivo de un conjuro de 3.er nivel o inferior con el mismo descriptor de energía contra la que te protege el anillo, puedes activar este objeto como una acción inmediata para devolver el sortilegio a su lanzador, como si estuvieras bajo los efectos de un *retorno de conjuros.*

Prerrequisitos: Forjar anillo, *resistir energía, retorno de conjuros.*

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 18 días.

ANILLO DE EVITACIÓN

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este anillo de oro macizo lleva engarzadas esmeraldas que recorren toda la cara exterior de su circunferencia.

Un *anillo de evitación* te protege con un escudo de fuerza invisible casi imposible de atravesar. Tres veces al día, al activar este objeto, obtienes un bonificador de desvío de +20 a la CA hasta el inicio de tu siguiente turno.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *escudo.*

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

ANILLO DE ESENCIA

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: –
Peso: –

Esta sencilla sortija de plata lleva engarzado un pequeño zafiro, que resplandece tenuemente cuando se le transfiere esencia.

Cualquier criatura que tenga una reserva de esencia podrá transferir 1 punto desde esta a uno de estos anillos con solo tocarlo y deseando que tenga lugar (una acción estándar). Hacer esto reduce el tamaño de la reserva de esencia del donante en 1. El anillo no puede contener más que 1 punto.

En cualquier momento durante las siguientes 24 horas, puedes usar esta esencia como si fuera parte de tu propia reserva (aunque no tengas) con solo desear liberarla mientras llevas puesto el anillo.

La esencia almacenada regresará a su propietario original de forma automática después de que la uses, o transcurridas 24 horas de no hacerlo. Alternativamente, el donante de la esencia almacenada puede reclamarla antes de hora tocando el anillo y deseando que le sea devuelta (una acción estándar).

Prerrequisitos: Forjar anillo, reserva de esencia, *dádiva del alma* (*Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

ANILLO DE FORZAR CERRADURAS

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: – y estándar (manipulación)
Peso: –

Este gran anillo lleva engarzado un rubí pulimentado. Al examinarlo más de cerca, puede verse una diminuta palanca en la base de la piedra.



Anillo de forzar cerraduras

Oculto bajo la piedra de este anillo hay un juego de diminutas clavijas, alambres y otros pequeños mecanismos que se ponen en marcha al presionarse la palanca disparadora. Usar un *anillo de forzar cerraduras* te confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Abrir cerraduras. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes activar el anillo una vez al día para activar un conjuro de *apertura*, aunque debes tocar el portal que deseas abrir.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *apertura*.
Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

ANILLO DE FUEGO MÍSTICO

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Este anillo de plata parece arder con un calor interior.

Un *anillo de fuego místico* proporciona una gran ayuda a tus conjuros basados en el fuego. Cuando lances sortilegios con el descriptor fuego, obtendrás un bonificador de capacidad de +1 al NL. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este anillo tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas conferirá un bonificador al daño que inflijas con el siguiente conjuro de fuego que lances antes del final de tu turno (si este normalmente no infligiera daño por fuego, este uso no tendría ningún efecto).

1 carga: +2d6 puntos de daño por fuego.
2 cargas: +3d6 puntos de daño por fuego.
3 cargas: +4d6 puntos de daño por fuego.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *bola de fuego* o *descarga flamígera*.

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.

ANILLO DE HUESO

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: –



Ilustraciones de R. Spencer y E. Widermann

Aparentemente frágil y casi carente de peso, este anillo parece ser una larga falange blanqueada y de alguna manera doblada hasta formar un círculo.

Mientras lleves puesto un *anillo de hueso*, quedarás protegido contra la consunción de energía y de característica (pero no contra el daño de característica). Uno de estos objetos tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Cada nivel negativo o consunción de característica que evite gastará 1 de estas. Por ejemplo, un ataque de topetazo con éxito por parte de un vampiro, que normalmente infligiría dos niveles negativos, en vez de ello gastaría 2 cargas del anillo.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *protección contra la energía negativa.*

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

ANILLO DE LOS CUATRO VIENTOS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Cuatro nubes, cada una de una tonalidad distinta de verde o azul, adornan este sencillo anillo de madera. Los rostros de cuatro ancianos hinchando sus carrillos también están grabados en su circunferencia.

Cuando activas un *anillo de los cuatro vientos*, este crea ráfagas de viento que te confieren un bonificador de desvío de +2 a la CA contra un solo ataque.

Como alternativa, puedes activarlo para usar un efecto de *caída de pluma* sobre ti mismo.

Este anillo funciona un total de cuatro veces al día.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *caída de pluma, escudo de la fe, ráfaga de viento.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE NUEVE VIDAS

Precio (nivel del objeto): 45.000 po (17.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) sin escuela
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: –

El estilizado semblante de un gato contemplativo adorna este anillo de marfil. Dos diminutas esmeraldas relucen dentro de los ojos del felino.

Si alguna vez quedas reducido a 0 pg o menos, un *anillo de nueve vidas* gasta una de sus cargas para curarte 20 puntos de daño. Este efecto se activa de forma automática, sin necesitar ninguna acción por tu parte.

Además, una vez al día como una acción inmediata, puedes gastar una carga cuando fallas un TS para considerarlo un éxito.

Un *anillo de nueve vidas* tiene 9 cargas tras su creación, pero a la mayoría de los que se encuentran les quedan 2d4.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *deseo limitado, sanar.*

Coste de creación: 22.500 po, 1.800 PX, 45 días.

ANILLO DE PODER ARCANO

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) sin escuela
Activación: –
Peso: –

Este anillo de bronce está forjado con la forma de una serpiente que se muerde su propia cola.

Mientras lleves puesto un *anillo de poder arcano*, obtendrás un bonificador de +1 a tu NL arcano en lo que respecta a las pruebas de penetración de conjuros, NL y todas las variables que dependen del nivel de cualquier sortilegio arcano que lances.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *deseo limitado.*

Coste de creación: 10.000 po, 1.100 PX, 20 días.

ANILLO DE PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA NEGATIVA

Precio (nivel del objeto): 36.000 po (17.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este resplandeciente anillo de oro blanco lleva engarzado un solo trozo de azabache pulido.

Cada asalto, puedes ignorar 1d6 puntos de daño infligidos por los planos con predominio negativo, como el plano de Energía negativa. Además, tampoco sufres niveles negativos.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *protección contra la energía negativa* (LM).

Coste de creación: 18.000 po, 1.440 PX, 36 días.

ANILLO DE PROTECCIÓN CONTRA LA ENERGÍA POSITIVA

Precio (nivel del objeto): 36.000 po (17.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este sencillo anillo de hierro negro lleva engarzado un diamante perfecto.

Puedes ignorar el efecto de ceguera de los planos con predominio positivo, como el plano de Energía positiva. Tampoco ganas la aptitud de curación rápida que suele otorgar uno de estos, ni tus pg se incrementan por encima de su máximo normal.

Además, los conjuros que canalizan energía positiva (casi siempre curaciones) no tienen efecto sobre ti.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *protección contra la energía positiva* (LM).

Coste de creación: 18.000 po, 1.440 PX, 36 días.

ANILLO DE PROTECCIÓN CONTRA VINCULAANIMAS

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este resistente anillo de mithril lleva engarzados diminutos zafiros.

Mientras llevas puesto un *anillo de protección contra vinculaánimas*, obtienes un bonificador de desvío de +1 a la CA. Además, este objeto sirve como recipiente para tu esencia, de forma similar a un crisol de almas. Cada punto de esta invertido en el anillo aumenta este bonificador en 1 (hasta un máximo de +3).

Cada *anillo de protección contra vinculaánimas* tiene una capacidad de esencia, siendo el número máximo de puntos de esta que se le pueden invertir igual a este valor o a tu capacidad normal (consulta la tabla 2–1: capacidad de esencia, en *Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]), lo que sea inferior.

Uno de estos objetos (con dos zafiros engarzados) tiene una capacidad de esencia máxima de 2.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *escudo de la fe*, reserva de esencia de 2.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

ANILLO DE PROTECCIÓN CONTRA VINCULAANIMAS MAYOR

Precio (nivel del objeto): 26.000 po (16.º)
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) abjuración

Fabricado con mithril trenzado, este anillo de excelente factura está tachonado con zafiros perfectos.

Este objeto funciona como un *anillo de protección contra vinculaánimas*, excepto que el bonificador máximo a la CA que puedes obtener con este objeto es de +5 en vez de +3. Uno de estos anillos (con cuatro zafiros engarzados) tiene una capacidad de esencia máxima de 4.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *escudo de la fe*, reserva de esencia de 4.

Coste de creación: 13.000 po, 1.040 PX, 26 días.

ANILLO DE RELÁMPAGO MÍSTICO

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Este anillo de cobre emite diminutas chispas de forma ocasional.

Un *anillo de relámpago místico* proporciona una gran ayuda a tus conjuros basados en la electricidad. Cuando lances sortilegios con el descriptor electricidad, obtendrás un bonificador de capacidad de +1 al NL. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este anillo tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas conferirá un bonificador al daño con el siguiente conjuro de electricidad que lances antes del final de tu turno (si este normalmente no infligiera daño por electricidad, este uso no tendría ningún efecto).

1 carga: +2d6 pd por electricidad.
2 cargas: +3d6 pd por electricidad.
3 cargas: +4d6 pd por electricidad.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *llamar al relámpago* o *rayo relampagueante*.

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.

ANILLO DE RESISTIR ENERGÍA UNIVERSAL

Precio (nivel del objeto): 60.000 po (18.º) (menor), 120.000 po (21.º) (mayor), 180.000 po (24.º) (superior)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este anillo de oro lleva inscritos símbolos que representan los cinco tipos de energía.

Un *anillo de resistir energía universal* funciona como uno de *resistir energía* (pág. 232 de la GDM) para todo tipo de esta: ácido, electricidad, frío, fuego y sonido. Uno menor proporciona RE 10; uno mayor, RE 20; y uno superior confiere RE 30.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *resistir energía*.

Coste de creación: 30.000 po, 2.400 PX, 60 días (menor); 60.000 po, 4.800 PX, 120 días (mayor); 90.000 po, 7.200 PX, 180 días (superior).

ANILLO DE RESPIRACIÓN ACUÁTICA

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este anillo de plata tiene la forma de un pez que se muerde la cola. Diminutas esmeraldas le hacen las veces de ojos.

Mientras lleves este anillo, podrás respirar bajo el agua. Esto no tendrá ningún efecto en lo que respecta a tu capacidad de respirar aire.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *respiración acuática*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

ANILLO DE RESTALLIDO DEL TRUENO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: ver texto
Peso: –

Este anillo está tallado en un solo trozo de lapislázuli, con un relámpago grabado siguiendo la parte exterior de su circunferencia.

Puedes activar este anillo como una acción rápida (orden) para llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo antes de la finalización de tu turno, que inflige 1d8+5 puntos de daño por electricidad si tiene éxito. Este poder funciona tres veces al día.

Una vez al día, cuando tengas éxito en usar el anillo para infligir daño a un enemigo, podrás activar la segunda propiedad como una acción gratuita (orden) para crear un poderoso trueno que imita los efectos de un conjuro *alarido*.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *alarido*, *contacto electrizante*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.



Ilustración de E. Widermann

ANILLO DE TOQUE DE ADAMANTITA

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: –
Peso: –

Tres tiras de adamantita forman este sencillo anillo. La interior tiene un acabado de metal bruñido, mientras que las exteriores están pulidas hasta relucir.

Mientras llevas puesto este anillo, tus ataques cuerpo a cuerpo (ya sean con armas naturales o manufacturadas) se consideran de adamantita en lo que respecta a superar la RD.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *toque de adamantita* (LdOE).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

ANILLO DE VENGANZA

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: –
Peso: –

Siete pequeñas semiesferas sobresalen de la resplandeciente superficie reflectante de este anillo de oro.

Un *anillo de venganza* resplandece tenuemente cuando lo lleva puesto una criatura buena. Las malignas no obtienen ningún beneficio al ponerse este objeto.

Siempre que una criatura te aseste un golpe crítico con un arma cuerpo a cuerpo, un arco de energía divina saltará del anillo infligiendo 5d6 puntos de daño a esta. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Conocimiento: originalmente otorgados por arcontes a sus campeones mortales en las eras olvidadas del mundo, los más antiguos de estos anillos ya eran viejos cuando los elfos empezaron a poner por escrito sus historias.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *halo de venganza* (LdOE), alineamiento bueno.

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

ANILLO DEL ALMA GÉLIDA

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este anillo parecer tener poca sustancia física. Se asemeja a una delgada esquirla de frágil hielo en forma circular, rodeada por una neblina azulada de increíble frío.

Obtienes RE 20 (frío), pero también sufres vulnerabilidad al fuego y pierdes cualquier resistencia o inmunidad a este que pudieras tener anteriormente. Sufres 1 vez y 1/2 más daño por fuego de lo habitual, sin importar si se permite un TS, o si tienes éxito en este o no.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *manto del alma gélida* (CdC).

Coste de creación: 9.000 po, 720 PX, 18 días.

ANILLO DEL ARTIFICIO MAGISTRAL

Precio (nivel del objeto): 25.000 (15.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 14.º
Aura: fuerte; (CD 22) sin escuela
Activación: –; ver texto
Peso: –



Estos delgados anillos entrelazados están hechos de distintos metales, incluyendo plata, adamantita, mithril y platino.

Un *anillo del artificio magistral* funciona solamente si puedes imbuir infusiones (consulta el *Escenario de campaña de Eberron*). Para montar el anillo a partir de sus diversos componentes se necesitan 5 minutos y superar con éxito una prueba de Inteligencia (CD 22), lo cual puedes intentar cuantas veces quieras. Una vez montado, deberás llevar puesto uno de estos objetos durante 24 horas antes de que su magia pueda tener efecto. Transcurrido ese tiempo, obtendrás los beneficios del anillo siempre que te concentres en recuperar tu asignación diaria de infusiones.

Este objeto aumenta el número de infusiones que puedes imbuir diariamente. Un *anillo del artificio magistral* proporciona una adicional de 3.er nivel y otra de 4.º nivel.

Prerrequisitos: Forjar anillo.

Coste de creación: 12.500 po, 1.000 PX, 25 días.

ANILLO DE ARTIFICIO MAGISTRAL MAYOR

Precio (nivel del objeto): 61.000 (18.º)
Nivel de lanzador: 16.º
Aura: fuerte; (CD 23) sin escuela

Varios anillos entrelazados de muchos metales diferentes, incluyendo adamantita, oro y mithril, parecen tamborilear levemente con poder.

Este objeto funciona como un *anillo del artificio magistral*, excepto que uno mayor te proporciona una infusión adicional de 5.º nivel y otra de 6.º nivel (en vez de una de 3.er nivel y otra de 4.º adicionales).

Prerrequisitos: Forjar anillo.

Coste de creación: 30.500 po, 2.440 PX, 61 días.

ANILLO DEL ARTIFICIO MAGISTRAL MENOR

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) sin escuela

Este objeto funciona como un *anillo del artificio magistral*, excepto que uno menor te proporciona una infusión adicional de 1.er nivel y otra de 2.º nivel (en vez de una de 3.er nivel y otra de 4.º adicionales).

Prerrequisitos: Forjar anillo.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

ANILLO DEL BRUTO

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este anillo de plata lleva engarzado un zafiro tallado en forma de un tosco puño.

Un *anillo del bruto* te permite alejar a otra criatura de ti empujándola mediante fuerza bruta. Cuando lo activas, una explosión de fuerza surge de él, llevando a cabo un ataque de embestida contra una criatura que se encuentre a 30' o menos de ti. Puedes usar o bien el modificador a la prueba del anillo (+5) o el tuyo propio para la embestida, el que sea mejor. Como efecto de fuerza, esta propiedad afecta a las criaturas incorporales.

Un *anillo del bruto* funciona 2 veces al día.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *telecinesis*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

ANILLO DEL OCULTO EN LA OSCURIDAD

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: –
Peso: –

Ilustración de E. Widermann

Más de una docena de grabados de ojos cerrados rodean este deslustrado anillo de plata.

Eres invisible a la visión en la oscuridad, aunque totalmente visible bajo luz normal.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *invisibilidad.*
Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLO DE MURO DE FUERZA

Precio (nivel del objeto): 5.100 po (10.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este anillo está tallado en cuarzo transparente y tiene intrincados sigilos mágicos grabados.

Un *anillo de muro de fuerza* crea una pequeña barrera prácticamente impenetrable. Esta sortija tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas crea un *muro de fuerza* (como el conjuro) vertical de 10' cuadrados a una distancia máxima de 30' de ti. El número de cargas gastadas determina la duración de este.

1 carga: 2 asaltos.
2 cargas: 3 asaltos.
3 cargas: 4 asaltos.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *muro de fuerza.*
Coste de creación: 2.550 po, 204 PX, 6 días.

ANILLO FLOTANTE

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 1.º
Aura: débil; (CD 15) transmutación
Activación: –
Peso: –

Una escena de un barco destruido y restos flotando sobre las olas cubre esta gruesa sortija de madera de deriva.

Flotas sobre cualquier líquido o superficie similar, y no puedes bucear por debajo de estas. Si te hallas bajo el agua cuando te pones el *anillo flotante*, subes hacia la superficie a una velocidad de 30' por asalto.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *flotar* (MPsiE).
Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ANILLOS DE ARMADURA DE FUERZA

Precio (nivel del objeto): 30.000 po (16.º)
Espacio corporal: anillo; ver texto
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: –
Peso: –

Cada uno de estos anillos de hierro negro tiene engarzados trozos pulidos de azabache por toda la superficie de su circunferencia.

Esta pareja de anillos de hierro negro debe llevarse puesta a la vez, uno en cada mano, para funcionar. Cuando se llevan así puestos, te envuelven en un campo de fuerza mágica que te concede un bonificador de armadura de +5 a la CA, y que se aplica incluso contra los ataques de toque incorporales. Este campo envolvente es dañino al simple contacto, infligiendo 1d4 puntos de daño por fuerza a cualquier criatura que logre alcanzarte con un arma sin alcance. Además, tus ataques sin armas infligen 1d4 puntos de daño adicional y pueden afectar a las criaturas incorporales como si fueran efectos de fuerza.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *arma mágica, armadura de mago, muro de fuerza.*
Coste de creación: 15.000 po, 1.200 PX, 30 días.

ANTEOJOS DE LOS CANNITH

Precio (nivel del objeto): 13.000 po (13.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y 10 minutos; ver texto
Peso: 1/2 lb.

Estas translúcidas lentes redondas de color naranja claro tienen una montura de metal flexible con una tira de suave cuero con un cierre en la parte posterior.

Los *anteojos de los Cannith* te confieren un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar y Buscar. Este es un efecto continuo que no necesita ser Eberron) puede suministrarles energía mediante infusiones, confiriéndoles un poder mayor. Para utilizar una de estas con los *anteojos de los Cannith* se necesitan 10 minutos y el gasto de una infusión del nivel apropiado. Una de estas otorga energía a los anteojos durante 24 horas.

Unos *anteojos de los Cannith* potenciados por una infusión de 1.er nivel confieren visión en la penumbra. Energizarlos con una de 2.º nivel otorga al portador el efecto anterior y visión en la oscuridad hasta 60'. De hacerlo con una de 3.er nivel, los anteojos proporcionan los mismos efectos descritos anterior mente pero con un alcance de hasta 120'

Conocimiento: a los artificieros de una poderosa familia noble llamada casa Cannith se les encargó encontrar una forma de mejorar la visión humana, y los resultados de su investigación fueron estos anteojos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *endurecimiento* (Eberron).
Coste de creación: 6.500 po, 520 PX, 13 días.

ANTEOJOS DE VISIÓN ARCANA

Precio (nivel del objeto): 2.500 po 7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: –

Estos anteojos de montura redonda tienen lentes de tintadas de azul y sendas gemas transparentes engarzadas en las articulaciones de las patillas.

Los *anteojos de visión arcana* te confieren un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Conocimientos de conjuros realizadas para descifrar rollos de pergamino y a las de Usar objeto mágico efectuadas para utilizarlos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *leer magia.*
Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

ARO CORPORAL DE DESPRECIO

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: inmediatam (mental)
Peso: –

Púas asoman de este diminuto anillo de hierro.

Para obtener los beneficios de un *aro corporal de desprecio*, debes llevarlo como un *piercing* en alguna parte de tu piel en la parte superior de tu torso. Puedes activarlo siempre que consigues una amenaza de crítico contra una criatura. Esta se confirma de forma automática, pero el anillo te inflige daño basado en el multiplicador de crítico de tu arma, de la forma que sigue:

Crítico	Daño
×2	2d6
×3	3d6
×4	4d6

Un *aro corporal de desprecio* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *corromper arma* (pág. 190 de la GDM).
Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

BANDAS AOJADORAS

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Estas bandas de hierro frío hexagonales tienen el tamaño apropiado para llevarse sobre los bíceps, así como varias runas arcanas inscritas.

Los filos aojadores (CC) cuentan con estos objetos para mejorar su poder de maldición y su destreza en combate. Mientras las llevas puestas, las *bandas aojadoras* aumentan la CD de tu maldición del filo aojador en 1. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, cuando activas este objeto, puedes sumar tu bonificador de Carisma (de tener) a las tiradas de daño por arma que realizas contra cualquier criatura actualmente afectada por tu maldición del filo aojador. Este beneficio tiene una duración de 1 asalto y funciona cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila*.

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

BLASÓN DE VALOR

Precio (nivel del objeto): 750 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Este cierre de capa tiene grabada la imagen de un paladín enfrentándose a un dragón.

Un *blasón de valor* añade un toque regio a tu indumentaria, resaltando tu coraje y lealtad hacia tus compañeros. Este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas mejora tu capacidad para reforzar a tus aliados contra el miedo, tal y como se describe a continuación. Este efecto tiene una duración de 5 asaltos.

1 carga: el bonificador de moral conferido por tu aura de valor aumenta en 4.

2 cargas: tu aura de valor afecta a todos los aliados que se encuentran a 60' o menos.

3 cargas: el bonificador de moral conferido por tu aura de valor aumenta en 4, y esta afecta a todos los aliados que se encuentran a 60' o menos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *quitar miedo*.

Coste de creación: 375 po, 30 PX, 1 día.

BOLSA DEL ESPÍRITU ENEMIGO

Precio (nivel del objeto): 2.100 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta bolsa contiene una pequeña colección de dientes, pequeñas escamas, mechones de pelo y extraños trozos de tasajo. Sus asas de desgastado cuero son lo suficientemente largas como para permitir llevarla como si fuera un collar.

Este objeto está sintonizado con un solo tipo de criatura (aberración, animal, bestia mágica, etc.). Una bolsa que lo esté con humanoides o ajenos debe estarlo a un subtipo, tal y como se describe en la aptitud de enemigo predilecto del explorador (pág. 39 del *Mdj*). Mientras llevas colgada una bolsa del espíritu enemigo, obtienes un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque contra las criaturas de este tipo.

Si eres un explorador, la bolsa aumenta tu bonificador contra tu enemigo predilecto de este tipo en 2. De no tener esta aptitud, te otorga un +2 a las tiradas de daño y a ciertas pruebas de habilidad como si ese tipo de criatura fuera tu enemigo predilecto.



Ilustración de A. Stokes



Botas de superaceleración temporal

Botas de zancada dimensional

Botas de azogue

Ilustración de B. Hagan

Si un ser del tipo armonizado con la bolsa se colgara una, sufriría un nivel negativo, que permanecería mientras la siguiera llevando y desaparecería cuando la dejara. Este nivel negativo nunca causa una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se lleve la bolsa.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *detectar animales o plantas*, explorador con el tipo/subtipo de enemigo predilecto adecuado para esa bolsa.

Coste de creación: 1.050 po, 84 PX, 3 días.

BOTAS DE ATERRIZAJE

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estas botas de cuero azul claro tienen suelas muy gruesas. Andar con ellas es como bailar entre las nubes.

Mientras lleves puestas unas *botas de aterrizaje*, aterrizarás de pie sin importar desde qué altura caigas, y sufrirás 2 dados de daño menos de lo habitual por caída (por lo tanto, una de 20' o menos no te infligirá daño alguno).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caída de pluma* o *caída felina* (MPsiE).

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

BOTAS DE AZOGUE

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: rápida (orden)
Peso: –

La parte superior de estas botas está doblada a modo de vuelta, dejando a la vista símbolos arcanos bordados con hilo de oro en el forro de estas.

Las *botas de azogue* te confieren la capacidad de cruzar el campo de batalla con la velocidad del rayo en un impulso momentáneo. Cuando las activas, puedes moverte hasta una distancia máxima de tu velocidad terrestre (como si usaras una acción de movimiento para hacerlo). Este desplazamiento adicional sigue todas las reglas normales de movimiento, excepto que puedes hacerlo por encima del agua u otros líquidos sin caer en ellos (siempre y cuando empieces y acabes en tierra firme). Provocas ataques de oportunidad como es habitual con el movimiento, aunque la rapidez con la que te desplazas hace que tu forma sea borrosa, lo que te proporciona ocultación contra estos.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso, retirada expeditiva.*

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

BOTAS DE CARGA DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Estas pesadas botas de cuero llevan gruesas bandas de cobre justo por encima del tobillo.

Cuando se activan, las *botas de carga de batalla* te permiten realizar un ataque de carga como una acción estándar (en vez de como una de asalto completo), aunque ésta sólo incluye el movimiento como máximo de tu velocidad (en vez del doble). Debes llevar a cabo este ataque en el asalto en que activas las botas, de lo contrario el efecto se pierde.

Si también llevas un objeto mágico que confiere un bonificador de mejora a tu Destreza, puedes atravesar terreno accidentado y casillas ocupadas por aliados cuando realizas la carga después de activar las botas.

Puedes utilizar esta propiedad dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina, zancada prodigiosa.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BOTAS DE DESESPERACIÓN

Precio (nivel del objeto): 2.800 po (7.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Estas botas de suela blanda parecen cómodas y silenciosas.

Únicamente podrás activar unas *botas de desesperación* cuando tus pg actuales estén a la mitad o menos de tu total normal. Cuando hagas esto, te conferirán un bonificador de mejora de +30' a tu velocidad base y uno de esquiva de +5 a la CA contra los ataques de oportunidad. Estos beneficios tienen una duración de 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva.*

Coste de creación: 1.400 po, 112 PX, 3 días.

BOTAS DE EVITACIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Estas botas de suave cuero están adornadas con una cadena de cobre alrededor del tobillo.

Unas *botas de evitación* te permiten deslizarte fuera del alcance de los ataques de un enemigo. Cuando las activas, puedes dar un paso de 5' (pág. 144 del *Mdj*). A diferencia de con uno normal, podrás llevar a cabo esta acción aunque ya te hayas desplazado durante el asalto, y no te impedirá volver a moverte después (o ni siquiera que des tu paso de 5' normal). Por ejemplo, podrías activar las botas para alejarte 5' de un monstruo adyacente, invertir una acción de movimiento para desplazarte otros 20' y luego llevar a cabo una acción estándar.

Las *botas de evitación* funcionan tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

BOTAS DE GÜERON

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estas botas están formadas por cuerdas verdes intrincadamente anudadas y entretejidas. Pequeños brotes y ramas surgen de varias de las fibras más grandes.

Mientras llevas estas botas, recibes efectos equivalentes a los de un conjuro *pasar sin dejar rastro.* Además, no desprendes ningún olor y no puedes ser detectado por la aptitud extraordinaria de olfato.

Conocimiento: consulta el *cinturón de Güeron.*

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *pasar sin dejar rastro.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

BOTAS DE HOSTIGADOR

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Estas cómodas botas están hechas de suave ante.

Los batidores (AvC) aprecian mucho las *botas de hostigador,* pero cualquier personaje puede usarlas para aumentar su destreza en combate en una batalla en movimiento. Obtienes un bonificador de +2 a las tiradas de daño cuando llevas a cabo un ataque de hostigamiento. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Un personaje sin el rasgo de clase hostigar no gana este beneficio.

Además, puedes activar unas *botas de hostigador* para llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia adicional usando tu ataque base completo. Solamente podrás activar esta propiedad después de haberte desplazado como mínimo 10' del espacio que ocuparas al iniciar tu turno. El movimiento realizado mientras estés a lomos de una montura no te permitirá hacerlo. Este beneficio no necesita el rasgo de clase hostigar y puede ser activado dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar.*

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.

BOTAS DE MONTA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estas botas que llegan hasta la pantorrilla están hechas de suave cuero flexible y tienen punteras puntiagudas. No llevan ningún adorno, con la excepción de unas espuelas de plata resplandeciente que parecen dejar un rastro de luz detrás de ellas.

Las *botas de montar* reaccionan a tu montura y la corrigen cuando es necesario, casi sin necesidad de tu guía. Mientras estés a lomos de una montura, obtendrás un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Montar que realices durante el combate, así como el beneficio de la dote Ataque al galope, aunque no cumplas con los prerrequisitos necesarios. Además, de tener la dote Carga impetuosa, cualquier ataque de carga que lleves a cabo mientras estés montado y empuñes una lanza de caballería infligirá daño ×4 con un golpe crítico (en vez del ×3 normal).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Ataque al galope, *gracia felina.*

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

BOTAS DE PASO RÁPIDO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: movimiento (orden)
Peso: 1 lb.

Estas cómodas botas altas están hechas de cuero rojo oscuro con brillantes suelas del mismo material, pero de color cobrizo.

Cuando se activan, las *botas de paso rápido* te teleportan hasta 20' en cualquier dirección (sin posibilidad de error).

Debes tener tanto línea de visión como de efecto hasta tu destino para usarlas. No puedes hacerlo para que te trasladen a un espacio ya ocupado por una criatura ni dentro de un objeto sólido; de intentarlo, la activación de las botas se pierde. Puedes llevar contigo objetos con un peso total de hasta tu carga máxima, pero no a ninguna criatura.

Las *botas de paso rápido* funcionan cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BOTAS DE PATINAJE

Precio (nivel del objeto): 7.000 po (11.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 15) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estas botas de cuero blanco suben hasta media pantorrilla y se atan desde la punta hasta arriba. Presentan dos bordes de metal gris que se inclinan hacia abajo desde la parte inferior de cada lado.

Estas botas te permiten deslizarte por el suelo como si fuera hielo liso. Puedes patinar grácilmente por el suelo, girar o pararte súbitamente de así desearlo. Obtienes un +10' de mejora a tu velocidad terrestre mientras las llevas puestas. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Patinar pendiente arriba elimina el bonificador a la velocidad, mientras que patinar pendiente abajo lo aumenta en 10' adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva* o *patinar* (MPsiE).

Coste de creación: 3.500 po, 280 PX, 7 días.



Botas de salt ágil — *Botas de paso rápido* — *Botas de evitación*

Ilustración de D. Martin

BOTAS DE PISADA

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Las gruesas suelas metálicas de estas botas de color marrón sucio son ligeramente más anchas que la pala. Bandas de metal de color del latón recorren los bordes de las suelas hasta la parte superior de estas.

Cuando das pisotones y activas las *botas*, generas una explosión de fuerza psicocinética con forma de cono y de 15' de largo que se transmite por el suelo, derribando a criaturas y objetos no sujetos por igual. La onda de choque afectará a las criaturas que se hallen en contacto con el suelo dentro del área. Las que no superen un TS de Reflejos (CD 13) serán derribadas, quedando tumbadas, y sufrirán 1d4 puntos de daño no letal.

Las *botas de pisada* funcionan tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *explosión sónica* (CdC) o *pisada* (MPsiE).

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día.

BOTAS DE SALTAR

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Estas cómodas botas de cuero negro tienen unas suelas inusitadamente mullidas.

Te permiten saltar distancias extraordinarias. Solo necesitas moverte un mínimo de 10' en línea recta para intentar un salto a la carrera (en vez de 20'). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, estas botas tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador de capacidad a las pruebas de Saltar durante 1 asalto.

1 carga: obtienes un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Saltar.

2 cargas: obtienes un bonificador de capacidad de +15 a las pruebas de Saltar.

3 cargas: obtienes un bonificador de capacidad de +20 a las pruebas de Saltar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *salto*.

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

BOTAS DE SALTO ÁGIL

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estas botas de piel de cocodrilo parecen ligeramente elásticas.

Mientras llevas puestas unas *botas de salto ágil*, puedes añadir tu modif. de Destreza (en vez del de Fuerza) a las pruebas de Saltar.

Si tienes como mínimo 5 rangos en Equilibrio, puedes levantarte como una acción rápida. Cuando haces esto, no provocas ataques de oportunidad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*.

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día.

BOTAS DE SENTIDO DE LA VIBRACIÓN

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Ilustración de F. Vobwinkel



Regdar se prueba unas botas de pisada, unas de carga de batalla, unas del gran paso, unas sandalias de brincos, unas del corredor y unas botas de zancada de dragón

Las suelas de estas botas negras son inusualmente anchas y su forma es extrañamente cilíndrica, como las patas de un elefante.

Cuando activas unas botas de *sentido de la vibración*, obtienes esta aptitud hasta 30' durante 5 asaltos. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sentido de la vibración*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BOTAS DE SUPERACELERACIÓN TEMPORAL

Precio (nivel del objeto): 43.000 po (17.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Estas botas de cuero oscuro presentan una pequeña imagen de un reloj de sol cosido a cada lado. Cuando se calzan, los relojes pulsan ligeramente una vez cada segundo.

Una vez al día, puedes entrar en otra corriente temporal durante 2 asaltos, acelerándote de tal manera que todas las demás criaturas parecen paralizadas, aunque en realidad se mueven a su velocidad normal. Estas son normalmente inmunes a tus ataques, poderes o conjuros, pero si creas un efecto de área con una duración superior a 2 asaltos, éste se aplica de forma normal al término del efecto del objeto.

Mientras te encuentras bajo los efectos de las botas, no puedes entrar en ninguna área protegida por un *campo antimagia*, *campo de negación psiónica* o cualquier sortilegio o poder que neutralizan los de 9.º nivel. El fuego normal y mágico, el frío, el ácido y similares siguen infligiéndote daño. Excepto por lo aquí descrito, este efecto funciona como un conjuro *detener el tiempo*.

Cuando la duración expira, continúas actuando durante tu actual turno en el tiempo normal, pero quedas estremecido durante 1 asalto.

Las mentes escindidas o divididas dentro de la tuya, como las que pudieran estar en efecto mediante poderes psiónicos como *cisma*, no serán aceleradas temporalmente, aunque tu segunda mente manifieste este poder. Tu mente principal ganará los beneficios, mientras que la segunda permanecerá atrapada en la corriente temporal normal.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *detener el tiempo* o *superaceleración temporal* (MPsiE).

Coste de creación: 21.500 po, 1.720 PX, 43 días.

BOTAS DE ZANCADA DE DRAGÓN

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Estas botas tienen un aspecto escamoso, como si estuvieran hechas con la piel de un reptil.

Obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Saltar y Trepar mientras llevas puestas estas botas. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Una vez al día, puedes activar las *botas de zancada de dragón* para que te confieran una velocidad trepando igual a la tuya terrestre durante 10 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *salto, trepar cual arácnido*.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

BOTAS DE ZANCADA DIMENSIONAL

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: pies



Tordek ha ido a comprar unas botas nuevas, probándose unas botas pétreas, unas del rey de la montaña, unas firmes, unas de sentido de la vibración y unas de aterrizaje.

Ilustración de F. Vohwinkel

Nivel de lanzador: 7.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Estas lustrosas botas de cuero están un poco inclinadas hacia delante, como si se dispusieran a saltar.

Mientras llevas unas *botas de zancada dimensional*, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Saltar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, las botas tienen 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite teleportarte a una corta distancia (sin posibilidad de error). Debes tener tanto línea de visión como de efecto hasta tu destino. No puedes usar las botas para moverte a un espacio ocupado por otra criatura, ni tampoco puedes teleportarte dentro de un objeto sólido; de intentar hacerlo, la activación del objeto se pierde. Puedes llevar contigo objetos con un peso total de hasta tu carga máxima, pero no a ninguna criatura.

1 carga: te teleportas hasta 20'.
3 cargas: te teleportas hasta 40'.
5 cargas: te teleportas hasta 60'.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional*.
Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BOTAS DEL ACRÓBATA

Precio (nivel del objeto): 900 po (4.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Varias hebillas de bronce van desde el tobillo hasta la parte superior de la pantorrilla de estas botas de cuero negro de delicada hechura.

Un par de *botas del acróbata* te otorga un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Acrobacias. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, estas botas tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador de mejora a tu velocidad durante 1 asalto.

1 carga: bonif. de mejora de +10'.
2 cargas: bonif. de mejora +15'.
3 cargas: bonif. de mejora +20'.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina, zancada prodigiosa*.
Coste de creación: 450 po, 36 PX, 1 día.

BOTAS DEL GRAN PASO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Estas botas de piel de lobo se atan con correas de cuero que dan dos veces la vuelta alrededor del tobillo. La piel es excepcionalmente suave y tiene un leve lustre que hace que este calzado parezca relucir a la luz.

El espíritu de un perro intermitente ha sido apresado en el interior de estas botas. Mientras las llevas puestas, tu NL para todos los conjuros de teleportación aumenta en 2. Este es un efecto continuo que no necesita activarse.

Además, cuando pronuncias la palabra de mando, puedes teleportarte hasta 60' de distancia sin posibilidad de error, como si usaras un sortilegio *teleportar mayor*. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional*.
Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

BOTAS DEL REY DE LA MONTAÑA

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estas botas con refuerzos de hierro en la suela tienen un aspecto arrugado y gastado.

Mientras llevas puestas unas *botas del rey de la montaña*, puedes moverte con más facilidad por terreno accidentado y difícil.

Estas botas te permiten ignorar el coste aumentado en el movimiento y el incremento de la CD en las pruebas de habilidades por escombros densos. Además, puedes subir escaleras y pendientes a la velocidad normal, y correr o cargar pendiente abajo sin llevar a cabo una prueba de Equilibrio (pág. 89 de la GDM). Estas botas no necesitan ser activadas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*.
Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

BOTAS DEL REY DE LA MONTAÑA MAYORES

Precio (nivel del objeto): 21.500 po (15.º)
Activación: – y rápida (orden)

Estas botas de tosco aspecto están hechas con cuero arrugado que se asemeja a la accidentada pared de un precipicio de granito, y tienen refuerzos de hierro en la suela.

Este calzado funciona como las *botas del rey de la montaña*. Además, puedes activar unas mayores para obtener el beneficio de un conjuro *piel pétrea*. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento, piel pétrea*.
Coste de creación: 10.750 po, 860 PX, 22 días.

BOTAS DEL VIAJE SIN FIN [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estas prácticas botas de cuero negro siempre parecen estar cubiertas por el polvo del camino, sin importar cuánto te esfuerces por limpiarlas.

Viajar es una forma de vida para los seguidores de Fharlanghn, y estas botas les proporcionan un paso ligero a sus seguidores elegidos. Mientras llevas puestas unas *botas del viaje sin fin*, obtienes un bonificador de mejora de +10' a tu velocidad si eres neutral bueno, legal neutral, neutral, caótico neutral o neutral maligno. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, te hallas bajo los efectos de un *pasar sin dejar rastro* de forma constante. Además, unas *botas del viaje sin fin* te hacen inmune a los



Botas del viaje sin fin

Ilustración de B. Hagan

efectos de la fatiga y el agotamiento. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Fharlanghn y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Conocimiento: el primer par de estas botas fue hecho por una aventurera que era demasiado anciana para viajar sin ayuda mágica. Cuando murió, se las ofrecieron al dios Fharlanghn, quien las llevó él mismo en sus viajes terrenales. Se dice que una vez cada siglo, esta deidad da un par de *botas del viaje sin fin* a alguien que viaja con él, y entonces le concede mágicamente a un zapatero normal el poder de hacerle un nuevo par (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *pasar sin dejar rastro, restablecimiento.*

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

BOTAS FIRMES

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estas gruesas y pesadas botas están reforzadas con hierro a lo largo de la suela.

Unas *botas firmes* te ayudan a mantenerte en pie. Obtienes un bonificador de +4 a las pruebas llevadas a cabo para evitar que te embistan, arrollen o derriben.

Además, siempre que empuñes un arma a dos manos, se considerará que la tienes preparada contra cualquier criatura que cargue contra ti (y por lo tanto infligirá doble daño de tener éxito en tu ataque), aunque esta no pueda usarse normalmente contra una carga.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro.*

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

BOTAS PÉTREAS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: – y gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Hechas de pesado cuero, estas botas tienen un sólido refuerzo de hierro en la puntera y los tobillos. Un fragmento de cristal ahumado ha sido engarzado en la parte posterior de cada bota, a unas pocas pulgadas por encima del talón.

Las *botas pétreas* parecen rígidas, aunque no dificultan el movimiento de manera especial. Te confieren un bonificador de +4 a las pruebas de Fuerza realizadas para resistirte a ser embestido o derribado cuando estás de pie sobre el suelo. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando lo activas, uno de estos objetos te permite ignorar cualquier coste adicional de movimiento por desplazarte por terreno accidentado durante 1 asalto. Este efecto funciona cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BOTAS SIN RASTRO

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) ilusión
Activación: – y estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Estas botas de color verde pálido son esbeltas y elegantes, con suelas sumamente suaves.

Cuando llevas puestas estas botas, no dejas rastro a tu paso (como si estuvieras bajo los efectos de un *pasar sin dejar rastro*). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Una vez al día, puedes activarlas para volverte invisible (como por *invisibilidad mayor*) durante 7 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad mayor, pasar sin dejar rastro.*

Coste de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días.

BRAZALES CARMESÍES DE PIEL DE DRAGÓN

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración, transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos brazaletes de cuero están fabricados a partir de la piel escamosa y roja de un gran reptil.

Los *brazales carmesíes de piel de dragón* te confieren RE 5 (fuego) y un bonificador de mejora de +1 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel robliza, resistir energía.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BRAZALES DE BRAZOS FUERTES

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos brazales de flexible cuero de tonalidad azul verdosa están cubiertos con tachuelas de oro.

Cuando llevas unos *brazales de brazos fuertes*, puedes empuñar armas como si fueras de una categoría de tamaño superior a la normal (no sufres ningún penalizador cuando usas armas como si fueran de tu tamaño). Por ejemplo, un humano que llevara puestos estos brazales podría esgrimir armas Grandes o Medianas sin ningún penalizador.

El efecto de este objeto no se apila con el rasgo constitución poderosa (como el que poseen las razas semigigante y goliat).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *agrandar persona.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

BRAZALES DE CADUCEO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos livianos brazaletes de plata tienen pintados un par de formas entrelazadas semejantes a serpientes.

Unos *brazales de caduceo* te permiten transformar tus poderes innatos de curación en otras formas de magia restauradora. Sacrificando 5 puntos de curación (derivados de una imposición de manos, plenitud corporal o cualquier aptitud similar que cuantifique tu capacidad de curar en un límite de puntos diarios), puedes eliminar 1 punto de daño de característica o los estados atontado, indispuesto o fatigado de una criatura.

Usar estos brazales de esta forma sigue las todas limitaciones normales de tu aptitud curadora. Por ejemplo, un paladín que use *brazales de caduceo* deberá tocar al objetivo a ser afectado (igual que con imposición de manos), en tanto que un monje que los llevase podría afectarse únicamente a sí mismo (ya que no puede utilizar plenitud corporal con otra criatura).

Puedes gastar puntos adicionales para un efecto acumulativo. Por ejemplo, podrías sacrificar 15 puntos de curación

para eliminar tanto el estado fatigado como 2 puntos de daño de característica. También puedes combinar la curación normal con los efectos de los brazales. Por ejemplo, podrías gastar 25 puntos para producir el ejemplo anterior y curar además 10 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *restablecimiento menor.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BRAZALES DE CONTRAGOLPE

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Cada uno de estos brazales de acero lleva la imagen de un par de dagas apiladas que apuntan en direcciones opuestas.

Unos *brazales de contragolpe* te permiten responder a un ataque cuerpo a cuerpo contra ti sin éxito con una réplica inesperada. Podrás activar este objeto inmediatamente después de que un enemigo no haya conseguido alcanzarte con uno de estos ataques. Hacer esto te conferirá un ataque de oportunidad gratuito contra ese adversario (aunque ya hayas gastado los que tuvieras permitidos para ese asalto). Debes activar los brazales antes de que tu oponente lleve a cabo cualquier otro ataque o acción.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar.*

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

BRAZALES DE CUSTODIA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos brazales de oro llevan grabados de sigilos sagrados.

Los *brazaletes de custodia* se ciñen a los brazos de cualquier criatura que se los pone. Un portador con alineamiento bueno obtiene un bonificador sagrado de +2 a la CA contra los ataques a distancia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *protección contra las flechas.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

BRAZALES DE CUSTODIA FRENTE A LA MUERTE

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 3 lb.

Estas dos espirales de oro se enrollan alrededor del brazo desde el bíceps hasta la muñeca como serpientes. En el extremo de cada una de estas hay un diminuto rubí engarzado.

Los *brazales de custodia frente a la muerte* te permiten intercambiar conjuros arcanos por protección contra el daño físico. Cuando los actives, elige un sortilegio arcano preparado o un espacio de conjuro sin lanzar del mismo tipo. Pierdes uno u otro (como si lo hubieses lanzado) y obtienes una RD equivalente al doble del nivel del sortilegio o espacio sacrificado. Esta RD no termina hasta el inicio de tu siguiente turno y no puede ser superada por ningún tipo de arma.



Ilustración de S. Ellis

Los *brazales de custodia frente a la muerte* podrán activarse siempre y cuando te queden conjuros arcanos que puedas sacrificar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

BRAZALES DE ESTALLIDO ENMARAÑADOR

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos brazales de color negro azabache tiene engarzadas diminutas piedras ovaladas de color rojo rubí.

Los *brazales de estallido enmarañador* te permiten reducir el daño infligido por tu magia para enmarañar a los afectados por ella. Cuando los actives, el siguiente conjuro o aptitud sortílega que lances infligirá solo la mitad del daño normal; sin embargo, cualquier criatura dañada por este quedará enmarañada durante 1d3 asaltos, sufriendo 1 punto de daño adicional por nivel de conjuro cada asalto en tu turno. Este daño es del mismo tipo que el que inflige normalmente el sortilegio (o del que tú elijas, en caso de infligir de más de un tipo). Estos brazales no tienen efecto sobre un conjuro o aptitud sortílega que no inflige daño.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *telaraña*.

Coste de creación: 1.000 po, 100 PX, 2 días.

BRAZALES DE GOLPE LETAL

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Cada uno de estos brazales de acero negro está marcado con un grabado de espadas cruzadas.

Cuando se activan, los *brazales de golpe letal* te permiten usar armas cuerpo a cuerpo para infligir daño adicional por golpes críticos o ataques furtivos a constructos, elementales, cienos, criaturas vegetales y muertos vivientes como si no fueran inmunes a estos. Sin embargo, para poder obtener algún beneficio de estos brazaletes todavía debes resolver una amenaza de crítico y confirmarla como tal o cumplir los requisitos para llevar acabo ataques furtivos. Este efecto no te permite superar ninguna otra inmunidad o RD adicional contra los ataques furtivos o los golpes críticos (como la aptitud de armadura fortificante). Este efecto tiene una duración de 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BRAZALES DE GRAN ALCANCE

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 5 lb.

Este par de brazales que cubren todo el brazo están cosidos con tendones ennegrecidos.

A veces llamados "estrangulamangas" debido a su aspecto y efecto, estos flexibles brazales te permiten atacar desde una sorprendente distancia. Cuando activas unos *brazales de gran alcance*, tus brazos se estiran y se alargan, aumentando tu alcance en 10' durante 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *agrandar persona*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BRAZALES DE GRAN COLISIÓN

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (DC 17) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: –

Estos gruesos brazaletes de platino tienen grabado un dibujo de martillos cruzados.

Los *brazales de gran colisión* te permiten llevar a cabo ataques particularmente aplastantes con armas contundentes. Cuando asestas un golpe crítico con éxito con un arma de este tipo cuerpo a cuerpo, puedes activarlos para infligir 2d6 puntos de daño adicional con ese ataque (o 3d6 si la esgrimes a dos manos). Debes hacer esto antes de tirar el daño por el golpe crítico. Unos *brazales de gran colisión* funcionan dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura, arma mágica mayor*.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

BRAZALES DE IMPACTO RÁPIDO

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este par de brazales de mithril bruñido es de sencilla pero elegante factura, forjados para ajustarse a los antebrazos a la perfección.

Los *brazales de impacto rápido* aumentan la precisión de la ráfaga de golpes de un monje. Cuando activas este objeto, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las tiradas de ataque realizadas como parte de este poder hasta el final de tu turno.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*.

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

BRAZALES DE IMPACTO VELOZ

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos brazales de mithril tiene la imagen de una daga afilada como una cuchilla.

Cuando activas los *brazales de impacto veloz*, si ya has llevado a cabo una acción de ataque completo este turno, puedes realizar un ataque adicional con cualquier arma que empuñes. Este ataque se realiza con tu ataque base completo, más cualquier modificador adecuado para la situación. Este efecto no se acumulará con ningún otro similar que te otorgue un ataque adicional cuando realices uno completo, como el de la dote Disparo rápido, el otorgado por un arma veloz o por el conjuro *acelerar*.

Los *brazales de impacto veloz* funcionan una vez al día.

Antes de poder acceder a sus propiedades, debes haberlos llevado puestos durante 24 horas. En caso de quitártelos, quedarán inactivos hasta que vuelvas a ponértelos durante otras 24 horas adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

BRAZALES DE INQUISIDOR

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración

Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Los severos soles grabados en estos pesados brazales de acero parecen versiones adustas del normalmente compasivo semblante de Pelor, dios del sol.

Los *brazales de inquisidor* proporcionan un poderoso medio para distinguir a la gente normal de vampiros intrigantes o muertos vivientes similarmente sigilosos. Después de activar este objeto, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que realices antes del término de tu turno incluirá un efecto de *curar heridas moderadas* (además del daño normal causado por el ataque). En el mejor de los casos, este efecto infligirá daño a su objetivo muerto viviente y revelará su maligna naturaleza, pero, en casos de identificación errónea, al menos la curación ayudará a contrarrestar el sufrido por una criatura viva (y posiblemente inocente).

No puedes usar estos brazaletes como parte de un ataque de toque, solo de uno cuerpo a cuerpo normal. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas moderadas*.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

BRAZALES DE LA BARRERA EXPLOSIVA

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Estos brazales plateados y rojos tienen engarzadas piedras redondas de color negro azabache.

Los *brazales de la barrera explosiva* te permiten convertir un conjuro o aptitud sortílega en un muro de energía mágica temporal. Cuando los actives, el siguiente conjuro que lances o la próxima aptitud sortílega que utilices antes del final de tu turno se transformarán en un muro opaco de 10' de largo y otros 10' de alto con una duración de 1 asalto por nivel del conjuro. Un extremo de este deberá situarse en cualquier esquina de tu espacio, y podrá alargarse en cualquier dirección, aunque el muro deberá ser continuo e ininterrumpido desde su creación. De interrumpir su superficie cualquier objeto o criatura, no conseguirá formarse, y tanto el sortilegio como la activación se perderán.

Cualquier criatura que atraviese el muro sufrirá daña igual al que el conjuro o aptitud sortílega infligiría (con un mínimo de 1 punto por nivel de estos). Superar con éxito un TS de Reflejos (utilizando la CD normal para un conjuro de ese nivel lanzado por ti) reduce este daño a la mitad.

Esta propiedad funciona tres veces al día

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *muro de fuego*.

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.



Brazales de inquisidor

Ilustración de J. Zhang

BRAZALES DE LIBERTAD ARCANA

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estos brazales de cuero azul ricamente adornados tienen cosidas imágenes de águilas doradas en pleno vuelo.

Los *brazales de libertad arcana* te permiten lanzar conjuros arcanos sin los complejos gestos que normalmente son necesarios. Cuando los actives, podrás omitir el componente somático del siguiente sortilegio que lances antes del final de tu turno (como si le estuvieras aplicando la dote Conjurar sin moverse, pero sin alterar su nivel o tiempo de lanzamiento).

Este efecto funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

BRAZALES DE OPORTUNIDAD

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: – e inmediata (mental)
Peso: 1/2 lb.

Esta pareja de muñequeras parece ligera pero fuerte.

Los *brazales de oportunidad* te permiten aprovecharte de los adversarios que bajan la guardia.

Si tienes la dote Reflejos de combate, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a cualquier ataque de oportunidad que realizas (tanto si ha sido conferido por los brazales como si no). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives estos brazales, podrás llevar a cabo un ataque de oportunidad que te confiera un oponente, aunque ya hayas superado tu límite normal para la cantidad de estos ataques que puedas realizar ese asalto. Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Reflejos de combate, *gracia felina*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

BRAZALES DE PODER

Precio (nivel del objeto): 4.100 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estos brazales de bronce tienen grabados de imágenes de cuernos de toro.

Cuando llevas puestos estos brazales, obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de Fuerza y a las de las habilidades basadas en esta misma característica.

De tener la dote Ataque poderoso, también ganarás un bonificador de +2 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo en cualquier ataque en el que utilices esta dote y aceptes un penalizador de como mínimo -2 a tu tirada de ataque.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro*.

Coste de creación: 2.050 po, 164 PX, 5 días.

BRAZALES DE PODER DE CONJURO

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos brazaletes de acero negro delicadamente forjados llevan grabada la imagen de una varita y un bastón cruzados. Runas mágicas rodean a ambos.

Los *brazales de poder de conjuro* te confieren la capacidad de sacrificar precisión a cambio de daño cuando lanzas tus sor-

tilegios. Cuando lances un conjuro que necesite un ataque de toque y que inflija daño de pg, podrás aceptar un -5 a la tirada de ataque para infligir 1d6 puntos de daño adicional con este.

Un filo del ocaso (*Mdjz*) podrá usar estos brazales cuando lleve a cabo un sortilegio de toque a través de un arma cuerpo a cuerpo, aunque este no inflija daño de puntos de daño. En este caso, el arma (en vez del conjuro) infligirá este daño adicional.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*.

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

BRAZALES DE PRECISIÓN

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos brazales de bronce tiene grabada la imagen de un ojo abierto.

Llevar puestos unos *brazales de precisión* te permite realizar ataques a distancia con extrema precisión. Estos tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas conferirá un beneficio a todos los ataques de este tipo que realices antes del término de tu turno.

1 carga: ignoras el bonificador a la CA por cobertura (excepto total) para todos los objetivos.

2 cargas: ignoras la posibilidad de fallo por ocultación (excepto total), incluyendo los de efectos como *contorno borroso* o *desplazamiento* (pero no la incorporalidad), para todos los objetivos.

3 cargas: ignoras tanto la cobertura como la ocultación (como en las anteriores entradas) para todos los objetivos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

BRAZALES DE RECHAZO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Cada uno de estos brazales de acero lleva un cuarzo ahumado en óvalo con la imagen de una mano alzada tallada.

Los *brazales de rechazo* producen una onda de fuerza instantánea que hace retroceder a los enemigos. Cuando los actives, todos los adversarios que se encuentren a 10' o menos deberán superar un TS de Fortaleza (CD 19) para no retroceder, alejándose 5' de ti. Las criaturas Enormes y de mayor tamaño no resultan afectadas por estos objetos, aunque las incorporales sí.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mano forzuda de Bigby*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

BRAZALES DE REPRESALIA

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) encantamiento
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Estos brazales de duro cuero parecen resistentes, aunque flexibles.

Unos *brazales de represalia* te protegen contra los ataques, y castigan a los agresores por herirte. Te confieren un bonificador de armadura de +1 a la CA (como los *brazales de armadura*). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, cuando te infligen daño por un ataque cuerpo a cuerpo, puedes activar los brazales y sacrificar un sortilegio o espacio de conjuro arcanos de 1.er nivel o superior para atontar a tu agresor durante 1 asalto. Tener éxito en un TS de Voluntad (CD 10 + el nivel del sortilegio sacrificado) niega este efecto. Esta propiedad funciona tres veces al día.



Ilustración de D. Martin

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, atontar monstruo.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BRAZALES DEL AMANECER

Precio (nivel del objeto): 26.000 po (16.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: movimiento (manipulación) y estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Estos brazales de cuero están claveteados con tachuelas de latón. Uno de ellos también lleva un minúsculo aparato compuesto de una lente y un dial

Cuando giras el dial hacia la izquierda, los dos brazales parecen normales. Al moverlo a la posición intermedia, un rayo de luz emerge de la lente, iluminando los alrededores como una linterna de ojo de buey. Girar el dial hacia la izquierda o de vuelta al medio es una acción de movimiento.

Cuatro veces al día, puedes mover el dial a la posición de la derecha como una acción estándar y apuntar la lente hacia un objetivo, desencadenando un efecto de *luz abrasadora* (como el conjuro). El dial regresa a la posición intermedia de forma automática después de cada uso de esta propiedad.

A pesar de que solamente uno de los dos brazales lleva el aparato de la lente y el dial, es necesario llevar ambos para que la magia funcione.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luz abrasadora.*

Coste de creación: 13.000 po, 1.040 PX, 26 días.

BRAZALES DEL VIENTO

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Estos brazales consisten en placas de plata que pueden sujetarse a los antebrazos de una persona mediante correas de cuero ricamente adornadas. Un grabado en su superficie imita las espirales en el interior de los fragmentos de cristal que hay engarzados justo por encima de las muñecas.

Los *brazales de viento* emiten una leve brisa de forma continua, haciendo que tu capa ondee o tu pelo se revuelva ocasionalmente. Al ser activados, los vientos a tu alrededor aumentan y se levantan, imponiendo un penalizador de -2 a los ataques a distancia llevados a cabo contra ti, como si fueran disparados con vientos fuertes (pág. 95 de la GDM). Las armas de asedio, los peñascos arrojados y similares no resultan afectados. Este poder no se apila si el viento en la zona ya es fuerte o de mayor intensidad. Además, cuando usas armas a distancia, obtienes un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque. Estos efectos funcionan de manera continua después de haber activado los brazales.

Puedes eliminar los vientos a tu alrededor pronunciando la palabra "calma" en aurano, aunque hacer esto también pone fin a los beneficios que este objeto te confiere. Puedes reactivar los brazales diciendo "céfiro" mientras te concentras en los grabados de las placas de plata.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos.*

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.



Brazales del amanecer

Ilustración de D. Martin

BRAZALES RECÍPROCOS

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Estos oscuros brazales de adamantita son ligeramente difíciles de separar, como si un campo mágico los atrajera entre sí.

Los guerreros hartos de sufrir más daño que el que infligen aprecian mucho el poder de los *brazales recíprocos*, los cuales les permiten volver los poderosos golpes de sus enemigos contra ellos. Si alcanzas en combate cuerpo a cuerpo a alguien que te asestó un golpe crítico o llevó a cabo un ataque furtivo contra ti desde tu último turno, puedes activar estos brazales para considerar tu tirada de ataque una amenaza de crítico automáticamente, aunque todavía debes confirmar el golpe crítico de la forma habitual.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

BRAZALETE DE ACCIÓN ESQUIVA

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: 1 lb.

Esta sortija de oro macizo está pulida hasta adquirir un brillante lustre.

Un *brazalete de acción esquiva* te permite protegerte de los peligros del caos del campo de batalla. Cuando se activa, la sortija te permite no provocar un solo ataque de oportunidad que de otra forma producirían tus acciones.

Un *brazalete de acción esquiva* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina* o *evadir ataque* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

BRAZALETE DE BUENAS BAYAS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Una serie de amuletos semejantes a bayas cuelgan de este sencillo brazalete de plata.

Un *brazalete de buenas bayas* proporciona alimento básico y curación menor a su portador y sus aliados. Cada día al ama-

necer, siempre que se lleve puesto, este brazalete creará cinco amuletos de plata con forma de baya. Cuando se arrancan de éste, los amuletos se convierten en una baya comestible con propiedades mágicas equivalentes a las creadas por el conjuro *buenas bayas*, excepto que ningún personaje puede obtener los beneficios de más de una de ellas al día. Tanto si un amuleto se come, se arranca pero no se consume, como si sigue en el brazalete, todos estos y las bayas creadas desaparecen transcurridas 24 horas de su creación.

Si también llevas un objeto que te confiere un bonificador a tu puntuación de Sabiduría, puedes añadir la mitad de este a la curación proporcionada por cada una de las bayas. Por ejemplo, un personaje que llevara este brazalete y una *presea de sabiduría +4* crearía bayas que curarían 3 puntos de daño (en vez de 1).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *buenas bayas*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

BRAZALETE DE VARITAS

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: ver texto
Peso: –

Este brazalete de cadena de oro tiene una serie de pequeños objetos de metal colgando de ella como amuletos.

Un *brazalete de varita* puede almacenar hasta como máximo cuatro objetos, que parecen amuletos colgados de éste. Puedes coger uno de estos como una acción rápida (manipulación), lo que hace que aparezca en tu mano.

Si tienes un objeto en tu mano, puedes usar una acción de movimiento (manipulación) para almacenarlo en el brazalete o para intercambiarlo con otro en este con solo tocar el amuleto que representa el segundo con el primero. Almacenar un objeto hace que se encoja y parezca un amuleto que cuelga del brazalete. Para poder almacenar uno, el objeto no puede pesar más de 3 lb. y debe poder sujetarse en una mano, como una varita o un arma ligera. Únicamente el portador del brazalete puede recuperar o almacenar objetos.

Conocimiento: el nombre *brazalete de varitas* describe el uso más común dado a este objeto. Originalmente diseñado para contener pequeños recuerdos como amuletos y fabricado para resultar apropiado en reuniones formales, estos objetos se han vuelto muy populares entre los artificieros (*Eberron*) que prefieren mecanismos desencadenantes de conjuros (Saber [historia] [CD 15]).



Brazalete de varitas

A veces, a estos brazaletes también se les llama *amuletos de los asesinos*, porque pueden ocultarse pequeñas armas en su interior con facilidad (Saber [historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

BROCHE DE EVITACIÓN

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Este broche presenta un cristal cuadrado de color verde claro en una sencilla montura de oro.



Broche de ojo de gato

Un *broche de evitación* te permite evitar mejor los ataques de oportunidad. Cuando lo activas, te confieren un bonificador de esquiva de +4 contra este tipo de ataques hasta el final de tu turno.

Uno de estos objetos funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*.

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

BROCHE DE ESTABILIDAD

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: –
Peso: –

Este broche de plata con runas muestra señales de un uso considerable.

Este broche es útil en las batallas peligrosas. Cuando tus pg quedan reducidos a -1 o menos, quedas estable de forma automática (siempre y cuando el daño no bastara para matarte).

Un *broche de estabilidad* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves*.

Coste de creación: 275 po, 22 PX, 1 día.

BROCHE DE GUIÑO

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) encantamiento
Activación: rápida (mental)
Peso: –

El rubí que corona este recto alfiler centellea como el ojo de un gnomo con un secreto.

Más de un diplomático lleva prendido un *broche de guiño* en la corte para obtener una ventaja en las conversaciones. Cuando se active, este objeto te conferirá un bonificador de capacidad de +2 a una sola prueba de Engañar o Diplomacia que lleves a cabo antes del final de tu turno.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *hechizar persona*.

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día.

BROCHE OJO DE GATO

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –
Peso: –

Este broche de plata tiene un engarce de crisoberilo verde en su centro, con una raya negra cruzándolo, a semejanza del ojo de un gato vivo.

El *broche ojo de gato* te proporciona un bonificador de suerte de +1 a todos los TS y uno de resistencia de +4 adicional a las salvaciones contra enfermedad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *quitar enfermedad, resistencia.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

CADENA DE DESESPERACIÓN

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) sin escuela
Activación: inmediata (orden)
Peso: 5 lb.

Este cinturón semejante a una cadena está formado por eslabones alternos de un extraño metal verde y marfil.

Una *cadena de desesperación* le proporciona a un lanzador de conjuros arcanos la oportunidad de evitar ser capturado o de contraatacar contra un enemigo. Puedes activar uno de estos objetos cuando un enemigo te deja indefenso (por sujetarte, paralizarte o haberte reducido a -1 pg o menos). Al hacerlo, puedes lanzar un solo sortilegio arcano de 3.er nivel o inferior sin emplear una acción adicional para ello. Esto gasta el conjuro preparado o el espacio correspondiente como si lo hubieses lanzado. El sortilegio elegido debe tener un tiempo de lanzamiento no superior a 1 asalto completo. Lanzar uno de esta manera no necesita ningún componente verbal o somático, ni tampoco provoca ataques de oportunidad. Sin embargo, deberás proporcionar cualquier componente material o foco que se necesite, así como pagar cualquier coste del conjuro, ya sea en PX o en monedas.

El conjuro que lanzas tiene efecto después del que te dejó indefenso (por lo que no puede impedir este), aunque en teoría podría neutralizarlo o revertirlo. Por ejemplo, un bardo que llevara la cadena podría lanzar un *curar heridas leves* en respuesta a quedar reducido a -3 pg.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Antes de poder acceder a las propiedades de una *cadena de desesperación*, debes llevarla puesta durante 24 horas. En caso de quitártela, quedará inactiva hasta que se vuelvas a ponértela durante otras 24 horas adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CÁMARA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Este ceño lleva una diminuta gema, que parece tener una pequeña jaula hueca en las profundidades de sus facetas.

Una *cámara mental* ofrece a su portador refugio temporal contra los efectos que influenciarían su mente. Cuando activas uno de estos objetos, tu consciencia se transfiere al interior de la gema del ceño durante 1 asalto. Mientras este efecto esté activo, serás inmune a los conjuros y aptitudes enajenadores, aunque también quedarás atontado durante ese tiempo.

Puedes activar una *cámara mental* después de decidir el resultado de un sortilegio enajenador que va a afectarte, pero antes de aplicar el efecto. Por ejemplo, después de fallar tu TS de Voluntad y saber que un mago enemigo te ha puesto bajo los efectos de un *dominar persona*, podrías activar tu *cámara mental* antes de que la dominación surtiera efecto (por lo tanto, negándola por completo).

Este objeto funciona una vez al día.

Antes de poder acceder a sus propiedades, debes llevar puesta una *cámara mental* durante 24 horas. En caso de quitártela, quedará inactiva hasta que vuelvas a ponértela durante otras 24 horas adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transmigración.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

CAMISA DE CADENAS

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta sedosa camisa está enlazada con trozos de fina cadena de plata que siguen un intrincado dibujo.

Esta camisa te confiere RD 3/perforante.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

Ilustración de E. Cox



Camisa de los ángeles



Camisa de hueso



Camisa de piel demoníaca



Camisa de la sanguijuela



Camisa de las fatas



Camisa de slaad

Ilustración de E. Cox

CAMISA DE HUESO

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta resistente camisa de algodón tiene un refuerzo de hueso que fortalece su forma.

Esta camisa te proporciona RD 3/contundente.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

CAMISA DE LA LUNA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta camisa está hecha de un resplandeciente material plateado que parece seda fría al tacto.

Esta camisa te proporciona RD 3/plateada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE LA SANGUIJUELA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Esta camisa de seda de tonalidad roja sangre parece que ha sido confeccionada para ajustarse a la forma del portador.

Siempre que se lance un conjuro de curación de 4.º nivel o inferior a 30' o menos de ti, lo reconocerás de inmediato. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Como una acción inmediata, podrás activar una *camisa de la sanguijuela* para hacerte con el efecto de cualquier sortilegio de curación lanzado dentro de un radio de 30', en vez de sanar al objetivo pretendido. Si de forma normal el conjuro afecta a más de una criatura, elige qué objetivo se queda sin él, aunque debes tener línea de visión tanto hasta el lanzador como hasta el objetivo para poder utilizar este poder.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves en grupo*.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

CAMISA DE LAS FATAS

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta ligera camisa de color azul claro está hecha de un material tan fino que parece tela de araña. Bordados de hojas y flores recorren el cuello y los puños. Un suave olor a hierba envuelve esta prenda.

Cuando te la pones, una *camisa de las fatas* se desvanece, siendo casi imposible de ver. Este objeto te proporciona RD 3/hierro frío.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE LO INEVITABLE

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 10 lb.

Esta cubierta metálica protege el torso y los hombros.

Esta camisa es en realidad la coraza metálica de uno de los constructos del plano de Mechanus, un noble inevitable. Te confiere RD 3/caos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE LOS ÁNGELES

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso

Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta camisa está compuesta por completo de suaves plumas blancas como las de las alas de los ángeles.

Pese a su composición, una *camisa de los ángeles* es tan resistente como cualquiera hecha con paño de tejedura casera. Este objeto te confiere RD 3/maligna.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE PIEL DE SLAAD

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta ligera camisa de brillantes colores está hecha con una piel gomosa y como enguijarrada.

Esta camisa está confeccionada con la piel de un slaad y te proporciona RD 3/legal.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE PIEL DEMONIACA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta camisa de consistencia semejante a la del cuero está compuesta de trozos de piel de demonio cosidos con toscas puntadas.

Esta camisa te proporciona RD 3/buena.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

CAMISA DE PIEL FÉRREA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 10 lb.

Esta camisa está fabricada con láminas de hierro superpuestas.

Esta camisa te proporciona RD 3/adamantina.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.



Camisa de rayo

CAMISA DE RAYO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: movimiento (orden)
Peso: –

Bordados de rayos relampagueantes dorados recorren las mangas de esta resistente camisa de lino azul.

Podrás teleportarte (sin posibilidad de error) a cualquier posición en un radio de 60', siempre y cuando tengas tanto línea de visión como de efecto hasta ese destino. Un rastro inofensivo de chispas crepitantes indica el camino desde tu posición original hasta la de llegada, haciendo obvio dónde has aterrizado.

No puedes utilizar la camisa para trasladarte a un espacio ocupado por otra criatura, ni tampoco dentro de un objeto sólido; de intentarlo, la activación del objeto se pierde. Puedes llevar contigo objetos con un peso total de hasta tu carga máxima, pero no a ninguna criatura viva.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

CAMISA DE RESISTENCIA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 3 lb.

Esta recia camisa de cuero se ata con un cordón de cuero verde.

Esta camisa te confiere RD 3/mágica.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea.*

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

CAMISA DEL ENT

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este chaleco está hecho de hojas entretejidas y sujetas con fuerte enredadera.

Las hojas con la que está confeccionado el tejido de esta camisa fueron recogidas de ents vivos. Esta camisa te proporciona RD 3/cortante.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

CAMISOTE DE PELO DE SUFRIMIENTO

Precio (nivel del objeto): 3.400 po (8.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Capas de áspero pelo de caballo marrón componen esta camisa rígida y burdamente tejida.

Un *camisote de pelo de sufrimiento* proporciona un bonificador de mejora de +1 a tu bonificador de armadura natural ya exis-

Ilustración de E. Cox



Camisote de pelo de sufrimiento

tente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

También puedes activar la camisa para usar un *curar heridas graves* sobre cualquier criatura excepto ti mismo (curando 3d8+9 puntos de daño). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves, piel robliza.*

Coste de creación: 1.700 po, 136 PX, 4 días.

CAMPANAS DE MITHRIL

Precio (nivel del objeto): 3.700 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: – y estándar (arrojado); ver texto
Peso: 1 lb.

Una serie de diminutas campanillas plateadas adornan este resplandeciente brazalete, cada una de ellas con tallas de adornos de espirales y con formas curvas.

Mientras quede como mínimo una de las 11 campanillas que adornan este brazalete, este te proporcionará +2 de capacidad a las pruebas de Interpretar.

Las campanas pueden soltarse con facilidad, lo que te permite quitarlas y arrojar una hasta 40'. Cuando alcanza el final de su trayectoria, esta explota en una *explosión de sonido*, como el conjuro. Una vez activada, una de estas se considera gastada y no puede volver a usarse. Cuando se retira la última de ellas, el brazalete pierde toda su magia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *explosión de sonido*, bardo.

Coste de creación: 1.850 po, 148 PX, 4 días.

CAPA BLANCA DE LA ARAÑA

Precio (nivel del objeto): 4.200 po (9.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta capa blanca parecer haber sido tejida por un gigantesco arácnido. Lleva una gran araña negra bordada en mitad de dibujos de telarañas que surgen de ella.

Obtienes un bonificador de +2 a los TS contra venenos. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, esta capa tiene otros dos poderes, los cuales pueden activarse una vez al día cada uno: *inmovilizar persona* y *trepar cual arácnido.*

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *inmovilizar persona, resistencia, trepar cual arácnido.*

Coste de creación: 2.100 po, 168 PX, 5 días.

CAPA DE AGUA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Los complejos bordados de esta capa de lona evocan las olas del mar. Dentro del dibujo de estas, un diseño arremolinado refleja el símbolo que se retuerce dentro del gran trozo de cristal oscuro que compone el broche en el cuello de la prenda. La capa parece húmeda, y el repulgo, como si estuviese empapado.

Pese a su húmedo aspecto, una *capa de agua* siempre le parece totalmente seca a su portador, aunque le esté diluviando encima. Este objeto confiere un bonificador de +5 a los TS de Reflejos contra cualquier efecto que inflige daño por fuego y te permite evitar este tipo de daño como si tuvieras evasión. Siempre que tengas éxito en una de estas salvaciones contra cualquier efecto de fuego que inflija la mitad del daño al superar el TS, no sufrirás ninguno. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, una *capa de agua* te ofrece otras dos propiedades que deben activarse.

Apagar: la prenda apaga todos los fuegos no mágicos en un radio de 30'. Este poder no tiene ningún efecto sobre las criaturas de fuego. Funciona 5 veces al día.



Capa de transposición *Capa blanca de la araña* *Capa de agua*

Ilustraciones de E. Cox y W. England

Contrarrestar fuego: la capa puede contrarrestar cualquier conjuro con el descriptor de fuego (como si lanzaras un *disipar magia*). Esta propiedad funciona una vez al día. De intentar hacer esto con un sortilegio sin el descriptor de fuego, el efecto se pierde.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

CAPA DE ARMAMENTO

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Esta sencilla capa de lino blanco está forrada con piel de color oscuro que parece rielar y volverse borrosa al examinarla con detenimiento.

Una *capa de armamento* tiene un espacio dimensional en su interior que puede contener una sola arma con un peso de hasta 25 lb. y de tamaño que no supere el Mediano. Cuando activas esta prenda, puedes sacar el arma (o meter una dentro, de estar vacía la capa).

No se pueden almacenar criaturas u objetos que no sean armas dentro de esta.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

CAPA DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 22.000 po (15.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 14.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta larga capa está compuesta de miles de finos eslabones plateados.

Una *capa de batalla* te confiere un bonificador de armadura de +4 a la CA. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado. Además, esta prenda tiene otras dos propiedades vinculadas a palabras de mando únicas.

La primera orden transforma la capa en un *bastón +1/+1* de hierro que salta a tus manos (o cae a tus pies si no tienes una mano abierta). La misma palabra convierte a este de nuevo en una capa, volviéndola a poner sobre tus hombros.

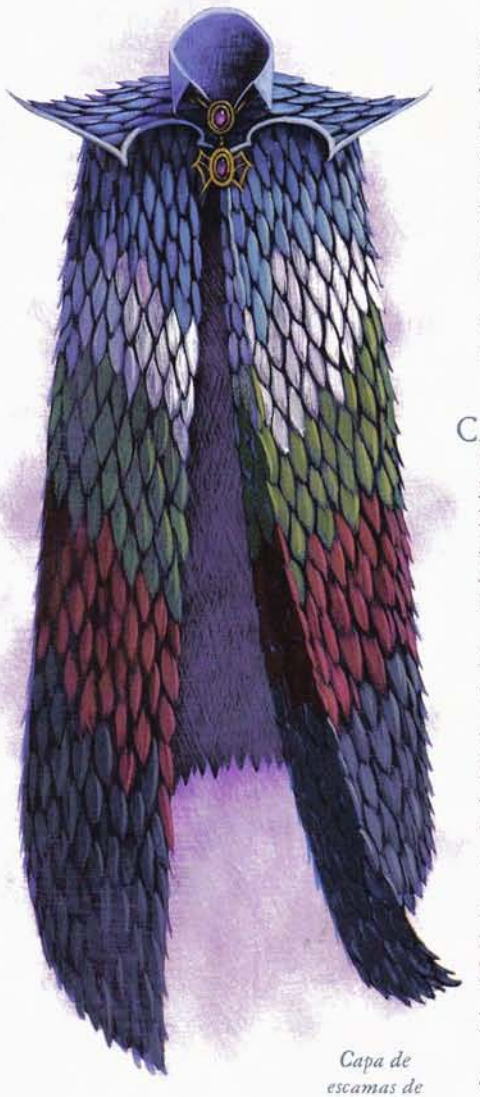
La segunda orden permite que la prenda lleve a cabo un intento de desarme contra un adversario adyacente (usando tu ataque base y modificador de tamaño, y con un bonificador de +4 a la tirada). Esto no provoca ataques de oportunidad. Si tiene éxito en este intento, la capa puede arrojar el arma hasta una distancia máxima de 10' en cualquier dirección (pero no puede lanzarla contra una criatura como un ataque). De fallar, no se te puede desarmar a ti por ello. Esta propiedad puede utilizarse tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, arma mágica, gracia felina*.

Coste de creación: 11.000 po, 880 PX, 22 días.

CAPA DE ESCAMAS DE DRAGÓN [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.



Capa de escamas de dragón

Esta larga capa ondeante está tejida a partir de un surtido de escamas de dragones cromáticos.

Mientras lleves esta capa, tendrás RE 5 a un tipo de energía a tu elección (ácido, electricidad, frío o fuego) siempre y cuando seas caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral. Puedes elegir o cambiar la resistencia pronunciando la palabra de mando.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, también puedes convertir una *capa de escamas de dragón* en alas de dragón operativas tras una orden. Estas (que tienen una duración de 2 horas al día, divididas como desees) te permiten volar con una velocidad de 60 y maniobrabilidad regular. Además, la RE de la capa aumenta a 20.

Para usar este poder de reliquia, debes rendir culto a Tiamat y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: se cuenta que la primera *capa de escamas de dragón* fue tejida a partir de escamas de la mismísima Tiamat por un devoto sumo sacerdote que visitó a la reina de los dragones en su plano hogar. Desde entonces, aquellos que se alían con dragones malignos a veces han recogido surtidos de escamas con las que duplican el proceso (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *polimorfarse, resistir energía*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

CAPA DE ESPINAS

Precio (nivel del objeto): 26.000 po (16.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta capa marrón parece estar compuesta exclusivamente de largas espinas.

Una *capa de espinas* te concede un bonificador de mejora de +2 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0).

Además, cualquier criatura que te alcance con un arma natural o con una manufacturada y sin alcance sufrirá 1d4+3 puntos de daño perforante.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *comandar plantas, piel robliza*.

Coste de creación: 13.000 po, 1.040 PX, 26 días.

Ilustración de W. England

CAPA DE LA PIEDRA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Esta capa gris moteada se asemeja a una lámina de piedra increíblemente delgada.

Cuando llevas puesta una *capa de la piedra*, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes activar la prenda para fusionarte con la piedra como mediante un conjuro *fundirse con la piedra*. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fundirse con la piedra*.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

CAPA DE LA SALAMANDRA

Precio (nivel del objeto): 6.000 (10.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Esta capa de tonalidad rojiza está confeccionada con las escamas de una criatura reptiliana y parece cálida al tacto. Cuando se pone encima de los hombros, estalla en llamas, que bailan continuamente sobre su superficie.

Una *capa de la salamandra* inflige daño por fuego a aquellos que te alcanzan en combate cuerpo a cuerpo con un arma natural o una manufacturada que carece de alcance. Las llamas que la cubren no os dañan ni a ti ni a las criaturas u objetos que tú tocas.

Cuando activas una de estas prendas, las criaturas que te alcanzan con una de estas armas anteriormente mencionadas sufren 1d6+7 puntos de daño por fuego. Este efecto no termina hasta el inicio de tu siguiente turno. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudo de fuego*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

CAPA DE LA SALAMANDRA MAYOR

Precio (nivel del objeto): 36.000 po (17.º)
Activación: –



Capa de la salamandra

Hecha a partir de la piel escamosa de alguna bestia reptiliana, esta capa de color carmesí está continuamente envuelta en un aura de fuego y humo.

Como una *capa de la salamandra*, excepto que el efecto es continuo y no necesita ser activado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudo de fuego*.

Coste de creación: 18.000 po, 1.440 PX, 36 días.

CAPA DE MAGO DE LA GUERRA

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta larga capa negra tiene cuello alto y está cortada para tapar el pecho y los brazos. Una mano blanca abierta dentro de un círculo adorna la parte derecha del pecho, y un dragón púrpura rampante brama en la izquierda.

Una *capa de mago de la guerra* te protege de los elementos (como *soportar los elementos*) y también activa un efecto de *caída de pluma* sobre ti de forma automática siempre que caes desde más de 5'. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, esta prenda tiene otras cuatro propiedades, las cuales pueden ser activadas una vez al día cada una: *armadura de mago, protección contra las flechas, puerta dimensional* y *recado*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, protección contra las flechas, puerta dimensional, recado, soportar los elementos*.

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

CAPA DE PINCHOS

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Miles de pequeños pinchos cubren la parte exterior de esta gruesa capa de cuero de cuello alto. Aunque la mayoría de ellos tiene poco más de la longitud de los de un puercoespín, algunos en los hombros y la espalda tienen casi 2' de largo.

Mientras participas en una presa, cada vez que realizas una prueba para esta (que no sea la inicial para entrar en una o resistirte), puedes activar tu *capa de pinchos*. Hacer esto clava algunos de estos a tu adversario, infligiendo 1d6 puntos de daño a cada una de las criaturas que toman parte en la presa (TS de Reflejos [CD 16] niega).

Esta propiedad funciona cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *espinas arrojadizas* (CdC).

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

CAPA DE PROTECCIÓN ELEMENTAL

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Esta capa blanca lleva bordadas runas que representan los cinco tipos de energía con hilo de metal.

Cuando activas una *capa de protección elemental*, obtienes RE 10 contra un solo tipo de energía a tu elección (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Esta protección termina al inicio de tu siguiente turno.

Esta prenda funciona una vez al día. Antes de poder acceder a sus propiedades, debes haber llevado puesta una *capa de protección ele-*

Ilustración de S. Taplin



Capa de pinchos *Capa de vigor depredador* *Capa de la piedra*

Ilustración de W. England

mental durante 24 horas. En caso de quitártela, quedará inactiva hasta que vuelvas a ponértela durante otras 24 horas adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistir energía*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

CAPA DE RESISTENCIA A LA EXPULSIÓN

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta capa es poco más que un trozo harapiento de paño de tejedura casera, atado al cuello mediante una correa de cuero podrida.

Mientras llevas puesta esta prenda, tu resistencia a la expulsión aumenta en 4.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, reprender muertos vivientes como un clérigo de 10.º nivel.

Coste de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días.

CAPA DE RESISTENCIA A VINCULAANIMAS

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta prenda de delicada hechura está fabricada con materiales azules y púrpuras. Un par de cristales de cuarzo azul a juego forman el broche de la capa.

Una *capa de resistencia a vinculaánimas* te confiere un bonificador de resistencia de +1 a tus TS. Además, hace las veces de receptáculo para tu esencia, de forma similar a un crisol de almas. Cada punto de esencia que inviertas en ella aumentará el bonificador en 1, limitado a los valores máximos indicados a continuación.

Cada una de estas prendas tiene una capacidad de esencia, siendo el número máximo de puntos de esencia que se le pueden invertir igual a este valor o a tu capacidad normal (consulta la tabla 2–1: capacidad de esencia, en *Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]), lo que sea menor. Invertir o reasignar esencia en esta capa es una acción rápida (y puedes llevarla a cabo como parte de la acción rápida normal utilizada para la reasignación).

Una *capa de resistencia a vinculaánimas* tiene una capacidad de esencia máxima de 2, y el bonificador de resistencia máximo que puede otorgar es de +3.

Vínculo de chakra (hombros): una de estas prendas mejora tu bonificador de resistencia en 1 adicional cuando está vinculada al chakra de tus hombros, lo que puede superar los valores máximos descritos anteriormente. Para más información al respecto, consulta 'Cómo vincular objetos a los chakras' (*Magic of Incarnum*).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

CAPA DE RESISTENCIA A VINCULAANIMAS MAYOR

Precio (nivel del objeto): 13.000 po (13.º)
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) abjuración

Confeccionada con paño del color del cielo crepuscular, esta capa de delicada hechura tiene cuatro cristales de cuarzo azul claro forman su broche.

Como una *capa de resistencia a vinculaánimas*, excepto que una mayor tiene una capacidad de esencia máxima de 4 y el bonificador de resistencia máximo que confiere es de +5.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia*.

Coste de creación: 6.500 po, 520 PX, 13 días.

CAPA DE TRANSPOSICIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta capa está dividida diagonalmente en dos colores. La parte superior es de tonalidad blanca pura, mientras que la inferior es negra como la noche.

Una *capa de transposición* te permite intercambiar tu posición con la de otra criatura. Cuando actives esta prenda, tú y una criatura cualquiera que se encuentre a 30' o menos intercambiaréis posiciones. Tanto tú como ella tenéis que ocupar el mismo tamaño de espacio en el campo de batalla (por ejemplo, un humano podría intercambiarla con un enano o un trasgo, pero no con un ogro o un gato). Si la criatura no está dispuesta a que esto suceda, se le permite realizar un TS de Voluntad (CD 13) para negar el efecto. Ambos podéis transportar con vosotros objetos con un peso no superior vuestra carga máxima, pero no a otros seres.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transposición funesta* (*CdC*).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

CAPA DE VIGOR DEPREDADOR

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Esta capa de piel de leopardo parece cómoda, aunque también protege.

Una capa de *vigor depredador* te ayuda a canalizar el poder de tu frenesí de batalla en energía revitalizadora. Mientras te hallas sumido en furia o frenesí, puedes activar esta prenda para que te cure tanto daño como DG tienes.

Este efecto funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas moderadas.*

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

CAPA DESAPARECEDORA

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.



Capucha del verdugo

Esta capa de seda no tiene ninguna costura, está hecha de un solo trozo de gasa gris.

Una *capa desaparecedora* os permite desaparecer de la vista a ti y a tus aliados cercanos durante un breve tiempo. Una de estas prendas tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te vuelve (y quizás a uno o más aliados) invisible, como por el conjuro *invisibilidad*, durante 1 o más asaltos.

1 carga: te vuelves invisible durante 4 asaltos.

2 cargas: tú y un aliado adyacente a ti os volvéis invisibles durante 3 asaltos.

3 cargas: tú y hasta tres aliados adyacentes a ti os volvéis invisibles durante 2 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad.*

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

CAPA PERFORADORA

Precio (nivel del objeto): 900 po (4.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

El reverso de esta capa oscura tiene el dibujo de una lanza de plata que apunta hacia abajo.

El portador de una *capa perforadora* puede llevar a cabo ataques devastadores cuando se sitúa encima de su enemigo. Cuando actives esta prenda, cualquier ataque que realices en tu turno actual desde una posición más alta (pág. 151 del *Mdj*) infligirá 1d6 puntos de daño adicional. De cargar contra tu enemigo desde como mínimo 10' por encima de él, este daño aumentará a 2d6. Este beneficio tiene una duración de 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Conocimiento: cuando la Lluvia mediana llegó a Holtberg (las siete noches en las que ladrones medianos saltaron sobre transeúntes desde los tejados, matándoles o dejándoles inconscientes y llevándose hasta la última migaja que tenían), muchos de los ladrones llevaban estas capas (Saber [historia] o Saber [local] [CD 14]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro, salto.*

Coste de creación: 450 po, 36 PX, 1 día.

CAPUCHA DEL VERDUGO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: –

Esta capucha de tela negra está hecha de un tejido basto. Se han cortado dos agujeros para los ojos de manera burda, lo que permite que su portador vea, y queda sujeta por el cuello mediante un trozo de cuerda anudada a semejanza de una soga.

La muerte y la destrucción han acompañado a los anteriores portadores de una *capucha del verdugo.* Los que conocen la oscura historia de este objeto se sienten aterrados con solo verlo. Mientras llevas puesta una de estas prendas, puedes llevar a cabo un ataque de golpe de gracia como una acción estándar en vez de una de asalto completo si eres caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, siempre que tengas éxito en un intento de golpe de gracia, obtendrás un bonificador de moral de +1 a las tiradas de ataque y de daño, y 1 pg temporal por nivel. Estos beneficios tienen una duración de 5 minutos y se acumulan hasta un bonificador máximo de +5 y 5 pg temporales.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Erythnul y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: la leyenda cuenta que un sumo sacerdote de Erythnul creó las tres *capuchas del verdugo* originales y las distribuyó entre sus seguidores en grandes ciudades,

Ilustración de C. Critchlow

quienes las llevaron para aterrorizar a sus habitantes (Saber [religión] [CD 20]).

Una de ellas la llevó un gobernante llamado Xeric IV, que ejecutó públicamente a todos los miembros de su extensa familia hace dos siglos. Desde entonces las tres *capuchas del verdugo* se han dispersado por todo el orbe siguiendo el transcurso de guerras y conquistas (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *resistencia de oso.*

Coste de creación: 6.000 po, 240 PX, 6 días.

CHALECO DE DEFENSA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Este ceñido chaleco está fabricado con la piel de una enorme serpiente de color canela y negro.

Un *chaleco de defensa* mejora tu capacidad para esquivar ataques. Cuando lo activas, este objeto mejora el bonificador de esquiva a la CA conferido por luchar a la defensiva, la acción defensa total o la dote Pericia en combate en 2. Usar más de una de estas técnicas no proporciona más que un bonificador de +2, que tiene una duración de 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CHALECO DE LOS ARCHIMAGOS

Precio (nivel del objeto): 200.000 po (25.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) sin escuela
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Este chaleco de color granate y brocados dorados parece haber sido confeccionado para ataviar a los mismos dioses.

El *chaleco de los archimagos* es legendario. Colma los sueños de todo aprendiz al que han mandado a limpiar tinteros y desempolvar tomos, pero los rumores sobre este objeto son infundados. En sus cuartos con literas de la academia, por las noches, después de apagar las lámparas de aceite y mucho después de que se haya dado el toque de queda, aprendices ansiosos afirman entre susurros que este objeto proporciona a su portador bonificadores defensivos continuos equivalentes a los más poderosos *brazaletes de armadura* (bonificador de armadura de +8 a la CA) y *capas de resistencia* (bonificador de resistencia de +5 a los TS).

También se dice que el chaleco confiere a su portador la capacidad continua de superar las defensas mágicas de sus enemigos (bonificador de mejora de +2 a las pruebas de NL realizadas para superar la RC) y que le permite recordar tres conjuros arcanos que preparó y lanzó anteriormente (como una *perla de poder*, excepto que puede ser usado con cualquier sortilegio de hasta 9.º nivel, y la activación tan solo necesita una acción rápida).

Por último, dicen que el portador de un *chaleco de los archimagos* podría gastar un conjuro preparado o espacio de sortilegio arcanos para curarse de un daño igual a 5 veces el nivel del conjuro sacrificado de esta manera. Este acto solamente necesita de un breve pensamiento (una acción rápida) y puede ser repetido tantas veces como uno desee cada día.

Tristemente, es obvio que estas historias no tienen ninguna base real, pues cualquier mago con los recursos para crear semejante objeto lo estimaría por encima de todos los demás. Por supuesto, como mito, el *chaleco de los archimagos* no puede ser creado, pero en caso de serlo, posiblemente tendría los siguientes prerrequisitos y costes.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *deseo.*

Coste de creación: 100.000 po, 8.000 PX, 200 días.

CHALECO DE RESISTENCIA

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º) (+1); 4.000 (8.º) (+2); 9.000 (12.º) (+3); 16.000 (14.º) (+4); 25.000 (15.º) (+5)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este chaleco de cuero blanco de elegante diseño está ribeteado con cordoncillos de plata y tiene botones plateados.

Un *chaleco de resistencia* ofrece protección mágica en forma de un modificador de +1 a +5 a todos los TS.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia.*

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día (+1); 2.000 po, 160 PX, 4 días (+2); 4.500 po, 360 PX, 9 días (+3); 8.000 po, 640 PX, 16 días (+4); 12.500 po, 1.000 PX, 25 días (+5).

CHALECO DEL MAESTRO EVOCADOR

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación

Ilustración de E. Cox



Chaleco de defensa



Chaleco de resistencia



Chaleco de los archimagos

Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Este chaleco de seda negra es pesado debido a los adornos de adularia y jacinto cosidos en la espalda siguiendo un esquema arcano.

Crepitante de poder, un *chaleco del maestro evocador* intensifica los conjuros arcanos de evocación que lanzas. Más de un evocador ambicioso ve la obtención de esta prenda como un rito de iniciación, de manera muy semejante a lanzar su primer *proyectil mágico* o *bola de fuego*, y entre los magos de guerra de elite (ArC) sirve como símbolo de posición incomparable.

Tres veces al día, podrás activar el chaleco para mejorar el siguiente conjuro arcano de evocación que lances antes del final de tu turno. Este sortilegio infligirá daño adicional igual al doble de su nivel, y la CD del TS aumentará en 2. Este daño será del tipo normal que inflija habitualmente (o, de infligir más de un tipo, de uno cualquiera de ellos a tu discreción). Si el conjuro normalmente no infligiera daño, esta propiedad del objeto no tendría efecto.

Además, podrás aplicar el efecto de cualquier dote metamágica espontánea (ArC) que conozcas a cualquier sortilegio de evocación que lances desde una varita o bastón como si lo lanzases tú mismo. Hacer esto no exige ninguna activación, pero gasta el uso diario de esa dote de la forma habitual.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Soltura con una escuela de magia (evocación) o evocador, ser capaz de lanzar como mínimo cinco conjuros de evocación, dos de los cuales deben ser de 5.º nivel o superior.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

CHALECO DEL PÍCARO

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este chaleco negro de impecable aspecto está hecho de cuero flexible y bien trabajado. Sus botones están tallados en cristal negro apagado y parecen absorber la luz en vez de reflejarla.

Mientras lleves puesto este chaleco, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Esconderte y Moverte sigilosamente, y otro igual a los TS de Reflejos. Además, de tener las aptitudes hostigar, ataque furtivo o impacto repentino, infligirás 1d6 puntos de daño adicional cuando lleves a cabo uno de esos ataques.



Chaleco del pícaro

Conocimiento: una bribona arcana mediana llamada Lena Ojovagabundo creo el primer *chaleco del pícaro*. Lo llevó durante muchos años antes de retirarse de la vida aventurera y unirse a una caravana. Con el tiempo, transmitió el secreto de su creación a los lanzadores de conjuros arcanos de la caravana (Saber [arcano o historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina, impacto verdadero, invisibilidad.*

Coste de creación: 9.000 po, 720 PX, 18 días.

CHALECO IMPENETRABLE

Precio (nivel del objeto): 34.000 po (16.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta túnica de seda negra está bordada con hilo de adamantita formando el elegante dibujo de una catarata.

Un *chaleco impenetrable* te confiere un bonificador de armadura de +5 a la CA. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes ordenarle que cree una *barrera de cuchillas* solamente como anillo de hojas giratorias (20' de alto y hasta 90' de diámetro, centrado en tu posición actual). Este efecto tiene una duración de 18 minutos, aunque lo puedes deshacer antes con una acción estándar. Mientras lleves puesto un *chaleco impenetrable*, podrás atravesar la barrera sin sufrir ningún daño, aunque no recibirás la misma protección contra cualquier otra *barrera de cuchillas*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, barrera de cuchillas.*

Coste de creación: 17.000 po, 1.360 PX, 34 días.

CHALECO INFORME

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Esta sencilla túnica parece deforme, pero en realidad se te ajusta a la perfección.

Un *chaleco informe* te permite volver tu cuerpo amorfo durante un breve tiempo, con lo que puedes evitar golpes especialmente mortales. Una vez al día, puedes activar esta prenda para sufrir la mitad del daño que te inflige un golpe crítico o un ataque furtivo. Puedes activar el chaleco después de haber



Chaleco impenetrable

Ilustraciones de E. Cox y W. England

determinado el daño, pero antes de sufrirlo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *forma gaseosa*.

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.

CHALECO SEPULCRAL

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

El olor a tumbas recientes y lilas en descomposición se aferra a este chaleco.

A veces apodados "camisas de los enterradores" en broma, estos objetos ayudan a los personajes a combatir contra los muertos vivientes. Cuando se activa y durante 1 asalto, un *chaleco sepulcral* te confiere un +5 sagrado a los TS contra cualquier efecto generado por una criatura muerta viviente.

Esta propiedad funciona tres veces al día

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *custodia contra la muerte*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CINTO DE RUBÍ DE LA INMUTABILIDAD

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Este suntuoso cinto de seda roja es ligero como una pluma. Lleva engarzado un rubí tallado en cabujón y rodeado por un círculo bordado con hilo de plata.

Llevar puesto un *cinto de rubí de inmutabilidad* te confiere protección contra ataques que cambian tu forma. Una vez al día y de forma instantánea, podrás contrarrestar cualquier efecto que cambie de forma significativa tu forma o composición corporal. Los efectos contra los que protege esta prenda incluyen la polimorfación, la petrificación, la desintegración y los efectos transformativos como el contacto del tentáculo de un abolez o el ataque de una bestia del caos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *romper encantamiento*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

CINTO DE ESPÍRITU DRACÓNICO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: –

Esta ancha y adornada faja está engalanada con imágenes de dragones exhaladores de fuego.

Mientras llevas puesto un *cinto del espíritu dracónico*, tu daño por arma de aliento aumenta en un dado (o en 1 punto si esta no inflige daño expresado en dados).

Si además empuñas un arma mágica que inflige el mismo tipo de daño que tu arma de aliento, la CD de esta última aumenta en 1.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, arma de aliento.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CINTURÓN CURATIVO

Precio (nivel del objeto): 750 po (3.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este ancho cinturón está tachonado con tres piedras de luna.

Mientras llevas puesto un *cinturón curativo*, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Sanar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, el cinto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite canalizar energía positiva y curar daño con un contacto (también puedes utilizar esta propiedad para infligir daño a los muertos vivientes, el equivalente a los puntos que curarías).

1 carga: curas 2d8 puntos de daño.
2 cargas: curas 3d8 puntos de daño.
3 cargas: curas 4d8 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas moderadas*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.



Cadena de desesperación



Cinturón curativo



Cinto de rubí de inmutabilidad

CINTURÓN DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este cinturón de cuero tiene una hebilla de platino con tres pequeñas perlas negras engarzadas.

Un *cinturón de batalla* te ayuda e evitar a que te cojan desprevenido en combate y te permite ocasionalmente arranques de actividad adicional. Mientras lo llevas puesto, te otorga un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de iniciativa. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este cinturón tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Cada vez que lo activas, una de las perlas negras en la hebilla se vuelve blanca. Estas vuelven a la normalidad cuando se renuevan las cargas. Gastar 1 o más de estas te confiere una acción adicional, que debe ser llevada a cabo de inmediato (antes de realizar ninguna otra).

1 carga: 1 acción de movimiento.
2 cargas: 1 acción estándar.
3 cargas: 1 acción de asalto completo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

CINTURÓN DE BOLSILLOS OCULTOS

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: movimiento (orden); ver texto
Peso: 1 lb.

Diez diminutos bolsillos recorren la parte interior de este cinturón de cuero por lo demás ordinario.

Ilustración de C. Critchlow

Ocultos dentro de este cinto hay 10 pequeños bolsillos, cada uno de los cuales parece lo suficientemente grande tan solo para contener unas pocas monedas. En realidad, cada uno de estos funciona como una pequeña *bolsa de contención* y tiene cabida para como máximo 1/2' cúbico o 5 lb. de materia no viva, si bien no puede meterse dentro ningún objeto que supere las 6". Cualquier cosa que se introduzca dentro de un bolsillo tiene, a todos los efectos, una décima parte de su peso normal, por lo que uno lleno pesa solo 1/2 lb. como mucho.

Además, hay dos bolsillos secretos detrás de cada uno de los visibles, haciendo un total de 30 bolsillos. Se puede acceder a los ocultos únicamente por medio de una palabra de mando. Un conjuro *visión verdadera* revela su presencia, pero no la palabra de mando necesaria para abrirlos.

Aunque un bolsillo esté lleno, nunca abultará, por lo que un *cinto de bolsillos ocultos* rebosante con 150 lb. de objetos seguirá pareciendo un cinturón normal y corriente.

Para meter algún objeto en su interior, simplemente lo presionas contra el cinto. Hacer esto mientras pronuncias la palabra de mando lo sitúa dentro de uno de los bolsillos ocultos (si hay alguno vacío). Poner un objeto en un bolsillo (oculto o visible) es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

Nombrar un objeto almacenado y pronunciar una segunda palabra de mando saca dicho objeto del cinto y lo lleva a tu mano. Hacer esto es una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad.

También puedes meter la mano en uno de los 10 bolsillos normales y sacar un objeto, como si sacaras uno guardado (una acción de movimiento que provoca ataques de oportunidad).

Un registro superficial no revelará ningún objeto en el interior del cinto, y mirar dentro de los bolsillos visibles no mostrará nada de lo almacenado en los ocultos. Es posible usar Juego de manos para sacar algo de uno de los 10 visibles, pero solo alguien que lleve puesto o sostenga un cinto podrá tener acceso a los ocultos, y en ese caso únicamente con la palabra de mando correcta.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

CINTURÓN DE CRECIMIENTO

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –



Este grueso cinturón de latón parece estar surcado por innumerables grietas. Se dobla como si lo hubiesen estirado hasta deformarlo.

Cuando activas un *cinturón de crecimiento*, aumentas de tamaño de forma instantánea (como si te hubieran lanzado un *agrandar persona*). Este efecto tiene una duración de 10 minutos o finaliza cuando se lo ordenes. Esta propiedad no se apilará con ningún otro efecto que aumente tu tamaño.

Un *cinturón de crecimiento* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *agrandar persona.*

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

CINTURÓN DE GÜERON

Precio (nivel del objeto): 21.000 po (15.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este cinto de pelo humano blanco fuertemente entretejido tiene varios cristales azules y naranjas esparcidos de forma regular por toda su extensión.

Un *cinturón de Güeron* tiene dos propiedades, cada una de las cuales funciona una vez al día.

La primera palabra de mando hace que tu arma estalle en llamas (como la aptitud de arma flamígera; pág. 225 de la GDM) durante 12 asaltos.

La segunda crea un efecto de *caminar con el viento*, como el conjuro, pero que únicamente te afecta a ti.

Conocimiento: el primero de estos cinturones fue creado por Güeron Viéntrom, un legendario rastreador y maestro del saber de las tierras salvajes que hizo de intercesor entre mortales y varias deidades de la espesura (Saber [Naturaleza] [CD 15]).

Algunos afirman que Güeron Viéntrom ha ascendido a la posición de semidiós, e incluso existen unos cuantos santuarios dedicados a él (Saber [Naturaleza] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *filo flamígero, caminar con el viento.*

Coste de creación: 10.500 po, 840 PX, 21 días.

CINTURÓN DE LA FORMA FÍSICA DEFINITIVA

Precio (nivel del objeto): 3.600 po (8.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este sencillo cinturón de tela consiste en un trenzado de hilos negros, verdes y dorados.

Un *cinturón de la forma física definitiva* te permite realizar proezas atléticas normales de forma segura, u ocasionalmente llevar a cabo una realmente increíble. Cuando actives este objeto, podrás elegir 10 en todas las pruebas de Equilibrio, Nadar, Piruetas, Saltar y Trepar que lleves a cabo ese asalto, aunque estés en una situación de presión.

Además, una vez al día, podrás activar el cinturón para que la siguiente prueba de estas mismas habilidades se considere como si hubieses sacado una tirada de 20.

Ilustración de C. Critchlow

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro, gracia felina.*

Coste de creación: 1.800 po, 144 PX, 4 días.

CINTURÓN DE PODER DIVINO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Un prominente aunque desgastado símbolo sagrado adorna esta raída faja de tela.

Este cinturón presenta el símbolo sagrado de una deidad. Los seguidores de esta o cualquiera con su mismo alineamiento pueden ponerse el cinto sin peligro alguno. Cualquier otra criatura sufrirá un nivel negativo al llevarlo puesto, el cual permanecerá hasta que se lo quite. Este nivel negativo nunca da como resultado una pérdida de nivel real, pero no podrá evitarse de ningún modo (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se lleve puesta la prenda.

Mientras lleves puesto el cinturón, obtendrás un bonificador de mejora de +1 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0). Además, te confiere otro bonificador del mismo tipo de +2 a la Fuerza.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro, piel robliza.*

Coste de creación: 3.000 po 240 PX, 6 días.

CINTURÓN DE SEDA RESBALADIZA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este cinturón está confeccionado con miles de hilos de seda teñidos del color de la medianoche.

Un *cinturón de seda resbaladiza* es una gran ayuda para los ladrones y los contorsionistas, pero también para cualquiera que quiera evitar quedar atrapado en un aprieto. Puedes realizar una prueba de Escapismo para zafarte de una presa o sujeción como una acción de movimiento (en vez de la estándar habitual). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, una vez al día, podrás activar esta prenda para obtener un bonificador de capacidad de +10 a la siguiente prueba de Escapismo que inicies antes del final de tu siguiente turno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *grasa.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CINTURÓN DE UN GOLPE PODEROSO

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

La hebilla de este ancho cinturón de cuero tiene un carbunco de color rojo intenso engarzado.

Activar un *cinturón de un golpe poderoso* confiere daño adicional a tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo realizado antes del término de tu turno. Un arma ligera infligirá 1d8 puntos de daño adicional; una a una mano, 2d6; y una a dos manos, 3d6 puntos de daño adicional.

Un *cinturón de un golpe poderoso* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

CINTURÓN DEL CAMPEÓN [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este cinturón está compuesto de gruesos eslabones de oro, cada uno de ellos con una piedra semipreciosa tallada en cabujón engarzada. Su gran hebilla ovalada tiene un relieve del puño cerrado de Kord.

Estos cinturones tachonados de gemas son sagrados para los seguidores de Kord, el dios de la fuerza. Cuando llevas puesto uno de estos objetos, funciona como un *cinturón de fuerza de gigante* +2 si eres caótico bueno, neutral bueno o caótico neutral. Todos los seguidores de esa deidad se disputan el honor de ganar uno de estos objetos, y cada uno de estos cinturones es heredado de generación en generación entre sus fieles.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Fuerza y otro de moral de +4 a los TS contra los efectos de miedo mientras llevas un *cinturón del campeón*. Si alguna vez fallas una salvación contra uno de estos efectos mientras lo llevas puesto, su poder de reliquia deja de funcionar durante 1 hora.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Kord y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 3.er nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 5 DG.

Conocimiento: el primer *cinturón del campeón* fue forjado por un sacerdote de Kord en un diminuto pueblo para un héroe viajero que, al no lograr convencer a los lugareños de que huyeran ante una horda de orcos, se ofreció a quedarse y defenderles. Cada década desde entonces, Kord ha dado uno de estos cinturones a un seguidor favorito (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *fuerza de toro.*

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

CINTURÓN ROBACURACIONES

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Este cinturón de flexible cuero marrón tiene una hebilla de plata con grabados de numerosas runas mágicas diminutas.

Diseñados para y usados por los robaconjuros (AvC), los *cinturones robacuraciones* aumentan los beneficios de robar sortilegios. Cuando te hagas con un conjuro o aptitud sortílega de un objetivo involuntario, podrás activar el cinto para que también cure daño igual al nivel del conjuro o la aptitud robados.

Un *cinturón robacuraciones* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso*, robar conjuro.

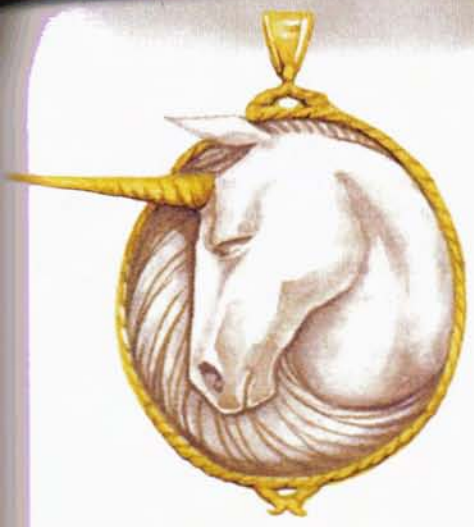
Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

COLGANTE DE FLOR ARDIENTE

Precio (nivel del objeto): 13.000 po (13.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: – o inmediata (orden)
Peso: –

Este frágil colgante ha sido creado a partir de oro rosado al que se le ha dado forma de una flor, y tiene numerosos ópalos de fuego engarzados.

Un *colgante de flor ardiente* te proporciona resistencia (o incluso una breve inmunidad) contra los ataques de fuego. Mientras lo llevas puesto, obtienes RE 10 (fuego).



Colgante de unicornio

Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando activas este colgante, obtienes inmunidad al fuego hasta el inicio de tu siguiente turno. Sin embargo, esto hace que el colgante se quede sin poder durante la siguiente hora.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *inmunidad a la energía, resistir energía.*

Coste de creación: 6.500 po, 520 PX, 13 días.

COLGANTE DE UNICORNIO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Una cabeza de unicornio de mármol con un cuerno de oro ha sido tallada en la superficie de este colgante.

Un *colgante de unicornio* tiene dos propiedades, y cada una de ellas puede activarse una vez al día: *curar heridas moderadas* (2d8+10 puntos de daño) y *neutralizar veneno*. Además, si eres un paladín y llevas uno de estos objetos puesto, se considera que tu puntuación de Carisma es superior en 4 puntos a la habitual en lo que respecta a la aptitud de imposición de manos. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas moderadas, neutralizar veneno.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

COLLAR DE ADVERTENCIA

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este corto colgante está hecho de jade blanco y diminutos zafiros.

Un *collar de advertencia* te avisa de un peligro inminente, lo que te concede un +2 a tu CA desprevenido (hasta un valor máximo igual a tu CA normal).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *augurio.*

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

COLLAR DE CURACIÓN

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: –

Este ligero collar de animales está fabricado con buen cuero.

Este objeto te permite curar a un amigo animal en un instante. Un *collar de curación* funciona únicamente cuando lo lleva puesto tu compañero animal, familiar o montura especial. Mientras la criatura lo lleve puesto, siempre sabrás el total exacto de sus pg. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, podrás activarlo desde cualquier distancia (siempre y cuando estéis en el mismo plano) para que cure al animal que lo lleve. Esto le curará 50 puntos de daño y eliminará los estados agotado o fatigado (si la criatura sufriera alguno de estos) de forma instantánea.

Esta propiedad funciona una vez al día.



Collar de curación

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sanar* o *fortalecer familiar* (CdC) o *sanar a una montura, situación.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

COLLAR DE ESCAMAS DE DRAGÓN DE COBRE

Precio (nivel del objeto): 570 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Seis escamas de dragón de cobre del tamaño de una moneda adornan este sencillo cordón marrón.

Al tocar una de las seis escamas que forman este colgante y pronunciar una palabra de mando, obtienes RE 5 (ácido)



Torques vampírica



Collar de los titanes



Collar de preservación de poderes

Ilustraciones de B. Trott, W. England y A. Stokes

durante 1 hora. Cuando las seis hayan sido usadas, el collar se quedará sin brillo y perderá su magia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistir energía.*

Coste de creación: 285 po, 22 PX, 1 día.

COLLAR DE LOS TITANES

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Sencillas pero dramáticas imágenes de nubes y relámpagos cubren por completo esta gruesa anilla de oro para el cuello.

Cuando activas un *collar de los titanes*, obtienes un bonificador de moral de +5 a las pruebas de Fuerza, las habilidades basadas en esta característica y las tiradas de daño por armas cuerpo a cuerpo durante 1 asalto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro.*

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

COLLAR DE PRESERVACIÓN DE PODERES

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) sin escuela
Activación: –
Peso: –

Esta banda de cobre para el cuello lleva incrustaciones de oro, plata y platino. Estas tienen la forma de un dragón serpenteando por la superficie del collar.

Cinco veces al día, puedes manifestar un poder pagando una cantidad de puntos igual al coste normal menos 1 (mínimo 1).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado* o *doblar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

CORONA DE CONTEMPLADOR

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.



Corona de contemplador

Diez pedúnculos metálicos surgen de esta corona de bronce de forma grotesca. Desde el extremo de cada uno de ellos, observa una gema distinta como un ojo reluciente.

Estas extrañas coronas pueden disparar rayos desde las gemas semejantes a ojos, de forma similar a los ataques de sus homónimos. Cada gema puede disparar un rayo distinto solamente una vez contra un mismo objetivo (hacer esto la extingue). Todos ellos tienen un alcance máximo de 30' y requieren un ataque de toque a distancia para alcanzar con éxito a una víctima. Estos rayos funcionan como un conjuro concreto (aunque solo afectan a un único objetivo):

- *de la carne a la piedra* (TS de Fortaleza [CD 17] niega)
- *dedo de la muerte* (TS de Fortaleza [CD 17] parcial)
- *desintegrar* (TS de Fortaleza [CD 17] parcial)
- *hechizar monstruo* (TS de Voluntad [CD 17] niega)
- *hechizar persona* (TS de Voluntad [CD 17] niega)
- *infligir heridas moderadas* (TS de Voluntad [CD 17] mitad)
- *miedo* (TS de Voluntad [CD 17] parcial)
- *ralentizar* (TS de Voluntad [CD 17] niega)
- *sueño profundo* (TS de Voluntad [CD 17] niega)
- *telecinesis* (empujón violento contra un objetivo de hasta 325 lb.; TS de Voluntad [CD 17] niega)

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra, dedo de la muerte, desintegrar, hechizar monstruo, hechizar persona, infligir heridas moderadas, miedo, ralentizar, sueño profundo, telecinesis.*

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

CORREAS KI

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (DC 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Estas dos tiras de cuero parecen desgastadas y raídas por los bordes.

Cuando se envuelven alrededor de ambas manos, estas correas te confieren un bonificador de mejora de +2 a la CD de tu ataque de Puñetazo aturdidor (o cualquier otro efecto obtenido mediante el gasto de un uso diario de esa dote).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Puñetazo aturdidor, *arma mágica.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

CRISTAL DE OLEADA

Precio (nivel del objeto): 18.000 (14.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta diadema de cuero presenta un cristal de color índigo que pulsa con un vivo resplandor.

Un *cristal de oleada* te permite superar tus límites normales de manifestación durante un breve tiempo. Uno de estos objetos tiene 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas aumenta



Correas ki

Ilustraciones de C. Critchlow y F. Vorwinkel

tu nivel de manifestador para el siguiente poder psiónico que manifiestas en ese asalto. Esto te proporciona la capacidad de aumentar el poder hasta un nivel superior del que podrías normalmente; sin embargo, sigues debiendo pagar el coste adicional de puntos de poder por este incremento.

1 carga: nivel de manifestador +1.

3 cargas: nivel de manifestador +2.

5 cargas: nivel de manifestador +3.

El beneficio de un *cristal de oleada* no se apila con la oleada indómita o la dote Sobrecargar.

Uno de estos objetos solo puede activarse tras llevarlo puesto de forma continua durante 24 horas. En caso de quitártelo, quedará inactivo hasta que vuelvas a ponértelo durante otras 24 horas completas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, oleada indómita (MPsiE) o la dote Sobrecargar.

Coste de creación: 9.000 po, 648 PX, 18 días.

CRONOAMULETOS

Un cronoamuleto ocupa el espacio corporal de la garganta, pero puede llevarse de forma simultánea con cualquier número de cronoamuletos, los cuales funcionan todos con normalidad. Sin embargo, no puedes llevar más de uno del mismo tipo a un tiempo.

Para tener acceso a sus propiedades, antes debes llevar puesto un cronoamuleto durante 24 horas. En caso de quitártelo, quedará inactivo hasta que vuelvas a llevarlo durante otras 24 horas adicionales.

Cronoamuleto del archimago indiferente

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Un ojo de piedra de sangre observa desde esta baratija pentagonal.

Un *cronoamuleto del archimago indiferente* altera tu percepción del tiempo, lo que te permite lanzar un solo conjuro con más rapidez. Cuando actives este objeto, el siguiente sortilegio de 3.er nivel o inferior que lances y que tenga un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo podrá ser llevado a cabo como si fuera de acción estándar. De no haber lanzado uno de este tipo para el final de tu turno, el efecto se perderá.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Apresurar conjuro.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cronoamuleto del caminante de horizonte

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este amuleto presenta un sol naciente medio tapado por el horizonte.

Como los demás cronoamuletos, este objeto ralentiza tu percepción del tiempo para un único propósito concreto. Cuando activas un *cronoamuleto del caminante del horizonte*, puedes moverte hasta la mitad de tu velocidad como parte de la misma acción rápida utilizada para activarlo; esto no provoca ataques de oportunidad. Al determinar la distancia que puedes desplazarte, redondea hacia abajo hasta el siguiente incremento de 5'.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cronoamuleto del gran maestre

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Esta diminuta flor de cristal hueca cuelga de una delgada cadena dorada.

Un *cronoamuleto del gran maestre* ralentiza tu percepción del tiempo, lo que te permite esquivar mejor un ataque a distancia que se aproxima. Cuando activas este objeto, obtienes un bonificador de esquiva de +5 a la CA contra un solo ataque a distancia.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cronoamuleto del pícaro risueño

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este reloj de arena en miniatura cuelga de una fina cadena de plata. Al pasar la arena de una ampolla a otra, esta cambia de color, del negro al blanco.

Concebido por primera vez por habilidosos saqueadores de templos fieles a Olidammara, el dios de los pícaros, los *cronoamuleto del pícaro risueño* han llegado hasta las cajas de herramientas de ladrones de toda calaña. Cuando activas este objeto, puedes volver a tirar una prueba de Inutilizar mecanismo que acabas de realizar.



Ilustración de B. Trott

Puedes hacer esto después de haber determinado el éxito o el fallo de la primera tirada (aunque el segundo resultara en disparar la trampa de forma accidental), pero antes de aplicar cualquier consecuencia de esta tirada. El resultado de la segunda sustituye al de la primera.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cronoamuleto del tejedestinos

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este diminuto uso dorado cuelga de una fina cadena de acero gris.

Un *cronoamuleto del tejedestinos* ralentiza tu percepción del tiempo, lo que te permite evitar que lleves a cabo un movimiento desacertado. Cuando activas este objeto, puedes volver a tirar una prueba de Equilibrio, Piruetas o Trepar que acabas de realizar. El resultado de la segunda tirada sustituye al de la primera.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cronoamuleto del viajero celestial

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este amuleto parece una estrella radiante de ébano.

Un *cronoamuleto del viajero celestial* ralentiza tu percepción del tiempo, lo que te permite tener una segunda oportunidad en lo que respecta a reconocer el peligro potencial. Cuando activas este objeto, puedes volver a tirar de inmediato una sola prueba de Avistar o Escuchar que acabas de realizar. El resultado de la segunda tirada sustituye al de la primera.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ojo de halcón* (CdC).

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

Cruz ansada de la ascensión

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) conjuración
Activación: gratuita (orden)
Peso: 3 lb.

Toscamente tallada en madera astillada y colgada de un bramante estropeado, esta sencilla cruz ansada parece quebradiza y antiquísima.

Cuando activas una *cruz ansada de la ascensión* debes sacrificar un conjuro divino preparado o un espacio de este tipo de sortilegios. El NL de cualquier conjuro divino de ese nivel o inferior que lances antes de tu siguiente turno se incrementará en 4.

Una *cruz ansada de la ascensión* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *umbral.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

Cubreolores

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) ilusión
Activación: –
Peso: –

Esta estropeada bolsa de burda arpillera está suspendida de un cordel de cuero. Un fuerte aroma a hierbas y descomposición vegetal emana a través de la tela.

El cubreolores camufla tu olor, haciendo que la aptitud de olfato no sirva de nada contra ti. Ninguna criatura puede rastrearte o detectar tu posición mediante el olfato. También camufla el efecto de los poderes extraordinarios, sortílegos y sobrenaturales basados en el olor que posees, como el hedor de los trogloditas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *imagen persistente.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

Cuerda disipadora

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

El extremo de esta larga cuerda de seda está amarrado con cinco nudos distintos.

Una *cuerda disipadora* se lleva enrollada holgadamente alrededor del torso, con los dos extremos colgando de tus hombros. Cuando activas este objeto, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a cualquier prueba de disipación que lleves a cabo antes de final de tu turno.

Una *cuerda disipadora* funciona cinco veces al día, y, cada vez que se activa, uno de los cinco nudos se desata mágicamente, lo que indica los usos que restan para ese día.

Conocimiento: las primeras *cuerdas disipadoras* fueron creadas por un antiguo rey que quería evitar que sus enemigos tuvieran dominio mágico sobre su ejército. Para asegurarse la supremacía mágica, ordenó que sus magos fueran a la batalla armados con estos objetos (Saber [historia] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar magia.*

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

Diadema de batidor

Precio (nivel del objeto): 3.400 po (8.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Esta harapienta tira de tela es extrañamente resistente, y, cuando la sostienes, aparecen runas élficas por toda su superficie.

Una *diadema de batidor* te confiere un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Avistar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este ceño tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas mejora tu agudeza visual tal y como se describe a continuación.

1 carga: obtienes visión en la oscuridad hasta 60' durante 1 hora.

2 cargas: puedes ver criaturas y objetos invisibles (como con un *ver lo invisible*) durante 10 minutos.

3 cargas: obtienes *visión verdadera* (como el conjuro) durante 1 minuto.

Conocimiento: las runas que aparecen en la diadema proceden de la Saga de Filix, un gran batidor elfo de la antigüedad (Saber [historia] [CD 10]).

Filix llegó a un trato con Corellon para que le concediera poderes de visión sin par, pero el don traía consigo una maldición: el batidor podría ver también las muertes de todos sus amigos (Saber [historia] [CD 15]).

Casi totalmente loco por las percepciones fantasmales que le atormentaban, Filix finalmente rehuyó la sociedad por completo, viviendo el resto de su larga vida en soledad en los bosques (Saber [historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible, visión en la oscuridad, visión verdadera.*

Coste de creación: 1.700 po, 136 PX, 4 días.

DIADEMA DE CONSUELO

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

La diadema está hecha de delicadas tiras de marfil entrelazadas con bandas de plata, cubiertas con runas de curación.

Una *diadema de consuelo* te permite reforzar tus conjuros de curación. Después de activar este objeto, el siguiente sortilegio de curación que lances sobre un aliado vivo antes del final de tu turno también le conferirá a esa criatura un bonificador de moral de +5 a los TS contra enfermedad, miedo y veneno durante 1 minuto. Si el conjuro afecta a varios objetivos, solo uno (a tu elección) obtiene los beneficios de este objeto.

Una *diadema de consuelo* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *lentificar veneno, quitar miedo.*

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

DIADEMA DE ESFUERZO CONSCIENTE

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

La parte frontal de esta delicada diadema dorada lleva engarzada una serie de tres gemas ojo de tigre a juego que parecer arder con un fuego interior.

Mientras llevas puesta una *diadema de esfuerzo consciente* puedes realizar una prueba de Concentración en vez de un TS de Fortaleza una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Conjurar en combate, *resistencia de oso.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

DIADEMA DE LANZAMIENTO RÁPIDO

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta diadema dorada tiene grabadas docenas de símbolos y runas distintos.

Una *diadema de lanzamiento* rápido te permite, cada día, llevar a cabo unos cuantos sortilegios con más rapidez. Este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite lanzar un solo conjuro como parte de la misma acción rápida necesaria para activar la diadema. Este sortilegio debe ser uno que normalmente tenga un tiempo de lanzamiento no superior a 1 acción estándar. Hacer esto gasta el conjuro preparado o espacio correspondiente como si lo hubieras lanzado con normalidad.

1 carga: lanzas un conjuro de hasta 2.º nivel.

2 cargas: lanzas un conjuro de hasta 3.º nivel.

3 cargas: lanzas un conjuro de hasta 4.º nivel.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Apresurar conjuro.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

DIADEMA DE MAGOS

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: – y gratuita (orden)
Peso: –

Esta diadema de cuero tiene una pieza de plata con medialunas a cada lado de una estrella de siete puntas.

Una *diadema de magos* te confiere un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Concentración. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite no perder un sortilegio preparado o un espacio de conjuro (como si no lo hubieses lanzado).

1 carga: conservas un conjuro de hasta 1.er nivel.

2 cargas: conservas un conjuro de hasta 2.º nivel.

3 cargas: conservas un conjuro de hasta 3.º nivel.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mnemotecnia de Rary.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

DIADEMA DE OLEADA INDÓMITA

Precio (nivel del objeto): 4.200 po (9.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: ninguna
Activación: gratuita (orden)
Peso: 1 lb.

Esta delgada diadema de platino tiene imágenes de explosiones de energía salvaje sobre su superficie.

Una *diadema de oleada indómita* te permite mejorar tu estado emocional para conseguir que tus oleadas indómitas sean más poderosas. Cuando utilices una de estas mientras manifiestes un poder, podrás activar la diadema para que aumente el bonificador a tu nivel de manifestador en 1. La oleada indómita aumentada seguirá exigiendo el gasto normal de puntos de poder adicionales habitualmente necesario para incrementar el poder. Esto también elevará la posibilidad de enervación psíquica en un 5% y alargará la duración de tu oleada de euforia en 1 asalto (si tienes ese rasgo de clase).

Una *diadema de oleada indómita* funciona tres veces al día, pero no lo hará en asaltos consecutivos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, oleada indómita.

Coste de creación: 2.100 po, 168 PX, 5 días.

DIADEMA DEL ATASABERES

Precio (nivel del objeto): 1.600 po (5.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

La superficie de este ceño de metal verde azulado tiene grabada la imagen de un rollo de pergamino desenrollado y en blanco.

Una *diadema del atasaberes* te confiere un bonificador sagrado de +4 a las pruebas del conocimiento de bardo (y a las del saber de un maestro del saber). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Tres veces al día, puedes activar el ceño para obtener los efectos de un conjuro *leer magia*. Esta propiedad tiene una duración de 30 minutos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *leer magia*, bardo.

Coste de creación: 800 po, 64 PX, 2 días.

DIENTE DE SANGRE DE SERPIENTE

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: – e inmediata (orden)
Peso: –

Este diminuto trozo de marfil se asemeja al colmillo de una serpiente.

Cuando se sitúa en un hueco de diente vacío, uno de estos objetos se adhiere a tu mandíbula hasta que se retira. Se necesita una acción estándar para ponerlo o quitarlo. Un *diente de sangre de serpiente* te confiere

un bonificador alquímico de +5 a los TS contra venenos ingeridos. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, un *diente de sangre de serpiente* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas mejora las cualidades protectoras del diente, tal y como se describe a continuación.

1 carga: obtienes un bonificador alquímico de +5 a los TS contra todo tipo de venenos durante 3 asaltos.

2 cargas: tú y hasta tres aliados a 10' o menos de ti ganáis un bonificador alquímico de +5 a los TS contra los venenos durante 3 asaltos.

3 cargas: obtienes inmunidad al veneno durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *neutralizar veneno.*

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

EMBLEMA DEL ALA SEGURA

Precio (nivel del objeto): 250 po (2.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

A este alfiler de porcelana se le ha dado forma para que se asemeje a un par de alas blancas desplegadas. Una diminuta gema verde adorna el centro, donde se unen las alas.

Si caes desde una altura de al menos 10', un *emblema del ala segura* se convierte en un par de alas emplumadas que te confieren un efecto de *caída de pluma*, lo que te permite descender sin peligro alguno desde cualquier altura de cómo máximo 180'. Cuando aterrizas, el emblema se hace añicos, ya que su magia se pierde.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caída de pluma.*

Coste de creación: 125 po, 10 PX, 1 día.

ESCARABEO DE ESTABILIZACIÓN

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: –
Peso: –

Este escarabeo de oro macizo tiene pedacitos de obsidiana como ojos. En su caparazón, hay glifos de protección y salud grabados. Un botón en la base de su abdomen hace que se cierren o se abran sus patas, lo que permite que se lleve como un broche de capa o una joya decorativa.

Si tus pg quedan por debajo de 0 pero aún sigues vivo (por encima de los -10 pg), uno de estos objetos te estabiliza de forma automática. Sigues inconsciente debido a tus heridas, pero no será necesario que realices una prueba de estabilización en cada asalto para no perder más pg. Si otra herida hiciera que estos se redujeran aún más, el escarabeo volvería a estabilizarte de forma automática a tu nuevo total de pg, siempre y cuando se encontrara entre -1 y -9.

De reducirte una herida a -10 pg o menos, el poder secundario del *escarabeo de estabilización* se activará de forma automática. No morirás, pero tu total de pg pasará a -1, y quedarás estabilizado de forma automática. Este poder funciona solamente una vez, ya que el objeto se convierte en polvo en cuanto se usa esta propiedad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contingencia, curar heridas leves.*

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

ESCARABEO DE INVULNERABILIDAD

Precio (nivel del objeto): 40.000 po (17.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este ancho colgante de adamantita lleva un escarabeo del mismo metal, pulido hasta relucir como un espejo.

Un *escarabeo de invulnerabilidad* te proporciona protección breve pero completa contra todas las formas de daño. Durante 1 asalto después de activar el objeto, eres inmune a todas las formas de daño (incluyendo el de característica), tanto por armas, como por conjuros, poderes psiónicos, veneno, efectos del entorno o cualquier otra causa. El escarabeo no te protege contra los efectos perniciosos que no infligen daño.

Uno de estos colgantes funciona una vez al día. Antes de poder acceder a sus propiedades, debes llevar puesto un *escarabeo de invulnerabilidad* durante 24 horas. En caso de quitártelo, quedará inactivo hasta que vuelvas a ponértelo durante otras 24 horas adicionales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cuerpo férreo.*

Coste de creación: 20.000 po, 1.600 PX, 40 días.

ESCARABEO FRUSTRACONJUROS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Símbolos exóticos y arcanos circundan este broche en forma de escarabajo.

Puedes activar un *escarabeo frustraconjuros* siempre que vas a sufrir daño de puntos de golpe por un conjuro o poder psiónico. Este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas reduce el daño que estos te infligen (hasta un mínimo de 0 puntos de daño).

1 carga: reduce en daño en 2d6 puntos.
2 carga: reduce en daño en 3d6 puntos.
3 cargas: reduce en daño en 4d6 puntos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar magia mayor.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ESTOLA DE PODER CRUENTO

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –
Peso: –

Esta larga tira de tela escarlata bordada está cubierta de improntas arcanas y dibujos místicos.

Cuando la lleves al cuello, una *estola de poder cruento* añadirá 1d6 puntos de daño adicional a cualquier *explosión sobrenatural* ArC) que invoques, o a cualquier conjuro que inflija puntos de daño y tenga el descriptor caótico. Únicamente los sortilegios con este descriptor y que infligen daño pueden obtener los beneficios de este efecto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *explosión sobrenatural* o *martillo del caos.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

ESTOLA DE PODER CRUENTO MAYOR

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación

Runas arcanas parecen desplazarse lentamente por esta tira de tela escarlata.

Como una *estola de poder cruento*, excepto que la mayor añade 2d6 puntos de daño adicional a tus *explosiones sobrenaturales* o a los conjuros que infligen daño y con el descriptor caótico que lanzas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *martillo del caos* o *explosión sobrenatural.*

Coste de creación: 9.000 po, 720 PX, 18 días.

FOCO DE INCARNUM

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: ver la tabla
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: ver la tabla

Este objeto está forjado o tallado en un material azul, con una diminuto zafiro estrella engarzadazo en él.

Mientras se lleve puesto, un *foco de incarnum* aumentará en 1 la capacidad de esencia de cualquier crisol de almas que ocupe o esté vinculado al chakra correspondiente (hasta una capacidad máxima igual a tu bonificador de Constitución). Para más información respecto a la esencia, los crisoles de almas y los chakras, consulta *Magic of Incarnum* (*NdT: inédito en castellano*).

Llevar puesto un *foco de incarnum* no te impide vincular un crisol de almas al chakra correspondiente, lo que constituye una excepción específica a la regla normal contra hacer esto en el mismo chakra en el que se lleva un objeto mágico.

Existen 10 clases distintas de *focos incarnum*, una por cada chakra (consulta la tabla).

Vínculo de chakra (cualquiera): mientras uno de estos objetos esté vinculado a su chakra, cualquier crisol de almas que ocupe o esté vinculado a ese mismo no podrá ser deformado por nadie salvo por ti mismo, ni tampoco podrá perder o consumir ninguna esencia invertida en este, excepto como parte del proceso normal de transferencia.

Podrás vincular un *foco de incarnum* a su chakra correspondiente aunque ya esté ocupado por un crisol de almas formado o vinculado. Para más información al respecto, consulta 'Cómo vincular objetos a los chakras' (*Magic of Incarnum*).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Chakra dividido (*Magic of Incarnum*), reserva de esencia.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

FRAGMENTO DE CONJURO POTENCIADO

Precio (nivel del objeto): ver texto
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) varía
Activación: ver texto
Peso: 1/4 lb.

Este fragmento de cristal rojizo está inscrito con símbolos arcanos, rodeado de mithril y cuelga de una pequeña cadena de plata.

Un *fragmento de conjuro potenciado* está en sintonía con un sortilegio de como máximo 3.er nivel. Cuando lanzas el conjuro armonizado, puedes usar el objeto como foco además de los componentes normales del primero (de tenerlos). Hacer esto potencia el sortilegio (como si usaras la dote Potenciar conjuro, pero sin ajustes al nivel o al tiempo de lanzamiento). El *fragmento de conjuro potenciado* se activa como parte del proceso de lanzamiento del sortilegio. Las marcas en el cristal revelarán el conjuro con el que está armonizado a un personaje que supere una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 30). Los precios y niveles de estos objetos se describen en la siguiente tabla.

Nivel de conjuro	Precio (Nivel del objeto)
1.º	1.500 po (5.º)
2.º	3.000 po (7.º)
3.º	6.000 po (10.º)

Un *fragmento de conjuro potenciado* funciona tres veces al día.

La escuela mágica que irradia uno de estos objetos es la misma que la del sortilegio con el cual está sintonizado.

Conocimiento: estos objetos fueron creados durante la última gran guerra para ayudar a los magos de batalla en primera línea (Saber [historia] [CD 10]). Por ello, muchos *fragmentos de conjuro potenciado* están armonizados con sortilegios de evocación destructivos (Saber [historia] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Potenciar conjuro, conjuro con el que el fragmento está sintonizado.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días (1.º nivel); 1.500 po, 120 PX, 3 días (2.º nivel); 3.000 po, 240 PX, 6 días (3.º nivel).

GAFAS DE VISIÓN DRACÓNICA

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Estas gafas tienen unas lentes inusualmente grandes teñidas de amarillo, con una raya oscura que se asemeja a una pupila vertical en el centro de cada una de ellas.

Las *gafas de visión dracónica* te confieren un bonificador de +5 a las pruebas de Avistar, y visión en la penumbra y en la oscuridad hasta 60'. Además, mientras las llevas puestas, no te puede cegar la nube creada por un dragón que flota (aunque esta sigue proporcionando ocultación a todos los que se hallan dentro). Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Una vez al día, puedes activar las gafas para que te otorguen sentido ciego hasta 30' durante 1 minuto.



Foco de incarnum

Ilustración de W. England

FOCO DE INCARNUM

Objeto	Chakra	Espacio corporal	Peso
Brazales incarnum	Brazos	Brazos	1 lb.
Gafas incarnum	Frente	Rostro	1 lb.
Ceño incarnum	Coronilla	Cabeza	—
Botas incarnum	Pies	Pies	2 lb.
Guanteletes incarnum	Manos	Manos	2 lb.
Chaleco incarnum	Corazón	Torso	1 lb.
Capa incarnum	Hombros	Hombros	1 lb.
Túnica incarnum	Alma	Cuerpo	2 lb.
Amuleto incarnum	Garganta	Garganta	—
Cinturón incarnum	Cintura	Cintura	1 lb.



Ilustración de S. Ellis y

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión dracónica* (CdC).

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

GAFAS DE VISTA VITAL

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Las lentes de estas gafas están talladas en cuarzo ahumado. Un diminuto reloj de arena decora la esquina superior de cada extremo de la montura.

Cuando activas estas gafas, sabes de manera automática si cualquier criatura visible que se halla a 30' o menos está viva, muerta, si es muerta viviente, o si no está ni viva ni muerta (como un constructo). Este poder puede ser bloqueado por cualquier efecto que pueda evitar los de un conjuro *detectar muertos vivientes*.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *reloj de la muerte*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GAFAS DEL CAZADOR DE ÉBANO

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Estas gafas constan de lentes del tamaño de monedas en una montura de alambre con una fina banda del mismo material, al parecer con la misión de sujetarlas a las orejas del portador.

Las *gafas del cazador de ébano* te confieren visión en la oscuridad hasta 30', así como un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque y de daño con armas a distancia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión en la oscuridad, impacto verdadero*.

Coste de creación: 9.000 po, 720 PX, 18 días.

GAFAS DEL DÍA

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: –

Las lentes de este objeto están hechas de cristal argentado, y la montura está tallada en cuarzo ahumado.



Gema de la profundidad luminosa

Cuando colocas estas gafas ante tus ojos, puedes actuar sin penalización alguna en entornos de luz increíblemente brillante, como la resultante de los conjuros *explosión solar, llamarada* o *rayo solar*. Los vampiros que lleven puestas las *gafas del día* podrán llevar a cabo una acción de asalto completo antes de su destrucción por luz solar en lugar de solamente una de movimiento o estándar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión en la oscuridad*.

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

GAFAS HALLAENEMIGOS

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –
Peso: –

Las lentes de estas gafas cambian de color de forma continua, pasando de un negro sucio a un blanco puro.

Cuando atacas a enemigos que tienen cobertura mientras llevas puestas unas *gafas hallaenemigos*, puedes ignorar el bonificador a la CA que esta les proporcionaría normalmente. Sin embargo, este objeto no te permite burlar los efectos de la cobertura total.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*.

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

GEMA DE LA PROFUNDIDAD LUMINOSA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: –

Esta gema negra de miles de facetas parece destellar con un fuego interior sin importar la luz que la rodea.

Para los gnomos, estas gemas son la encarnación de las bendiciones de la tierra. Cuando llevas una *gema de la profundidad luminosa*, obtienes un bonificador de mejora de +2 a la Sabiduría si eres neutral bueno, legal bueno, caótico bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, también ganas sentido ciego hasta 30' mientras

llevas la gema. Además, sabes instintivamente dónde están las paredes, el techo y el suelo de cualquier caverna en la que te encuentras, sin importar lo grande que es o su iluminación.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Garl del Oro luminoso y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: según las leyendas, Moradin extrajo las cinco *gemas de la profundidad luminosa* originales de la tierra y se las dio a Garl del Oro luminoso, quien las talló y las pulió, y luego las ocultó para que las encontrara su fervoroso clero (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *sabiduría de búho.*

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

GEMA DEL SABER

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) adivinación
Activación: – y asalto completo (mental)
Peso: –

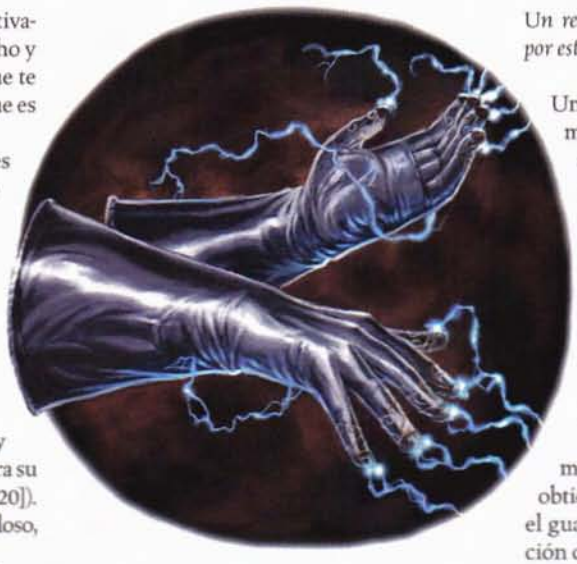
Esta ovalada gema púrpura es plana por un lado. Imágenes de extrañas runas parecen materializarse y desaparecer en su interior.

Una *gema del saber* se pega a tu frente y puede ser retirada con facilidad (ambas cosas necesitan de una acción estándar). Mientras la llevas así puesta, puedes concentrar tu mente y tu memoria mejor, lo que te confiere un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Saber, aunque debes pasar todo un asalto meditando para obtenerlo. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

De forma adicional, una *gema del saber* hace las veces de libro de conjuros, lo que permite a un mago (o cualquier otro lanzador de sortilegios que necesite uno de estos objetos) inscribir conjuros en ella y prepararlos directamente desde la gema. Esta puede contener un máximo de 30 sortilegios de cualquier nivel, e inscribir uno nuevo necesita el tiempo y gasto habituales. Una *gema del saber* recién creada carece de conjuros en su interior, pero una encontrada en un tesoro podría contener alguno, a discreción del DM. De ser así, el valor del objeto debería aumentar como si fuera un libro de conjuros.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *conocimiento de leyendas, página secreta.*

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.



Guantes de lanzamiento de conjuros

GUANTE DE LANZAMIENTO DE CONJUROS

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: gratuita (manipulación); ver texto
Peso: –

Este guante de cuero negro carente de costuras tiene pequeñas runas en plata y oro en las puntas de los dedos.

Un *guante de lanzamiento de conjuros* te permite almacenar un objeto y hacer uso de él sin recuperarlo antes. Funciona como un *guante almacenador* (pág. 260 de la GDM), lo que te permite guardar en su interior o recuperar de este un solo objeto como una acción gratuita.

Además, una vez por asalto mientras los lleves puestos, podrás activar o consumir objetos mágicos almacenados como si los sostuvieses en tus manos. La activación y todos los efectos funcionan de forma normal para el objeto en cuestión, y la primera necesita el mismo tipo de acción.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto.*

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

GUANTELETE DE CUCHILLA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 24.000 po (15.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: ninguna
Activación: gratuita (mental)
Peso: 1 lb.

Un resplandor opalescente riela lentamente por este guantelete de cuero

Un *guantelete de cuchilla mental* permite mejorar el poder de su cuchilla mental a un cuchillo del alma. Cada uno de estos objetos se crea con una aptitud de arma concreta con un modificador de precio de mercado de +2 (como la impactante), que puede usar un cuchillo del alma con el rasgo de clase mejorar cuchilla mental (consulta la descripción de la clase del cuchillo del alma, *Eberron*).

Cuando gastas tu foco psiónico manifestando tu cuchilla mental, esta obtiene la aptitud de arma designada por el guantelete. Este efecto tiene una duración de 1 minuto.

Si divides tu cuchilla mental entre dos armas iguales, el efecto se aplica únicamente a la manifestada por este guantelete. A diferencia de la mayoría de los objetos que ocupan el espacio corporal de las manos, puedes llevar dos de estos guanteletes al mismo tiempo, lo que permite que el efecto se aplique a cada cuchilla mental (pero no dos a una sola).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cuchilla mental.

Coste de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

GUANTELETE DE CUCHILLA MENTAL MAYOR

Precio (nivel del objeto): 42.000 po (17.º)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: ninguna

Este guantelete tenuemente brillante parece estar hecho de tela sin costuras tejida con ópalos.

Uno *mayor* funciona igual que un *guantelete de cuchilla mental*, excepto que contiene una aptitud de arma con un modificador de precio de mercado de +3, que un cuchillo del alma puede usar con el rasgo de clase mejorar cuchilla mental.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cuchilla mental.

Coste de creación: 21.000 po, 1.680 PX, 42 días.

GUANTELETE DE CUCHILLA MENTAL MENOR

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: ninguna

Este guantelete de suave cuero tiene un lustre opalescente.

Ilustración de B. Hagan

Uno *menor* funciona igual que un *guantelete de cuchilla mental*, excepto que contiene una aptitud de arma con un modificador de precio de mercado de +1, que un cuchillo del alma puede usar con el rasgo de clase mejorar cuchilla mental.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, cuchilla mental.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

GUANTELETE DE GRUUMSH

Precio (nivel del objeto): 8.302 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Este burdo guantelete de hierro lleva incrustados trocitos de sangre y vísceras. En el dorso hay la imagen manchada de un único ojo inyectado en sangre.

Tres veces al día, puedes activar este *guantelete +1* para llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo para cegar a la criatura objetivo durante 1 hora (TS de Fortaleza [CD 14] niega).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *ceguera/sordera*, orco.

Coste de creación: 4.000 po (más 302 po por un guantelete de gran calidad), 320 PX, 8 días.

GUANTELETE DE HOJAS INFINITAS

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración, adivinación
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Este guantelete está compuesto de eslabones de mithril entrelazados.

Un *guantelete de hojas infinitas* te permite tener un arma en un abrir y cerrar de ojos. Cuando se activa, aparece una daga en la mano del portador de este objeto. Esta propiedad funciona cuantas veces se necesita, aunque la daga desaparece 3 asaltos después de haber sido creada.

Además, el guantelete tiene 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas crea una daga más poderosa de lo normal, tal y como se describe a continuación.

1 carga: daga +3.

3 cargas: daga +3 buscadora.



Guanteletes de ascua mental



Guanteletes del arco llameante



Guanteletes de alcance aumentado

Ilustración de D. Martin

5 cargas: daga +3 buscadora azote de [elige el tipo y subtipo de la criatura, de ser necesario, al activar el guantelete].

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *arma mágica mayor, convocar monstruo I, creación mayor, visión verdadera.*

Coste de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

GUANTELETES DE ALCANCE

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Cada uno de estos guanteletes lleva una placa de latón con un cristal facetado de color azul claro engarzado en el dorso de la mano.

Si eres un personaje psiónico, los *guanteletes de alcance* te permiten crear de forma temporal una extensión telecinética de tus ataques normales. Debes gastar 1 punto de poder para activar este objeto, lo que a todos los efectos aumenta tu alcance normal en 5 para todos los ataques cuerpo a cuerpo que realizas hasta el final de tu turno.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mano del mago* o *aumentar alcance* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

GUANTELETES DE ALCANCE AUMENTADO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Cada uno de estos guanteletes de buena factura lleva engarzados pequeños cristales de color púrpura en la parte superior de los nudillos.

Siempre que arrojes un arma u otro objeto, los *guanteletes de alcance aumentado* le darán a estos un impulso telecinético, doblando su incremento de distancia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ojo de halcón* (CdC) o *aumentar alcance* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTELETES DE ALETAS

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Amplias aletas adornan estos guanteletes de piel de tiburón.

Obtienes velocidad natatoria natural de 30 (lo que también te confiere un bonificador de +8 a las pruebas de Nadar para llevar a cabo algunas acciones especiales o para evitar peligros). Siempre puedes elegir 10 en una prueba de esta habilidad, aunque estés distraído o en peligro, y puedes utilizar la acción correr mientras nadas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *nadar* (CdC).

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

GUANTELETES DE ARMAMENTO ARCANOS

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos largos guanteletes de cuero llegan hasta los antebrazos de su portador. Bordados en plata cubren gran parte del cuero, formando intrincadas runas.

Cualquier arma que empuñes mientras lleves puestos estos guanteletes (incluso una no metálica) superará la RD como si fuese una mágica argentada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *arma mágica*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

GUANTELETES DE ARROJAR

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este par de guanteletes de cuero de color granate flexible pero resistente tiene un complejo sigilo en cada palma.

Los *guanteletes de arrojar* convierten cualquier arma empuñada en una arrojadiza letal. Cuando activas unos de estos objetos, durante 1 asalto confieres las aptitudes arrojadiza y retornante (págs. 224 y 225 de la GDM) a un arma cuerpo a cuerpo cualquiera que esgrimas.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piedra mágica, telecinesis*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTELETES DE ASCUA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estos guanteletes parecen estar llenos de agujeros y podridos, aunque un examen más atento revela que están en perfectas condiciones. Cada uno de ellos tiene engarzados pequeños cristales de ámbar en la parte superior de los nudillos.

Una vez al día, puedes activar unos *guanteletes de ascua mental* para que proyecten un estallido de enfermedad mental en una explosión con forma cónica de 15'. Superar un TS de Fortaleza (CD 14) niega el efecto, pero cualquier criatura que falle la salvación contraerá una virulenta variedad del ascua mental. Una víctima puede ser infectada solamente una vez; usos posteriores de este objeto contra un objetivo en ese estado no tienen ningún efecto adicional.

El ascua mental no tiene periodo de incubación, sino que una víctima sufre 1d4 puntos de daño de Inteligencia de forma inmediata. Cada día a partir de entonces, deberá superar el mismo TS anteriormente indicado o sufrirá otros 1d4 puntos de daño a esa misma característica. Si una víctima tiene éxito en una de estas salvaciones dos días seguidos, consigue vencer la enfermedad y deja de sufrir daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *veneno mental* (CdC) o *ascua mental* (Complete Psionic [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días.

GUANTELETES DE CASTIGAR ALMAS

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: ninguna
Activación: gratuita (orden)
Peso: 2 lb.

Cada uno de estos guanteletes de acero blanco tiene una gema cerúlea engarzada en la muñeca.

Los *guanteletes de castigar almas* permiten a un hijo del alma (*Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]) canalizar el poder de un crisol de almas para su aptitud de castigar oposición. Cuando usas esta, puedes elegir un crisol de almas al que has dado forma. Toda la esencia invertida en este deja de estarlo, y obtienes un bonificador adicional a tus tiradas de ataque y de daño igual a la esencia que había sido invertida en ese. Por ejemplo, si fueras un hijo del alma de 8.º nivel con 2 puntos de esencia invertidos en tus *botas de impulso*, podrías consumir ese crisol de almas de forma temporal para obtener un bonificador adicional de +2 a las tiradas de ataque y de daño de tu ataque castigar.

La esencia consumida de esta manera de un crisol de almas regresa a tu reserva y puede volver a ser invertida de forma normal.

Ilustración de W. Reynolds



Guanteletes devuelveflechas



Guanteletes de energía sobrenatural



Guanteletes de transformación de energía



Guanteletes talagigantes



Guanteletes de hojas infinitas



Guanteletes de arrojar



Guanteletes de armamento arcanos



Ilustración de B. Hagan

Vínculo de chakra (manos): si vinculas unos *guanteletes de castigar almas* al chakra de tus manos, obtienes un uso diario adicional de tu aptitud de castigar oposición. Cuando este objeto está vinculado, las gemas engarzadas en él relucen con una suave luz interior. Para más información sobre las reglas referentes a cómo vincular objetos mágicos a tus chakras, consulta *Magic of Incarnum*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, reserva de esencia.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

GUANTELETES DE COLMILLO DE DRAGÓN

Precio (nivel del objeto): 8.610 po (12.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación, transmutación
Activación: – y gratuita (mental); ver texto
Peso: 1 lb.

Estos gruesos guanteletes de cuero tienen auténticos dientes de dragón que hacen las veces de tachuelas.

Los *guanteletes de colmillo de dragón* funcionan como guanteletes armados de gran calidad y también te confieren un bonificador de mejora de +2 a la Fuerza.

Además, tres veces al día, podrás activarlos para llevar a cabo tu siguiente ataque cuerpo a cuerpo contra un arma o escudo como si tuvieras la dote Romper arma mejorado, aunque no cumplas con los prerrequisitos.

Si tienes la dote Impacto sin arma mejorado, los *guanteletes de colmillo de dragón* te permiten superar la RD con tus ataques sin armas como si esgrimieras un arma mágica. En este caso, infliges daño por ataque sin arma en vez de por los guanteletes armados.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *arma mágica, estallar, fuerza de toro.*

Coste de creación: 4.000 po (más 610 po por unos guanteletes armados de gran calidad), 320 PX, 8 días.

GUANTELETES ADAMANTINOS DE CUCHILLA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos pesados guanteletes de cuero lleva un cristal violeta engarzado en una pequeña placa de adamantita.

Los *guanteletes adamantinos de cuchilla mental* te permiten conferirle a tu cuchilla mental la aptitud adamantina. Si puedes mejorar tu cuchilla mental (con el rasgo de clase mejorar cuchilla mental), siempre que la materialices mientras lleves puestos estos guanteletes, podrás optar por tratarla como si fuera un arma adamantina en lo relativo a ignorar la dureza o superar la RD. Esta propiedad sustituye a una con el valor de un bonificador de mejora de +1.

Por ejemplo, un cuchillo del alma que lleve los guanteletes podría aplicar el efecto de estos, o el de uno con un valor de bonificador de mejora de +1 indicados en la tabla (MPsiE). Uno de estos personajes de nivel 10.º podría aplicar ambos efectos en vez de una combinación de aptitudes de la tabla para un total de +2.

Los *guanteletes adamantinos de cuchilla mental* funcionan un número ilimitado de veces al día. No necesitan ser activados por separado; ya que utilizarlos forma parte de la acción necesaria para materializar tu cuchilla mental.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *elaborar*, cuchilla mental.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTELETES DE DEVASTACIÓN

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Llamas estilizadas en esmalte escarlata rodean estos guanteletes de acero.

Los *guanteletes de devastación* son muy apreciados por todos aquellos que se ganan el pan luchando cuerpo a cuerpo, desde bárbaros furibundos hasta taimados espadachines. Estos objetos tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador al daño por un golpe crítico asestado cuerpo a cuerpo. Activas los guanteletes después de haber confirmado el crítico, pero antes de tirar el daño.

1 carga: +2d6 puntos de daño.
2 cargas: +3d6 puntos de daño.
3 cargas: +4d6 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTELETES DE ENERGÍA SOBRENATURAL

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estos guanteletes de cuero negro están tachonados con gemas multicolores.

Los *guanteletes de energía sobrenatural* te permiten imbuir tus *explosiones sobrenaturales* (ArC) de un tipo de energía concreto. Cuando actives estos objetos, la siguiente *explosión sobrenatural* que utilices antes del final de tu turno infligirá daño por energía (el tipo dependerá del de los guanteletes) en vez de el normal. No podrás aplicar este poder a ninguna explosión que ya esté afectada por una invocación de esencia sobrenatural.

Existen cuatro variedades distintas de guanteletes, y cada una de ellas aplica un tipo de daño por energía diferente a tu *explosión sobrenatural*: *guanteletes de frío sobrenatural* (frío), *guanteletes de relámpago sobrenatural* (electricidad), *guanteletes de fuego sobrenatural* (fuego) y *guanteletes de trueno sobrenatural* (sonido).

Esta propiedad puede utilizarse tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *explosión sobrenatural*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

GUANTELETES DE FELINO DEL INFIERNO

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Los dedos de estos guanteletes de color gris y escarlata terminan en garras afiladas, y un leve olor a azufre emana de ellos.

Cuando actives los *guanteletes de felino del infierno*, el siguiente conjuro que lances durante tu turno que tenga como objetivo a una sola criatura infligirá 1d6 puntos de daño cortante por nivel del sortilegio, a menos que este no tenga efecto en la víctima (por la RC o que lo niegue superando el TS, por ejemplo), en cuyo caso el daño adicional quedará negado.

Esta propiedad funciona tres veces al día, pero no puede ser activada en asaltos consecutivos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*, *mano espectral*.

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.

GUANTELETES DE IMPACTO VERDADERO

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Guanteletes del pendenciero



Guanteletes del bruto





Guanteletes de felino del infierno



Guanteletes de aletas

Estos guantes de cuero flexible están teñidos de una tonalidad marfileña.

Cuando activas los *guanteletes de impacto verdadero*, obtienes un bonificador introspectivo de +20 al siguiente ataque que llevas a cabo antes del final de tu siguiente turno.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *impacto verdadero*.

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

GUANTELETES DE LA GARRA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estos elegantes guanteletes están hechos de metal plateado, y tienen una superficie escamosa. Cada uno de los dedos acaba en una larga garra hecha de zafiro.

Siempre y cuando seas legal bueno, legal neutral o neutral bueno, los *guantes de la garra* te conferirán dos ataques naturales de garra principales que se consideran mágicos en lo que respecta a superar la RD. Cada una de ellas inflige 1d6 puntos de daño cortante (si eres Mediano).

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada y ya tienes niveles de la clase de monje, se te considera como si fueras un personaje de esta clase de cinco niveles más de los que realmente tienes en lo que respecta a la CA, el daño sin armas y la aptitud de impacto *ki*. Estos beneficios no se apilan con otros similares (como los de un del *cinturón de monje*). Además, tu daño sin armas puede considerarse tanto contundente como cortante (tienes que elegirlo cada vez que atacas).

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Bahamut y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 3.er nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 5 DG. Si sacrificas uno de 5.º nivel, o tienes dicha dote y como mínimo 9 DG, los guanteletes también funcionan como armas fantasmales en lo que respecta a atacar criaturas incorporales. Además, obtienes un bonificador de +4 a las pruebas de presa.

Conocimiento: se dice que esta pareja de guanteletes plateados fue creada por el propio Bahamut, y que después se los dio al maestro de una orden de monjes actualmente extinta (Saber [religión] [CD 15]).

Ilustraciones de J. Zhang

Con el tiempo, los miembros del círculo interior de la orden descubrieron el secreto de su fabricación, pero consiguieron hacer tan solo un par más antes de que esta fuera destruida por seguidores de Tiamat (Saber [religión] [CD 20])

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *poder de la justicia.*

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

GUANTELETES DE LA TORMENTA

Precio (nivel del objeto): 10.604 po (13.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Bandas de electricidad crepitan sobre estos resplandecientes guanteletes de metal de tonalidad azulada. Relámpagos zigzagueantes saltan en arcos entre uno y otro, llenando el aire con el olor a ozono.

Cuando se llevan los dos puestos, esta pareja de *guanteletes armados +1* te proporcionan RE 10 (electricidad). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, los *guanteletes de la tormenta* tienen 4 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite generar una serie de efectos basados en la electricidad.

1 carga: contacto electrizante.

2 cargas: rayo relampagueante (TS de Reflejos [CD 14] mitad).

4 cargas: esferas eléctricas. Estas actúan como *esferas flamígeras*, excepto que creas cuatro esferas de crepitante electricidad. Puedes dirigir cualquier número de estas con la misma acción, y enviar varias contra la misma criatura inflige daño por separado (TS de Reflejos [CD 13] mitad). Estas esferas infligen daño por electricidad.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *contacto electrizante, rayo relampagueante.*

Coste de creación: 5.000 po (más 604 po por dos guanteletes de gran calidad), 400 PX, 10 días.

GUANTELETES DE LASITUD

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: estándar (mental)
Peso: 2 lb.



Guanteletes de la garra

Estos guantes de cuero marrón llevan unos refuerzos de latón.

Tres veces al día, puedes activarlos para llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo. Si tienes éxito, el objetivo sufre los efectos de un conjuro *ralentizar* durante 5 asaltos (TS de Volunta [CD 14] niega).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ralentizar.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

GUANTELETES DE NECRÓFAGO

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Estos guantes llenos de manchas parecen desgastados y raídos.

Los *guanteletes de necrófago* no tienen efecto cuando los lleva puestos un constructo o una criatura muerta viviente. No obstante, si estás vivo, prácticamente se funden con tu piel, lo que hace que tus manos parezcan consumidas y putrefactas.

Una vez por asalto y mientras llevas puestos los guanteletes, puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo que paraliza al objetivo durante 1d6+2 asaltos (TS de Fortaleza [CD 13] niega). Los elfos son inmunes a este efecto.

Además, también puedes realizar este ataque como parte de uno de impacto sin arma, golpetazo, garra u otro natural similar realizado con la mano, pero en este caso debes atacar de manera normal, y no con uno de toque. Si mueres con ellos puestos, los guanteletes revierten a su apariencia normal.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *toque de necrófago.*

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

GUANTELETES DE TRANSFORMACIÓN DE ENERGÍA

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este par de guantes de cuero tienen grabados de sigilos arcanos que representan cuatro tipos distintos de energía.

Los *guanteletes de transformación de energía* te permiten cambiar durante un breve tiempo el tipo de energía producido por cualquier arma que empuñas. Cuando los activas, cambias un tipo de daño por energía causado por un arma cuerpo a cuerpo que esgrimes a otro distinto (ácido, electricidad, frío o fuego) durante 1 asalto. La energía transformada inflige la misma cantidad de daño, pero a una *espada larga +1 flamígera* se la podría cambiar para que infligiera daño por ácido, frío o electricidad en vez de por fuego.

Si el arma produce más de un tipo de energía, cada activación afecta únicamente a uno. Por ejemplo, si empuñaras una *espada larga +1 flamígera electrizante*, podrías activar los guanteletes para cambiar el daño por fuego en ácido, frío o electricidad, y hacerlo una segunda vez para que el daño por electricidad se transformara en ácido, frío o fuego. Si tu arma no inflige daño por energía, estos guanteletes no tienen ningún efecto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contacto electrizante, manos ardientes, rayo de escarcha, salpicadura de ácido.*

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

GUANTELETES DEL ARCO LLAMEANTE

Precio (nivel del objeto): 6.300 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estos guanteletes de metal de factura de gran calidad tienen grabados de llamas. Cada uno de ellos tiene pequeños cristales rojos engarzados en la parte superior de los nudillos.

Ilustración de Y. Zhang

Cuando se activan, los *guanteletes del arco llameante* crean un estallido de fuego en forma de cono de 15' que inflige 4d4+4 puntos de daño por fuego a todas las criaturas que se encuentran dentro del área (TS de Reflejos [CD 14] mitad).

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *manos ardientes.*
Coste de creación: 3.150 po, 252 PX, 7 días.



Guanteletes de alcance



Estos pesados guanteletes armados están compuestos de placas metálicas superpuestas. Sangre se desliza lentamente por entre sus junturas, cubriendo la superficie de estos con un espeso limo rojo.

Guanteletes desgarradores



Guanteletes repelentes

GUANTELETES DEL BRUTO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este par de pesados guanteletes de cuero negro están claveteados con tachuelas metálicas.

Los *guanteletes del bruto* te permiten aumentar tu potencia física de forma temporal. Estos objetos tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador de moral a las pruebas de Fuerza y a las de las habilidades basadas en esta característica, así como al daño por armas cuerpo a cuerpo durante 1 asalto.

1 carga: bonificador de moral de +2.
2 cargas: bonificador de moral de +3.
3 cargas: bonificador de moral de +4.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro.*
Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

GUANTELETES DEL PENDENCIERO

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Los engarces de hierro y las coseduras de cuero de estos guanteletes son burdos y están desgastados por un uso enérgico.

Los luchadores y sacerdotes del dios pendenciero Kord aprecian mucho estos guanteletes. Cuando los activas, durante 1 asalto, te confieren un bonificador de +2 a las pruebas de presa y a las tiradas de daño cuando llevas a cabo ataques sin armas.

Unos *guanteletes del pendenciero* funcionan tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro.*
Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

GUANTELETES DEL SEÑOR DE LA SANGRE [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.120 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) nigromancia
Activación: –
Peso: 2 lb.



Guanteletes del Señor de la sangre

Contenedores de la sangre de mil víctimas según cuentan, cada pareja de estos guanteletes tiene una larga y horrenda historia. Funcionan como unos *guanteletes armados* +1 si eres legal maligno, legal neutral o neutral maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, unos *guanteletes del señor de la sangre* te confieren un bonificador de suerte de +2 a los ataques de toque cuerpo a cuerpo mientras los llevas puestos.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Hextor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG. Si sacrificas uno de 6.º nivel, o tienes dicha dote y como mínimo 11 DG, cualquier conjuro de toque de 3.er nivel o inferior que lances quedará potenciado de forma automática como si usaras la dote Potenciar conjuro (aunque el sortilegio no utilizará un espacio de nivel superior ni el tiempo de lanzamiento se verá aumentado).

Conocimiento: el primer par de estos guanteletes los llevó un sacerdote de Hextor que masacró sin piedad pueblos enteros para abrir paso al ejército del Señor de la sangre que se aproximaba (Saber [religión] [CD 15]).

A la muerte del sacerdote, Hextor reclamó los guanteletes. Desde entonces, ha dado un par de estos a un seguidor que gozara de su favor al menos una vez cada siglo (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Maximizar conjuro, Santificar reliquia, *infligir heridas graves.*
Coste de creación: 2.250 po (más 620 po por un par de guanteletes armados de gran calidad), 180 PX, 5 días.

GUANTELETES DESGARRADORES

Precio (nivel del objeto): 3.610 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Estos pesados guanteletes de cuero sin dedos tienen filetes de reluciente adamantita cubriendo los nudillos.

Estos guanteletes armados de gran calidad te permiten desgarrar la carne de cualquier

Ilustraciones de J. Zhang y W. Reynolds

criatura a la que alcanzas con al menos dos armas. Si infliges daño a una criatura con al menos dos armas o ataques naturales distintos en tu turno, puedes activar los *guanteletes desgarradores* para infligir 2d6 puntos de daño adicional con el segundo.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *estallar.*

Coste de creación: 1.500 po (más 610 po por unos guanteletes armados de gran calidad), 120 PX, 3 días.

GUANTELETES DEVUELVEFLECHAS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 1 lb.

Estos guanteletes de cuero tienen pequeños discos pulidos de acero incrustados en las palmas.

Los *guanteletes devuelveflechas* te permiten redirigir un arma arrojadiza o un proyectil desviado de vuelta a tu atacante. Cuando usas la dote Desviar flechas (pág. 95 del Mdj) para apartar el ataque de un arma a distancia, puedes activar estos objetos para hacer que el arma vuele de vuelta al personaje que lo disparó o arrojó. Usa la tirada de ataque original del agresor para determinar si este tiene éxito o no, y tira el daño de manera normal como si el atacante hubiese logrado alcanzarte con el arma.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *protección contra las flechas.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTELETES RELAMPAGUEANTES

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Hilo de cobre recorre los dedos de estos guantes de cuero de excelente factura.

Cada par de *guanteletes relampagueantes* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te permite infligir daño por electricidad a un objetivo adyacente. No se necesita ninguna tirada de ataque, pero superar un TS de Reflejos (CD 14) reduce este daño a la mitad.

1 carga: 2d6 pd por electricidad.
2 cargas: 3d6 pd por electricidad.
3 cargas: 4d6 pd por electricidad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contacto electrizante.*

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.



Ilustración de M. Poole

Guanteletes relampagueantes

GUANTELETES REPELENTES

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Oscuras aves de presa, cuatro pequeñas cadenas y un campo ajedrezado en negro y amarillo adornan estos guantes de cuero.

Inspirados en los conjuros del legendario mago Bigby, estos guantes ayudan a mantener a los enemigos a una distancia segura. Puedes activar los *guanteletes repelentes* solamente cuando un enemigo visible se desplaza a una casilla adyacente a la tuya. Ese adversario debe superar un TS de Reflejos (CD 17); de fallar, sufre un empujón que le aleja a 5' de ti inmediatamente y pierde cualquier movimiento permitido que le queda de esa acción (aunque puede utilizar otras adicionales para desplazase más).

Por ejemplo, si un lobo (velocidad 50') se moviera 30' y a una casilla adyacente a la tuya, y fallara el TS contra el efecto, le empujarías a 5' de ti en cualquier dirección y perdería los 20' restantes de esa acción de movimiento. Entonces podría utilizar otra igual, de quedarle alguna, para acortar la distancia entre vosotros. De cargar, el lobo perdería toda su acción de asalto completo.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mano interpuesta de Bigby.*

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

GUANTELETES TALAGIGANTES

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Estos guantes de cuero están agrietados y desgastados, pero siguen siendo bastante resistentes.

Cuando activas unos *guanteletes talagigantes*, obtienes un bonificador a la siguiente tirada de daño por arma que realizas contra una criatura de tamaño mayor al tuyo antes del final de tu turno.

El daño adicional se basa en la diferencia de categorías de tamaño entre el objetivo, más grande, y tú.

Diferencia de categoría de tamaño	Daño adicional
1	1d6
2	2d6
3 o más	3d6

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *reducir persona.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTES DE AGARRE DEL TITAN

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Circundados con madera envejecida, tosco metal y trozos de piedra, estos descomunales guantes retumban cuando se los flexiona.

Mientras llevas puestos estos guantes, obtienes un bonificador de mejora de +8 a las pruebas de presa. Estos se activan de forma automática cuando participas en una presa, y el efecto tiene una duración de 7 asaltos.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *fuerza de toro o agarre de hierro* (MPsiE).

Coste de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días.

GUANTES DE ATAQUE ÁGIL

Precio (nivel del objeto): 2.200 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Estos guantes de seda de color verde oscuro te sientan como una segunda piel.

Los *guantes de ataque ágil* te confieren breves arranques de destreza impresionante en combate. Cuando activas estos objetos, infliges 1d6 puntos de daño adicional con las armas a distancia y las ligeras (así como con las no ligeras que pueden ser utilizadas con Sutileza con las armas, como un estoque). Si llevas a cabo un ataque de hostigar (consulta la clase del batidor, AvC), este bonificador aumenta hasta 2d6. Este efecto tiene una duración de 1 asalto.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *agilidad divina* (CdC).

Coste de creación: 1.100 po, 84 PX, 3 días.

GUANTES DE DISRUPCIÓN DE CONJUROS

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –
Peso: –

Estrías negras recorren los dedos de estos guantes de cuero rojo.

Si alcanzas con éxito a una criatura con un ataque cuerpo a cuerpo mientras ésta lanza un conjuro, añade 5 a la CD de la prueba de Concentración necesaria para evitar perder el sortilegio.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *disipar magia*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

GUANTES DE IMPACTO AFORTUNADO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Estos guantes de flexible cuero blanco tienen bordados símbolos azules de suerte.

Cuando activas unos *guantes de impacto afortunado*, puedes volver a realizar una tirada de ataque que acabas de efectuar antes de saber si ha tenido éxito. Deberás emplear el segundo resultado aunque sea más bajo. No puedes emplear este poder si ya has repetido la tirada por cualquier otra razón.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *impacto verdadero*.

Coste de creación: 1.000 po, 40 PX, 2 días.



Ilustración de B. Hagan

GUANTES DE LAS MANOS EQUILIBRADAS

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: –
Peso: –

Pequeñas manos abiertas en cuero endurecido descansan vueltas hacia arriba en el dorso de cada uno de estos finos guantes marrones.

Mientras llevas puestos estos guantes, luchas como si tuvieras la dote Combate con dos armas. De tenerla ya, puedes llevar a cabo un ataque adicional con tu mano torpe como si utilizaras la dote Combate con dos armas mejorado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *poder de la justicia* o *transformación de Tenser.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

GUANTES DE LEER UN OBJETO

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: –

Las palmas y puntas de los dedos de estos guantes blancos con lazadas están cosidas con hilo de platino.

Cuando lleves puestos estos guantes y sostengas un objeto inanimado, podrás saber detalles sobre su anterior propietario por medio de la impresión psíquica que haya acumulado. La información revelada dependerá del rato que pases estudiando el objeto.

1.er minuto: la raza del último propietario.
2.º minuto: el género del último propietario.
3.º minuto: la edad del último propietario.
4.º minuto: el alineamiento del último propietario.
5.º minuto: cómo el último propietario obtuvo y perdió el objeto.
6.º minuto o más: la raza del penúltimo propietario, y así sucesivamente.

Los *guantes de leer un objeto* no identifican a los poseedores ocasionales como propietarios (a cualquiera que use un objeto para atacar a alguien o a algo, no se le considerará desde ese momento un poseedor ocasional).

Un objeto sin propietarios anteriores, o sin ninguno en los pasados diez años, no revelará información alguna. De utilizar estas prendas más de una vez con el mismo objeto, la información proporcionada será la misma que la primera vez.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudriñamiento* o *leer un objeto* (MPsiE).

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

GUANTES DE MAESTRÍA MANUAL

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Este par de guantes de cuero de color gris oscuro y muy buena calidad son excepcionalmente cómodos. Su factura es tan buena que no afectan a tu sentido del tacto.

Los *guantes de maestría manual* te permiten destacar en tareas que requieren destreza manual cuidadosa durante un breve tiempo. Estas prendas tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador de capacidad a la siguiente prueba de Abrir cerraduras, Falsificar, Inutilizar mecanismo, Juego de manos o Uso de cuerdas que realizas. Debes iniciarla antes de haber transcurrido 1 asalto de la activación. No puedes aplicar este bonificador cuando eliges 10 ó 20, únicamente a una prueba en la que llevas a cabo una tirada.

1 carga: bonificador de capacidad de +5.
2 cargas: bonificador de capacidad de +7.
3 cargas: bonificador de capacidad de +10.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina.*

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

GUANTES DE MEZCLA SOBRENATURAL

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación o conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Oscuras espirales recorren estos guantes de cuero, mareando la vista y nublando la mente.

Los brujos arcanos (ArC) aprecian mucho estos guantes, ya que les permiten mejorar sus *explosiones abrasadoras* con pura energía. Los *guantes de mezcla sobrenatural* tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas añadirá daño adicional a la siguiente *explosión abrasadora* que lleves a cabo antes del final de tu turno. Este daño podrá ser por ácido, frío o fuego, según elijas cada vez que los actives.

1 carga: +2d6 puntos de daño.
2 cargas: +3d6 puntos de daño.
3 cargas: +4d6 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *flecha ácida de Melf* o invocación de *explosión cáustica* (ArC), *rayo abrasador* o invocación de *explosión abrasadora* (ArC), *rayo de hielo* (CdC) o invocación de *explosión congelante* (ArC).

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

GUANTES DE ROBO DE INCARNUM

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Estos guantes de cuero de buena factura están teñidos de un color azul medianoche. Hay un solo rubí engarzado en el dorso de cada uno de ellos.

Mientras llevas puestos unos *guantes de robo de incarnum*, si efectúas un ataque de toque cuerpo a cuerpo sin armas con éxito (como parte de la activación) contra un objetivo que tiene esencia, obtienes 1 punto de esta y la criatura pierde 1 de su reserva (TS de Voluntad [CD 15] niega). Si la víctima no tiene reserva de esencia, el ataque no tiene ningún efecto.

La esencia robada podrás invertirla de inmediato en cualquier crisol de almas, dote de incarnum u otro receptáculo de esencia que tengas sin necesitar ninguna acción para ello, aunque esto normalmente no estuviera permitido en ese momento. De no tener ningún medio de utilizar la esencia, no obtendrás ningún beneficio, pero el objetivo seguirá perdiendo el punto. La esencia despojada permanecerá en tu reserva durante 12 minutos, para luego volver a su dueño original.

Vínculo de chakra (manos): si vinculas unos *guantes de robo de incarnum* al chakra de tus manos, en vez de ello robas 2 puntos de esencia con un ataque de toque con éxito, y la CD de la salvación para resistirse aumenta en 2. Para más información al respecto, consulta 'Cómo vincular objetos a los chakras' (*Magic of Incarcum* [NdT: *inédito en castellano*]).

Conocimiento: los primeros *guantes de robo de incarnum* fueron creados por un bribón arcano llamado Hexandros que jugueteó con el uso del incarnum (Saber [los Planos] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rasgar esencia* (*Magic of Incarnum*).

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

GUANTES DEL ARCANISTA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Estos lustrosos guantes azules tienen diminutas estrellas de oro en la parte de los nudillos.

Cuando actives unos *guantes del arcanista*, sumarás 2 al NL del siguiente conjuro arcano de 1.er nivel que lances antes del final de tu turno.

Unos *guantes del arcanista* funcionan dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

GUANTES DEL ERUDITO ULDRA

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Hechos de metal de color azul claro y adornados con resplandecientes runas tenuemente zafirinas, estos guantes están cubiertos con capas de hielo y escarcha.

Mientras llevas puestos estos guantes, puedes crear un *rayo de escarcha* a voluntad.

Además, tres veces al día, puedes imbuir cualquier arma que empuñas en tu mano de la aptitud congeladora (pág. 224 de la GDM) durante 5 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rayo de escarcha.*

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

GUANTES DEL HIPNOTIZADOR

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) encantamiento
Activación: gratuita (mental)
Peso: 1 lb.

Estos guantes de oscuro cuero tienen dibujos de líneas multicolores en espiral bordadas en las palmas.

Los *guantes del hipnotizador* le permiten a un lanzador de conjuros afectar a un objetivo adicional con sus sortilegios de encantamiento. Siempre que lances uno de estos conjuros de 3.er nivel o inferior que tenga como objetivo a un enemigo, podrás activar este objeto para que el sortilegio también afecte a otro adversario que se encuentre a 10' o menos de la víctima original.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sugestión de masas.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

GUANTES DEL RELÁMPAGO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Tiras de cuero azul endurecido recorren el dorso hasta los nudillos de estos guantes sin dedos siguiendo un dibujo zigzagueante a semejanza de un relámpago.

Tres veces al día, puedes llevar a cabo un ataque de toque a distancia (alcance de 30') que inflige 1d8+5 puntos de daño por electricidad. Obtienes un bonificador de +3 a ese ataque si el objetivo lleva puesta una armadura metálica (o si está hecho de metal, lleva mucho de este material, etc.).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contacto electrizante.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

GUANTES FLAMÍGEROS

Precio (nivel del objeto): 7.000 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estos guantes de cuero tienen láminas de acero cosidas en el dorso de la mano y de los dedos. Pequeños trozos de cristal negro están engarzados en estos últimos, resplandeciendo con una extraña luz anaranjada que resalta la marca que se arremolina en su interior. Un leve olor a sulfuro rodea estas prendas.

Los *guantes flamígeros* te proporcionan la protección de un conjuro *soportar los elementos* contra las temperaturas bajas y RE 5 (frío). Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Además, cinco veces al día, puedes pronunciar la palabra "arde" en ignaro para generar llamas en la palma de uno de los guantes. Estas desprenden tanta luz como una antorcha y se consumen transcurridos 10 minutos o cuando dices una de las otras dos palabras de mando, cada una de las cuales crea un efecto concreto y luego extinguen la llama.

"*Abrasa*": crea un estallido de fuego de 15' con forma cónica que inflige 5d4 puntos de daño por fuego (TS de Reflejos [CD 11] mitad).

"*Chamusca*": puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo que inflige 1d6+5 puntos de daño por fuego.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos.*

Coste de creación: 3.500 po, 280 PX, 7 días.

GUANTES TÓXICOS

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Estos sencillos guantes de cuero negro parecen ligeramente pegajosos al tacto.

Unos *guantes tóxicos* te permiten imbuir de veneno un arma que sostienes, sin correr ningún riesgo por tu parte. Cuando activas estas prendas, elige una sola arma que sostengas. El siguiente ataque que lleves a cabo con ella antes del final de tu turno también envenenará al objetivo (herida; 1d6 Con/1d6 Con; TS de Fortaleza [CD 16] niega).

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *veneno.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

HARAPOS DE CONTENCIÓN

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Las viejas tiras de tela que forman esta andrajosa camisa están sucias y harapientas.

Los *harapos de contención* te permiten canalizar poder *ki* para curar tus propias heridas. Cuando activas este objeto, debes gastar o bien un uso diario de tu dote Puñetazo aturdidor (si eres un monje) o uno del rasgo de clase poder *ki* (si eres un ninja). Hacer esto te cura de tanto daño como nivel de monje o ninja tienes (o la suma de ambos si tienes las dos clases).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves*, plenitud corporal o poder *ki.*

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.

HILO CAMBIANTE

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 3.º

Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: rápida (mental)
Peso: 5 lb.

Estos, por otra parte sencillos, ropajes parecen tener hilos de telaraña entretejidos al azar en su tela.

Cuando activas el *hilo cambiante*, este cambia tu indumentaria para que se asemeje a una cualquiera de cinco vestimentas específicamente diseñadas durante su creación. No se puede emplear el *hilo cambiante* con armaduras (ni puede imitarlas) ni cambia el efecto de ninguna vestimenta mágica que llevas puesta.

Conocimiento: aunque originalmente creado para aristócratas adinerados que no querían repetir vestido en dos galas seguidas, el *hilo cambiante* también le es útil a los espías y los asesinos (Saber [nobleza y realeza] [CD 10]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

INSIGNIA DEL SVIRFNEBLIN

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión, transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Este broche es poco más que un trozo de piedra gris con una serie de coloridas gemas sin tallar engarzadas, envuelto en alambre de metal deslustrado.

Mientras llevas puesto este objeto, obtienes visión en la oscuridad hasta 30' y un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Esconderse. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Una vez al día, puedes activar la insignia para conferirte un efecto de *contorno borroso* (como el conjuro).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso*, *visión en la oscuridad*, svirfneblin.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

LÁMPARA DEL VIGILANTE

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 1.º
Aura: débil; (CD 15) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta sencilla diadema de mithril no tiene ningún rasgo distintivo.

Cuando se activa, una *lámpara del vigilante* crea una esfera de luz que flota sobre tu hombro y emite iluminación equivalente a la de una antorcha. La luz te seguirá allá donde vayas siempre que te muevas. Puedes apagarla con una segunda palabra de mando.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luces danzantes*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

LENTES DE FORMA VERDADERA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Estas lentes son creaciones pequeñas, transparentes y cristalinas ajustadas en una montura dorada.

Cuando pones estas lentes delante de tus ojos, estas se vuelven prácticamente invisibles (Avistar [CD 30] para verlas). Mientras las llevas puestas, obtienes un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Avistar para ver a través de un disfraz. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, una vez al día puedes activar este objeto para obligar a una sola criatura cambiaformada que se encuentra a 30' menos a que recupere su forma natural. Para resistirse, el objetivo debe superar un TS de Voluntad (CD 14). El fallo significa que adopta su forma y tamaño naturales de inmediato, y que no puede cambiar a otra durante los siguientes 2d4 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar magia*, *disipar magia mayor* o *visión verdadera*.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

LENTES DE VISIÓN BRILLANTE

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Estas delgadas lentes de cuarzo amarillo tienen el tamaño de dos monedas.

Las *lentes de visión brillante* te permiten emitir luz desde tus ojos. Cuando las sitúas delante de estos (como una acción estándar), las lentes se funden con tu rostro, y el iris de tus ojos adopta una tonalidad amarillenta.

Cuando activas este objeto, este crea un cono de 15' de brillante luz que emana de tus ojos. Al contrario que las fuentes de iluminación normal, estas no crean luminosidad tenue. El efecto tiene una duración de 10 minutos o termina cuando inviertes otra acción rápida en apagarlo. Trata este efecto como si fuera un conjuro de nivel 0 en lo relativo a interactuar con los de *oscuridad*.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luz*.

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día.

MAL DE OJO DEL ASOLADOR

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este parche de cuero negro tiene inscrito un pentagrama de color rojo sangre.

Cuando activas un *mal de ojo del asolador*, tus ataques cuerpo a cuerpo contra los elfos y las criaturas del tipo vegetal infligen 2d6 puntos de daño adicional. Este efecto tiene una duración de 1 asalto.

Uno de estos parches funciona tres veces al día, pero no puede ser activado en asaltos consecutivos.

Conocimiento: Gruumsh, dios de los orcos, les otorgó a sus chamanes el conocimiento para crear el primer *mal de ojo del asolador* para así ayudar a su gente a limpiar los bosques de sus enemigos (Saber [historia o religión] [CD 15]). Los elfos cuentan en broma que los orcos son tan bobos, que su deidad tiene que volver a enseñarles los secretos de la fabricación del parche en cada generación (Saber [historia o religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *afiladura*.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

MANO ADICIONAL

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 5 lb.

Este extraño objeto consiste en un brazo animado y una garra de tres dedos, sujetos a un pesado cinturón de cuero reforzado con tiras de metal.

Como la más básica de sus funciones, una *mano adicional* puede agarrar o llevar cualquier objeto que tú puedas con una sola mano, dejándote una libre para hacer otras cosas. También puede sostener objetos

mágicos como varitas y cetros para tenerlos a mano, pero en ese caso no puedes activarlos. Transferir un objeto de o a una *mano adicional* es una acción gratuita.

Siempre que esta no lleve un objeto, obtendrás un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Escapismo, Trepar y las presas. Sin más mejoras con una infusión (ver a continuación), la mano no puede hacer nada más que llevar un objeto; no puede empuñar un arma ni recuperar un objeto guardado ni ninguna otra tarea.

Si energizas una *mano adicional* con una infusión de 1.er nivel (consulta el *Escenario de campaña de Eberron*), obtiene propiedades adicionales. Una vez por asalto, puedes ordenarle que guarde un objeto o recupere uno guardado (incluyendo un arma) como una acción gratuita.

Si, en vez de ello, gastas una de 2.º nivel, el objeto gana el poder anteriormente descrito y también puede sujetar una rodela o un escudo ligero, dejando libre tu mano normal mientras te sigue proporcionando un bonificador a la CA por este. Sin embargo, continúas sufriendo cualquier penalizador de armadura o cualquier otro perjuicio por sostener el escudo, y también los derivados de no tener la competencia adecuada.

De gastar una infusión de 3.er nivel, una *mano adicional* obtiene los beneficios anteriormente descritos y es capaz de empuñar un arma ligera. Puedes ordenarle que lleve a cabo ataques (como con mano torpe) con esta como si tú la esgrimieras. Este objeto ataca usando tu modificador de ataque normal más cualquier penalizador apropiado por un ataque con mano torpe.

Para dar poder a una *mano adicional* con una infusión se necesitan 10 minutos y el gasto de una de estas del nivel apropiado. Una infusión proporciona energía a este objeto durante 24 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

MANO DEL PADRE ROBLE

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación, transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta mano de intrincados detalles ha sido tallada en corteza de roble y cuelga de un burdo aro de bramante.

Una *mano del padre roble* tiene seis propiedades, cada una de las cuales funciona una vez al día: *buenas bayas, crecimiento vegetal, enmarañar, forma arbórea, hablar con las plantas* y *piel robliza*. Todas ellas funcionan como los conjuros de mismo nombre.

Uno de estos objetos tiene una dureza de 10 y RE 10 (ácido, electricidad, frío, fuego y sonido)

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *buenas bayas, crecimiento vegetal, enmarañar, forma arbórea, hablar con las plantas, piel robliza.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

MANTO DE LA RETAGUARDIA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Adornando la tela blanca de esta capa hay un escudo azur con dos espadas negras cruzadas delante de este.

Si eres un oficial (MMin), un *manto de la retaguardia* te proporciona una poderosa capacidad siempre que os superen en número a tus aliados y a ti. Si el número de enemigos visibles y activos que se encuentran a 60' o menos de ti supera el de tus aliados visibles y activos (incluyéndote a ti mismo) dentro del mismo radio, puedes activar esta prenda. Mientras este poder está en efecto, el bonificador que tus auras mayores y menores conceden aumenta en 2.

Este beneficio tiene una duración de 10 asaltos, o termina cuando ya no os superan en número a tus aliados y a ti. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila.*

Coste de creación: 1.000 po, 160 PX, 2 días.

MANTO DE LA VÍBORA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.



Capa perforadora



Manto de la retaguardia



Sudario contra escudriñamiento

Ilustración de C. Criteblow

Este manto de color verdoso está veteado con hilos de metal del mismo color.

Un *manto de la víbora* te permite transformarte en una serpiente venenosa. Esta prenda tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te convierte en una víbora durante 7 asaltos.

1 carga: víbora Pequeña.

2 cargas: víbora Mediana.

3 cargas: víbora Grande; aumenta en +2 la CD de los TS

Mientras te encuentres en forma de víbora, deberás sustituir todas tus características normales y aptitudes especiales con las típicas de uno de estos animales del tamaño apropiado, con la excepción de tu alineamiento, pg, DG (en lo que respecta a la adjudicación de efectos basados en estos) y tu capacidad de comprender (pero no de hablar) los idiomas que entiendas de forma normal. Cualquier indumentaria o equipo que lleves se fundirá con la nueva forma y dejará de funcionar. Trata esto como si fuera un efecto de polimorfar, tal y como se define en el *Manual del jugador* II.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, aptitud de forma salvaje.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

MANTO DE SEGUNDAS OPORTUNIDADES

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: ninguna
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este manto está fabricado con brillante tela azul que es suave al tacto, como la seda. A lo largo del repulgo, lleva bordados símbolos que representan varios elementos de buena suerte en blanco y plata.

Una vez al día puedes recurrir al poder de la buena suerte. Cuando hagas esto, podrás volver a realizar una sola tirada que acabes de efectuar antes de que el DM declare si ha dado como resultado un éxito o un fallo. Deberás aceptar el segundo resultado, aunque sea peor que el primero. Podrás tener acceso al poder del manto aunque tengas una aptitud similar por un rasgo de clase (como el poder concedido por el dominio de Suerte).

Conocimiento: una bardo humana llamada Elva, que tenía el don de meterse en situaciones apuradas, diseñó el *manto de segundas oportunidades* original (Saber [historia] [CD 15]).

Una de estas prendas te convierte en afortunado y te permite tener una segunda oportunidad cuando no debería ser posible ninguna (Saber [historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, dominio de Suerte.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

MÁSCARA COLMILLUDA

Precio (nivel del objeto): 8.300 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Dos hileras de dientes superpuestos y desiguales forman un borde curvo a lo largo de la parte inferior del pinchudo semblante demoníaco de esta media máscara de bronce. Colmillos de serpiente, dientes de tiburón, incisivos humanos afilados y otros especímenes amarillentos crean la mitad de unas monstruosas fauces.

Cuando activas una *máscara colmilluda*, puedes llevar a cabo un ataque natural de mordisco que inflige 1d6 puntos de daño más tu modificador de Fuerza (siempre y cuando seas Mediano; consulta la página 28 de la GDM para más detalles sobre el daño de criaturas más grandes o más pequeñas). Este ataque se considera un arma mágica en lo que respecta a superar la RD, y el daño por mordisco no se apilará con ningún otro ataque de ese tipo que ya tengas.

Tres veces al día, al morder a un objetivo tras activar la máscara, puedes obligar a esa criatura a superar un TS de Fortaleza (CD 13) para no quedar aturdida durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *arma mágica* o *colmillo mágico*.

Coste de creación: 4.150 po, 332 PX, 9 días.

MÁSCARA DE ADULARIA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación, transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Reflejos de adularia resaltan cada surco y curva de esta angulosa máscara de plata.

Una *máscara de adularia* te confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar y Escuchar, así como visión en la oscuridad hasta 30'.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*, *visión en la oscuridad*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

MÁSCARA DE AIRE PURO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: –
Peso: –

Hecha para que cubra la boca y la nariz, esta media máscara de cristal transparente tiene diminutas imper-



Manto de segundas oportunidades

Ilustración de R. Spencer



Máscara de adularia

Máscara de armadura mental

fecciones semejantes a burbujas que salpican su superficie interior.

Mientras llevas puesta una *máscara de aire puro*, puedes respirar con toda libertad aire contaminado por humo, polvo y vapores sin temor a asfixiarte. Obtienes un bonificador de +5 en los TS contra ataques hediondos aéreos y venenos inhalados, como el hedor de un troglodita o los efectos de *nube aniquiladora*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de respiración* (*Sandstorm* [NdT: *inédito en castellano*]), *neutralizar veneno*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

MÁSCARA DE ARMADURA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: –
Peso: –

Anchas líneas salen a partir de los ojos de esta máscara de cuero azul, cada una de ellas acabando en una espiral.

Obtienes un bonificador de resistencia de +3 a los TS contra los conjuros y las aptitudes enajenadoras.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE AGUDEZA VISUAL

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1/2 lb.

Esta venda transparente se envuelve alrededor de la cabeza a la altura de los ojos.

Cuando se activa, una *máscara de cristal de agudeza visual* te permite ignorar los efectos de la ocultación (pero no la invisibilidad) de cualquier criatura que se encuentra a 30' o menos durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *impacto verdadero* o *momento de intuición* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE ARMADURA MENTAL

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

La parte frontal de esta máscara de cristal de color índigo cubre hasta por debajo de los ojos. Estrechas hendiduras en ella permiten una visión completa al portador.

Una *máscara de cristal de armadura mental* te confiere un bonificador introspectivo de +4 a los TS de Voluntad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *quitar miedo* u *ocultar el pensamiento* (MPsiE).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE ARTE PSIÓNICO

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Este opaco antifaz de color azul claro llega hasta el nacimiento del pelo y cubre por debajo de la nariz, tapando también las orejas. Aunque se quita fácilmente si así se desea, la máscara se ciñe por completo y no necesita que ninguna correa la mantenga en su sitio.

Una *máscara de cristal de arte psiónico* te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Conocimiento de psiónica.



Máscara de cristal de agudeza visual

Ilustraciones de A. Stokes



Máscara de cristal de detección



Máscara de cristal de intuición



Máscara de cristal de miedo

Ilustración de A. Stokes

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Conocimiento de Psiónica 10 rangos.
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE DETECCIÓN

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Esta máscara de cristal se mantiene sujeta en su sitio con tiras de tela negra, y cubre únicamente la parte superior del rostro. Translúcida y salpicada de motas doradas, la máscara está caliente al tacto.

Una *máscara de cristal de detección* te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Buscar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Buscar 10 rangos.
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE IDIOMAS

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Esta máscara de cobalto cubre solamente la parte inferior del rostro. Correas de cuero marrón claro la mantienen sujeta en su sitio.

Cada una de las distintas *máscaras de cristal de idiomas* te otorga la capacidad de hablar, leer y escribir cinco idiomas diferentes. Por ejemplo, una de estas podría otorgarte la habilidad de hablar, leer y escribir celestial, dracónico, enano, elfo e infernal.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, hablar, leer y escribir los cinco idiomas sin excepción.
Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE INTUICIÓN

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Una sencilla banda delgada de cristal de turquesa, este objeto oculta únicamente los ojos. Fino bramante de color blanco hueso la mantiene en su sitio.

Una *máscara de cristal de intuición* te confiere un bonificador de capacidad de +9 a las pruebas de Avistar y Buscar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Avistar 9 rangos, Buscar 9 rangos.
Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE PAVOR

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Vetas rojas semejantes a arrugas recorren esta máscara de cristal negro. Oculta todo el rostro, únicamente dejando al descubierto los ojos. Correas de cuero negro la mantienen firmemente en su sitio.

Una *máscara de cristal de pavor* te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Intimidar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Intimidar 10 rangos.
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DE PERSPICACIA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Esta máscara de cristal transparente tiene una tonalidad verde claro y cubre todo el rostro, con excepción de la boca y la mandíbula. Sus correas están hechas de tela plateada.

Una *máscara de cristal de perspicacia* te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Averiguar intenciones.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Averiguar intenciones 10 rangos.
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

MÁSCARA DE CRISTAL DEL SABER

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

Esta máscara está compuesta de un trozo de cristal dorado curvo que cubre la frente. El fragmento queda sujeto a esta mediante una gorra de tela de color marrón oscuro.

Una *máscara de cristal del saber* te confiere un bonificador de capacidad de +5 a una prueba de un tipo específico de Saber. Por ejemplo, uno de estos objetos podría añadirlo a las pruebas Saber (psiónica), mientras que otro lo haría a las de Saber (historia).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, 5 rangos en el Saber del tipo apropiado.

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

MÁSCARA DE DRAGÓN

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Metales relucientes y vivas pinturas adornan esta elaborada máscara, que tiene la forma de una estilizada cabeza de dragón. Extendiéndose desde los rasgos dracónicos como un sol resplandeciente, refulgen rayos de metal y cristal, uno por cada raza de dragones metálicos y cromáticos.

Cuando se activa, una *máscara de dragón* te permite usar *ver lo invisible*, igual que el conjuro, durante 5 minutos

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

MÁSCARA DE ENGAÑO SILENCIOSO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Esta máscara de color gris claro está diseñada para cubrir la mitad izquierda de tu rostro, con una piedra de luna engarzada en la mejilla.



Máscara de las mentiras

Una *máscara de engaño silencioso* te permite lanzar ciertos conjuros sin que otros te oigan. Cuando actives este objeto, podrás omitir el componente verbal del próximo sortilegio de encantamiento o ilusión que lances antes del final de tu turno (como si le aplicaras la dote Conjurar en silencio, pero sin alterar su nivel o tiempo de lanzamiento).

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Conjurar en silencio, *silencio*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

MÁSCARA DE LA SANGRE

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: – y estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Regueros de sangre chorrean por la descarnada superficie de esta máscara de metal rojo.

Si llevas puesta una *máscara de sangre* cuando entras en estado de furia o frenesí, esta aptitud tiene una duración de 1 asalto adicional a lo habitual. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

El líquido que fluye sobre uno de estos objetos normalmente es inofensivo, pero cuando activas la máscara, puedes escupir un chorro de sangre como un ataque de toque a distancia (alcance 30'). Este inflige 4d6 puntos de daño por ácido al objetivo. Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *flecha ácida de Melf, furia*.

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

MÁSCARA DE LAS MENTIRAS

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: – y rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Esta lisa máscara negra sin rasgo alguno solo tiene aberturas donde deberían estar los ojos y la boca.

Mientras llevas puesta esta máscara, obtienes un bonificador +5 a las pruebas de Engañar y tu alineamiento queda oculto como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *alineamiento indetectable*. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando activas este objeto, puedes alterar tu apariencia como por un sortilegio *cambio de aspecto*. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alineamiento indetectable, disfrazarse*.

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

MEDALLA DE GALLARDÍA

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Este broche de plata tiene forma de sol. Un enorme cabujón dorado adorna su centro.



Medalla de gallardía

Ilustraciones de W. England y R. Spencer

Una *medalla de gallardía* te confiere un bonificador de +2 a las pruebas de Diplomacia pero también te impone un penalizador de -2 a las de Engañar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Tres veces al día, puedes activar la medalla para utilizar *santuario* sobre ti mismo. De atacar mientras estés protegido por este efecto, sufrirás un penalizador de moral de -1 en ese ataque y en todos los posteriores durante la siguiente hora.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *santuario*.

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

MEDALLÓN DE CONTACTO

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este ancho medallón con forma ovalada cuelga de un cordón de cuero prietamente enrollado. Tiene un grabado de dos cabezas una frente a otra, con un rayo de energía zigzagueante uniendo sus frentes.

Cuando actives un *medallón de contacto*, forjarás un vínculo telepático (como con el *vínculo telepático de Rary*) con una persona que se encuentre a 1 milla o menos y que te conozca. La conexión tiene una duración de 1 minuto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *vínculo telepático de Rary*.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

MONÓCULO DE EXAMEN DETALLADO

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Esta lente está hecha de cristal suavemente pulido, y engarzada dentro de una banda de ébano. Está unida a un cordón de cuero negro atado a un aro para sujetarla a las ropas del portador cuando no se utiliza.

Esta lente te proporciona un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Tasación. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, te permite utilizar *identificar* tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *identificar*.

Coste de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

MONÓCULO DEL ARTÍFICE

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: ver texto
Peso: –

Esta lente de cristal tiene una montura de oro y una fina cadena del mismo material unida a un enganche para la oreja.

Colocarse este objeto es una acción estándar. Mientras lleves puesto un *monóculo del artificiero*, siempre que uses con éxito tu rasgo de clase conocimiento de artificiero (*Eberron*) para detectar el aura mágica de un objeto, o lances un *detectar magia* y tengas como mínimo 5 rangos en Saber (arcano), podrás invertir 1 minuto adicional estudiando el objeto. De hacerlo, podrás identificar sus aptitudes como si hubieses lanzado un *identificar* sobre él.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *identificar*, conocimiento de artífice o Saber (arcano) 5 rangos.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

MUÑEQUERA SOMBRÍA

Precio (nivel del objeto): 3.700 po (8.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) ilusión
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta muñequera borbota con sombras en continuo movimiento. Al tacto, parece seda helada.

En realidad una pequeña grieta entre el plano de las Sombras y el Material, una *muñequera sombría* permite a personajes diestros en la magia de sombras obtener curación del uso de esta.

Cuando lances un sortilegio con el descriptor de sombra, o siempre que lances un misterio (de la clase lanzador sombrío, del *Tomo de magia* [*NdT: inédito en castellano*]), podrás activar este objeto para curar tanto daño como nivel tenga uno u otro.

Una *muñequera sombría* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *conjuración sombría* o cualquier misterio de aprendiz.

Coste de creación: 1.850 po, 148 PX, 4 días.

OJOS DE LA VERDAD

Precio (nivel del objeto): 5.500 po (10.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º



Ilustración de S. Ellis



Monóculo del artífice

Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: –

Este par de delgadas lentes de cristal tienen una tonalidad levemente azul.

Los *ojos de la verdad* te confieren agudeza visual mejorada, y pueden permitirte ver el mundo tal y como es en realidad durante un breve tiempo. Mientras los llevas puestos, te otorgan un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes activar estas lentes para obtener un efecto de *visión verdadera* (como el conjuro) durante 1 asalto. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*.

Coste de creación: 2.750 po, 220 PX, 6 días.

OJOS DE SANGUIJUELA ENERGÉTICA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Energía azulada danza alrededor de estas lentes de tonalidad plateada. Alambres de plata salen de éstas para enrollarse alrededor de las orejas.

Una vez al día, puedes absorber puntos de poder de otra criatura psiónica cruzando las miradas. Un objetivo seleccionado que se encuentre a 40' o menos deberá superar un TS de Voluntad (CD 16) para impedir que se forme una conexión de energía chisporroteante entre ti y la víctima, lo que le absorberá 1d6 puntos de poder cada asalto en que permanezcas concentrado (hasta como máximo 7 asaltos). Concentrarte en esta tarea es una acción de asalto completo. Cada asalto, obtendrás 1 punto de poder de los drenados al objetivo (aunque respetando tu máximo habitual). Aquellos que no puedas ganar se perderán inmediatamente.

Los *ojos de sanguijuela de poder* no tienen efecto contra los objetivos no psiónicos, o las criaturas psiónicas con una reserva de poder actual de 0.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *toque vampírico* o *sanguijuela de poder* (MPsiE).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

OJOS DE SANGUIJUELA ENERGÉTICA VAMPÍRICOS

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: ninguna
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Alambre de oro hace las veces de montura de estas oscuras lentes y se alargan desde estas para enrollarse alrededor de las orejas. Chispas azules de energía bailan a su alrededor

Como los *ojos de sanguijuela de poder*, excepto que ganas puntos de poder del objetivo aunque ello supere tu máximo normal. Además, puedes mantener la concentración durante un máximo de 13 asaltos. Los puntos de poder que obtengas por encima de tu máximo se desvanecerán en 8 horas si no se gastan antes de que transcurra ese tiempo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *toque vampírico* y *deseo limitado* o *sanguijuela de poder* (MPsiE) y *doblar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

OJOS DE VISIÓN EXPANDIDA

Precio (nivel del objeto): 3.200 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: –

Estos dos óvalos de cristal oscuro tienen unas monturas de latón unidas por un arco de este mismo metal. Cuando descansan sobre el puente de la nariz del portador, el cristal se vuelve transparente por arte de magia.

Estas lentes amplían tu campo de visión. Los oponentes que te flanqueen obtendrán tan solo un bonificador de +1 cuando te ataquen en lugar de un +2 (los beneficios de los ataques que dependan del flanqueo, como el daño por ataque furtivo del pícaro, se seguirán aplicando, puesto que estarás flanqueado). También ganas un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Avistar, aunque sufres un penalizador de -2 en los TS contra los ataques de mirada. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera* o *visión ubicua* (MPsiE).

Coste de creación: 1.600 po, 128 PX, 4 días.

PARCHE DEL CORSARIO

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Una tira de cuero y un trozo del mismo material, pero endurecido y de piel de krénshar componen este amenazador parche negro.

Pese a su nombre, la agudeza visual mejorada que un *parche del corsario* confiere es igualmente útil para los marineros de agua dulce. Llevarlo puesto no tiene ningún efecto perjudicial para tu visión, a ti te parece totalmente transparente. Mientras lo lleves puesto sobre tu ojo izquierdo, activarlo te otorgará la capacidad de usar *ver lo invisible* (como el conjuro) durante 1 asalto. De llevarlo sobre el derecho, activarlo te proporcionará los beneficios de la dote Lucha a ciegas durante 1 minuto. Se necesita una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad para cambiar el parche de un ojo a otro.

Un *parche del corsario* funciona un total de tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible*.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

Ilustración de S. Ellis

PENDIENTE DEL GOZO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (DC 17) encantamiento
Activación: –
Peso: –

Este amuleto con forma de lágrima está hecho a partir de cristal verde azulado.

Cuando lo lleva puesto un personaje que tiene como mínimo 1 punto de poder, un *pendiente del gozo* alcanza sutilmente hacia las mentes cercanas, rozándolas con sensaciones de placer y satisfacción. Todas las criaturas que se encuentran a 30' o menos (incluyendo al portador) obtienen un +2 de moral a las pruebas de Diplomacia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *calmar emociones*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

PERLA DE HABLA

Precio (nivel del objeto): 600 po (3.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Esta gran perla azul está salpicada de vetas marrones, verdes y doradas que la entrecruzan.

Estos objetos fueron creados originalmente por los drow y usados para dar órdenes a sus esclavos sin tener que rebajarse a aprender sus sucios idiomas. Los bardos y otros seres que dependen de los idiomas hace mucho tiempo que descubrieron el secreto de la fabricación de las *perlas de habla*. Cuando pones uno de estos objetos sobre la lengua (una acción estándar), tu boca lo absorbe hasta que pronuncias la palabra de mando apropiada que lo libera. Mientras permanece así, la perla te confiere la capacidad de hablar y comprender un idioma en particular, como el enano o el dracónico. Cada una de ellas se crea para un idioma concreto, y solo puedes tener una *perla de habla* activa al mismo tiempo.

Además, mientras la perla está en funcionamiento, puedes activarla para que produzca un efecto de *orden imperiosa* una vez al día (TS de Voluntad [CD 11] niega).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *orden imperiosa*, *don de lenguas*.

Coste de creación: 300 po, 24 PX, 1 día.

PIEDRA DEL ALMA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –; ver texto
Peso: –

Esta pulimentada gema tiene el tamaño de una moneda y está montada sobre un disco dorado cubierto de runas y adornos de voluta.

Las *piedras del alma* son una gran ayuda para los que canalizan el poder de incarnum (consulta *Magic of Incarnum*; [NdT: *inédito en castellano*]). Cuando usas el pensamiento de mando apropiado, esta gema se adhiere al centro de tu frente (la misma orden hace que se suelte). Mientras lleves uno de estos objetos, podrás vincular un crisol de almas al chakra de tu frente, obteniendo la aptitud que ese vínculo confiere normalmente. Este efecto funciona sin importar si llevas un objeto mágico en ese mismo chakra. Este vínculo se añade a todos los que tienes permitidos (aunque no por ello puedes vincular un crisol de almas adicional al chakra de tu frente).

Si puedes vincular crisoles de almas al chakra de tu frente, en vez de lo anteriormente descrito, la *piedra del alma* te confiere 1 punto de esencia adicional que puede ser invertido solo en un crisol de almas vinculado a este chakra.

De llevar también un objeto mágico que confiera un bonificador de mejora a tu Sabiduría, una *piedra del alma* además te permitirá deformar un crisol de almas vinculado al chakra de tu frente y reformarlo de inmediato en otro, incluso vinculándolo a éste si así lo deseas. Esta propiedad necesita

Ilustración de A. Stokes



de una acción de asalto completo y funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, vincular un crisol de almas a un chakra, reserva de esencia.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

PIWAFWI MAYOR

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración, ilusión
Activación: –
Peso: 1 lb.

Fabricada con fina tela gris más suave y ligera que la seda, esta delicada capa está cubierta por una fina capa de telarañas.

Un *piwafwi mayor* te confiere RE 5 (fuego) y un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Esconderse. La versión menor de este objeto es el equivalente a una *capa élfica* (pág. 253 de la GDM).

Conocimiento: los drow crearon los *piwafwi* para ocultar a sus exploradores y guerreros de ojos enemigos. Afirman que las *capas élficas* fabricadas por sus primos de la superficie son meras copias de estos objetos (Saber [arcano] o Saber [dungeons] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *invisibilidad, resistir energía*, drow.

Coste de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

PLACA DE CALAVERA

Precio (nivel del objeto): 6.200 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Sobre este amuleto de marfil hay grabada la imagen de una calavera sonriente. Taraceados de esmalte negro componen un fondo en forma de escudo.

Las criaturas muertas vivientes sufren un -2 a las tiradas de ataque contra el portador de una *placa de calavera*. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Este objeto también tiene dos propiedades adicionales, que pueden activarse una vez al día cada una: *campanas fúnebres* y *detectar muertos vivientes*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *campanas fúnebres, detectar muertos vivientes, plegaria*.

Coste de creación: 3.100 po, 248 PX, 7 días.



PSICOMATRIZ

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: –

Este pesado amuleto de bronce presenta un par de alas que cubren la parte superior del pecho. En el centro del colgante descansa un resplandeciente cristal de muchas facetas.

Cada disciplina psiónica tiene su propia *psicomatriz*. Llevar puesta una añade un bonificador de mejora de +1 a la CD de la salvación contra los poderes de la disciplina correspondiente. Por ejemplo, la CD para resistirse a una *sugestión psiónica* aumenta en 1 cuando el lanzador lleva puesta una *psicomatriz de telepatía*.

La tonalidad del resplandor del corazón del cristal central depende de su escuela: azul claro (psicodetección), verde (metacreatividad), rojo (psicocinética), violáceo (psicometabolismo), naranja (psicoportación) y amarillo (telepatía).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, especializado en la disciplina apropiada.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

PULSERA DE CURACIÓN MAXIMIZADA

Precio (nivel del objeto): 7.200 po (11.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) conjuración
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Numerosos diamantes de pequeño tamaño adornan este brazalete de plata como diminutas constelaciones.

Cuando actives una *pulsera de curación maximizada*, el siguiente conjuro de curación de 6.º nivel o inferior que lances en tu turno quedará maximizado de forma automática (como por la dote Maximizar conjuro, pero sin ajuste al nivel del sortilegio o al tiempo de lanzamiento).

Una *pulsera de curación maximizada* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Maximizar conjuro, *sanar*.

Coste de creación: 3.600 po, 288 PX, 8 días.

RIENDAS DE ASCENSIÓN

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Estas fuertes riendas de cuero tienen cosidas imágenes de caballos surcando los cielos.

Este objeto le permite a tu montura romper las leyes de la gravedad durante un breve tiempo. Las *riendas de ascensión* tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas confiere a tu montura un beneficio, tal y como se describe a continuación.

1 carga: bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Saltar durante 10 asaltos.

2 cargas: vuela a la velocidad terrestre normal (maniobrabilidad regular) durante 5 asaltos.

3 cargas: vuela al doble de la velocidad terrestre normal (maniobrabilidad perfecta) durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *salto, volar*.

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

SANDALIAS DE BRINCOS

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Ilustración de W. England



Ilustración de A. Stokes

Las cintas de estas sandalias de excelente factura se atan a la altura de la pantorrilla con un broche de plata que lleva engarzado un gran cristal azul semiesférico y pulido.

Las *sandalias de brincos* te confieren un +10 de mejora a tus pruebas de Saltar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *salto o brinco poderoso* (Complete Psionic [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

SANDALIAS DEL CORREDOR

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1/2 lb.

Estas ligeras sandalias tienen como suela piel de guepardo curtida, y las correas están hechas de tendones secos trenzados.

Cuando activas las *sandalias del corredor*, obtienes un bonificador de mejora de +30' a tu velocidad terrestre (hasta como máximo el doble de la normal) hasta el inicio de tu siguiente turno.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

SÍMBOLO DE TRANSFIGURACIÓN

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este símbolo sagrado está caliente al tacto y emite una sensación de paz y seguridad, como si un ángel lo hubiese llevado cerca de su corazón.

Muchas religiones de alineamiento bueno tienen algunos símbolos sagrados especialmente bien forjados que son en realidad *símbolos de transfiguración*. Tres veces al día, estos objetos te permiten producir un efecto de *purificar comida y bebida*. Una vez al día, puedes usar *alinear arma* (solo buena) en cualquier arma que empuñas, aunque la duración es solo de 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alinear arma*, *purificar comida y bebida*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

SÍMBOLO SAGRADO RELICARIO

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: –

Este símbolo sagrado hueco contiene una pizca de polvo y un fragmento de hueso.

Como receptáculo de un diminuto fragmento de un sumo sacerdote largo tiempo muerto de una deidad concreta, un *símbolo sagrado relicario* funciona como cualquier otro símbolo sagrado. Además, por cada uno de los prerrequisitos que cumplas de entre los siguientes, este objeto te otorgará un uso diario de tu aptitud de expulsar o reprender muertos vivientes.

- Al menos 5 rangos en Saber (religión)
- La dote Expulsión mejorada
- Como mínimo una dote divina (DC)

Cada *símbolo sagrado relicario* se crea para una deidad concreta, por lo que solamente es útil para los personajes consagrados a esta (o en el caso de los que no sean devotos de ninguna específica, para el que tenga un alineamiento igual al de esta). Por ejemplo, un *símbolo sagrado relicario de Heironeus* puede ser usado por cualquier clérigo de este dios, o por cualquier personaje legal bueno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, expulsar muertos vivientes.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

SOBREVESTA DE VALOR

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: torso



Sobrevesta de valor

Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta es una sobrevesta de excelente lino azul, con adornos dorados y blancos, y un dragón rampante en la pechera.

Si eres un caballero (*Mdj2*), una *sobrevesta de valor* te confiere varios beneficios asociados con tu aptitud de desafío. Puedes aumentar la CD del TS de esta en 1.

Si también llevas un objeto mágico que proporciona un bonificador a los TS de Voluntad (o a todas las salvaciones), la duración de tu desafío de caballero se incrementa en 1 asalto.

Pese al aspecto descrito, una de estas sobrevestas cambia de colores e imagen de forma automática para ajustarse a tu símbolo o blasón.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

SOMBRERO DE ANONIMATO

Precio (nivel del objeto): 12.500 po (13.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este sencillo sombrero negro de ala ancha tiene una amplia cinta de seda negra.

Este sombrero te protege contra la localización, lo que te permite fundirse con las masas con facilidad. Mientras lo lleves puesto, te hallarás bajo un efecto continuo de *indetectabilidad* y obtendrás un +5 a las pruebas de Esconderse.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *indetectabilidad*.

Coste de creación: 6.250 po, 500 PX, 13 días.

SUDARIO CONTRA ESCUDRINAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: – e inmediata (mental)
Peso: –

El forro negro de esta anodina capa gris parece absorber tanto la luz como el sonido.

Mientras lleves puesto un *sudario contra escudriñamiento*, obtendrás un bonificador de capacidad de +5 a los TS contra los conjuros de adivinación. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, si ves o detectas de cualquier otra forma un sensor mágico creado por un conjuro *escudriñamiento*, puedes activar la capa para volverte invisible (como con el sortilegio *invisibilidad*) durante 10 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *indetectabilidad*, *invisibilidad*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.



Sudario de fantasma

SUDARIO DE ESCAMAS

Precio (nivel del objeto): 24.000 po (15.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: –
Peso: 10 lb.

Este chal opaco y reticulado parece contener cientos de escamas de dragón policromadas cosidas a sus fibras. Largas mangas amplias cuelgan de largos cortes para los brazos hechos en la parte del torso de la prenda.

Mientras lleves puesto un *sudario de escamas*, podrás usar tus brazos y manos de manera normal y ver a través de la prenda pese a su aparente opacidad. Además, obtendrás RD 5/mágica y serás inmune a la presencia pavorosa de los dragones.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

SUDARIO DE FANTASMA

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –
Peso: –

Este sudario parece una versión fantasmal y translúcida de la sinuosa tela en la que se envuelve un cuerpo para enterrarlo.

Mientras llevas puesto un *sudario de fantasma*, obtienes un bonificador de desvío de +1 a la CA. Además, todos tus ataques cuerpo a cuerpo pueden afectar a las criaturas incorporales como si esgrimieras un arma fantasmal.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear muertos vivientes*, Saber (religión) 5 rangos.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

SUELAS DE VANGUARDIA

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estas enormes botas tiene unas suelas llenas de púas y parecen lo suficientemente grandes como para que las calce un ogro con armadura pesada. Una hilera de amatistas engarzadas recorre la vuelta.

Unas *suelas de vanguardia* te proporcionan mayor tracción y estabilidad, lo que te confiere los siguientes efectos:

Ilustraciones de W. England

Puedes moverte a través de terreno accidentado (como escombros, maleza, pendientes inclinadas, escaleras o nieve) a la velocidad normal sin sufrir ningún impedimento.

No resultas afectado por el hielo resbaladizo, las piedras mojadas u otras superficies sobre las que la tracción es un problema.

Obtienes un +8 a los intentos de resistirte a las embestidas y un +4 a las pruebas de presa para resistirte a una si esa te desplaza a otra casilla.

Las zonas que han sido manipuladas mágicamente para entorpecer el movimiento (como un conjuro *enmarañar*) siguen afectándote, así como el agua, las arenas movedizas y otras superficies no sólidas. Todavía debes reducir la marcha en los pasos estrechos que exigen que realices una prueba de Equilibrio, y en las superficies lo bastante inclinadas como para obligarte a llevar a cabo pruebas de Trepar.

Si el terreno inflige daño (como el suelo ardiente del plano Elemental de fuego), no dejas de sufrirlo.

Las enormes púas de la suela de este objeto dejan un rastro distintivo. Cualquiera que te siga ganará un bonificador de circunstancia de +10 a las pruebas de Buscar y Supervivencia realizadas para rastrearte.

Conocimiento: gigantes de la antigüedad hicieron las primeras *suelas de vanguardia* para ayudar a sus exploradores a atravesar terreno accidentado y otros peligros (Saber [arcano] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *trepar cual arácnido.*

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

TABARDO DE LA GRAN CRUZADA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.500 po (10.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración
Activación: – y movimiento (manipulación); ver texto
Peso: 1 lb.

Este tabardo plateado lleva como dibujo de armas la imagen de un sol resplandeciente.

Debido a su asociación con un valor extraordinario e un increíble poder curativo, un *tabardo de la gran cruzada* es una visión muy bienvenida en cualquier escenario de conflicto armado. Cuando lleves puesta una de estas prendas sobre la armadura, tú y todos los aliados que se encuentren a 20' o menos de ti obtendréis un bonificador de moral de +1 a los TS, siempre que seas legal neutral, legal bueno o neutral. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.



Tabardo de la Gran Cruzada

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, un *tabardo de la gran cruzada* también te proporciona RD 5/maligna. Además, si algún aliado que no seas tú agarra el repulgo del tabardo (una acción de movimiento [manipulación]) puede obtener los beneficios de un conjuro *sanar.* Esta propiedad funciona una vez al día.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a San Cuthbert y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conocimiento: solamente se sabe de la existencia de siete de estos tabardos. Originalmente fabricados para un grupo de elite de guerreros-sanadores, desde entonces han sido traspasados de un clérigo de campo de batalla a otro (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *sanar.*

Coste de creación: 2.750 po, 220 PX, 6 días.

TABARDO DEL INCORPÓREO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Este tabardo de color gris neblinoso tiene un tacto sedoso. Lleva un dibujo de una calavera formado con pequeñas lentejuelas cosidas.

Un *tabardo del incorpóreo* está conectado al plano Etéreo, el reino donde los fantasmas tienen el dominio. Una vez al día, podrás activar esta prenda para volverte etéreo durante 1 asalto, siempre y cuando seas neutral maligno, legal maligno, caótico maligno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes activar un *tabardo del incorpóreo* para transportarte a ti mismo al plano Etéreo (como por el conjuro *excursión etérea*) durante 10 asaltos al día. La duración no tiene por qué ser consecutiva, y el efecto puede deshacerse con otra acción estándar (mental). Mientras estés en el plano Etéreo, los conjuros que lances afectarán al Material de la forma habitual, a diferencia de los sortilegios de los lanzadores de conjuros que llegan hasta el plano Etéreo por otros medios.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Nerull y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 7.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 13 DG.

Conocimiento: se dice que el primero de estos tabardos se encontraba entre las vestimentas funerarias de Shedlazzar IV, un rey mago legendario que atormentó su castillo durante décadas después de su muerte. Su nieto, un destacado nigromante por derecho propio, le arrancó el secreto de la creación de la prenda al fantasma de su antepasado utilizando una técnica excepcionalmente cruel diseñada para desollar físicamente al espíritu (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *excursión etérea.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.



Tabardo del incorpóreo

Ilustraciones de S. Ellis

TALISMÁN DE GARRA DE AGUILA

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Una garra de águila forjada en adamantita cuelga de una cadena de plata.

El portador de un *talismán de garra de águila* es capaz de asestar golpes destructivos contra puertas, cofres cerrados u otros objetos. Cuando activas este colgante, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a la siguiente prueba de Fuerza (o tirada de daño por impacto sin arma) que realizas para romper o reventar ese objeto. Este efecto tiene una duración de 1 asalto, o termina cuando se usa.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *estallar.*

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

TALISMÁN DEL NACIDO GITH

Precio (nivel del objeto): 1.800 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Un torbellino de arabescos grabados distingue la parte superior de este pendiente de piedra gris por lo demás austero.

Se sabe que tanto los caballeros githyanki que capitanean naves largas astrales como los monjes githzerai que cazan en rrakmas llevan estas piedras, que han sido diseñadas para utilizarlas contra sus más odiados enemigos. Cuando activas un *talismán del nacido gith*, obtienes un bonificador introspectivo de +2 a las tiradas de ataque y de daño por armas contra aberraciones, así como otro igual a los TS de Voluntad realizados contra las aptitudes extraordinarias, sobrenaturales y sortílegas de estas criaturas. Este beneficio tiene una duración de 1 asalto.

Si eres un githyanki o un githzerai, estos bonificadores mejoran hasta +4.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sabiduría de búho, impacto verdadero.*

Coste de creación: 900 po, 72 PX, 2 días.

TERCER OJO

Este pequeño cristal semiesférico tiene una faceta amplia y lisa a un lado, y una forma de cúpula de múltiples facetas al otro. Destella con un resplandor interior.

Con el pensamiento de mando apropiado (una acción estándar) dado a un *tercer ojo*, este se adhiere al centro de tu frente (el mismo pensamiento de mando hace que se despegue). Algunos de estos objetos funcionan de manera continua mientras se llevan puestos, en tanto que otros necesitan ser activados.

Tercer ojo averiguador

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este cristal brilla con una luz de tonalidad azul oscuro.

Este cristal te proporciona un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Reunir información.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Reunir información 10 rangos.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

Tercer ojo concentrador

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Reluciente con una tenue luz magenta, este cristal atrae tu mirada hacia sus profundidades sin límite.

Este *tercer ojo* te otorga un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Concentración.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Concentración 10 rangos.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

Tercer ojo de lucidez

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este cristal es tan transparente que es difícil de ver.

Puedes activar este *tercer ojo* para negar uno cualquiera de los siguientes estados



Ilustración de E. Widermann

si te están afectando: atontado, aturdido, *confundido* o fascinado.

Puedes activar el objeto como respuesta a un efecto que te imponga uno de estos estados (por ejemplo, después de fallar un TS contra el ataque de Puñetazo aturdidor de un monje, pero antes de que el aturdimiento tuviera efecto).

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *panacea* (*CdC*).

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

Tercer ojo desalentador

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este cristal de color negro mate parece absorber cualquier luz ambiental, en vez de reflejarla o refractarla.

Podrás activar un *tercer ojo desalentador* para reducir todos los efectos numéricos variables del siguiente poder, aptitud seudopsiónica, conjuro o aptitud sortilega que te afecte hasta su valor mínimo (si este poder o sortilegio afectara a varias criaturas, solo tú quedarías protegido). Esta protección termina al finalizar tu siguiente turno.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar magia* o *anular poder* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*])

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

Tercer ojo dominador

Precio (nivel del objeto): 120.000 po (21.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) encantamiento
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este destellante cristal amarillo pulsa con un poder hipnótico.

Un *tercer ojo dominador* te permite usar *dominar monstruo* (como el conjuro) una vez al día sobre cualquier criatura que se encuentra a 60' o menos de ti (TS de Voluntad [CD 23] niega).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *dominar monstruo* o *dominación psiónica* (MPsiE).

Coste de creación: 60.000 po, 4.800 PX, 120 días.

Tercer ojo improvisador

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Este cristal destella, pasando de un color al siguiente en un abrir y cerrar de ojos.

Puedes activar este *tercer ojo* para obtener un bonificador de capacidad de +5 a una sola prueba de habilidad en la que no tienes rangos. Se te considera como si la tuvieras entrenada en lo que respecta a realizar esta prueba. Debes iniciarla antes del final de tu turno para poder ganar este beneficio, y debes completarla en 10 minutos o menos. No puedes elegir 20 en ella (aunque sí 10).

Esta propiedad funciona una vez al día

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *orientación divina*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

Tercer ojo liberador

Precio (nivel del objeto): 2.600 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este cristal destella, pasando rápidamente por toda una gama de tonalidades rojas.

Puedes activar un *tercer ojo liberador* para disparar un efecto de *libertad de movimiento* con una duración de 1 asalto. Ya que este poder suprime únicamente el efecto que impide tu movimiento, debes encontrar algún medio de neutralizarlo o eliminarlo, o volverá a perjudicarte después de finalizar la duración.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*.

Coste de creación: 1.300 po, 104 PX, 3 días.

Tercer ojo ocultador

Precio (nivel del objeto): 120.000 po (21.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) abjuración
Activación: –
Peso: –

Una resplandeciente luz blanca reluce desde el corazón de este cristal, que parece ofrecer la promesa de protección.

Un *tercer ojo ocultador* te protege contra la visión otorgada por medio de todo tipo de mecanismos, conjuros o poderes que detectan, influencian o leen las emociones o pensamientos, así como contra aquellos con descriptor de enajenante o de escudriñamiento. Frustra incluso los intentos realizados con *deseo, deseo limitado, doblar la realidad, enmendar la realidad* y *milagro* cuando se usan para afectar tu mente u obtener información sobre ti (sin embargo, *metafacultad* puede atravesar esta cualidad protectora). De usarse un sortilegio escudriñamiento, *ojo arcano* o *visión remota* para estudiar un área en la que estás, el efecto funciona, pero a ti no te detecta.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mente en blanco* o *mente en blanco psiónica* (MPsiE).

Coste de creación: 60.000 po, 4.800 PX, 120 días.



Ilustración de B. Hagan

Tercer ojo penetrador

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) sin escuela
Activación: –
Peso: –

Este cristal resplandece con una cegadora luz del color del zafiro.

Un *tercer ojo penetrador* te confiere un bonificador de +2 a las pruebas de NL para superar la RC de una criatura.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado* o *doblar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

Tercer ojo perceptor

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este cristal resplandece con una pálida y tenue luz azulada.

Este *tercer ojo* te otorga de forma continua un bonificador de capacidad de +10 a tus pruebas de Avistar.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Avistar 10 rangos.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

Tercer ojo repudiador

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (DC 25) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este cristal emite una potente luz de color azur.

Un *tercer ojo repudiador* te permite usar *disipar magia* (como el conjuro) una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar magia* o *disipar psiónica* (MPsiE).

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

Tercer ojo revelador

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: –
Peso: –

Emitiendo como hace un resplandor blanco, este cristal parece despedir luz hasta las sombras más profundas.

Este tercer ojo te proporciona un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Averiguar intenciones.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Averiguar intenciones 5 rangos.

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

Tercer ojo robapoderes

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este cristal transparente tiene un corazón de color verde esmeralda que resplandece tenuemente.

Un *tercer ojo robapoderes* te permite, una vez al día, coger prestado un poder de un objetivo psiónico que se encuentre a 40' o menos. De fallar la víctima un TS de Voluntad (CD 16), perderá un poder a tu elección al instante, y al punto tú obtendrás el conocimiento de dicho poder. De poseer suficientes puntos de poder como para pagar su coste, podrás manifestar el poder prestado con normalidad y conservarás el conocimiento de este durante 70 minutos, momento en el que lo perderás y el antiguo propietario lo recuperará, sin importar la distancia que os separe. Si el antiguo propietario muriera, seguirías perdiendo el poder prestado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *dominar persona* o *enlace mental ladrón* (MPsiE).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

Tercer ojo sensor

Precio (nivel del objeto): 24.000 po (15.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este cristal de color naranja brillante emite un continuo resplandor interno.

A voluntad, puedes activar este *tercer ojo* para ver y oír en lugares distantes. No es necesario tener ni línea de visión ni de efecto, pero debes estar familiarizado con el lugar o debe ser uno obvio, como detrás de una puerta, al girar una esquina o en una arboleda. Una vez el lugar ha sido elegido, el enfoque de tu vista no se mueve, pero puede rotar en todas direcciones para observar la zona como desees. No pueden utilizarse los sentidos aumentados psiónica, mágica o sobrenaturalmente por medio de ese objeto. Si el lugar escogido está sumido en oscuridad mágica o psiónica, no ves nada. De estar completamente a oscuras de forma natural, puedes ver en un radio de 10' alrededor del centro del efecto, o hasta el alcance de tu visión en la oscuridad. Este efecto no funciona entre distintos planos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudriñamiento* o *sentido clarividente* (MPsiE).

Coste de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

Tercer ojo súbito

Precio (nivel del objeto): 2.100 po (6.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Un resplandor verde pulsante surge de este cristal.

Un *tercer ojo súbito* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador introspectivo a las pruebas de Fuerza, Destreza y a las habilidades basadas en estas dos características, así como a las tiradas de daño por arma durante 1 asalto.

1 carga: bonif. introspectivo de +2.
2 cargas: bonif. introspectivo de +3.
3 cargas: bonif. introspectivo de +4.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *impacto verdadero* o *inyección de adrenalina* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 1.050 po, 84 PX, 3 días.

TOBILLERAS DE DESPLAZAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Una campanilla de plomo cuelga de esta sencilla pulsera de tobillo hecha de cuero.

Unas *tobilleras de desplazamiento* te permiten dar cortos saltos dimensionales. Cuando se activan, puedes teleportarte de forma instantánea (sin posibilidad de error) hasta 10'. El nuevo espacio debe hallarse dentro de tus líneas de visión y de efecto.

No puedes usar este objeto para moverte a un espacio ocupado por otra criatura, ni tampoco puedes teleportarte dentro de un objeto sólido; de intentar hacerlo, la activación de las tobilleras se perdería. Puedes llevar contigo objetos con un peso

total de hasta tu carga máxima, pero no a ninguna criatura.

Unas *tobilleras de desplazamiento* funcionan dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional.*

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

TORQUE DE DESPLAZAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) ilusión
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este torque de cristal ha sido parcialmente bañado en plata. Desde algunos ángulos es perfectamente transparente, mientras que desde otros refleja la luz como un espejo.

Un *torque de desplazamiento* te permite desplazar ligeramente tu imagen de tu posición actual durante un breve tiempo. Uno de estos objetos tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere ocultación durante 1 asalto. La efectividad de esta (la posibilidad de fallo que proporciona) varía dependiendo del número de cargas que gastas.

1 carga: 20% de posibilidad de fallo.

2 cargas: 30% de posibilidad de fallo.

3 cargas: 40% de posibilidad de fallo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

TORQUE DE SACRIFICIO HEROICO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) encantamiento
Activación: inmediata (orden)
Peso: –

Este torque de color negro azabache ha sido hecho con la forma de dos manos cogidas.

Un *torque de sacrificio heroico* te permite sufrir una herida destinada a tu aliado. Cuando activas este objeto, sufres todo el daño infligido a un aliado por un solo ataque o efecto que acaba de suceder. El daño que recibes no tiene tipo, y por lo tanto ignorará cualquier RE, RD o inmunidad que puedas tener. El aliado debe hallarse a 30' o menos de ti, y tú debes tener línea de visión hasta él.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo mayor.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.



Túnica de conjuración firme

TORQUE VAMPÍRICO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este torque de hierro negro tiene un rubí engarzado que parece llorar lágrimas de sangre.

Un *torque vampírico* te permite curar tus propias heridas cuando infliges daño a un enemigo. Al activar este objeto, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo con éxito que lleves a cabo antes del final de tu turno también te curará tanto daño como la mitad del infligido por este. Esta propiedad funciona sin importar tu tipo de criatura. De no causar daño alguno con uno de estos ataques antes del tiempo estipulado, la activación del torque se perderá.

Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *toque vampírico.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

TÚNICA DE CONJURACIÓN FIRME

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta túnica de color tierra es resistente, aunque su tejido es tan suave como la seda. Alrededor del cuello, puños y dobladillo hay runas de estabilidad bordadas con hilo de oro.

Obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Concentración. A pesar del nombre del objeto, su bonificador se aplica a todas las pruebas de esta habilidad, no solo a aquellas realizadas para lanzar conjuros.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso.*

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

TÚNICA DE CONJURACIÓN MISTERIOSA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Esta túnica parece tener profundidad, como si miraras un portal entre mundos, en el cual imprecisas criaturas colosales se mueven en los límites de tu visión.

Una *túnica de conjuración misteriosa* intensifica tu conexión con otros planos, conectando tu mente a los reinos distantes.



Túnica de conjuración misteriosa

de los que un mago poderoso puede arrancar sirvientes y atarlos a su voluntad.

Tres veces al día, puedes activar esta prenda y sacrificar un conjuro arcano preparado (o espacio de sortilegio arcano) para convocar a uno o más monstruos, como si hubieses lanzado un *convocar monstruo* del mismo nivel que ese. Las criaturas convocadas pueden actuar inmediatamente.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo* V.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

TÚNICA DE PODER ARCANO

Precio (nivel del objeto): 21.000 po (15.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.



Túnica de poder arcano



Túnica de represalia

Sigilos mágicos festonean el repulgo de esta abultada túnica de anchas hombreras. Minúsculas gemas adornan los puños, el cuello y el repulgo.

Una *túnica de poder arcano* te confiere un bonificador de armadura de +4 a la CA. Además, cada una de estas prendas está armonizada con una de las ocho escuelas de magia, elegida durante su creación (e identificable mediante una prueba con éxito de Conocimiento de conjuros [CD 20]). Cuando lances un sortilegio de esa escuela, obtendrás un bonificador de capacidad de +1 a tu NL.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago*, mago especialista en la escuela relevante.

Coste de creación: 10.500 po, 840 PX, 21 días.

TÚNICA DE REPRESALIA

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: inmediata (orden)
Peso: 2 lb.

Una imagen de un eclipse solar con una corona ardiente puede verse en la espalda de esta túnica roja.

Una *túnica de represalia* te permite reaccionar contra ataques con un arranque repentino de poder mágico. De alcanzarte una criatura que empuñe un arma cuerpo a cuerpo o una natural, podrás activar esta prenda y sacrificar un conjuro arcano de 1.er nivel o superior para infligir un daño a tu atacante igual a 1d6 puntos por nivel del sortilegio sacrificado. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudo de fuego*.

Coste de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

TÚNICA DEL INFIERNO

Precio (nivel del objeto): 37.000 po (17.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración, evocación
Activación: ver texto
Peso: 1 lb.



Túnica del infierno

Ilustraciones de E. Cox y W. England

La tela de tonalidad de la hulla de esta túnica está decorada con runas bordadas en carmesí. Estas recorren el repulgo y suben por toda la largura de la prenda en líneas serpenteantes, y son una mezcla de fórmulas arcanas y alabanzas al fuego escritas en ignaro. Esta túnica desprende un tenue olor a azufre, y una suave calidez la envuelve.

Mientras lleves puesta esta túnica, te proporcionará un bonificador de armadura de +4 a la CA. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Esta prenda mágica también puede activarse como una acción rápida (orden) pronunciando la palabra de mando en ignaro que hace que cuatro orbes flamígeros, cada uno de ellos de 6" de diámetro, surjan de las mangas. Estos rodearán lentamente tu cuerpo a la altura de la cintura mientras la túnica permanezca activa, pero no interferirán con tus acciones en forma alguna. Mientras permanezcan activos, colectivamente proporcionarán iluminación igual a la de una antorcha y te conferirán RE 10 (fuego).

Dos veces al día, podrás enviar uno de los orbes ardientes volando hacia un enemigo que se encuentre a 60' o menos como un ataque de toque a distancia, lo cual es una acción estándar (orden). Fallar significa que el orbe yerra su blanco y explota en una lluvia de chispas sin causar daño alguno, y el éxito que estalla en una explosión de 5' de radio alrededor del objetivo, infligiendo 8d6 puntos de daño por fuego y dejando a las criaturas afectadas deslumbradas durante 1 asalto (un TS de Reflejos [CD 16] reduce el daño a la mitad y niega ese estado).



Túnica llameante

Conocimiento: la primera *túnica del infierno* fue creada por una evocadora elfa llamada Killaith Marcaun, que acabó con quemaduras graves en una batalla contra un gran número de thoqqua convocados. Profundamente humillada por las cicatrices que le dejaron, creó la túnica para también poder también dominar el poder del fuego (Saber [arcano o historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, rayo abrasador, resistir energía.*

Coste de creación: 18.500 po, 1.480 PX, 37 días.

TÚNICA LLAMEANTE

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Esta llamativa túnica se transforma y se mueve como fuego líquido. Un fragmento de cristal arde con un vivo color rojo en mitad de la pechera, fundida de modo imperceptible con la tela de la camisa.

Una *túnica llameante* te confiere RE 5 (fuego). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando activas esta prenda, esta genera un *escudo de fuego*, como el conjuro (únicamente el efecto cálido), que tiene una duración de 5 asaltos. Además, cualquier arma cuerpo a cuerpo que empuñas mientras este está activo se considera una flamígera (pág. 224 de la GDM). Puedes desactivar este efecto en cualquier momento con otra acción rápida. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso o Ligar elemental (*Eberron*), *ligadura de los planos.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

TÚNICA RELAMPAGUEANTE

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º



Albornoz de las 1.001 espinas

Cuerda disipadora

Chaleco informe

Túnica relampagueante

Ilustraciones de E. Cox

Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Dibujos de rayos relampagueantes adornan esta hermosa túnica de lino azul.

Una *túnica relampagueante* te permite castigar a tus atacantes con electricidad crepitante. Esta prenda tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas crea un campo eléctrico alrededor de tu cuerpo, que infligirá daño por ese tipo de energía a cualquiera que te impacte con un arma natural o con una cuerpo a cuerpo sin alcance. Este efecto tiene una duración de 3 asaltos cuando se activa, y no os perjudica ni a ti ni a tu equipo.

1 carga: 2d6 pd por electricidad.
2 cargas: 3d6 pd por electricidad.
3 cargas: 4d6 pd por electricidad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contacto electrizante.*

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

VELO DE SOMBRA

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: –
Peso: –

Esta anodina túnica de tonalidad verdosa está diseñada para envolver el cuerpo por completo.

Un *velo de sombra* se crea a partir de la esencia de las criaturas muertas vivientes conocidas como sombras. Mientras lo lleves puesto, obtendrás un bonificador de desvío de +1 a la CA. Además, siempre que te encuentres en zonas sombrías, se te considerará como si tuvieras ocultación contra las criaturas que carezcan de visión en la oscuridad, vista ciega u otro órgano sensorial que no dependa de la luz.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Saber (religión) 5 rangos, *crear muertos vivientes.*

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

VELO ENCANTADOR

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Teñido con remolinos de rosa y púrpura, este velo semitransparente parece el atuendo de la bailarina del harem de un sultán.

Un *velo encantador* aumenta en 2 la CD de los TS de tus conjuros o aptitudes sortílegas de encantamiento, así como la de tus aptitudes extraordinarias o sobrenaturales basadas en el Carisma.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *esplendor de águila.*

Coste de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días.



Velo de sombra

VENDA DE LA OSCURIDAD VERDADERA

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) adivinación
Activación: –
Peso: –

Este trozo de tela negra sedosa es totalmente opaco cuando lo pones al contraluz.

Cuando llevas esta venda, obtienes la aptitud de vista ciega hasta 30' (pág. 317 del *Mm*). Debido a que tus ojos están protegidos, también eres inmune a los ataques de mirada y los conjuros o efectos que dependen de la vista. No puedes usar ese sentido de ninguna forma mientras llevas puesta la venda.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ver lo invisible.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

VENDA DE SOÑAR

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) ilusión
Activación: 1 minuto (orden)
Peso: –

Esta venda de seda negra lleva bordados de símbolos místicos en hilo de plata.

Mientras lleves atada una *venda de soñar*, estarás ciego a todos los efectos, pero podrás enviar un sueño útil o terrible a una criatura que esté durmiendo. Una vez al día, este objeto puede producir uno de los siguientes poderes (pero no ambos el mismo día):

Sueño: envías un mensaje fantasmal a una criatura viva concreta y que conoces. Este efecto funciona como el conjuro *mensaje onírico*, excepto en que el alcance es de 100 millas y no puedes transmitir el sueño a través de un mensajero.

Pesadilla: envías una horrible visión fantasmal a una criatura viva concreta y que conoces. Este efecto funciona como el conjuro *pesadilla*, excepto en que el alcance es de 100 millas.

Si además llevas puesta una *psicocorona* (*Eberron*), puedes hacer que el receptor de este sueño o pesadilla también sea el objetivo de un solo poder psiónico generado por esta como si estuvieras adyacente a esa criatura. Sin embargo, el poder cuesta el doble de puntos de lo normal y deja la *venda de soñar* inactiva durante siete días.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mensaje onírico, pesadilla.*

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.

VESTIDURAS DE SEDA DE ÉBANO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta ligera túnica negra está cubierta con adornos de telas de araña plateadas. El broche de plata del cuello tiene la forma de un arácnido con ojos de amatista.

Por el momento, no se conocen *túnicas de seda de ébano* que estén en posesión de nadie excepto de clérigos drow. Si eres caótico maligno, neutral maligno o caótico neutral, llevar puesta esta prenda te confiere un bonificador de resistencia de +2 a todos los TS.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, la túnica

Ilustración de W. England

también te otorga un efecto continuo de *trepar cual arácnido*.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Lolth y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG. De sacrificar uno de 7.º nivel, o tener dicha dote y como mínimo 13 DG, también obtienes un efecto continuo de *libertad de movimiento*.

Conocimiento: se dice que las *túnicas de seda de ébano* se tejen con hilo de la propia Lolth, quien, de forma ocasional, se las otorga a seguidores poco dignos como prueba para ver la rapidez con la que sus clérigos favoritos se apropian de ellas (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *libertad de movimiento, trepar cual arácnido*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

YELMO ASTADO

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este yelmo de cuero oscuro deja el rostro al descubierto y luce un par de impresionantes astas de ciervo que se alza desde su parte frontal.

Cuando te pones un *yelmo astado* en la cabeza, las astas se pegan firmemente a tu cráneo. Estas te conceden un ataque de cornada secundario que inflige 1d8 puntos de daño más 1/2 de tu bonificador de Fuerza. Las astas se consideran un arma mágica en lo que respecta a superar la RD.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar, colmillo mágico*.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

YELMO CIEGO

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (DC 20) adivinación
Activación: –
Peso: 1/2 lb.

La visera de este yelmo es una lámina de hierro sólido, que aparentemente no deja que su portador vea de ninguna manera.

Pese a su apariencia y nombre, un *yelmo ciego* no limita tu visión en ninguna manera. Más importante aún, te confiere vista ciega hasta 5' y te proporciona un bonificador de capacidad de +5 a los TS contra los ataques de mirada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

Ilustración de W. England



Vestiduras de seda de ébano

YELMO DE ÁNGEL

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Este yelmo de mithril alado resplandece a la luz como una inestimable reliquia familiar.

Un *yelmo de ángel* permite que un portador de alineamiento bueno emule ciertos rasgos de los seres celestiales. A tus ataques cuerpo a cuerpo se los considera armas de alineamiento bueno en lo que respecta a superar la RD. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, tu *yelmo de ángel* te permite usar *curar heridas críticas, disipar el mal* (CD 17) y *resistir energía* (solamente ácido o frío) como aptitudes sortilegas, cada una de ellas una vez al día.

El yelmo no confiere ningún beneficio a los portadores no buenos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar el mal, curar heridas críticas, resistir energía*, alineamiento bueno.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

YELMO DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (DC 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este elegante yelmo de mithril es ligero pero resistente.

Un *yelmo de batalla* es una herramienta útil si prefieres las maniobras tácticas a la fuerza bruta. Cuando lo actives, obtendrás un +2 a la siguiente tirada de ataque o de prueba de característica que realices para llevar a cabo una embestida, desarme, arrollamiento, romper arma o derribo durante tu turno.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

YELMO DE ESENCIA

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: ninguna
Activación: rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Un zafiro sin defecto alguno está engarzado en este pesado yelmo de metal, resplandeciendo casi demasiado tenuemente como para percibirlo.

Estos imponentes yelmos son muy apreciados por los encarnados y otros moldeadores de crisoles, porque pueden sobrealimentar uno o más de tus crisoles de almas u otros receptáculos de esencia de forma temporal (para más detalles respecto a los incarnum, consulta *Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]).

Un yelmo de esencia tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas maximiza la inversión de esencia en uno o más de tus crisoles de almas u otros receptáculos (tal y como elijas cuando lo actives) durante 1 asalto. A todos los efectos, este objeto añade esencia a los receptáculos afectados (crisoles de almas, dotes de incarnum, objetos mágicos, etc.) hasta que alcanzan su máximo. Mientras esta propiedad esté en efecto, no podrás transferir esencia desde el receptáculo afectado.

1 carga: maximizas la inversión de esencia en un receptáculo.

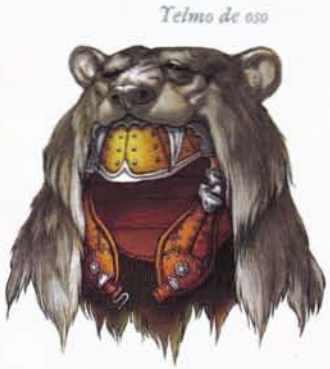
2 cargas: maximizas la inversión de esencia en dos receptáculos.

3 cargas: maximizas la inversión de esencia en tres receptáculos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, reserva de esencia, moldeador de crisoles.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.


Yelmo de ángel


Yelmo de oso


Yelmo ciego


Yelmo infernal


Yelmo de miradas


Yelmo de héroes

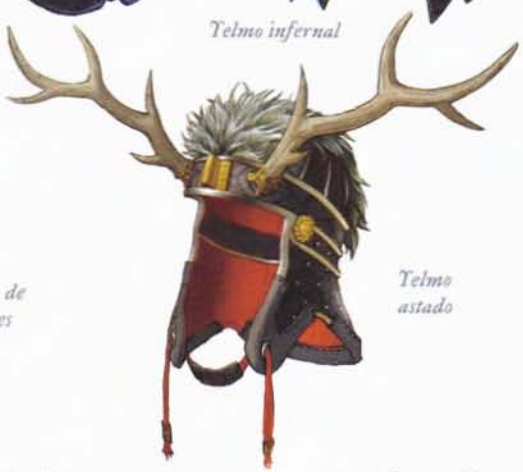

Yelmo astado

Ilustración de J. Zhang

YELMO DE HÉROES

Precio (nivel del objeto): 5.600 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este yelmo de hierro tiene unos cuernos de marfil, cada uno de ellos tallado con escenas de famosas batallas.

Los *yelmos de héroes* son muy apreciados por los oficiales (MMin), porque les permiten dirigir mejor a sus aliados en combate. Cuando lleves puesto este objeto y uses tu aptitud de conceder acción de movimiento, en vez de ello podrás optar por otorgar un solo ataque cuerpo a cuerpo a cada uno de los personajes afectados (usando el ataque base completo de estos). La activación de este poder forma parte de la de conceder acción de movimiento.

Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido.*

Coste de creación: 2.800 po, 224 PX, 6 días.

YELMO DE MIRADAS

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este bonete de acero tan resplandeciente como un espejo tiene engarzadas tres gemas de ojo de tigre, cada una de ellas mirando en una dirección distinta.

Cada vez que tengas que realizar una tirada para un TS contra un ataque de mirada, un *yelmo de miradas* absorberá ésta automáticamente (sin que se necesite ninguna acción). Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retorno de conjuros.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

YELMO DE OSO

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Este gran yelmo está envuelto en la cabeza de un oso vaciada, con dientes metálicos incluidos en su visor.

Mientras te halles sumido en furia, podrás reducir a la mitad el daño sufrido por un único ataque furtivo o golpe crítico que te hayan asestado. Puedes activar este objeto después de determinar el daño del ataque.

Un *yelmo de oso* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

YELMO DE PLATINO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) adivinación
Activación: rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Este yelmo de metal hecho de escamas cubre todo el rostro y lleva un par de grandes alas de dragón desplegadas fijas a las sienes.

Un *yelmo de platino* te imbuye de la esencia de Bahamut, señor de los dragones buenos. Mientras lo llevas puesto, eres inmune a la presencia pavorosa de los dragones malignos si eres legal bueno, neutral bueno o legal neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes activar el yelmo en el momento que llevas a cabo un ataque para crear un efecto de presencia pavorosa. Cuando hagas esto, todos los enemigos que se encuentren a 60' o menos de ti deberán superar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus DG + tu modificador de Car) para no quedar despavoridos (de tener 4 DG o menos) o estremecidos (si tienen 5 DG o más) durante 4d6 asaltos. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Ilustraciones de W. England y J. Zhang

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Bahamut y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG. Si sacrificas uno de 8.º, o de tener dicha dote y como mínimo 15 DG, puedes ordenar al yelmo que te otorgue vista ciega con un alcance de 60' durante 1 hora.

Conocimiento: los siete yelmos de platino originales fueron otorgados a otros tantos dragones de oro que actuaban como consortes de Bahamut, pero en los siglos transcurridos desde entonces han pasado a sus sirvientes del plano Material (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *miedo o* presencia temible, *visión verdadera*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

YELMO DE RECUPERACIÓN GLORIOSA

Precio (nivel del objeto): 5.600 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Este magnífico yelmo está cincelado en oro y plata, y tiene tres topacios amarillos engarzados.

Desarrollados por una combativa secta legal buena para sus paladines, estos yelmos son poderosas herramientas de curación. Una vez al día, este objeto puede curarte 4d8+7 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas críticas*.

Coste de creación: 2.800 po, 224 PX, 6 días.

YELMO DEL FÉNIX

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: ver texto
Peso: 3 lb.

Este yelmo está forjado en cobre y tiene incrustaciones de oro y plata, habiendo sido modelado con la forma de un fénix con las alas desplegadas, las patas protegiendo las sienes y la cabeza adornando la frente.

Un *yelmo del fénix* te concede visión en la penumbra. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, puedes usar los siguientes poderes, una vez al día cada uno de ellos: *caída de pluma, hablar con los animales* (únicamente aves) y *resistir energía*. Todas estas propiedades pueden utilizarse como una acción estándar (orden) excepto *caída de pluma*, que necesita de una inmediata (orden) para activarse.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caída de pluma, hablar con los animales, resistir energía, visión en la penumbra* (CdC).

Coste de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

Yelmo de platino

YELMO DEL PENACHO PÚRPURA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: –
Peso: 4 lb.

Este yelmo dorado cubre tres cuartas partes del rostro y lleva una larga pluma púrpura.

Símbolo del honor y la justicia, la pluma púrpura señala a un guerrero de coraje singular y destacado honor. Mientras llevas puesto un *yelmo del penacho púrpura*, obtienes un +2 de mejora al Carisma si eres legal bueno, neutral bueno o legal neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, también obtienes un +5 de moral a los TS contra los efectos de miedo mientras llevas puesto el yelmo. No solo te hace más resistente al miedo, sino que la exposición a este te envalentona más aún; y siempre que te superes con éxito una salvación contra uno de estos efectos, recibirás los beneficios de un conjuro *heroísmo* durante 10 minutos. Si ya eres inmune al miedo, ganas este beneficio de forma automática siempre que un enemigo te somete a uno de estos efectos.

Yelmo del penacho púrpura

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Heironeous y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 4.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 7 DG.

Conocimiento: los *yelmos del penacho púrpura* originales se ofrecían como trofeos a los ganadores de los torneos de justas entre los seguidores de Heironeous, pero desde entonces han pasado de noble caballero a valiente escudero con el transcurrir de los siglos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *heroísmo*.

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

YELMO INFERNAL

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: – y asalto completo (orden)
Peso: 2 lb.

Este negro yelmo astado de adamantita parece absorber la luz a su alrededor. La visera muestra un semblante demoníaco, y un infernal resplandor anaranjado se derrama por los ojos, orificios nasales y boca.

Un *yelmo infernal* permite que un portador de alineamiento maligno emule ciertos rasgos de los seres malignos extraplanarios. A tus ataques cuerpo a cuerpo se los considera armas de alineamiento maligno en lo que respecta a superar la RD. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, tu *yelmo infernal* te permite usar *disipar el bien, infligir heridas críticas* y *resistir energía* (solamente ácido o frío) como aptitudes sortílegas, cada una de ellas una vez al día.

Este objeto no otorga ningún beneficio a los portadores no malignos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disipar el bien, infligir heridas críticas, resistir energía*, alineamiento maligno.

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.



Ilustración de D. Kovacs

Como te dirá cualquier aventurero veterano, a veces incluso tu mejor arma no basta para superar los peligros que te acechan en fríos pantanos y oscuros dungeons. Cualquier héroe de éxito puede sin duda señalarte los momentos en los que metió la mano en su mochila y sacó la herramienta perfecta para la increíble situación a la que se enfrentaba.

Las siguientes páginas incluyen más de 300 de estos objetos mágicos: objetos maravillosos diseñados para darte una ventaja justo en el momento adecuado. Aunque estas herramientas no son tan ubicuas como la armadura o el amuleto mágico que llevas de forma cotidiana, o el arma que esgrimes cada asalto, los aventureros experimentados reconocen que una herramienta no tiene por qué ser útil en cada encuentro con el que te topas para que valga la pena llevarla contigo. Tanto si son tan mundanamente prácticos como una *bolsa de contención* o tan explosivos como un *hilo de relámpagos*, los objetos mágicos incluidos en esta categoría son una parte importante de tu arsenal.

"¿Dragones zombi infernales que escupen ácido? Tranquilos, tengo justo lo que necesitamos".

—Lidda

DESCRIPCIONES DE LAS HERRAMIENTAS

Los objetos de este capítulo están ordenados alfabéticamente.

ABROJOS SALTARINES

Precio (nivel del objeto): 250 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Esta bolsa de cuero da bruscos tirones y se sacude, como si contuviera algo vivo en su interior.

Los *abrojos saltarines* funcionan como los normales, excepto que cada asalto al inicio de tu turno, si no hay objetivos en su casilla, se desplazan 5' hacia el enemigo más cercano (elegido al azar si hay más de uno equidistante). Al entrar en una casilla ocupada, los *abrojos saltarines* "atacan" a esa criatura de la forma habitual para esos objetos. Pueden seguir moviéndose durante 5 asaltos después de haber sido activados, y después funcionan como unos normales hasta el amanecer del día siguiente.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *animar los objetos*.

Coste de creación: 125 po, 10 PX, 1 día.

ALJABA DE ENERGÍA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: –
Peso: 1 lb. (3 lb. cuando está lleno)

Fabricada en cuero flexible, esta aljaba está festoneada con símbolos arcanos.

Una *aljaba de energía* puede contener un máximo de 20 flechas o virotes. Cada uno de estos objetos

imbuye los proyectiles que se guardan en él con un tipo de energía concreto (ácido, electricidad, frío o fuego), indicado por los símbolos arcanos que lleva. Estos proyectiles, si se dejan dentro de la aljaba durante como mínimo 1 asalto antes de ser extraídos, infligen 1d6 puntos de daño adicional por el tipo de energía apropiado.

El proyectil pierde este daño adicional después de ser utilizado en un ataque, o 1 asalto después de haber sido sacado del carcaj (lo que suceda antes).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *proyectil de energía* (*Complete Psionic* [*NdT: inédito en castellano*]) o el conjuro apropiado de entre los siguientes: *bola de fuego, flecha ácida de Melf, rayo relampagueante* o *tormenta de hielo.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

ANCLA CRISTALINA DE ALERTA

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Esta ligera vara de cristal transparente tiene 4' de longitud y está rematada en punta en ambos extremos.

Cuando se clava en el suelo y se activa, un *ancla cristalina de alerta* arde con luz brillante (proporcionando iluminación como una linterna). Además, tus aliados obtendrán un bonificador de +5 a las pruebas de Avistar y Escuchar siempre que permanezcan a 30' o menos del ancla. Este efecto tiene una duración de 1 hora, y el ancla funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarma* o *zona de alerta* (*Complete Psionic* [*NdT: inédito en castellano*]).

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

ANCLA DEL ALMA

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Estas delgadas bandas de hierro se entrelazan alrededor de fragmentos dentados de obsidiana negra azabache, para formar el mango de este cetro de aspecto cruel.

Cuando actives un *ancla del alma*, todas las criaturas adyacentes a ti deberán superar un TS de Voluntad (CD 18) o serán incapaces de moverse de su espacio actual durante 1 asalto. Las criaturas que estén volando o hundiéndose cuando el efecto se active quedarán inmovilizadas en su sitio. Sin embargo, las víctimas afectadas no estarán paralizadas ni enmarañadas, por lo que podrán luchar y lanzar conjuros con normalidad.

El poder de un *ancla del alma* impide todo los movimientos voluntarios que permitirían dejar sus espacios (incluyendo magia de teleportación u otros sortilegios y objetos que permiten el desplazamiento) a las criaturas afectadas. Sin embargo, no impide el movimiento involuntario, como el resultante de una embestida. Si una víctima es desplazada de su espacio involuntariamente por cualquier razón, el efecto sobre esa criatura termina de inmediato.

Aljaba de energía



Esta propiedad funciona cinco veces al día, pero no puede ser activada en asaltos consecutivos.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *inmovilizar monstruo.*

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

ANILLO DE VIDA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 5 lb.

Este aro de madera de 3' de diámetro y 4" de grosor tiene cuatro asideros equidistantes en las partes en las que la madera se aplana ligeramente. Un trozo delgado de bramante cruza la mitad del anillo.

Para activar un *anillo de vida*, rompes el bramante que cruza el aro. Una vez activo, uno de estos objetos conferirá un efecto de *caída de pluma* para las cuatro criaturas a las que toques en los siguientes 10 asaltos. La duración del beneficio de este efecto en cada uno de sus receptores será igual al número de asaltos que le resten a la del objeto cuando la criatura en cuestión toque el *anillo de vida*. Al finalizar esta duración, el anillo roto queda inerte y no sirve para nada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Prolongar conjuro, *caída de pluma.*

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día.

ARENA CORTANTE

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Un puñado de gruesa arena cristalina llena esta bolsa de piel de lagarto.

Cuando arrojas *arena cortante* al suelo, esta cubre un área de hasta cuatro casillas contiguas con trozos de obsidiana afilados como cuchillas durante 1 hora (el equivalente a un conjuro *piedras puntiagudas*). Al menos una de las casillas afectadas debe ser adyacente a tu espacio. Una vez activado este objeto, su magia se consume y no puede volver a ser utilizado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piedras puntiagudas.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ARPA ÁNSTRUZH

Precio (nivel del objeto): 32.100 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 14.º
Aura: fuerte; (CD 22) conjuración, encantamiento, transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Esta arpa de regazo de teca es esbelta y grácil, con cuerdas hechas de plata. Un grabado representando olas y niebla embellece la madera.

Esta arpa de gran calidad te concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda). Si tienes como mínimo 12 rangos en esa misma habilidad, también puedes ordenar al instrumento que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*bruma mental, controlar las aguas* y *curar heridas leves en grupo*), *cada uno de ellos* una vez al día.

De coger un *arpa Ánstruzh* pero no tener al menos 12 rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda), el instrumento te impondrá un nivel negativo que permanecerá hasta que lo sueltes. Este nivel negativo

Ilustración de J. Zhang

nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras se sostenga el instrumento.

Conocimiento: se cuenta que un sabio y poderoso bardo llamado Fálater creó los primeros de estos instrumentos, usándolos para probar y recompensar a los estudiantes de los siete niveles de su escuela de bardos. Desde entonces, otros han copiado sus diseños, pero honrando a Fálater manteniendo el nombre de *arpa Ánstruzh* (Saber [arcano] o conocimiento de bardo [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *bruma mental*, *controlar las aguas*, *curar heridas leves en grupo*, bardo.

Coste de creación: 16.000 po (más 100 po por un arpa de gran calidad), 1.280 PX, 32 días.

ARPA DE PALOMA

Precio (nivel del objeto): 12.100 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: –
Peso: 3 lb.

Palomas al vuelo modeladas en porcelana adornan esta elegante arpa.

Cuando tocas esta arpa de gran calidad mientras usas tu aptitud de música de bardo, todos los aliados que se encuentran a 60' o menos obtienen curación rápida 3 durante 1 minuto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves en grupo*.

Coste de creación: 6.000 po (más 100 po por un arpa de gran calidad), 480 PX, 12 días.

ARPA OLLAMH

Precio (nivel del objeto): 50.100 po (18.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta alargada arpa de regazo tiene cuerdas de oro. Centelleantes rubíes rojos adornan su estructura.

Esta arpa de gran calidad concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 14 rangos en esta misma habilidad, también puedes ordenarle que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*controlar el clima*, *mirada penetrante* o *rechazo*), cada uno de ellos una vez al día.

De coger un *arpa Ollamh* sin tener 14 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda), el instrumento te infligirá un nivel negativo, que se mantendrá mientras la sigas sosteniendo. Este nivel negativo nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras tengas el instrumento en las manos.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruzh*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima*, *mirada penetrante*, *rechazo*, bardo.

Coste de creación: 25.000 po (más 100 po por un arpa de gran calidad), 2.000 PX, 51 días.

BANDURRIA FOCHLUCAN

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación, transmutación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta bandurria de tres cuerdas está tallada en arce estriado y tiene engarzadas gemas ojo de tigre.



Ilustración de R. Gallegos

Esta bandurria de gran calidad concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 2 rangos en esta misma habilidad, también puedes ordenarle que produzca uno de entre cuatro efectos de conjuro (*cuchichear mensaje, luz, llamarada* o *remendar*), cada uno de ellos una vez al día.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruth*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cuchichear mensaje, luz, llamarada, remendar*, bardo.

Coste de creación: 675 po (más 100 po por una bandurria de gran calidad), 54 PX, 2 días.

BASTÓN RÚNICO DE ABJURACIÓN

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón toscamente tallado está hecho a partir del duramen de un árbol anciano.

Un *bastón rúnico de abjuración* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *disipar magia*
- *escudo*
- *exorcismo*
- *globo menor de invulnerabilidad*
- *rechazo*
- *resistir energía*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *disipar magia, escudo, exorcismo, globo menor de invulnerabilidad, rechazo, resistir energía*.

Coste de creación: 12.700 po, 1.008 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DE ACCIÓN ETÉREA

Precio (nivel del objeto): 29.700 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 14.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este largo bastón está hecho de madera blanca y adornado con tres bandas de plata.

Un *bastón rúnico de acción etérea* es un *bastón de gran calidad/+1 fantasmal* que también te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *excursión etérea*
- *intermitencia*

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, *excursión etérea, intermitencia*.

Coste de creación: 14.850 po (más 300 po por un bastón de gran calidad), 1.188 PX, 30 días.

BASTÓN RÚNICO DE ADIVINACIÓN

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 2 lb.

Este bastón bifurcado está hecho de flexible sauce. Una runa de un ojo descansa bajo la bifurcación.

Un *bastón rúnico de adivinación* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *detectar puertas secretas*
- *don de lenguas*
- *localizar criatura*
- *localizar objeto*
- *ojos fisgones*
- *visión verdadera*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *detectar puertas secretas, don de lenguas, localizar criatura, localizar objeto, ojos fisgones, visión verdadera*.

Coste de creación: 12.700 po, 1.016 PX, 24 días.

BASTÓN RÚNICO DE APERTURA

Precio (nivel del objeto): 11.800 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón de madera está tallado con imágenes de puertas, muchas de las cuales tienen refuerzos de hierro grabados en relieve e imitaciones de ojos de cerradura en miniatura.

Un *bastón rúnico de apertura* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *abrir/cerrar*
- *apertura*
- *estallar*
- *pasamiento*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *abrir/cerrar, apertura, estallar, pasamiento*.

Coste de creación: 5.900 po, 472 PX, 12 días.

BASTÓN RÚNICO DE CAMBIO DE TAMAÑO

Precio (nivel del objeto): 11.800 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este sólido bastón de roble lleva inscrita una runa de un ratón metamorfoseándose en un elefante en su extremo, y tiene la forma de un reloj de arena: grueso en ambos extremos pero delgado en el medio.

Un *bastón rúnico de cambio de tamaño* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *agrandar persona*
- *agrandar persona en grupo*
- *encoger objeto*
- *reducir persona*
- *reducir persona en grupo*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *agrandar persona, agrandar persona en grupo, encoger objeto, reducir persona en grupo, reducir persona*.

Coste de creación: 5.900 po, 472 PX, 12 días.

BASTÓN RÚNICO DE CONJURACIÓN

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón de madera de fresno tiene una serie de runas muy ornamentadas que representan animales.

Un *bastón rúnico de conjuración* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *convocar monstruo* VI
- *convocar plaga*
- *creación menor*
- *nube aniquiladora*
- *nube apestosa*
- *sirviente invisible*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *convocar monstruo* VI, *convocar plaga, creación menor, nube aniquiladora, nube apestosa, sirviente invisible*.

Coste de creación: 12.700 po, 1.016 PX, 25 días.

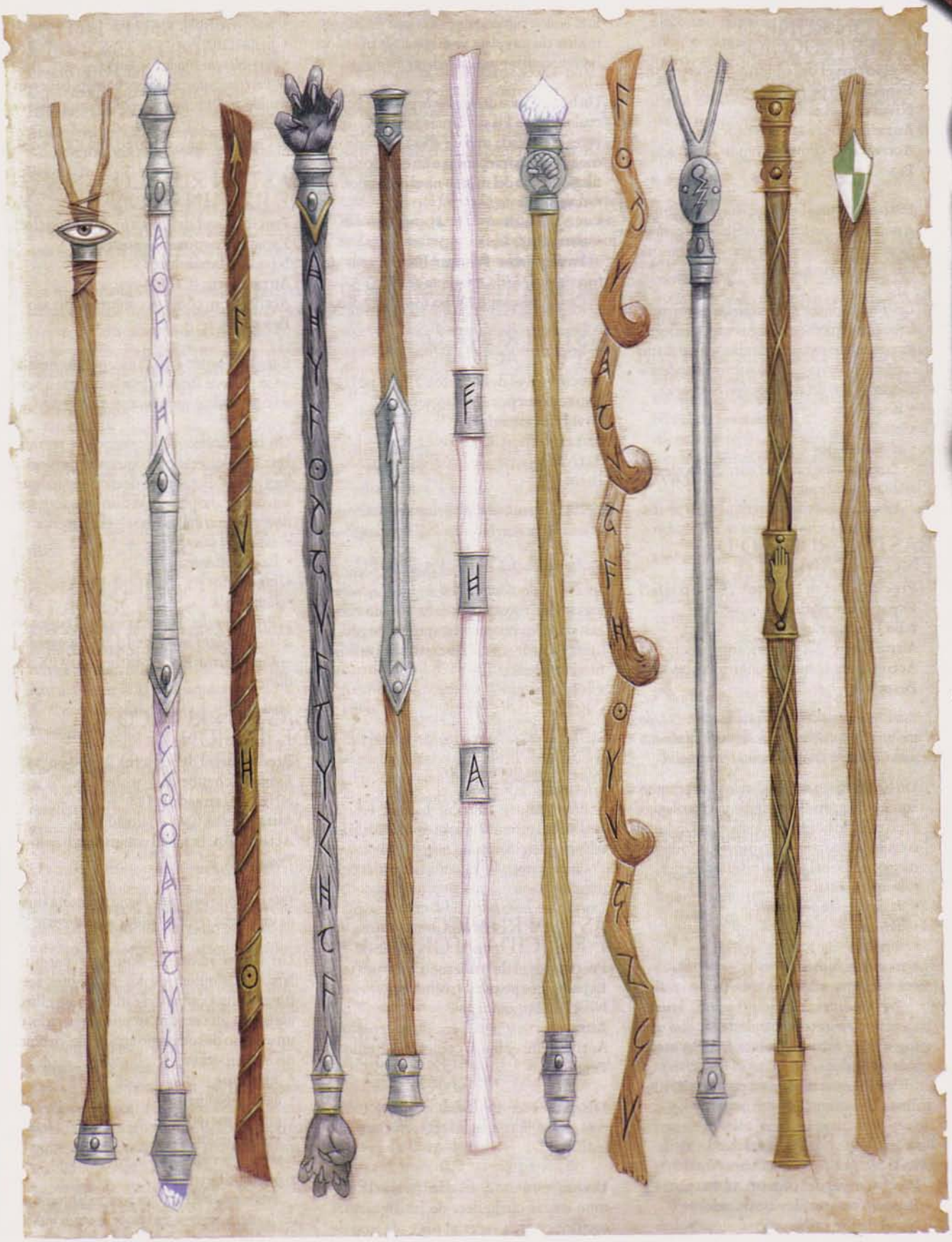


Ilustración de W. England

Bastones rúnicos, de izquierda a derecha: de adivinación, de escarcha, ígneo, de oscuridad infernal, de evocación, de acción etérea, de encantamiento, hechizador, de cacofonía, del artesano y de abjuración

BASTÓN RÚNICO DE DESTRUCCIÓN

Precio (nivel del objeto): 33.600 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este bastón es muy largo y está hecho de mármol. A pesar de su apariencia, no obstante, es curiosamente ligero y en su extremo superior lleva inscrita una pequeña runa de una máscara rota.

Un *bastón rúnico de destrucción* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (una vez al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *desintegrar*
- *estallar*
- *alarido mayor*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *desintegrar, estallar, alarido mayor.*

Coste de creación: 16.800 po, 1.344 PX, 34 días.

BASTÓN RÚNICO DE ENCANTAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) encantamiento
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este bastón de madera de manzano está rematado con una circonita transparente, que lleva inscrita una runa representando manos estrechadas.

Un *bastón rúnico de encantamiento* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *bruma mental*
- *desesperación aplastante*
- *dormir*
- *sugestión*
- *sugestión de masas*
- *terribles carcajadas de Tasha*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *bruma mental, desesperación aplastante, dormir, sugestión de masas, sugestión, terribles carcajadas de Tasha.*

Coste de creación: 12.700 po, 1.016 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DE ESCARCHA

Precio (nivel del objeto): 16.400 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón cubierto de runas está hecho con madera blanca y plata, y está rematado en ambos extremos con un resplandeciente diamante.

Un *bastón rúnico de escarcha* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *cono de frío*
- *muro de hielo*
- *tormenta de hielo*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *cono de frío, muro de hielo, tormenta de hielo.*

Coste de creación: 8.200 po, 656 PX, 17 días.

BASTÓN RÚNICO DE EVOCACIÓN

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este liso bastón de madera de tejo tiene una runa de una flecha inscrita a la mitad de su longitud.

Un *bastón rúnico de evocación* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *bola de fuego*
- *estallar*
- *muro de fuerza*
- *proyectil mágico*
- *relámpago zigzagueante*
- *tormenta de hielo*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *bola de fuego, estallar, muro de fuego, proyectil mágico, relámpago zigzagueante, tormenta de hielo.*

Coste de creación: 12.700 po, 1.010 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DE FELICIDAD FORZOSA

Precio (nivel del objeto): 17.800 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 16.º
Aura: fuerte; (CD 23) encantamiento
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este liso bastón de alabastro parece hueco, pero no frágil o que pueda desportillarse con facilidad.

Un *bastón rúnico de felicidad forzosa* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *baile irresistible de Otto*
- *fiesta* (CdC)
- *terribles carcajadas de Tasha*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *baile irresistible de Otto, fiesta, terribles carcajadas de Tasha.*

Coste de creación: 8.900 po, 712 PX, 18 días.

BASTÓN RÚNICO DE ILUMINACIÓN

Precio (nivel del objeto): 27.800 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este esbelto bastón de plata presenta una runa de un sol radiante. Parece reflejar la luz como si fuera un espejo pulido que nunca pierde el brillo.

Un *bastón rúnico de iluminación* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *explosión solar*
- *luces danzantes*
- *luz del día*
- *llamarada*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *explosión solar, luces danzantes, luz del día, llamarada.*

Coste de creación: 13.900 po, 1.112 PX, 28 días.

BASTÓN RÚNICO DE ILUSIÓN

Precio (nivel del objeto): 24.400 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) ilusión
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este retorcido bastón de ébano tiene una runa de un antifaz cerca de uno de sus extremos.

Un *bastón rúnico de ilusión* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (una vez al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *disfrazarse*
- *doble engañoso*
- *imagen mayor*
- *imagen múltiple*
- *imagen persistente*
- *pauta iridiscente*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *disfrazarse, doble engañoso, imagen mayor, imagen múltiple, imagen persistente, pauta iridiscente.*

Coste de creación: 12.200 po, 926 PX, 25 días.

BASTÓN RÚNICO DE LA CACOFONÍA

Precio (nivel del objeto): 25.600 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 16.º
Aura: fuerte; (CD 23) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este esbelto bastón de hierro se bifurca en uno de sus extremos. Una runa representando una retorcida nota musical está inscrita bajo la bifurcación.

Un *bastón rúnico de la cacofonía* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *alarido*
- *alarido mayor*
- *explosión de sonido*
- *vibración sintonizada*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *alarido, alarido mayor, explosión de sonido, vibración sintonizada.*

Coste de creación: 12.800 po, 1.024 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DE LA NOCHE

Precio (nivel del objeto): 12.400 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Conteras de ónice negro adornan este bastón de ébano, que está tallado con runas de oscuridad, estrellas y noche, así como una que representa a una mole sombría.

Un *bastón rúnico de la noche* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *oscuridad* (puede contrarrestar o disipa cualquier conjuro de luz, sin importar el nivel)
- *visión en la oscuridad*
- *visión en la penumbra*

Este objeto también te permite lanzar el siguiente sortilegio una vez al día gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *convocar monstruo* VI (solo convoca una mole sombría infernal)

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *convocar monstruo* VI, *oscuridad, visión en la oscuridad, visión en la penumbra* (CdC).

Coste de creación: 6.200 po, 496 PX, 13 días.

BASTÓN RÚNICO DE LOCURA

Precio (nivel del objeto): 45.600 po (17.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) ilusión
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este bastón está formado por barras de hierro macizo salvajemente retorcidas y enmarañadas, con numerosas runas que representan calaveras humanas quebradas y retorcidas.

Un *bastón rúnico de locura* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *confusión*
- *confusión menor*
- *locura*
- *némesis inexorable*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *confusión, confusión menor, locura, némesis inexorable.*

Coste de creación: 22.800 po, 1.824 PX, 46 días.

BASTÓN RÚNICO DE LOS ETERNOS

Precio (nivel del objeto): 17.600 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este bastón está construido a partir de huesos de humanoides atados juntos con alambre de cobre. Cada uno de los huesos tiene inscritas pequeñas runas.

Un *bastón rúnico de los eternos* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *crear muertos vivientes*
- *reanimar a los muertos*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *crear muertos vivientes, reanimar a los muertos.*

Coste de creación: 8.800 po, 704 PX, 18 días.

BASTÓN RÚNICO DE NIGROMANCIA

Precio (nivel del objeto): 25.400 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Hecho de ébano y tallado con imágenes de huesos y cráneos, este bastón está rematado en cada extremo por una pequeña calavera de marfil.

Un *bastón rúnico de nigromancia* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *causar miedo*
- *círculo de muerte*
- *detener muertos vivientes*
- *enervación*
- *olas de fatiga*
- toque de necrófago

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *causar miedo, círculo de muerte, detener muertos vivientes, enervación, olas de fatiga, toque de necrófago.*

Coste de creación: 12.700 po, 1.016 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DE OJOS

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón en espiral está taraceado en plata y rematado con un gran trozo de ámbar.

Un *bastón rúnico de ojos* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *ojo arcano*
- *vista arcana*
- *ver lo invisible*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *ojo arcano, vista arcana, ver lo invisible.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

BASTÓN RÚNICO DE OSCURIDAD INFERNAL

Precio (nivel del objeto): 37.400 po (17.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) conjuración
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón está fabricado en ébano pulido y rematado con una garra de metal en ambos extremos.

Un *bastón rúnico de oscuridad infernal* conferirá un nivel negativo a cualquier criatura de alineamiento bueno mientras lleve encima o sostenga este objeto. Este nivel negativo nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras tengas el bastón rúnico en las manos.

Este bastón te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *convocar monstruo* IX (solo pesadilla)
- *disipar magia*
- *oscuridad*
- *reanimar a los muertos*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *convocar monstruo* IX, *disipar magia, oscuridad, reanimar a los muertos*, alineamiento maligno.

Coste de creación: 18.700 po, 1.496 PX, 38 días.

BASTÓN RÚNICO DE PASO

Precio (nivel del objeto): 60.200 po (18.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) nigromancia
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este esbelto bastón consta de piezas alternadas de cristal y acero tan pulido como un espejo.

Un *bastón rúnico de paso* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *pasamiento*
- *proyección astral*
- *puerta dimensional*
- *puerta en fase*
- *teleportar mayor*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *pasamiento, proyección astral, puerta dimensional, puerta en fase, teleportar mayor.*

Coste de creación: 30.100 po, 2.480 PX, 61 días.

BASTÓN RÚNICO DE PODER

Precio (nivel del objeto): 38.300 po (17.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: como el conjuro utilizado y rápida (mental); ver texto
Peso: 4 lb.

Coronando este liso bastón de color negro azabache hay una resplandeciente gema, con varias runas arcanas talladas en sus facetas.

Un *bastón rúnico de poder* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (una vez al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *bola de fuego*
- *cono de frío*
- *globo de invulnerabilidad*
- *inmovilizar monstruo*
- *levitar*
- *llama continua*
- *muro de fuerza* (en una semiesfera de 5' de radio alrededor únicamente del portador)
- *proyectil mágico*
- *rayo de debilitamiento*
- *rayo relampagueante*

Además, un *bastón rúnico de poder* funciona como un *bastón de gran calidad*/+2 y te confiere un bonificador de suerte de +2 a la CA y a las TS mientras lo sostienes.

Como una acción rápida, puedes gastar un conjuro o un espacio de sortilegio arcanos de 1.er nivel mientras empuñas un *bastón rúnico de poder* para activar una aptitud de castigar. Hasta el inicio de tu siguiente turno, todos los ataques cuerpo a cuerpo que realices con este objeto infligirán doble daño (o el triple con un golpe crítico).

Si no estás sintonizado con un *bastón rúnico de poder* (consulta la página 224 para los detalles sobre esto), obtienes el beneficio del bonificador de mejora, pero el resto de sus propiedades no están disponibles para ti.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar bastón, *bola de fuego, cono de frío, globo de invulnerabilidad, inmovilizar monstruo, levitar, llama continua, muro de fuerza, proyectil mágico, rayo de debilitamiento, rayo relampagueante.*

Coste de creación: 29.600 po (más 300 po por un bastón de gran calidad), 2.372 PX, 60 días.

BASTÓN RÚNICO DE TIEMPO

Precio (nivel del objeto): 47.200 po (17.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Cuando miras este bastón, a tus ojos les es difícil de enfocarlo, como si se desdibujara y cambiara constantemente.

Un *bastón rúnico de tiempo* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (una vez al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *acelerar*
- *detener el tiempo*
- *estasis temporal*
- *retirada expeditiva*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *acelerar, detener el tiempo, estasis temporal, retirada expeditiva.*

Coste de creación: 23.600 po, 1.888 PX, 48 días.

BASTÓN RÚNICO DE TIERRA Y PIEDRA

Precio (nivel del objeto): 19.400 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este corto bastón está tallado en piedra gris casi irrompible, rematado en un extremo con una esmeralda del tamaño de un puño que resplandece con poder ardiente.

Un *bastón rúnico de tierra y piedra* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *pasamiento*
- *remover tierra*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *pasamiento, remover tierra.*

Coste de creación: 9.700 po, 776 PX, 20 días.

BASTÓN RÚNICO DE TRAMPA

Precio (nivel del objeto): 9.600 po (13.º)
Espacio corporal: –(sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración, evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón de latón de 4' de longitud está cubierto de antiguos grabados.

Un *bastón rúnico de trampa* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *ancla dimensional*
- *esfera elástica de Otiluke*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *ancla dimensional, esfera elástica de Otiluke.*

Coste de creación: 4.800 po, 384 PX, 10 días.

BASTÓN RÚNICO DE TRANSMUTACIÓN

Precio (nivel del objeto): 27.200 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón de madera petrificada tiene una runa que representa el símbolo del infinito inscrito sobre barras de plomo y oro.

Un *bastón rúnico de transmutación* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *alterar el propio aspecto*
- *desintegrar*
- *intermitencia*
- *polimorfar funesto*
- *retirada expeditiva*
- *transformar piedra*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *alterar el propio aspecto, desintegrar, intermitencia, polimorfar funesto, retirada expeditiva, transformar piedra.*

Coste de creación: 13.600 po, 1.088 PX, 28 días.

BASTÓN RÚNICO DE TRANSPORTE

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este alambre moldeado dejando un hueco en el interior y con forma de bastón tiene una gema de color marrón jaspeado en ambos extremos.

Un *bastón rúnico de transporte* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *intermitencia*
- *puerta dimensional*
- *teleportar*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *intermitencia, puerta dimensional, teleportar.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

BASTÓN RÚNICO DE VISION

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) adivinación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este delgado bastón, tallado en un trozo de bambú y decorado con cintas de cuero blanco con runas inscritas elegantemente en tinta, parece inusualmente delicado.

Un *bastón rúnico de visión* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *ver lo invisible*
- *visión en la oscuridad*
- *visión verdadera*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *ver lo invisible, visión en la oscuridad, visión verdadera.*

Coste de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

BASTÓN RÚNICO DEL ARQUITECTO

Precio (nivel del objeto): 25.200 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este bastón está hecho de madera de roble recubierto de hierro.

Un *bastón rúnico del arquitecto* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *muro de piedra*
- *remover tierra*
- *transformar madera*
- *transformar piedra*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *muro de piedra, remover tierra, transformar madera, transformar piedra.*

Coste de creación: 12.600 po, 1.008 PX, 26 días.

BASTÓN RÚNICO DEL ARTESANO

Precio (nivel del objeto): 18.400 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración, transmutación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este bastón de factura de gran calidad está recubierto de pan de oro. Lleva una pequeña runa en forma de mano en su centro.

Un *bastón rúnico del artesano* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *creación mayor*
- *creación menor*
- *elaborar*
- *remendar*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *creación mayor, creación menor, elaborar, remendar.*

Coste de creación: 9.200 po, 736 PX, 19 días.

BASTÓN RÚNICO DEL ASESINO

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) ilusión
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 3 lb.

Este sencillo y delgado bastón solamente tiene 4' de longitud. Está atado a una correa de cuero para colgarlo fácilmente de tu hombro. En uno de sus extremos, tiene una pequeña runa en forma de daga.

Un *bastón rúnico del asesino* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (dos veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *invisibilidad mayor*
- *niebla de obscurecimiento*
- *pasar sin dejar rastro*
- *veneno*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *invisibilidad mayor, niebla de obscurecimiento, pasar sin dejar rastro, veneno.*

Coste de creación: 5.300 po, 424 PX, 11 días.

BASTÓN RÚNICO DEL ASESINO DE MUERTO VIVIENTES

Precio (nivel del objeto): 26.800 po (16.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 5 lb.

Este bastón está hecho a partir de un trozo macizo de mármol negro con vetas de oro y plata.

Un *bastón rúnico del asesino de muertos vivientes* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *nova incorporal*
- *custodia de fuerza*
- *detectar muertos vivientes*
- *detener muertos vivientes*
- *matar muertos vivientes*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *nova incorporal, custodia de fuerza, detectar muertos vivientes, detener muertos vivientes, matar muertos vivientes.*

Coste de creación: 13.400 po, 1.072 PX, 27 días.

BASTÓN RÚNICO HECHIZADOR

Precio (nivel del objeto): 6.600 po (11.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) encantamiento
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón retorcido está delicadamente tallado en madera tropical de colores claros.

Un *bastón rúnico hechizador* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.



Ilustración de S. Ellis

- *hechizar monstruo*
- *hechizar persona*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *hechizar monstruo, hechizar persona.*

Coste de creación: 3.300 po, 264 PX, 7 días.

BASTÓN RÚNICO ÍGNEO

Precio (nivel del objeto): 8.400 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: como el conjuro utilizado
Peso: 4 lb.

Este bastón está tallado en madera broncínea con flejes de latón inscritos con runas.

Un *bastón rúnico ígneo* te permite lanzar cualquiera de los siguientes sortilegios (tres veces al día cada uno de ellos) gastando un conjuro arcano preparado, o un espacio de sortilegio arcano del mismo nivel o superior.

- *bola de fuego*
- *manos ardientes*
- *muro de fuego*

Prerrequisitos: Fabricar bastón, *bola de fuego, manos ardientes, muro de fuego.*

Coste de creación: 4.200 po, 336 PX, 9 días.

BOLA DE LUZ DEL DÍA

Precio (nivel del objeto): 150 po (1.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Dentro de un grueso saquillo negro, ves un puñado de diminutas cuentas de arcilla. Finas vetas de luz resplandecen por entre grietas en cada una de ellas.

Una *bola de luz del día* puede arrojarse hasta una distancia de 50'; cuando aterriza, se hace añicos y crea una iluminación equivalente al conjuro del mismo nombre, con una duración de 10 asaltos. Estas pequeñas bolas normalmente se suelen encontrar en bolsas que contienen 3d4 de ellas. Después de utilizar una de estas esferas, ésta queda destruida.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luz del día.*

Coste de creación: 75 po, 6 PX, 1 día.

BOLSA DE ABROJOS INFINITOS

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: movimiento (manipulación)
Peso: 2 lb.

Esta faltriquera normal y corriente de cuero marrón se cierra mediante un trozo de alambre retorcido que tiene varias puntas afiladas.

Cinco veces al día, puedes meter la mano en esta bolsa y sacar un puñado de abrojos (suficientes para cubrir una casilla de 5' por 5'). Además del coste de la activación, se necesita una acción estándar para llenar este espacio con estos objetos a mano.

Los abrojos creados no son mágicos y siguen todas las reglas de los normales (pág. 126 del *Mdj*).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund.*

Coste de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

BOLSA DE ESPINAS

Precio (nivel del objeto): 4.400 (9.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: rápida (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este saco de color verdoso está pegajoso de savia.

Una *bolsa de espinas* te permite producir varios tipos de efectos mágicos vegetales con propósitos tanto defensivos como ofensivos. Una bolsa tiene 5 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cuando metes la mano dentro de la bolsa te permite sacar una espina que tiene uno de los siguientes efectos (todos ellos como los conjuros de mismo nombre, pero con una duración de 9 asaltos):

1 carga: enmarañar.
3 cargas: brotar de espinas.
5 cargas: muro de espinas.

Para usar una espina después de sacarla de la bolsa, la dejas caer en tu espacio o en cualquier casilla adyacente (una acción gratuita). Transcurrido 1 asalto, produce el efecto deseado. Si no la dejas caer en 1 asalto o menos después de sacarla, desaparece sin tener efecto alguno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *brotar de espinas, enmarañar, muro de espinas.*

Coste de creación: 2.200 po, 176 PX, 5 días.

BOLSA DE LLAMAS

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Esta bolsa de arpillera de color rojo parece caliente al tacto.

Una *bolsa de llamas* contiene una diminuta ascua de puro fuego elemental. Este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cuando metes la mano dentro de este te permite sacar fuego para crear un efecto concreto.

1 carga: arde fuego en tus manos, como por el conjuro *flamear*, con una duración de 1 minuto. Tu ataque de toque cuerpo a cuerpo inflige 1d6+5 puntos de daño por fuego, o puedes arrojar las llamas hasta 120' como un ataque de toque a distancia que inflige el mismo daño (y da término a la duración).

2 cargas: puedes arrojar llamas hasta 30' de distancia, después de lo cual se transforma en un elemental de fuego Pequeño. Este se halla bajo tu control (como si lo hubieses llamado con *convocar aliado natural* II) y permanece contigo durante 5 asaltos.

3 cargas: pequeñas lenguas de fuego te suben por el brazo y cubren tu cuerpo. Esta envoltura te proporciona inmunidad al fuego durante 1 hora o hasta que niega 60 puntos de daño por fuego. Como una acción estándar, puedes tocar a una criatura adyacente para conferirle la inmunidad otorgada por este efecto que aún te queda (y tú la pierdes)

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural* II, *flamear, protección contra la energía.*

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

BOLSA DE PEÑASCOS

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Esta desgastada bolsa de ante contiene unos cuantos guijarros normales y corrientes.

Esta bolsa crea diminutos guijarros que golpean con la fuerza de un proyectil de catapulta cuando se lanzan. Cada uno de ellos tiene un incremento de distancia de 50'. Se te considera diestro con las piedras y debes realizar un ataque a distancia con éxito para impactar con una de ellas. Cuando finalizan su recorrido, los guijarros desaparecen. Para activar uno de estos objetos se necesita una acción estándar que incluye tanto sacar como arrojar una piedra.

Todas las *bolsas de peñascos* tienen 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cuando sacas un guijarro de su interior determina el daño que este inflige cuando se arroja.

1 carga: inflige 2d6 pd contundente.

2 cargas: inflige 3d6 pd contundente.

3 cargas: inflige 4d6 pd contundente.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *encoger objeto.*

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

BOLSA DE SEMILLAS DE EHLONNA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: estándar (manipulación y arrojado); ver texto
Peso: 4 lb.

Esta bolsa de piel marrón se ata mediante una correa de cuero pasada por una gran hebilla de latón.

Cuando se abre por primera vez, esta bolsa contiene tres bellotas de aspecto normal y corriente. Si eres neutral bueno, legal bueno, caótico bueno o neutral, estas funcionan como *buenas bayas*. Cada mañana, la bolsa vuelve a contener tres bellotas, sin importar cuántas quedaran en su interior antes.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes hacer que uno de los siguientes efectos (a tu elección) ocurra cuando sacas una de las bellotas del interior de la bolsa. Estas pueden lanzarse hasta una distancia de 100'.



Bolsa de semillas de Ehlonna

Un ent brotará de la bellota en cualquier lugar donde quepa físicamente. Por lo demás, este efecto funciona como el conjuro *bastón cambiante*, con una duración de 1 hora.

Un *muro de espinas* (como el sortilegio) surge del punto en el suelo en el que cae la bellota.

La bellota funciona como arma de dispersión que inflige 11d6 puntos de daño cuando impacta. Por lo demás, este efecto es como el conjuro *semillas de fuego*, excepto que el daño no se divide entre varias bellotas.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Ehlonna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conocimiento: las leyendas cuentan que Ehlonna creó la primera de estas bolsas y la usó para sembrar los grandes bosques del mundo con robles y ents. Desde entonces, ocasionalmente, ha dado una de estas a un miembro favorito de su clero en reconocimiento a un servicio prestado (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *bastón cambiante, buenas bayas, semillas de fuego.*

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

BOLSA DE SUPERVIVENCIA

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 5 lb.

Esta bolsa parece que ha sido utilizada con muy poca delicadeza, pues está hecha jirones y manchada de usarse en la espesura.

Cinco veces al día, puede meter la mano dentro de una *bolsa de supervivencia* y coger uno de entre los siguientes objetos a tu elección. Puedes sacar el mismo cinco veces el mismo día, cinco distintos o cualquier combinación de hasta cinco objetos.

Cada objeto tiene una duración de 8 horas o lo que se indica a continuación, lo que termina antes.

Raciones de viaje para una criatura Mediana durante un día.

Dos galones de agua contenida dentro de un odre. Este desaparece si se lo vacía por completo.

Una tienda y dos sacos de dormir para criaturas de tamaño Mediano.

Un rollo de cuerda de cáñamo de 50'.

Una pala.

Ilustración de W. England

Una fogata (de unos 2' cuadrados). Puede dejarse que el fuego arda, o dividirse para sacar de él ocho antorchas encendidas. Cada antorcha tiene una duración de 1 hora y reduce el tiempo de la hoguera en 1 hora. Si el fuego se apaga, el período restante finaliza.

Un arco corto compuesto (bonificador máximo de Fuerza de +1) y un carcaj con 20 flechas. El primero desaparecerá 1 hora después de que se haya sacado la última flecha del segundo.

Una mula con bocado, brida, silla de montar y alforjas (considérala una criatura convocada, excepto que no luchará para ti).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *creación mayor.*

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

BREBAJE DE DOMINIO

Precio (nivel del objeto): 3.300 po (8.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: ninguna
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este líquido de tonalidad como de piedras preciosas viene en un pequeño vial transparente con iconografía religiosa inscrita.

Un *brebaje de dominio* es la esencia destilada de un dominio de clérigo. Superar con éxito una prueba de Saber (religión) (CD 15) identifica el dominio concreto al cual está asociado un brebaje a partir de las marcas en el contenedor.

Al beber uno de estos, obtienes acceso a su dominio durante 24 horas, por lo que puedes utilizar su poder concedido, y si normalmente preparas conjuros de dominio, puedes añadir los de este a tu elección hasta el término del efecto. Si bebes un segundo *brebaje de dominio* antes de utilizar el primero, el efecto del anterior se pierde.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, acceso al dominio asociado.

Coste de creación: 1.650 po, 132 PX, 4 días.

BRIDA DE BATALLA

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: rostro; ver texto
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: –
Peso: 1 lb.



Brebaje de dominio

A lo largo de estas riendas de cuero hay dibujos de caballos cargando en estampida.

Una *brida de batalla* ocupa el espacio corporal del rostro de una montura.

Mientras vas montado sobre una criatura que lleva este objeto, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a la pruebas de Montar y los beneficios de la dote Combatir desde una montura. Si ya la tienes, en vez de ello ganas los de Ataque al galope.

Prerrequisitos: Ataque al galope, Combatir desde una montura, Fabricar objeto maravilloso, *calmar animales.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

CAJA DE RACIONES DE CAMPAÑA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta caja de madera de buena factura tiene tallas de runas que denotan abundancia.

Cuando se activa, una *caja de raciones de campaña* produce alimento (comida y agua) suficiente para sustentar a 15 humanos o cinco caballos durante un día entero.

Una *caja de raciones de campaña* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y agua.*

Coste de creación: 1.000 po, 40 PX, 2 días.

CARILLÓN DE AGONÍA ARMÓNICA

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Este carillón de plata que vibra constantemente lleva inscritas extrañas e inauditas notas musicales.

Un *carillón de agonía armónica* te permite canalizar el poder de la música a través de tu cuerpo para infligir daño a tus enemigos. Cuando actives este objeto, deberás gastar un uso diario de tu aptitud de música de bardo y elegir como objetivo a una criatura que se encuentre a 30' o menos de ti. El carillón infligirá daño sónico igual a 3d6 + tu modificador de Carisma (TS de Fortaleza [CD 16] mitad).

Si también llevas un objeto mágico que confiere un bonificador de mejora a tu puntuación de Constitución, puedes añadir este al daño que inflige el carillón.

Un *carillón de agonía armónica* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido.*

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

CARRETE DE CUERDA INTERMINABLE

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este carrete de cuerda de seda viene con una lazada incluida, para así poder colgarlo de manera apropiada en el cinto de su portador.

Un *carrete de cuerda interminable* contiene una cantidad ilimitada de cuerda de seda de la mejor calidad.

Para utilizar uno de estos objetos, desenrollas tanta cuerda como deseas, hasta como máximo 500' de una vez. Cuando hayas acabado de utilizarla, simplemente podrás enrollarla de nuevo en éste (para desenrollar o enrollar se necesita 1 acción de asalto completo por cada 50' de cuerda).

La cuerda no puede separarse completamente del carrete, aunque puede cortarse

Ilustración de W. England

o romperse como una de seda normal. Cualquier porción de cuerda cortada del carrete desaparece al instante, pero éste la repone de inmediato.

La cuerda de un *carrete de cuerda interminable* puede empalmarse o anudarse a otra (incluyendo una de un segundo *carrete de cuerda interminable*), pero no podrá enrollarse de nuevo en este mientras continúe atada de esta manera.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

CETRO CONDUCTOR

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Cada extremo de este esbelto cetro de ébano tiene engarzado un cristal transparente dentado. Energía salvaje parece destellar en las profundidades de estas piedras, y observar una de ellas con intensidad revela minúsculas llamaradas de fuego, diminutas chispas de electricidad y otros destellos de energía contenida.

Un *cetro conductor* altera la manera fundamental en la que interactúan las energías mágicas. Cuando activas uno de estos objetos y especificas un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido), tu RE ya existente aumenta en 20. Esta protección también se extiende a todas las criaturas que están adyacentes a ti (aunque el valor se basa en la RE de esas en vez de en la tuya) y tiene una duración de 1 asalto. El cetro no tiene ningún efecto sobre los seres que son inmunes al tipo de energía elegido o que no tienen ninguna resistencia a ella en absoluto.

Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *campo antimagia*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

CETRO DE DESLIZAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

En ambos extremos de este cetro de hierro hay pequeños imanes engarzados.

Cuando lo activas, este cetro puede, o bien alejar, o atraer a la criatura elegida 5'. El objetivo debe hallarse a 30' o menos de ti y debe terminar su desplazamiento en una casilla desocupada. Este movimiento no provoca ataques de oportunidad. Una criatura reticente obtiene un TS de Voluntad (CD 11) para negar el efecto.

Un *cetro de deslizamiento* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *deslizamiento* (CdC).

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

CETRO DE ESCARCHA

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 5 lb.

Este cetro de 2' de longitud de cristal de color azul hielo y duro como el acero está reforzado con bandas de hierro.

Un *cetro de escarcha* emite un rayo de frío que puede crear una serie de efectos.

Tres veces al día, puedes disparar una línea de frío de 30' desde este objeto. Esta inflige 2d6 puntos de daño por frío a todas las criaturas en el área (TS de Reflejos [CD 14] mitad). Los fuegos naturales dentro del área de la línea se apagan de forma automática, y el agua que quede en el interior de esta se congelará hasta una profundidad de 1', lo suficiente para que una criatura Grande camine por encima sin correr peligro alguno. El hielo se funde de forma normal.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *rayo de escarcha*.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

CETRO DE FUERZA

Precio (nivel del objeto): 60.000 po (18.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: ver texto
Peso: 1 lb.

Este cetro de hierro negro tiene 18" de longitud y media pulgada de ancho, y bordonea con poder contenido.

Un *cetro de fuerza* puede utilizarse cinco veces al día. Cada vez que activas este objeto, puedes optar por crear uno de los siguientes efectos.

Hoja de fuerza: al pronunciar una orden, una resplandeciente hoja de fuerza de 3' de largo surge del cetro. Esta "hoja" puede utilizarse como una *espada larga +1 radiante* y tiene una duración de 10 asaltos. Activar este poder es una acción rápida (orden).

Explosión de fuerza: al pronunciar una orden, un rayo de fuerza se proyecta desde el cetro hasta una distancia máxima de 100'. Este ataque de toque a distancia inflige 10d6 puntos de daño. Activar este poder es una acción estándar (orden).

Muro de fuerza: Este efecto funciona como el conjuro de mismo nombre. Activar este poder es una acción estándar (orden).

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *espada de Mordenkainen, muro de fuerza, proyectil mágico*.

Coste de creación: 30.000 po, 2.400 PX, 60 días.



Cetro conductor — *Devorador de carne* — *Cetro de tormento* — *Cetro de escarcha* — *Colector de magia* — *Cetro de fuerza*

Ilustración de W. England

CETRO DE GLOBOS VISCOSOS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Un fluido ambarino rezuma de este cetro de caoba extrañamente goteante. Su superficie está tallada con bultos semejantes a tumores y quistes supurantes.

Un *cetro de globos viscosos* dispara una esfera de material pegajoso que actúa como una bolsa de maraña. Este objeto puede disparar un globo hasta 100' de distancia, y este proyectil actúa como un arma de dispersión.

Un cetro de globos viscosos puede utilizarse tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *enmarañar.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.



CETRO DE IMPACTO CERTERO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) adivinación
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Un cristal de color azul claro adorna ambos extremos de este cetro plateado.

Cuando actives un *cetro de impacto certero*, todos los aliados adyacentes a ti obtendrán un bonificador introspectivo de +5 a su siguiente tirada de ataque, siempre y cuando esta se lleve a cabo antes del inicio de tu siguiente turno.

Un *cetro de impacto certero* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *impacto verdadero.*

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

CETRO DE HERIDAS GRAVES

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Cada pulgada de este largo cetro de color blanco puro está adornada con tallas abstractas. Las diminutas líneas de los símbolos grabados se retuercen y se enroscan unos con otros para formar un complejo dibujo en conjunto.

Cuando se activa, un *cetro de heridas graves* inflige 1d8+5 puntos de daño a todas las criaturas adyacentes a ti que tienen menos pg de su total normal.

Un *cetro de heridas graves* funciona cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *infligir heridas leves en grupo.*

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

CETRO DE HUIDA

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 2 lb.

En apariencia frágil, este cetro tiene la forma de una larga y estrecha escalera de mano.

Un *cetro de huida* te permite utilizar *apertura* y *salto* (como los conjuros) dos veces al día cada uno de ellos. Además, una vez al día puedes crear una custodia esférica de 5' de radio que repele el agua u otros líquidos no mágicos basados en esta (pero no criaturas), lo que te permite cruzar ríos poco profundos o entrar en masas de agua profundas y permanecer seco. El cetro genera aire puro dentro de este espacio, por lo que no hay posibilidades de que te asfixies. Este efecto tiene una duración de 10 minutos.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *apertura, controlar las aguas, salto.*

Coste de creación: 1.750 po, 70 PX, 4 días.



Cetro de impacto certero

CETRO DE LA ARAÑA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) nigromancia
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Un complejo relieve de telas de araña y diminutos arácnido cubre este cetro plateado. Su superficie es extrañamente pegajosa al tacto.

Un *cetro de la araña* tiene dos propiedades distintas que pueden activarse tres veces al día cada una de ellas.

Hilo de seda: el cetro produce un hilo de seda enmarañante como un ataque de toque a distancia (alcance de 100'). Un objetivo alcanzado por este queda enmarañado durante 1 minuto (un TS de Reflejos [CD 20] niega este efecto, pero la velocidad de la criatura sigue reducida a la mitad hasta el término de la duración del efecto). Trata esto como un ataque de red, excepto que el hilo tiene 15 pg y sufre doble daño por fuego.

Toque venenoso: puedes llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo con el cetro para transmitir un virulento veneno de contacto (TS de Fortaleza [CD 16], 1d6 Con/1d6 Con).

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *telaraña, veneno.*

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

Ilustraciones de W. England

CETRO DE MAESTRÍA DE MUERTOS VIVIENTES

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este cetro metálico está forjado para asemejarse a una pila de cráneos en miniatura.

Mientras sostengas un *cetro de maestría de muertos vivientes* podrás controlar el doble de DG de muertos vivientes de lo habitual. Por ejemplo, si normalmente pudieras controlar 12 DG de muertos vivientes, mientras sujetaras el cetro, podrías controlar 24 DG de estas criaturas.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *profanar.*
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

CETRO DE PERDICIÓN DE DRAGONES

Precio (nivel del objeto): 18.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: ninguna
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Escamas de dragones cromáticos y metálicos talladas descienden como hojas a lo largo de este regio cetro.

Un *cetro de perdición de dragones* ayuda a los lanzadores de conjuros a derrotar a esas criaturas. Cuando sostienes este objeto, obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de NL realizadas para superar la RC de los dragones. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, cuando actives un *cetro de perdición de dragones*, el siguiente conjuro de 6.º nivel o inferior que lances antes del final de tu turno infligirá un 50% de daño adicional a cualquier criatura con el tipo dragón. Los sortilegios que no infligen daño no resultan afectados. Esta propiedad puede activarse tres veces al día, pero no en asaltos consecutivos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Potenciar conjuro.
Coste de creación: 9.000 po, 720 PX, 18 días.

CETRO DE RESTABLECIMIENTO CORPORAL

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden y manipulación)
Peso: 4 lb.



Cetro de reversión

Dibujos relacionados con el alba están trabajados en el cuero que recubre este cetro.

Un *cetro de restablecimiento corporal* te permite curar el daño de característica física que hayáis sufrido tú u otra criatura. Para utilizar este objeto, debes empuñarlo mientras tocas al objetivo a ser afectado (o simplemente sostenerlo, si lo utilizas contigo mismo). El orbe tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cura daño a una o más puntuaciones de características físicas.

1 carga: cura 4 puntos de daño de Fue, Des o Con (a tu elección), o 2 a esas tres puntuaciones de característica.

2 cargas: cura 6 puntos de daño de Fue, Des o Con (a tu elección), o 3 a esas tres puntuaciones de característica.

3 cargas: cura 8 puntos de daño de Fue, Des o Con (a tu elección), o 4 a esas tres puntuaciones de característica.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *restablecimiento menor.*
Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

CETRO DE REVERSIÓN [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: estándar (orden) y –
Peso: 5 lb.

Este cetro de acero parece un trozo de cadena gruesa, pero los eslabones están fijos, evitando que se pueda doblar ni siquiera ligeramente.

Aunque fueron creados para lanzadores de conjuros arcanos que solían tomar parte en frecuentes duelos mágicos, estos objetos también son una gran ayuda para los que combaten contra esta clase de personajes. Cuando empuñes un *cetro de reversión*, podrás ordenarle que devuelva automáticamente los siguientes tres niveles de sortilegios que te tengan como objetivo, como si estuvieras bajo los efectos de una versión menor de *retorno de conjuros*, siempre y cuando seas neutral, neutral bueno, caótico neutral o legal neutral. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Al devolver un conjuro, el cetro cambia de color, dependiendo de la escuela del sortilegio retornado, tal y como se indica en la siguiente tabla.

Escuela	Color
Abjuración	Azul
Adivinación	Añil
Conjuración	Amarillo
Encantamiento	Verde
Evocación	Rojo
Ilusión	Violeta
Nigromancia	Negro
Transmutación	Naranja

Poder de reliquia: de haber entablado la conexión divina apropiada, un *cetro de reversión*, en vez de lo anteriormente descrito, reflejará automáticamente los siguientes nueve niveles de conjuros que lancen contra ti cuando se active. También te proporcionará la dote Contraconjuro mejorado de forma continua.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Boccob y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 8.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 15 DG.

Conocimiento: estos cetros fueron originariamente creados por un grupo de magos de élite con inclinación hacia los duelos mágicos. En los siglos transcurridos desde entonces, han llegado tanto a las manos de cazadores de magos como a las de duelistas mágicos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar cetro, Santificar reliquia, *retorno de conjuros.*
Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

CETRO DE SILENCIO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 2 lb.

Este cetro de 4' de longitud y metal negro tiene grabada la garra de un gato en un extremo redondeado.

Ilustración de W. England

Mientras sostengas este cetro, obtendrás un bonificador de +4 a los TS contra los efectos que tengan el descriptor sónico o que inflijan daño de este mismo tipo.

Una vez al día, podrás rodearte de un campo de silencio, que funcionará como un conjuro *silencio* excepto que te afectará únicamente a ti y que podrás deshacerlo como una acción gratuita (mental) en tu turno.

El cetro también puede crear un efecto de *alarido* una vez al día, aunque este poder no podrá utilizarse mientras el de *silencio* esté activo.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *alarido*, *silencio*, *resistencia*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

CETRO DE TORMENTO

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Este cetro de metal ligeramente retorcido es negro como la pez.

Cuando se activa, un *cetro de tormento* rocía un cono de ácido de hasta 30', y todo aquel que está en el área sufre 9d6 puntos de daño por ácido (TS de Reflejos [CD 17] mitad).

Un *cetro de tormento* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *flecha ácida de Melf*.

Coste de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días.

CETRO DE TORPEZA

Precio (nivel del objeto): 2.300 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Un surco en espiral recorre la longitud de este cetro de madera gris lacada de 3' de largo.

Un *cetro de torpeza* infunde ineptitud repentina en una criatura cercana. Cuando actives este objeto, una víctima a la que elijas y se halle a 30' o menos deberá dejar caer inmediatamente todos los objetos que sostenga (sin esperar a que sea su turno). Superar con éxito un TS de Voluntad (CD 15) negará el efecto. Esta es una aptitud enajenadora y de encantamiento (compulsión).

Un *cetro de torpeza* funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *orden imperiosa*.

Coste de creación: 1.150 po, 92 PX, 3 días.

CETRO DE TRANSPOSICIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Pequeños rayos relampagueantes saltan de un extremo al otro de este cetro de cobre grabado.

Cuando activas un *cetro de transposición*, puedes intercambiar tu posición con la de otra criatura que se encuentra a 30' o menos. Una víctima no voluntaria obtiene un TS de Voluntad (CD 13) para negar su efecto.

Un *cetro de transposición* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *transposición funesta* (CdC).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

CETRO DEL INFRAMUNDO

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este sencillo bastón de acero tiene varios glifos grabados a lo largo de su superficie, que prometen poder sobre los muertos vivientes.

Si tienes la capacidad de expulsar o reprender muertos vivientes, sostener un *cetro del inframundo* te permite hacer esto como si tu nivel en la clase relevante fuera superior en tres al real.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, expulsar o reprender muertos vivientes.

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

CETROS METAMÁGICOS

Los cetros metamágicos contienen la esencia de una dote metamágica pero no cambian el espacio de conjuro del sortilegio que alteran. Todos los cetros descritos aquí funcionan del mismo modo que los descritos en la página 237 de la *Guía del Dungeon Master*.

Cetros metamágicos mayores y menores: los cetros metamágicos normales pueden usarse con conjuros de 6.º nivel o inferior, y los menores con sortilegios de hasta 3.er nivel, en tanto que los mayores pueden usarse con conjuros de 9.º nivel o inferior.

Cetro metamágico (alcance)

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º) (menor); 32.500 (16.º) (normal); 73.000 (19.º) (mayor)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este grueso cetro de hierro tiene un mango envuelto en cuero desgastado y un pequeño icono dorado de una mano extendida en su extremo.

Cada día, puedes lanzar hasta tres sortilegios con sus alcances modificados como si estuvieran afectados por la dote Conjuro con alcance.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, Conjuro con alcance (DC).

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días (menor); 16.250 po, 1.300 PX, 33 días (normal); 36.500 po, 2.920 PX, 73 días (mayor)

Cetro metamágico (encadenamiento)

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º) (menor); 54.000 po (18.º) (normal); 121.500 po (22.º) (mayor)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) sin escuela
Activación: –
Peso: 3 lb.

Fuertes eslabones de cadena de metal fundidos juntos dan forma al mango de este sólido cetro, que está coronado por un rubí.

Cada día, puedes lanzar hasta tres sortilegios encadenados como si estuvieran afectados por la dote Conjuros encadenados.


Cetro metamágico (alcance)


Cetro metamágico (escultura)


Cetro metamágico (sustitución)


Cetro metamágico (encadenamiento)

Ilustración de D. Martin

Prerrequisitos: Fabricar cetro, Conjuros encadenados (ArC).

Coste de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días (menor); 27.000 po, 2.160 PX, 54 días (normal); 60.750 po, 4.860 PX, 122 días (mayor).

Cetro metamágico (escultura)

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º) (menor); 11.000 po (13.º) (normal); 24.500 po (15.º) (mayor)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) sin escuela
Activación: –
Peso: 3 lb.

El mango de este elegante cetro está esculpido en un metal plateado formando gráciles curvas. En su extremo, resplandece un zafiro tallado.

Cada día, puedes lanzar hasta tres sortilegios con sus áreas modificadas como si estuvieran afectados por la dote Esculpir conjuros.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, Esculpir conjuros (ArC).

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días (menor); 5.500 po, 440 PX, 11 días (normal); 12.250 po, 980 PX, 25 días (mayor).

Cetro metamágico (sustitución)

Precio (nivel del objeto): 2.700 po (7.º) (menor); 10.500 po (13.º) (normal); 24.300 po (15.º) (mayor)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) sin escuela
Activación: –
Peso: 3 lb.

Este cetro de cristal de frágil apariencia está repleto de energía elemental: llamas parpadeantes, electricidad crepitante, agitado ácido verde o un reborde escarchado, dependiendo de su tipo.

Existen cuatro tipos distintos de *cetro de sustitución*, cada uno vinculado a un tipo de energía diferente (ácido, electricidad, frío o fuego). Tres veces al día, puedes lanzar un solo sortilegio como si estuviera afectado por la dote de Sustitución de energía apropiada.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, Sustitución de energía (ArC) del tipo apropiado.

Coste de creación: 1.350 po, 108 PX, 3 días (menor); 5.250 po, 420 PX, 11 días (normal); 12.150 po, 972 PX, 25 días (mayor).

CÍTARA MAC-FUIRMIDH

Precio (nivel del objeto): 2.100 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración, encantamiento
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta cítara con forma de pera está fabricada en madera de palo de rosa y decorada con taraceas de madreperla siguiendo dibujos abstractos en surcos.

Esta cítara de gran calidad concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 4 rangos en esta misma habilidad, también puedes ordenarle que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*armadura de mago, curar heridas leves o dormir*), cada uno de ellos una vez al día.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruzh*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago, curar heridas leves, dormir*, bardo.

Coste de creación: 1.000 po (más 100 po por una cítara de gran calidad), 80 PX, 2 días.



Cornucopia de los necesitados

COLECTOR DE MAGIA

Precio (nivel del objeto): 25.000 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) abjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Este corto cetro de color granate tiene dibujos de espirales que recorren toda su longitud y una escultura semejante a una garra abierta rematando ambos extremos.

Un *colector de magia* absorbe la energía mágica de los efectos de conjuros activos, quitándoles el poder y volviéndolos inoperantes de la misma manera que haría un *disipar magia*. Toda criatura adyacente a ti cuando actives este objeto quedará afectada como si fuera el objetivo de un sortilegio *disipar magia mayor* apuntado. Este cetro funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar cetro, *disipar magia mayor*.

Coste de creación: 12.500 po, 1.000 PX, 25 días.

CORDÓN HELADO DEL NORTE

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Varios trozos aserrados de hielo están adheridos por congelación a este cordón blanco. Los cristales de hielo siguen fríos y no muestran signos de derretirse.

Puedes despegar y arrojar los cristales de hielo de este cordón como una acción estándar, hasta una distancia de 80'. Cuando alcanza el final de su trayectoria, explota para crear una *tormenta de hielo* o una *tormenta de aguanieve* (como los conjuros) centrada en su punto final.

Arrojar dos de los cristales opacos crea el efecto de *tormenta de aguanieve*, mientras que lanzar cuatro de los transparentes crea la *tormenta de hielo*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *tormenta de hielo, tormenta de aguanieve*.

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

CORNUCOPIA DE LOS NECESITADOS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración
Activación: estándar (orden) y estándar (manipulación)
Peso: 8 lb.

Esta cesta cónica está tejida con la corteza de varios árboles de hoja caduca. Unido a ella mediante una parra seca hay un medallón de arcilla con el símbolo sagrado de Yondalla.

Las *cornucopias de los necesitados* fueron creadas para proporcionar ayuda en sus viajes a los seguidores más intrépidos de Yondalla.

Ilustración de R. Spencer

Cornucopia de los necesitados

d%	Fruto	Efecto
1-15	Manzana	Te curas (como por el conjuro *sanar*)
16-30	Racimo de uvas	Si se divide en doce porciones, cada una de ellas actúa como un conjuro *festín de los héroes* para el que la come (funciona únicamente con personajes LB, NB o LN)
31-45	Mandarina	Esta fruta produce un efecto de *romper encantamiento* sobre ti
46-60	Fresa	Obtienes RC 25 durante 5 asaltos
61-74	Cereza	Obtienes los beneficios de un sortilegio *custodia contra la muerte* durante 12 minutos
75-89	Melocotón	Obtienes los beneficios de un conjuro *poder divino* durante 10 asaltos
90-100	Limón	Obtienes los beneficios de un sortilegio *neutralizar veneno* (solamente para ti) durante 2 horas

Mientras poseas este objeto, podrás sacar de este una pieza de fruta cada mañana (haz una tirada de d% para determinar el tipo de fruta obtenido), siempre y cuando seas legal bueno, neutral bueno o legal neutral. Cuando uno de estos personajes la come (una acción estándar), esta fruta tiene un efecto basado en su tipo, tal y como se indica en la tabla.

Toda la fruta desaparece transcurridas 24 horas si no se consume. A la mañana siguiente, la cornucopia vuelve a ofrecer otra pieza de fruta.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, una *cornucopia de los necesitados* contiene 1d4+1 piezas de fruta cada mañana (tira un d% y consulta la tabla para cada una de ellas) en vez de solamente una. De igual manera, el objeto sigue ofreciendo 1d4+1 piezas a la mañana siguiente, sin importar de cuántas se sacaron o comieron el día anterior.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Yondalla y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: Yondalla tejió ella misma estas cestas cónicas, y luego se las dio a sus sumos sacerdotes preferidos para que las distribuyeran entre los seguidores que más las necesitaban (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *custodia contra la muerte, festín de los héroes, neutralizar veneno, poder divino, resistencia a conjuros, romper encantamiento, sanar.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

CRISTAL COGNOSCITIVO

Precio (nivel del objeto): ver texto
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: ver la tabla
Aura: ninguna
Activación: gratuita (mental)
Peso: 1 lb.

Alambre de plata rodea y sujeta cuidadosamente un gran núcleo cristalino y varios cristales más pequeños dispuestos en un diseño geométrico. Las aguamarinas desprenden un tenue resplandor.

Los *cristales cognoscitivos* almacenan puntos de poder que el portador puede usar para manifestar un poder psiónico que conoce (en vez de gastar puntos de su propia reserva de poder). No puedes reaprovisionar tus puntos de poder personales mediante los almacenados por uno de estos cristales, como tampoco puedes extraerlos de más de una fuente para manifestar un mismo poder (aunque la segunda sea tu propia reserva).

Un *cristal cognoscitivo* puede almacenar únicamente tantos puntos como su máximo original, el cual se establece en el momento de su creación. Cuando los puntos de poder de uno de estos objetos se utilizan, el brillo del cristal se apaga. Sin embargo, el usuario puede recargarlo pagando puntos de poder en una proporción de 1 a 1 (como una acción estándar [mental]). Aunque hacer esto disminuye la reserva del usuario de ese día, esos puntos permanecerán disponibles en el cristal hasta que sean utilizados.

Antes de poder utilizar un *cristal cognoscitivo*, debes sostenerlo o tenerlo en tu persona durante al menos un periodo continuo de 10 minutos.



Ilustración de E. Widermann

Por regla general, uno de estos objetos tiene CA 7, 10 pg, una dureza de 8 y una CD para aplastarlo de 16.

Prerrequisitos: Fabricar cristal cognoscitivo (MPsiE).

Coste de creación: ver la tabla.

Cristales cognoscitivos

Capacidad máx. de puntos de poder	NL	Aura (CD)	Precio de mercado	Coste de creación
1	1.º	Débil (15)	1.000 po (4.º)	500 po, 40 PX, 1 día
3	3.º	Débil (16)	4.000 po (8.º)	2.000 po, 160 PX, 4 días
5	5.º	Débil (17)	9.000 po (12.º)	4.500 po, 360 PX, 9 días
7	7.º	Moderada (18)	16.000 po (14.º)	8.000 po, 640 PX, 16 días
9	9.º	Moderada (19)	25.000 po (15.º)	12.500 po, 1.000 PX, 25 días
11	11.º	Moderada (20)	36.000 po (17.º)	18.000 po, 1.440 PX, 36 días
13	13.º	Fuerte (21)	49.000 po (18.º)	24.500 po, 1.960 PX, 49 días
15	15.º	Fuerte (22)	64.000 po (18.º)	32.000 po, 2.560 PX, 64 días
17	17.º	Fuerte (23)	81.000 po (20.º)	40.500 po, 3.240 PX, 81 días

CRISTAL DE ESCUDRIÑAMIENTO

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) adivinación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Remolinos siempre cambiantes de una tonalidad roja oscura se retuercen en el interior de este cristal de color rosa y del tamaño de un puño.

Un personaje de cualquier clase puede lanzar *escudriñamiento* utilizando uno de estos objetos como foco.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudriñamiento.*

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

CUERDA DE ESCALADA SUPERIOR

Precio (nivel del objeto): 5.500 po (10.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Este grueso trozo de cuerda anudada está ligeramente pegajoso al tacto.

Este objeto funciona como una *cuerda de escalada* (pág. 255 de la GDM), excepto que además confiere un bonificador de circunstancia de +5 a las pruebas de Trepar realizadas para subir por ella.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *animar una cuerda.*

Coste de creación: 2.750 po, 220 PX, 6 días.

CUERDA DE PIEDRA

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 5 lb.

Este rollo de cuerda de seda de 50' de largo tiene un brillo plateado.

Esta cuerda de seda se vuelve tan dura como la piedra (dureza 8, 15 pg) cuando pronuncias una palabra de mando (pero puedes seguir trepando por ella de la forma habitual). Una segunda palabra de mando hace que revierta a su composición normal. La cuerda conserva su forma exacta cuando se endurece (lo que suma 5 a la CD de las pruebas de Escapismo realizadas para desligarse de ella). Si alguna vez se rompe en cualquiera de las dos formas, este objeto queda destruido.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transformar piedra.*

Coste de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

CUERDA DE TRIPAS DE TROLL

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 7 lb.

Un extremo de este montón de intestinos de olor acre ha sido atado con un intrincado nudo.

Una vez al día, puedes ordenar a esta cuerda de 50' que se alargue hasta 350' de longitud. Cualquier longitud superior a los 50' originales se pudre y desaparece transcurridas 12 horas. Si el nudo grande del extremo se desata o se corta alguna vez, la magia de la cuerda queda destruida.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *creación menor.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.



Ilustración de S. Ellis

CUERNO DE LA ABUNDANCIA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 2 lb.

Este cuerno corto y ligeramente curvado parece una cornucopia y tiene grabados de diversos alimentos.

Una vez al día, puedes soplar un *cuerno de la abundancia* para crear un *festín de los héroes*, como el conjuro, para 12 comensales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *festín de los héroes*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

DECANTADOR DE PIEL DIAMANTINA

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este jarro resplandeciente está forjado en platino al que se le ha dado la forma de escamas de dragón.

Cuando se inclina, un *decantador de piel diamantina* vierte un aceite plateado poco espeso con destellantes motas de luz. Uno de estos objetos puede verter hasta 3 dosis, que se renuevan cada día al amanecer. Verter 1 o más de estas sobre ti o una criatura adyacente os confiere RD.

1 dosis: RD 2/adamantina, que tiene una duración de 1 hora o hasta que ha evitado 20 puntos de daño.

2 dosis: RD 3/adamantina, que tiene una duración de 1 hora o hasta que ha evitado 30 puntos de daño.

3 dosis: RD 4/adamantina, que tiene una duración de 1 hora o hasta que ha evitado 40 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

DEVORADOR DE CARNE

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Este cetro marrón está coronado por un dispositivo que se asemeja a una boca llena de dientes.

Cuando activas un *devorador de carne*, convocas a una horda de terribles criaturas de energía verdosas hambrientas que parecen diminutos imps o quasits. Estas apariciones rodearán a una criatura viva que designes y que se encuentre a 30' o menos. La víctima deberá superar un TS de Fortaleza (CD 18) para no sufrir 3d6 puntos de daño por asalto durante los siguientes 4 asaltos.

Un *devorador de carne* funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo III*.

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

DISCO EXPLOSIVO

Precio (nivel del objeto): 900 po (4.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este disco negro azabache de 8" de diámetro tiene un bajorrelieve de una calavera humanoide rodeada de runas y sellos. Su otro lado es perfectamente liso.

Se puede preparar un *disco explosivo* para que estalle por proximidad o después de un tiempo determinado. De cualquiera de las dos maneras, explotará después de activarse, autodestruyéndose e infligiendo 5d6 puntos de daño por fuego a todas las criaturas y objetos que se encuentren en un radio de 10' (TS de Reflejos [CD 14] mitad).

En caso de que se haya dispuesto que estalle por proximidad, el *disco explosivo* deberá dejarse en alguna de las casillas del campo de batalla. La siguiente criatura de tamaño Pequeño o más grande que entre en dicha casilla (ya sea por vía terrestre o aérea hasta una altura de 5') lo hará explotar. Dicha criatura sufrirá un penalizador -2 a la salvación contra este.

El *disco explosivo* también puede prepararse para que estalle automáticamente 10 asaltos después de haber sido colocado.

Un personaje con encontrar trampas puede descubrir (Buscar [CD 28]) e inutilizar (Inutilizar mecanismo [CD 28]) uno de estos objetos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego*.

Coste de creación: 450 po, 36 PX, 1 día.

ELIXIR DE ANGUILA ELECTRICA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este vial contiene un líquido azul con destellantes motas amarillas que bailan en su interior.

Beber un *elixir de anguila* eléctrica vuelve tu piel plateada y te confiere un bonificador de mejora de +1 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0).

Además, una vez mientras el elixir siga teniendo efecto, podrás llevar a cabo un ataque de toque cuerpo a cuerpo que infligirá 1d8+1 puntos de daño por electricidad, obteniendo un bonificador de circunstancia de +3 a la tirada de ataque en el caso de que el objetivo lleve armadura metálica. Los efectos del elixir tienen una duración de 12 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*, *contacto electrizante*, Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día.

ELIXIR DE ESCARABAJO

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: asalto completo (manipulación)
Peso: –

El viscoso líquido en el interior de este vial tiene un color marrón aceitoso y huele un poco como a hojas húmedas.

Beber el *elixir de escarabajo* hace que tu piel se endurezca, se oscurezca y gane brillo, y que te broten pequeñas antenas de la frente. Obtienes visión en la oscuridad hasta 60' y un bonificador de mejora de +2 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0). Estos efectos tienen una duración de 12 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*, *visión en la oscuridad*, Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

ELIXIR DE PUERCOESPÍN

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

El líquido dentro de este vial tiene un color marrón oscuro, con hilos verticales blancos y de color canela.

Beber el *elixir de puercoespín* endurece tu piel, lo que te concede un bonificador de mejora

de +1 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0). Además, cientos de púas como agujas brotan de tu cuerpo. Estas te permiten infligir 1d6 puntos de daño perforante en un ataque de presa con éxito. Las púas brotan a través de armaduras ligeras o de pieles, pero otras más pesadas impiden su crecimiento. Los efectos de este elixir tienen una duración de 12 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*, Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Coste de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

ELIXIR DE PUÑOS FLAMÍGEROS

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

El viscoso líquido en el interior de esta botella tallada en cristal es de color rojo anaranjado y se agita como el corazón de un incendio.

Cuando bebes este elixir, tus manos empiezan a arder inmediatamente, lo que te permite infligir 1d6 puntos de daño adicional por fuego con todos tus ataques sin armas. Este fuego no te daña, y el efecto tiene una duración de 3 minutos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *manos ardientes*.

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día

ELIXIR DE RINOCERONTE

Precio (nivel del objeto): 1.600 po (5.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este vial contiene un líquido de color gris claro. Capas encrespadas de tonalidades más claras y más oscuras en su interior dan la impresión de arrugas y pliegues.

Beber el *elixir de rinoceronte* hace que tu piel se vuelva más gruesa y de color gris, lo que te concede un bonificador de mejora de +3 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0). Además, obtienes un bonificador de +1 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo. Los efectos de este elixir tienen una duración de 12 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alterar el propio aspecto*, Artesanía (alquimia) 5 rangos.

Coste de creación: 800 po, 64 PX, 2 días.



Este efecto de un elixir de puercoespín es dramático.

ELIXIR DE SANGRE ADAMANTINA

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este pesado vial parece estar lleno de sólido metal negro, pero cuando se pone vertical, la oscuridad fluye lentamente hacia abajo.

Un *elixir de sangre adamantina* causa una reacción que endurece tu piel. Obtienes 10 pg temporales, que tienen una duración máxima de 1 hora, y que no se apilarán con ningún otro efecto que otorgue pg temporales.

De llevar puesta una armadura adamantina cuando bebas este elixir, en vez de ello, obtendrás 20 pg temporales (aunque si te la quitaras antes de finalizar la duración, perderías 10 de esos de forma inmediata).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel pétrea*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

ESFERA ABERRANTE

Precio (nivel del objeto): 2.800 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: asalto completo (orden)
Peso: 1 lb.

La superficie de esta esfera parece destellar constantemente con palabras en tu idioma nativo, pero no puedes entender lo que significan.

Creada por alienistas (ArC) y otros sectarios que adoran a entidades aberrantes, una *esfera aberrante* permite a su portador convocar a criaturas de más allá del tiempo y el espacio al precio de una parte de su propia cordura. Uno de estos objetos tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas hace que la esfera se haga añicos al convocar a una clase concreta de aberración, que aparecerá en cualquier punto dentro de un radio de 30' de ti y te servirá (como un conjuro *convocar monstruo* I) durante 7 asaltos. Sin embargo, también sufrirás un penalizador a tus TS de Voluntad mientras la criatura esté presente.

1 carga: convocas a un ahogador; penalizador de -1 a los TS de Voluntad.

2 cargas: convocas a un gric; penalizador de -2 a los TS de Voluntad.

3 cargas: convocas a un carroñero reptante; -3 a los TS de Voluntad.

Al finalizar la duración (o cuando la criatura sea destruida), la esfera volverá a formarse en tu mano (o a tus pies, de estar ocupadas) y el penalizador anteriormente indicado desaparecerá.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo* IV.

Coste de creación: 1.400 po, 112 PX.

ESFERA DEL DESPERTAR

Precio (nivel del objeto): 1.800 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Esta esfera de cristal del tamaño de un puño es perfectamente transparente.

Una *esfera del despertar* te permite interrumpir el sueño de tus aliados de manera silenciosa, incluso de haber sido creado mediante magia. Cuando activas este objeto, todos los aliados que se encuentran dentro de una explosión de 60' de radio se despiertan de inmediato (tanto si el sueño era de origen mundano como mágico). Además, cualquier fatiga o agotamiento que os afecte a ti y a estos aliados desaparece al instante, y obtenéis inmunidad a estos dos estados y a los efectos de sueño

Ilustración de S. Prescott

durante 10 minutos después de la activación de la esfera.

Una *esfera del despertar* funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *romper encantamiento.*

Coste de creación: 900 po, 72 PX, 2 días.

ESFERA DEL MARTILLO

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Esta esfera mágica tiene 4" de diámetro y está fabricada en plata y cubierta de pequeños rubíes. Grabado en cuatro puntos de su superficie se encuentra el símbolo del yunque y el martillo del dios Moradin.

Una vez al día, cuando se sostiene en alto y se activa, esta esfera convoca un martillo gigante que actúa como un *arma espiritual* excepto en que inflige 3d6 puntos de daño con cada ataque con éxito. No tienes que concentrarte en el martillo o seguir manteniendo la esfera en alto mientras el arma ataca.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *arma espiritual, arma mágica mayor.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

ESFERA RESPLANDECIENTE

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: ver texto
Peso: 1 lb.

Este brillante globo de cristal amarillo parece caliente al tacto.

Estas esferas son las preciadas posesiones de sacerdotes que adoran a un dios del sol o la luz. Siempre que como mínimo le quede 1 carga (ver a continuación), una *esfera resplandeciente* emitirá iluminación intensa en un radio de 20' y luz tenue en otros 20' de forma continua. Este efecto no necesita ser activado.

Una *esfera resplandeciente* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas como una acción estándar (orden) crea un rayo de luz pura que alcanza hasta 60', para el que se necesita un ataque de toque a distancia.

1 carga: el rayo infligirá 4d6 puntos de daño a cualquier criatura muerta viviente a la que alcance.

2 cargas: el rayo infligirá 6d6 puntos de daño a cualquier criatura muerta viviente a la que alcance.



Esfera del martillo

3 cargas: el rayo infligirá 6d6 puntos de daño a cualquier criatura muerta viviente a la que alcance, así como 2d6 puntos de daño a todas las de ese tipo que se hallen a 10' del objetivo (sin salvación).

Mientras sostengas una esfera, podrás recargarla gastando un uso diario de tu aptitud de expulsar muertos vivientes o sacrificando un conjuro con el descriptor de luz. Esto es una acción de asalto completo (manipulación). Cada sortilegio o uso de expulsar muertos vivientes sacrificado añade 1 carga a la esfera, hasta su máximo de 3 cargas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luz del día, luz abrasadora,* expulsar muertos vivientes.

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

ESPEJO DE SALTO EN EL TIEMPO:

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Este espejo de mano de plata es sumamente liso al tacto, incluso resbaladizo.

Estandarte del ojo de la tormenta



Cuando se activa, un *espejo de salto en el tiempo* debe sostenerse de tal manera que obligue a una criatura a 30' o menos a verse reflejada en él. Esto funciona como un ataque de mirada, y cualquier criatura que no supere un TS de Voluntad (CD 14) saltará en el futuro 5 asaltos. A todos los efectos, la criatura desaparece en medio de un relar de energía plateada, para volver a aparecer al término de la duración en el mismo punto, con la misma orientación y en el mismo estado. Desde el punto de vista de la víctima, no ha pasado el tiempo. Cualquier efecto activo sobre esta vuelve a funcionar cuando aparece como si no hubiese transcurrido ningún tiempo. La criatura puede actuar de forma normal en su siguiente turno después de terminar el efecto.

Un *espejo de salto en el tiempo* funciona dos veces al día, y cada activación de este objeto puede afectar únicamente a una criatura. El portador es inmune a sus efectos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *puerta dimensional* o *salto en el tiempo* (MPsiE).

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

ESPEJO DE SUGESTIÓN

Precio (nivel del objeto): 3.600 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

La parte trasera y el mango de plomo deslustrado de este pequeño espejo de mano tienen grabados dibujos complejamente arremolinados.

Cuando se active, un *espejo de sugestión* deberá sostenerse de tal manera que obligue a una criatura a 30' o menos a verse reflejada en él. Esto funciona como un ataque de mirada, y cualquier criatura que no supere un TS de Voluntad (CD 14) será víctima de una *sugestión* realizada por el portador del espejo.

Uno de estos objetos funciona dos veces al día, y cada activación de este puede afectar únicamente a una criatura. El portador es inmune a sus efectos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sugestión* o *sugestión psiónica* (MPsiE).

Coste de creación: 1.800 po, 144 PX, 4 días.

ESTANDARTE DEL OJO DE LA TORMENTA

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: – (sostenido) u hombros
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) encantamiento
Activación: –
Peso: 2 lb. (12 lb. si se lleva en el armazón)

Ilustraciones de D. Martin y S. Ellis

Este estandarte es una bandera militar rectangular con una espiral blanca con dos extremos exteriores, como una estilizada vista aérea de un huracán, sobre un fondo verde oscuro. Sus movimientos ondeantes parecen más lentos de lo que deberían ser.

Un *estandarte del ojo de la tormenta* desplegado siempre ondea con más lentitud que las demás banderas cercanas, y no parece que el viento o los movimientos de su portador lo afecten.

Mientras lo sujetes en alto, el estandarte suprimirá (pero no disipará) los efectos de miedo sobre todas las criaturas que se encuentren a 20' o menos, de forma automática. También impedirá que ninguna criatura dentro de ese radio quede *confusa* o aturdida.

Como alternativa, puedes montar el estandarte en un armazón que se lleva a la espalda para dejar tus manos libres. Este tiene un precio de 5 po y pesa 10 lb. Mientras permanezca montado, el estandarte ocupará el espacio corporal de tus hombros.

Conocimiento: el dibujo en espirales en este estandarte era corriente entre unidades militares de élite durante la última gran guerra (Saber [historia] [CD 15]).

Estos objetos proporcionaban protección contra los trucos psicológicos empleados por criaturas como los azotamentes (Saber [historia] [CD 25]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *calmar emociones*.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

ESTUCHE DE ROLLOS DE PERGAMINOS INFINITOS

Precio (nivel del objeto): 2.800 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: movimiento (manipulación); ver texto
Peso: 3 lb.

Este alargado tubo de caoba tiene una hendidura que recorre toda su longitud. Un espiche de madera, rematado en cada extremo con oro, encaja en la hendidura, manteniéndolo en su sitio unos cierres enjoyados.

Un *estuche de rollos de pergaminos infinitos* puede contener hasta 50 rollos u otros pergaminos en su interior, que pueden colocarse o retirarse como en cualquier otro estuche normal. Cuando activas este objeto, no obstante, el rollo de pergamino deseado sale por la hendidura, desplegándose, preparado para que lo leas o lances el conjuro en él inscrito. Cuando haces esto último, obtienes un bonificador de capacidad de +4 a las pruebas de Concentración realizadas para lanzar sortilegios a la defensiva.

Si tienes un ataque base de +1 como mínimo, puedes recuperar un rollo de un *estuche de rollos de pergaminos infinitos* como parte de una acción de movimiento, similar a desenvainar un arma.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cofre secreto de Leomund*.

Coste de creación: 1.400 po, 112 PX, 3 días.

FARO ESCUDRIÑADOR

Precio (nivel del objeto): 750 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –; ver texto
Peso: –

Este objeto negro semiesférico del tamaño de un botón parece estar hecho de ébano o azabache.

De pasar 1 minuto sintonizándote con un *faro escudriñador*, podrás elegir que el próximo conjuro de *clariaudiencia/clarividencia* que lances esté centrado en este objeto, siempre y cuando te encuentres en un radio máximo de 1 milla. Una vez utilizado el poder, el faro permanecerá inactivo hasta que vuelvas a sintonizarte con él.



Ilustración de E. Deschamps

Objetos de artificiero: las gafas Cannith, el estuche de rollos de pergaminos infinitos y la mano adicional

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*.

Coste de creación: 375 po, 30 PX, 1 día.

FLAUTA DE LA JUERGA DESENFRENADA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) encantamiento
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

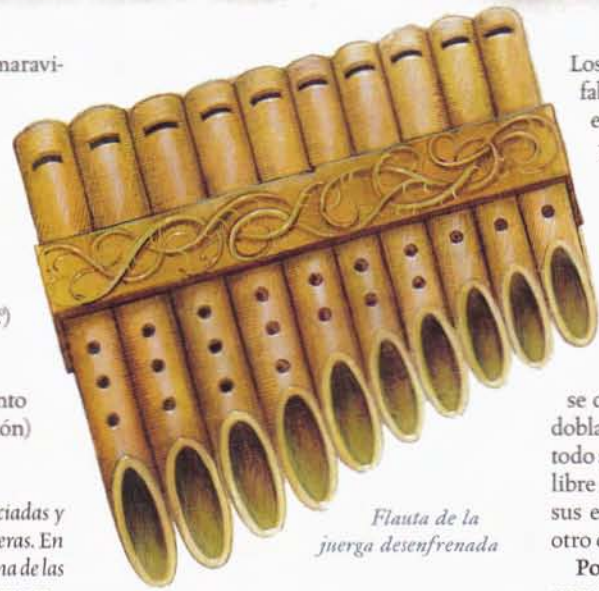
Esta zampoña está hecha con cañas vaciadas y sujetas juntas mediante fuertes enredaderas. En alguna parte sobre la superficie de cada una de las cañas está grabado el símbolo de Olidammara.

Cuando tocas esta flauta, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de viento) si eres caótico neutral, neutral, caótico bueno o caótico maligno.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes realizar una prueba de Interpretar (instrumentos de viento) (CD 25) cada asalto que tocas una *flauta de la juerga desenfrenada*. De tener éxito, cualquier criatura viva a menos de 30' de ti deberá superar un TS de Voluntad (CD 16) para no sufrir un efecto de *confusión*, con una excepción: si la tirada de dado obliga al sujeto a atacar a alguien, en vez de eso tendrá con él un gesto cariñoso (como abrazarle o darle un beso). Para todas las criaturas afectadas, el efecto no terminará mientras continúes tocando (una acción estándar cada asalto) y te encuentres a 30' o menos de ellas al final de tu turno. Si te interrumpen o no superas tu prueba de Interpretar, y después reanudas la melodía mediante otra con éxito, las criaturas en un radio de 30' pueden hacer nuevos intentos de salvarse. Los que consigan superar su TS serán inmunes a la *flauta de juerga desenfrenada* durante 24 horas.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Olidammara y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG. El poder de *confusión* de la flauta no afecta al usuario.

Conocimiento: esta flauta fue creada originariamente por una orden secreta de bardos/clérigos devotos de Olidammara. Durante los últimos siglos, los miembros de esta orden las han distribuido entre los seguidores de la deidad con inclinaciones musicales (Saber [religión] [CD 15]).



Flauta de la juerga desenfrenada

Los rumores cuentan que un sátiro llamado Elovan se encontró con una de estas flautas y la usó para cortejar a una hermosa princesa mientras estaba en una comida campestre con su corte. Desde entonces, los miembros de la familia real de esa nación han presentado ocasionalmente extrañas rarezas físicas, como piernas inusualmente peludas y cuernos vestigiales, así como una aptitud para la música poco común (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *confusión*.

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

FOSO ENVOLVENTE [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 3.600 po (8.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este cuadrado plano y negro parece un trozo de tela sedosa, doblado sobre sí mismo muchas veces. Fugaces imágenes de criaturas y objetos revolotean por la superficie del tejido.



Foso envolvente

Los kobolds se hallan entre los mejores fabricantes de trampas del mundo, pero esta de foso portátil supera incluso su pericia. Si eres legal maligno, legal neutral o neutral maligno, un *foso envolvente* funciona como *agujero portátil*, excepto que tiene 50' de profundidad.

El *foso envolvente* cubre una casilla de 10' cuando se abre del todo, pero la apertura puede ser como mínimo de 1' de diámetro si se coloca en el suelo mientras aún está doblado. Uno de estos objetos se abre del todo solamente si tiene suficiente espacio libre para ello; se detiene cuando uno de sus extremos choca contra una pared u otro obstáculo de tamaño similar.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes abrir o cerrar un *foso envolvente* con una palabra de mando desde cualquier punto a una distancia de 60' o menos de este.

Una táctica favorita de los kobolds es quedarse a la espera hasta que los enemigos se encuentran cerca de un *foso envolvente* oculto, y entonces pronunciar la palabra de mando para abrirlo. Cualquier criatura que repentinamente se encuentre con uno de estos bajo sus pies caerá dentro a menos que supere un TS de Reflejos (CD 22), lo que le permitirá moverse a una casilla segura adyacente, de haber alguna.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Kurtulmak y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: hace siglos, Kurtulmak dio a sus sumos sacerdotes media docena de ejemplares de estas trampas de foso portátiles para ayudarles a hacerse con nuevas tierras y riquezas (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *desplazamiento de plano*.

Coste de creación: 1.800 po, 144 PX, 4 días.

FRAGANCIA DE DORMIR

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Esta botella de cristal tallado está llena de un líquido plateado, y su tapón está hecho a partir de un solo trozo de cuarzo ahumado.

Transcurrido un asalto desde la aplicación de este elixir a tu piel, este crea una

Ilustración de B. Hagan

nube invisible de gas de 10' de radio que se mueve contigo y tiene una duración de 5 minutos. Tú eres inmune a los efectos de la nube, pero cualquier otra criatura expuesta que tenga 10 DG o menos deberá superar un TS de Fortaleza (CD 14) para no quedarse dormida. Además, un asalto más tarde, las criaturas expuestas (tanto si ya lo estuvieran como si no) deberán realizar un segundo TS de Fortaleza (CD 14) o se quedarán dormidas durante 1 hora. Aquellas que tienen más de 10 DG son inmunes al efecto.

Si abres la botella pero no te aplicas el líquido inmediatamente, la nube de gas se expande únicamente en un radio de 5', centrado en la botella abierta o el lugar donde ha caído el líquido. Esta nube tiene una duración de 1 minuto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sueño profundo*, Artesanía (alquimia) 4 rangos.

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

FRAGANCIA DE MUERTE COAGULADA

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Esta elegante botella de cristal con tapón contiene un fluido oscuro y viscoso.

Transcurrido un asalto desde la aplicación de este elixir a tu piel, éste crea una nube invisible de gas venenoso de 10' de radio que se mueve contigo y tiene una duración de 1 minuto. Tú eres inmune a los efectos de la nube, pero cualquier otra criatura expuesta que tenga 3 DG o menos morirá (sin TS) de inmediato. Las que tengan de 4 a 6 DG y queden expuestas deberán superar un TS de Fortaleza (CD 17) en cada asalto de exposición al efecto para evitar morir. Las de 7 DG o más sufrirán 1d4 puntos de daño de Constitución (TS de Fortaleza [CD 17] mitad) por asalto de exposición.

Si abres la botella pero no te aplicas el líquido inmediatamente, la nube de gas venenoso se expande únicamente en un radio de 5', centrado en la botella abierta o el lugar donde ha caído el líquido. Esta nube también tiene una duración de 1 minuto.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *nube aniquiladora*, Artesanía (alquimia) 4 rangos.

Coste de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

FRAGMENTO DE HABILIDAD

Precio (nivel del objeto): 50 po (1/2) (normal); 300 po (2.º) (mayor)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este diminuto fragmento de cristal de desecho reluce con una minúscula pizca de poder.

Cuando se sostiene, un *fragmento de habilidad* te susurra telepáticamente su palabra de mando en tu mente. Cuando lo actives, obtendrás un bonificador de capacidad a la próxima prueba que realices con una habilidad concreta, elegida durante la creación del objeto. La prueba deberá iniciarse antes del final de tu turno y tendrá que finalizar en 10 minutos o menos. Un *fragmento de habilidad* se desintegrará cuando haya sido usado.

Normal: bonif. de capacidad de +2.
Mayor: bonif. de capacidad de +5.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, habilidad especificada 2 rangos (menor) o 5 rangos (mayor).

Coste de creación: 25 po, 1 PX, 1 día (menor); 150 po, 6 PX, 1 día (mayor).

FRAGMENTO DEL SOL [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) evocación
Activación: – o estándar (orden)
Peso: 1 lb.



Fragmento del sol

Este reluciente símbolo sagrado de Pelor está hecho de hierro martillado y lleva incrustados pequeños diamantes.

Un *fragmento del sol* se menciona en numerosos textos religiosos como "el don de Pelor, que yo transporto hasta la oscuridad: un sol que nunca se pone". Cuando sostengas este objeto, este emitirá de forma continua una cálida luz equivalente a la de un conjuro *luz del día* intensificado hasta 5.º nivel, siempre que seas neutral bueno, legal bueno, caótico bueno o neutral. El símbolo debe cubrirse por completo para apagar la luz.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes ordenar a un *fragmento del sol* que dispare simultáneamente dos conjuros *luz abrasadora*, aunque cada uno de ellos debe apuntar hacia objetivos distintos. Los rayos infligen cada uno 10d6 puntos de daño a los muertos vivientes, 5d6 puntos de daño a los constructos y los objetos, y 5d8 puntos de daño a las demás criaturas. Los seres especialmente vulnerables a la luz brillante, como los vampiros, sufren 10d8 puntos de daño. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Pelor y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG. De sacrificar uno de 8.º nivel, o tener dicha dote y como mínimo 15 DG, puedes disparar cuatro rayos de *luz abrasadora* con cada activación (pero cada uno debe tener un objetivo distinto).

Conocimiento: el primer *fragmento del sol* fue cortado por el mismo Pelor del orbe solar y moldeado con la forma de su símbolo. Con el paso de los siglos, se los otorgó como regalo a sus sumos sacerdotes favoritos, y la mayoría de ellos siguen en manos de su clero hoy en día (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *luz abrasadora*, *luz del día*.

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

GEMA DE ESENCIA

Precio (nivel del objeto): 400 po (2.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: gratuita (orden)
Peso: –

Las facetas de este pequeño cristal blanco translúcido relucen con una tenue luminosidad.

Cuando se activa, una *gema de esencia* añade 1 punto de esencia a tu reserva durante un solo

Ilustración de B. Hagan



Lentes del desierto



Grilletes de silencio



Piedras de recado



Cristal de escudriñamiento



Varita eterna

Ilustración de E. Widermann

asalto. Este puede invertirse de la manera habitual. Solamente puede utilizarse uno de estos objetos en un mismo asalto, y todos ellos pueden usarse una sola vez, ya que después quedan reducidos a polvo.

No es necesario que sostengas una *gema de esencia* para activarla, pero sí llevarla encima (en una bolsa o una mochila, por ejemplo).

Conocimiento: las *gemas de esencia* se extraen de enormes estructuras cristalinas en el plano de Energía positiva (Saber [los Planos] [CD 15]).

Estas estructuras cristalinas son normalmente fuentes de almas no natas. La energía de almas puras fluye como el agua por estas zonas, imbuyendo las estructuras circundantes de los ecos de incárnum (Saber [los Planos] [CD 25]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *dádiva del alma* (*Magic of Incarnum* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 200 po, 16 PX, 1 día.

GLOBO DE LUZ SOLAR

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) evocación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Este orbe dorado del tamaño de un puño tiene rubíes y topacios amarillos tallados engarzados.

Puedes arrojar un *globo de luz solar* hasta una distancia de 50'. Cuando llegue al final de su trayectoria, estallará igual que un conjuro *explosión solar* (TS de Reflejos [CD 22] parcial), excepto en que el radio de este estallido es tan solo de 40'. Una vez activado, la magia del globo quedará consumida y no podrá utilizarse de nuevo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *explosión solar*.

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

GLOBOS DE EXPLOSIÓN

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: estándar (orden); ver texto
Peso: 1 lb.

Este orbe del tamaño de un puño consiste en docenas de esferas de cristal más pequeñas. El parpadeo de una pequeña llama parece reflejarse desde el interior.

Cuando activas un juego de *globos de explosión*, los transparentes se separan y comienzan a girar unos alrededor de otros. Un asalto después de activarlos, puedes dirigirlos para que impacten (como un grupo) en cualquier lugar dentro de un radio de 400' como una acción gratuita. Entonces, los globos se trasladan a esa posición y crean una explosión en una expansión de 20' de radio. Cualquier criatura que se encuentre en el área sufrirá 10d6 puntos de daño por fuego y 2d6 de sónico, quedará ensordecida durante 2d6 asaltos y se le empujará a 1d6 casillas en dirección opuesta al centro de la explosión. Superar con éxito un TS de Reflejos (CD 15) reducirá a la mitad el daño por fuego y negará el empujón, en tanto que tener éxito en uno de Fortaleza (CD 15) negará el efecto ensordecedor.

Después de explotar, los globos vuelven a formarse en tus manos o a tus pies (si tienes estas ocupadas). Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido*, *bola de fuego*.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

GRILLETES DE SILENCIO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: –; ver texto
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estos grilletes de hierro parecen viejos, ligeramente oxidados y muy mellados.

Unos *grilletes de silencio* se adaptan a cualquier criatura desde tamaño Pequeño a Grande. Un ser aprisionado con este objeto queda bajo los efectos de un *silencio* (como el conjuro) que llena su espacio.

Una víctima puede soltarse de unos *grilletes de silencio* superando una prueba de Escapismo (CD 28), o librarse de ellos rompiéndolos con una de Fuerza (CD 28). Sin embargo, si la criatura apresada escapa librándose de ellos o rompiéndolos, el efecto de *silencio* termina y los grilletes suenan durante 1 asalto, como el efecto

audible del conjuro *alarma*. De romperse, este objeto pierde su poder después de hacer sonar esta alarma, convirtiéndose en unos grilletes no mágicos e inservibles.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarma, silencio.*

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

HERRAMIENTAS DE LADRÓN ARCANAS

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Este juego de ganzúas, alfileres y palancas está alojado dentro de una bolsa de flexible cuero, decorada con runas arcanas.

Este juego de herramientas de ladrón de gran calidad es el accesorio perfecto si dependes de una mezcla de magia y destreza para alcanzar tus metas. Además de conferir el bonificador de circunstancia de +2 habitual en las pruebas de Abrir cerraduras e Inutilizar mecanismo, estas herramientas pueden otorgar un beneficio especial a un personaje con el rasgo de clase encontrar trampas. Cuando las actives, podrás sacrificar un conjuro o espacio de sortilegio arcanos de 1.er nivel o superior para obtener un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de una de las dos habilidades anteriormente mencionadas que inicies antes del final de ese turno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *apertura*, encontrar trampas.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

HILO DE PERLAS ÁCIDAS

Precio (nivel del objeto): 10.700 po (13.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) conjuración
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Siete perlas verdes tachonan esta cadena de plata. Una es grande, y las demás son progresivamente más pequeñas en tres pares. Del interior de las piedras se derrama algo, como si estuvieran llenas de líquido.

Cada una de las siete perlas de esta cadena pueden sacarse de esta y arrojarse hasta una distancia máxima de 50'. Cuando una de estas alcanza su destino, estalla en una nube de ácido de forma cónica de 20' de radio y 20' de alto centrada en el punto de impacto. Esta nube inflige daño a todas las criaturas dentro del área (TS de Reflejos [CD 19] mitad).



Incensario del último aliento

Un *hilo de perlas ácidas* tiene cuatro tamaños distintos de estas, cada uno de los cuales inflige una cantidad diferente de daño por ácido. Las dos más pequeñas infligen 3d6; el siguiente par, 5d6; las dos del par más grande, 7d6; y la perla más grande de todas inflige 9d6 de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *tormenta de ácido* (CdC).

Coste de creación: 5.350 po, 428 PX, 11 días.

HILO DE RELÁMPAGOS

Precio (nivel del objeto): 4.350 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Siete espirales de alambre de cobre lustrosamente pulido cuelgan de este hilo de hebras de plata y cobre entretejidas.

Cada una de las siete espirales de esta cadena puede sacarse de esta y arrojarse. Cuando una de estas se arroja, estalla en una línea de relámpago de 30' que se origina en ti. Todas las criaturas dentro del área sufren daño por electricidad basado en el tamaño de la espiral (TS de Reflejos [CD 14] mitad).

Cada una de las cuatro espirales más pequeñas infligen 3d6 puntos de daño; el siguiente par, 5d6; y la más grande, 7d6 puntos de daño.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rayo relampagueante.*

Coste de creación: 2.175 po, 174 PX, 5 días.

INCENSARIO DEL ÚLTIMO ALIENTO [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 2.500 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este incensario es una bola de hierro perforada que cuelga de una cadena enjoyada, con el símbolo sagrado de Nerull inscrito en un tachón en el centro de esta esfera.

Los seguidores de Nerull llenan el *incensario del último aliento* con gemas en polvo en vez de con incienso. Cuando quemas polvo de cuarzo por valor de 10 po en él, este objeto produce un efecto de *niebla de obscurecimiento*, a través del cual puedes ver como si no existiera si eres neutral maligno, neutral, legal maligno o caótico maligno.

Llenar el incensario es una acción estándar. Una vez hecho esto, empieza a quemar el polvo de cuarzo de forma automática, creando una nube que cubre una emanación de 20' de radio centrada en ti. Hasta que el efecto termine, la nube se moverá contigo siempre y cuando sostengas el incensario. El polvo de cuarzo arde en su interior durante 10 asaltos, tras lo cual la nube se disipa.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes quemar otros tipos de polvo de gemas en el incensario para producir efectos adicionales, tal y como se indica en la siguiente tabla. En

INCENSARIO DEL ÚLTIMO ALIENTO

Nivel de conjuro/DG	Tipo de gema	Valor	Efecto
5.º/9	Polvo de diamante	250 po	*Bruma sólida* (como el conjuro, excepto que solo las criaturas vivas quedan *ralentizadas*)
6.º/11	Polvo de esmeralda	500 po	*Nube aniquiladora* (como el conjuro, salvo que flota cerca de ti [TS de Fortaleza (CD 17) parcial])
7.º/13	Polvo de zafiro	1.000 po	*Bruma ácida* (como el conjuro, excepto que solo las criaturas vivas quedan *ralentizadas*)
8.º/15	Polvo de rubí	2.000 po	*Nube incendiaria* (como el conjuro, salvo que flota cerca de ti [TS de Reflejos (CD 22) mitad])

Ilustración de W. England

todos los casos, la nube producida es del mismo tamaño que la creada por el polvo de cuarzo y se comporta de la misma forma, a menos que se indique lo contrario en la tabla. La nube creada nunca te afecta.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Nerull y sacrificar un espacio de conjuros divinos, o tener la dote Creyente auténtico y un mínimo de DG. Tanto el primero como los DG necesarios se indican en cada entrada de la tabla.

Conocimiento: un sumo sacerdote de Nerull de tiempos pasados forjó el primer *incensario del último aliento* con un fuego alimentado por todo el tesoro de un dragón rojo viejo. A partir de entonces, lo usó para mandar las almas de incontables prisioneros indefensos a su justa recompensa (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *bruma ácida, bruma sólida, niebla de obscurecimiento, nube aniquiladora, nube incendiaria.*

Coste de creación: 1.250 po, 100 PX, 3 días.

INCIENSO DE CONCENTRACIÓN

Precio (nivel del objeto): 250 po (2.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este trozo de incienso de tonalidad amarilla dorada tiene grabada una runa que representa la memoria.

Si lo quemas mientras preparas conjuros, este incienso te permite lanzar un sortilegio adicional de 1.er nivel ese día. Puedes obtener los beneficios de una exposición al *incienso de concentración* una sola vez en un periodo de 24 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *mnemotecnia de Rary.*

Coste de creación: 125 po, 10 PX, 1 día.

JARRA SIEMPRELLENA

Precio (nivel del objeto): 200 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Esta jarra de arcilla marrón de aspecto común tiene manchas persistentes justo debajo del borde.

Tres veces al día, cuando pronuncia la palabra de mando, esta jarra se llena con 12 oz. de agua, cerveza barata o vino aguado (a elección del usuario).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear agua.*

Coste de creación: 100 po, 8 PX, 1 día

LAÚD DOSS

Precio (nivel del objeto): 4.100 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración, encantamiento, ilusión
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Este elegante laúd está tallado en madera de aliso y tiene taraceas de dibujos abstractos en cobre.

Este laúd de gran calidad concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 6 rangos en esta misma habilidad, también puedes ordenarle que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*imagen múltiple, inmovilizar persona* o *lentificar veneno*), cada uno de ellos una vez al día.

Si coges un *laúd Doss* pero no tienes 6 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda), el instrumento te inflige un nivel negativo, que se mantendrá mientras lo sigas sosteniendo. Este nivel negativo nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras tengas el instrumento en las manos.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruzh.*

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *imagen múltiple, inmovilizar persona, lentificar veneno,* bardo.

Coste de creación: 2.000 po (más 100 po por laúd de gran calidad), 160 PX, 4 días.

LENTES DEL DESIERTO

Precio (nivel del objeto): 20.000 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Una montura de oro trabajada con un diseño de sol radiante y un elegante mango de madera decoran esta impecable lupa.

Cuando activas unas *lentes del desierto*, estas crean un rayo de luz del sol concentrada que equivale a un conjuro *rayo solar.*

Uno de estos objetos funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rayo solar.*

Coste de creación: 10.000 po, 800 PX, 20 días.

LINTERNA DE LUZ VERDADERA

Precio (nivel del objeto): 36.000 po (17.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta linterna está fabricada de forma muy elaborada a partir de hierro ferrígneo, bruñido hasta darle un matiz plateado. Una llama continua y translúcida destella en su interior, aunque no emite calor alguno.

Una *linterna de luz verdadera* despide luz brillante de forma continua, como un conjuro *llama continua.*

Su verdadero poder puede activarse pronunciando la palabra "revela" en celestial. Una vez activada, una *linterna de luz verdadera* proporciona iluminación intensa en un cono de 60' y tenue en los siguientes 60'. Todo lo que quede dentro del cono de 60' de luz intensa podrá ser visto por todos los que miren como si estos estuvieran bajo los efectos de un sortilegio *visión verdadera.* Este efecto tiene una duración de 10 minutos.

Normalmente, una *linterna de luz verdadera* puede activarse solamente una vez al día, pero si se le lanza un sortilegio de *visión verdadera* (superando las restricciones de objetivo normales del conjuro), puede funcionar más veces. Cada lanzamiento de este sortilegio permite que la linterna se active una vez más al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión verdadera.*

Coste de creación: 18.000 po, 1.440 PX, 36 días.

LIRA CLI

Precio (nivel del objeto): 18.100 po (15.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Esta elegante lira está tallada en jade y tiene cuerdas de oro. Rubíes adornan toda su estructura.

Esta lira de gran calidad te concede un bonificador de circunstancia +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 10 rangos en esa misma habilidad, puedes ordenarle que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*alarido, puerta dimensional* o *romper encantamiento*), cada uno de ellos una vez al día.

Si coges una *lira Cli* pero no tienes 10 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda), el instrumento te inflige un nivel

negativo, que se mantendrá mientras lo sigas sosteniendo. Este nivel negativo nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras tengas el instrumento en las manos.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruzh*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *alarido, puerta dimensional, romper encantamiento*, bardo.

Coste de creación: 9.000 po (más 100 po por una lira de gran calidad), 720 PX, 18 días.

MADRIGUERA PORTÁTIL

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Una hilera de diminutas runas festonea el borde de este trozo de lona de color negro mate con forma circular.

Cuando se dispone sobre una superficie lisa, una *madriguera portátil* crea un agujero dimensional poco hondo de 5' cuadrados y 3' de profundidad. Esta madriguera proporciona cobertura contra los ataques a distancia. Cualquier objeto o criatura que se queden en la *madriguera portátil* cuando se recoja la lona (otra acción estándar) caerá al espacio que ésta ocupaba sin sufrir daño alguno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *remover tierra*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

MANDOLINA CÁNAIZH

Precio (nivel del objeto): 8.100 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración, conjuración
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 3 lb.

Esta recargada mandolina de ocho cuerdas está tallada en ébano y decorada con taracea de madreperla representando monstruos fantásticos.

Esta mandolina de gran calidad concede un bonificador de circunstancia de +2 a las pruebas de Interpretar (instrumentos de cuerda) y, de tener como mínimo 8 rangos en esta misma habilidad, también puedes ordenarle que produzca uno de entre tres efectos de conjuro (*convocar monstruo* III, *curar heridas graves* o *disipar magia*), cada uno de ellos una vez al día.

Si coges una *mandolina Cánaizh* pero no tienes 8 o más rangos en Interpretar (instrumentos de cuerda), el instrumento te inflige un nivel negativo, que se mantendrá mientras lo sigas sosteniendo. Este nivel negativo nunca causará una pérdida real de niveles, pero no podrá evitarse de ninguna manera (ni siquiera con conjuros *restablecimiento*) mientras tengas el instrumento en las manos.

Conocimiento: consulta el *arpa Ánstruzh*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar monstruo* III, *curar heridas graves, disipar magia*, bardo.

Coste de creación: 4.000 po (más 100 po por una mandolina de gran calidad), 320 PX, 8 días.

MAPA DE LAS TIERRAS DESCONOCIDAS [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.200 po (10.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) adivinación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –



Mapa de las tierras desconocidas

Esta hoja de papel vitela enrollada por lo general se guarda en un tubo de madera de tonalidad oscura decorado con dibujos de ruedas de carros.

Un *mapa de las tierras desconocidas* es de gran ayuda para la caravanas de peregrinos medianos, que lo utilizan para evitar el peligro y abrirse camino a través del campo abierto. Mientras sostengas el mapa, obtendrás un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Saber (geografía) y de Supervivencia siempre y cuando seas neutral bueno, legal bueno, caótico bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes ordenar a un *mapa de las tierras desconocidas* que dedique 2 minutos a dibujarse otra vez, cartografiando el terreno en un radio de 10 millas con total precisión pero con pocos detalles. Esta propiedad no funciona bajo tierra.
Tras dar la orden de volver a dibujarse, el DM debería dedicar como mucho 2 minutos de tiempo real a abocetar dicho mapa, añadiendo los elementos de la siguiente lista en el orden de prioridad indicado:

- Rasgos de terreno generales (montañas, ríos, etc.) con su nombre si es ampliamente conocido.
- Estructuras que ocupen más de 5.000' cuadrados (castillos, templos y ruinas), con su nombre exacto ("fortaleza de los Inmortales") o genérico ("escuela de bardos").
- Estructuras importantes para el viaje (puentes, entradas a dungeons y portales mágicos), con su nombre solamente si son inusuales de algún modo.
- Guaridas de criaturas de VD 12 o superior, solo con el nombre del tipo de criatura.

Para usar el poder reliquia, debes rendir culto a Yondalla y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: el primer *mapa de las tierras desconocidas* fue dibujado por Fharlanghn como regalo para Yondalla. Desde entonces, de manera ocasional, ella ha dado uno a una gran tribu de medianos que tuviera la intención de dirigirse a nuevos territorios (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *discernir ubicación*.

Coste de creación: 2.700 po, 208 PX, 6 días.

MEMENTO MÁGICO

Precio (nivel del objeto): ver la tabla
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: ninguna
Activación: estándar (orden)
Peso: –

MEMENTO MÁGICO

Espacio de conj. recuperado	Precio (Nivel del objeto)	Coste de creación
1.º	1.500 po (5.º)	750 po, 60 PX, 2 días
2.º	6.000 po (10.º)	3.000 po, 240 PX, 6 días
3.º	13.500 po (14.º)	6.750 po, 540 PX, 14 días
4.º	24.000 po (15.º)	12.000 po, 960 PX, 24 días
5.º	37.500 po (17.º)	18.750 po, 1.500 PX 38 días
6.º	54.000 po (18.º)	27.000 po, 2.160 PX, 54 días
7.º	73.500 po (19.º)	36.750 po, 2.940 PX, 74 días
8.º	96.000 po (20.º)	48.000 po, 3.840 PX, 96 días
9.º	121.500 po (22.º)	60.750 po, 4.860 PX, 122 días

Ilustración de J. Thomas

Tallada en forma de escama de dragón, en el interior de esta amatista se arremolinan nebulosas imágenes de runas.

Cuando se activa, un *memento mágico* te permite recuperar cualquier espacio de conjuro que has usado anteriormente este mismo día. El espacio de sortilegio vuelve a estar disponible como si no hubieras lanzado el conjuro. Uno de estos objetos recupera un espacio del nivel que fue creado para contener, por lo que hay distintos *mementos mágicos* para cada nivel, desde el 1.º al 9.º.

Uno de estos objetos funciona una vez al día. Un *memento mágico* no tiene ningún efecto sobre los lanzadores de conjuros que preparan sus sortilegios.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, capacidad para lanzar de forma espontánea conjuros del nivel del mismo a recuperar.

Coste de creación: ver la tabla.

MORRAL INAGOTABLE

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este morral de cuero está adornado con un pequeño medallón, que tiene grabado el símbolo de una cornucopia.

Cuando colocas un *morral inagotable* en el bocado de un caballo, mula o algún otro animal equino, produce una cantidad ilimitada del alimento adecuado y se rellena de forma continua hasta que se retira. Todo el alimento que no se haya comido desaparecerá en ese momento. Un *morral inagotable* puede utilizarse una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y agua.*

Coste de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

NÉCTAR DEL DRAGÓN

Precio (nivel del objeto): ver texto
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Un diente de dragón hace las veces de tapón de esta descomunal redoma. El líquido en su interior burbujea turbulentamente con energía apenas contenida.

Cuando un dragón o una criatura con el subtipo vástago del dragón (consulta *Races of the Dragon* o *Dragon Magic*; [NdT: inéditos en castellano]) bebe un *néctar del dragón*, obtiene la capacidad de utilizar un tipo de arma de aliento concreto una sola vez durante la próxima hora como una acción estándar. Si bebes un segundo *néctar del dragón* antes de utilizar el primero, el efecto anterior se pierde.

NÉCTAR DEL DRAGÓN

Color	Arma de aliento	Precio (Nivel del objeto)
Blanco	Cono de 30', 6d6 por frío (CD 23)	1.200 po (4.º)
Oropel	Línea de 60', 6d6 por fuego (CD 23)	1.200 po (4.º)
Cobre	Línea de 80', 12d4 por ácido (CD 24)	2.400 po (7.º)
Negro	Línea de 80', 12d4 por ácido (CD 24)	2.400 po (7.º)
Bronce	Línea de 100', 12d6 por electricidad (CD 25)	3.500 po (8.º)
Verde	Cono de 50', 12d6 por ácido (CD 25)	3.500 po (8.º)
Azul	Línea de 100', 12d8 por electricidad (CD 25)	4.500 po (9.º)
Plata	Cono de 50', 12d8 por frío (CD 25)	4.500 po (9.º)
Oro	Cono de 50', 12d10 por fuego (CD 26)	5.500 po (10.º)
Rojo	Cono de 50', 12d10 por fuego (CD 26)	5.500 po (10.º)

Estos objetos tienen 10 variedades distintas, una por cada clase de dragón auténtico. Consulta la tabla para el tamaño, forma, daño, la CD del TS de Reflejos (para mitad de daño) y el precio de mercado de cada *néctar del dragón*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, tipo dragón o subtipo vástago del dragón.

Coste de creación: 600 po, 48 PX, 2 días (oropel o blanco); 1.200 po, 96 PX, 3 días (negro o cobre); 1.750 po, 140 PX, 4 días (bronce o verde); 2.250 po, 180 PX, 5 días (azul o plata); 2.750 po, 220 PX, 6 días (oro o rojo).

OASIS PERSONAL

Precio (nivel del objeto): 4.600 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración, evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 3 lb.

Un oasis de vivos colores con árboles frutales del desierto y agua de un azul transparente cubre la superficie de esta manta tejida. Huele ligeramente a incienso viejo.

Cuando desenrollas esta manta de 10' por 10' y la activas, una tienda de 5' por 10' surge de esta, junto con una fogata, un cuenco repleto de dátiles y un galón de agua fresca. La tienda funciona en todos los sentido como un conjuro *cubículo de Leomund*. La fogata arde de forma continua, sin tener nunca necesidad de combustible, y los dátiles proporcionan alimento suficiente para una persona durante un día. Cuando vuelves a pronunciar la palabra de mando, un *oasis personal* se enrolla de nuevo en su forma de manta.

Uno de estos objetos funciona una vez al día durante un máximo de 10 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y agua, cubículo de Leomund, flamear.*

Coste de creación: 2.300 po, 184 PX, 5 días.

ODRE REABASTECEDOR

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: –
Peso: 4 lb.

Este odre parece estar hecho de la piel de un lagarto o sapo. Está húmedo al tacto, como si la piel siguiera aún viva.

Siempre que un *odre reabastecedor* se queda vacío, se vuelve a llenar lentamente con



Equipo para tu montura y para ti: las botas de monta y el morral inagotable

Ilustración de E. Widermann

agua pura y fresca durante un período de 1d4 horas.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear agua*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

OJO ENCUADERNADO DE BOCCOB

Precio (nivel del objeto): 7.000 po (11.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (orden)
Peso: –

El Ojo vigilante del Despreocupado observa desde este sello.

Cuando se adhiere al libro de conjuros de un mago, este sello proporciona un foco para la energía arcana. Un *ojo encuadernado de Boccob* tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cuando preparas tus conjuros de mago de un libro que tiene adherido este objeto confiere a uno o más de tus sortilegios un bonificador de capacidad al NL para superar la RC del objetivo.

1 carga: obtienes un +4 de capacidad a tu prueba de NL para superar la RC.

2 cargas: obtienes un +6 de capacidad a tu prueba de NL para superar la RC.

3 cargas: obtienes un bonificador de capacidad de +8 a tu prueba de NL para superar la RC.

Puedes dividir las 3 cargas entre conjuros, o gastar las tres para mejorar uno solo. Por ejemplo, podrías conferir un bonificador de +4 a tres conjuros, uno de +6 a un sortilegio y uno de +4 a otro, o una bonificación de +8 a uno solo conjuro. Ningún libro de conjuros puede tener más de uno de estos objetos adheridos, y no puedes obtener los beneficios de más de un ojo al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, capacidad de preparar conjuros arcanos de 3.er nivel.

Coste de creación: 3.500 po, 280 PX, 7 días.

ORBE CEGADOR

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Este cristal redondo y opalescente del tamaño de un puño resplandece tenuemente.

Un *orbe cegador* puede emitir estallidos de luz resplandeciente que ciegan a todas las criaturas en un cono de 15' durante 1 asalto (TS de Fortaleza [CD 16] niega). Uno de estos objetos puede generar este efecto tres veces al día, pero no puede activarse en asaltos consecutivos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rociada de color*.

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

ORBE DE ADAPTACIÓN AMBIENTAL

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido); ver texto
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Esta esfera de cristal transparente reluce tenuemente en un color verde, y tiene el tamaño de una ciruela pequeña.

Un *orbe de adaptación ambiental* proporciona ayuda contra entornos extremos a un grupo de criaturas. Cuando sostienes este objeto en tu mano y lo activas, se transforma en una esfera de protección tenuemente resplandeciente y centrada en ti. El radio puede variar entre 5' y 30' (y puedes alterarlo como una acción de movimiento). Todas las criaturas y objetos dentro de la esfera no sufren ningún daño por un entorno cálido o frío. Pueden permanecer sin molestia o perjuicio algunos en cualquier condición entre -50 y 140 grados Fahrenheit [-10 y 60 °C], y su equipo queda igualmente protegido.

Un *orbe de adaptación ambiental* funciona hasta como máximo siete días consecutivos, tras los cuales permanece inactivo durante otros siete.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *soportar los elementos*.

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

ORBE DE RENOVACIÓN MENTAL

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este orbe de bronce y oro reluce como el sol alzándose sobre el desierto.

Un *orbe de renovación mental* te permite curar el daño de característica mental que habéis sufrido tú u otra criatura. Para utilizar este objeto, debes tenerlo en las manos mientras tocas al objetivo a ser afectado (o simplemente sostenerlo, si lo utilizas contigo mismo). El orbe tiene 3 cargas, que se



Ilustración de E. Widermann

renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas cura daño a una o más puntuaciones de características mentales.

1 carga: cura 4 puntos de daño de Int, Sab o Car (a tu elección), o 2 a esas tres puntuaciones de característica.

2 cargas: cura 6 puntos de daño de Int, Sab o Car (a tu elección), o 3 a esas tres puntuaciones de característica.

3 cargas: cura 8 puntos de daño de Int, Sab o Car (a tu elección), o 4 a esas tres puntuaciones de característica.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *restablecimiento menor.*

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

ORBE DE VACÍO DEL ALMA

Precio (nivel del objeto): 700 po (3.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Este orbe negro del tamaño de un puño parece ligeramente grasiento al tacto.

Cuando arrojas un *orbe de vacío* contra una superficie dura, estalla en una lluvia de chispas anaranjadas que llena una explosión de 10' de radio. Todas las criaturas dentro de esa área quedan afectadas como por el conjuro *despojar de esencia* (*Magic of Incarnum* [*NdT: inédito en castellano*]).

Conocimiento: los *orbes de vacío del alma* fueron creados por primera vez por los githyanki para utilizarlos en su lucha contra un grupo escindido de githzerai que se dedicaban a la práctica de moldear crisoles (Saber [los Planos] [CD 15]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *despojar de esencia.*

Coste de creación: 350 po, 28 PX, 1 día.

PENDÓN NOBILIARIO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.°)
Espacio corporal: –; ver texto
Nivel de lanzador: 7.°
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Un león rampante adorna este estrecho gallardete de buen tejido.

Al tocarlo un paladín o un caballero (*Mdj2*), la imagen de este estrecho pendón cambia para representar el escudo de armas de su portador. Una vez ha sido reclamado, puede ser transferido a un nuevo propietario únicamente si el actual así lo desea de forma voluntaria o muere. Un pendón puede colocarse en una lanza, llevarlo un



Noble pennon

allegado o un seguidor, o ponerse como un estandarte en una silla de monta o cualquier objeto fijo. Montar un pendón es una acción estándar.

Mientras un *pendón nobiliario* ondee a 60' o menos del caballero o paladín a quien pertenezca, la CD de la salvación de su desafío de caballero aumentará en 1, y sus ataques de castigar al mal infligirán 2 puntos de daño adicional.

Además, un pendón tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas te confiere un bonificador de moral a los TS de Fortaleza o Voluntad (a tu elección cuando lo activas) durante 3 asaltos.

1 carga: bonificador de moral de +2.

2 cargas: bonificador de moral de +3.

3 cargas: bonificador de moral de +4.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo.*

Coste de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

PERLA DE CERRADURA CEREBRAL

Precio (nivel del objeto): 900 po (4.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) encantamiento
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Esta diminuta perla lleva grabado el símbolo dracónico de la mente.

Puedes arrojar una *perla de cerradura cerebral* como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. Si el objetivo no consigue superar un TS de Voluntad (CD 13), la perla parece impactar y entrar en la piel de la criatura, atontándola durante 3 asaltos. Esta es una aptitud enajenadora.

A una criatura voladora afectada por una *perla de cerradura cerebral* se le permitirá descender hasta la zona segura más cercana en vez de quedar atontada, en tanto que a una nadadora incapaz de respirar agua se le permitirá dirigirse directamente a la superficie. En cualquier caso, la criatura quedará atontada durante el resto de la duración una vez ha alcanzado un lugar seguro.

Una vez activada, un perla gasta su poder y no puede volver a ser utilizada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *atontar monstruo o cerradura cerebral* (MPsiE).

Coste de creación: 450 po, 36 PX, 1 día.

PERLA DE CRISIS RESPIRATORIA

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.°
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Una runa dracónica que representa el cuerpo ha sido grabada cuidadosamente en esta pequeña perla.

Puedes arrojar una *perla de crisis respiratoria* como un ataque de toque a distancia con un incremento de distancia de 10'. Si el objetivo no consigue superar un TS de Voluntad (CD 14), la perla parece impactar y entrar en la piel de la criatura, instándola a exhalar todo el aire. Durante los siguientes 5 asaltos, la criatura solo podrá seguir respirando utilizando una acción estándar cada asalto para ello. Esta es una aptitud enajenadora.

Al final de cada uno de los turnos en los que el objetivo opte por no coger aire de forma consciente, deberá superar un TS de Fortaleza (CD 14) para no empezar a asfixiarse, quedando reducido a 0 pg y potencialmente muriendo turnos después (pág. 302 de la GDM), en tanto la duración no haya expirado. De terminar el efecto antes de que la víctima muera por asfixia, a esta se la dejará de considerar en ese estado.

Una vez activada, un perla gasta su poder y no puede volver a ser utilizada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *sugestión* o *crisis respiratoria* (MPsiE).

Coste de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

Ilustración de S. Ellis



Piedra arrasadora

PIEDRA ARRASADORA

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido); ver texto
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: estándar (arrojado) o – (munición)
Peso: 1 lb.

Esta piedra está pegajosa con un residuo pútrido.

Una *piedra arrasadora* crea un estallido de vapor instantáneo que daña a las plantas y a las criaturas vegetales. La piedra debe arrojarse (incremento de distancia de 10') o dispararse con una honda (usando el incremento de distancia normal del arma) como un ataque de toque a distancia.

Cuando la piedra alcanza a su objetivo o impacta contra una superficie dura, no inflige daño alguno, sino que estalla en una explosión de 10' de radio de vapores nocivos. Esta nube de gas inflige 5d6 puntos de daño a todas las plantas y las criaturas vegetales que se encuentran dentro del área (TS de Fortaleza [CD 14] mitad).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *asolar.*

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día.

PIEDRA HEDIONDA

Precio (nivel del objeto): 300 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido); ver texto
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: estándar (arrojado) o – (munición)
Peso: –

Esta piedra apesta a carne podrida.

Una *piedra hedionda* marea a su objetivo e indispone a los que se hallan cerca. El objeto debe lanzarse (incremento de distancia de 10') o dispararse con una honda (usando el incremento de distancia normal del arma) como un ataque de toque a distancia. Si la piedra alcanza a su objetivo, no inflige daño alguno sino que estalla en una nube de vapor nocivo. De errar su blanco, una *piedra hedionda* se consume sin surtir efecto.

Cualquier criatura viva alcanzada por una *piedra hedionda* queda mareada durante 1 asalto (TS de Fortaleza [CD 13] niega). Sin importar el éxito o el fracaso de la salvación, la víctima exuda un hedor durante 3 asaltos que hace que todas las criaturas que se encuentran a 10' o menos de ella se indispongan hasta el término de la duración de este (TS de Fortaleza [CD 13] niega). Las criaturas inmunes a los venenos no resultan afectadas por las *piedras hediondas*; cualquier efecto que neutralice o que lentifique venenos también protegerá contra esta propiedad.

Una vez activado este objeto, su magia se consume y no puede volver a ser utilizado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *toque de necrófago.*

Coste de creación: 150 po, 12 PX, 1 día.

PIEDRA RUTILANTE

Precio (nivel del objeto): 450 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido); ver texto
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: estándar (arrojado) o – (munición)
Peso: –

Destellos de luz centellean en la superficie de esta gema.

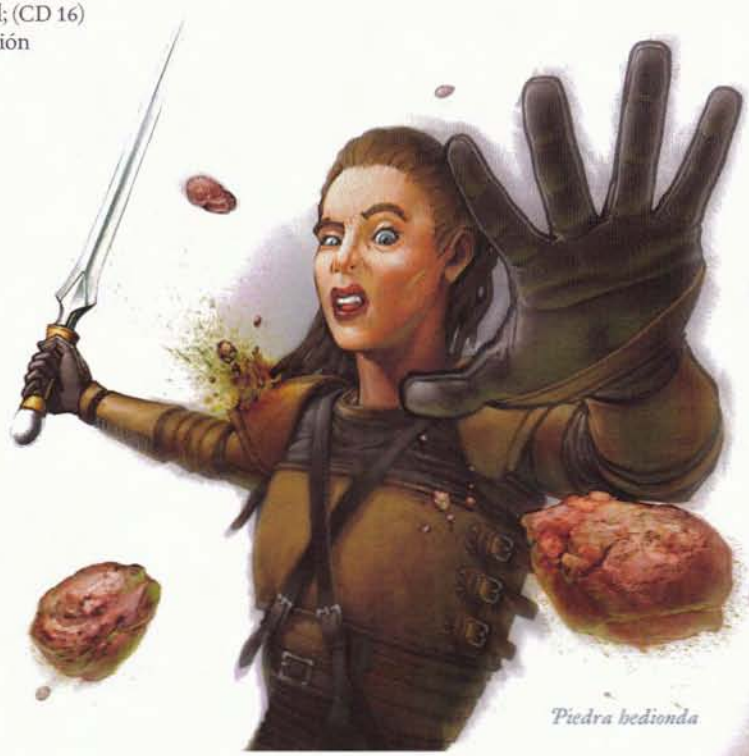
Una *piedra rutilante* vuelve visibles a las criaturas ocultas. Esta debe ser arrojada (incremento de distancia de 10') o disparada con una honda (usando el incremento de distancia normal de esa arma) como un ataque de toque a distancia. Cuando la piedra alcanza su objetivo o impacta contra una superficie dura, no inflige daño alguno, sino que estalla en una explosión de fragmentos destellantes de 10' de radio. Todas las criaturas invisibles que se encuentren en el área quedarán cubiertas de polvo rutilante, lo que las volverá visibles durante 3 asaltos. Cualquier criatura cubierta por este sufrirá un penalizador de -40 a las pruebas de Esconderse mientras el efecto esté activo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *partículas rutilantes.*

Coste de creación: 225 po, 18 PX, 1 día.

PIEDRAS DE RECADO

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: estándar
Peso: 1 lb.



Piedra hedionda

Ilustraciones de C. Critchlow y J. Thomas

Estos dos trozos de piedra sin trabajar y del tamaño de un puño son exactamente iguales uno a otro.

Estas piedras de aspecto corriente vienen en pareja. Una vez al día, el portador de cada una de estas puede enviar un mensaje (como el conjuro *recado*) al de la otra. Si la pareja de la piedra no está en manos de otra criatura, no se envía ningún mensaje y el usuario es consciente de que la comunicación ha fallado. Si alguna de las piedras se rompe, la pareja también pierde su poder.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *recado*.

Coste de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

PIEL PSICOACTIVA

Este pegote de ectoplasma oscuro del tamaño de un puño, resplandece tenuemente a la luz.

Cuando alguien se pone una piel psicoactiva, la bola se desdobla, se extiende y cubre todo el cuerpo de una criatura de tamaño Mediano o más pequeña con una segunda piel multicolor, lo que confiere al portador acceso a una serie de aptitudes concretas (ver a continuación). Se necesitan tanto una orden mental como una acción estándar para ponerse uno de estos objetos.

Una piel desplegada cubre al portador y todo su equipo por completo, pero le permite ver, oír y respirar con normalidad. También se retrae en diversas partes del cuerpo cuando hace falta, como cuando el portador necesita comer o meter la mano dentro de una mochila. Los objetos sostenidos en las manos o los excluidos específicamente no quedan cubiertos por esta.

Pueden llevarse hasta como máximo tres pieles de forma simultánea, aunque solamente la más exterior es la que está activa (las ocultas no pueden manifestar sus poderes) en cualquier momento dado. Las pieles extendidas pueden intercambiarse con una acción estándar (mental), lo que hace que la capa de piel interior suba a la superficie.

Piel de agilidad

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta piel se aferra a la tuya y es ligeramente pegajosa.

Esta piel te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Piruetas de forma continua.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Piruetas 10 rangos.

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

Piel de armadura ectoplásmica

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta piel plateada y translúcida parece rodearte formando una armadura cristalina.

Esta piel te confiere un bonificador de armadura de +8. El bonificador de Destreza máximo de esta es de +2, tiene un penalizador de armadura de -6 y un 25% de fallo de conjuros arcanos. En lo relativo a afectar a las habilidades cláseas y el movimiento, se la considera una armadura ligera.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *armadura de mago o armadura inercial* (MPsiE).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

Piel de hierro

Precio (nivel del objeto): 40.000 po (17.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Tu cuerpo se vuelve de un color gris uniforme mientras llevas puesta esta piel y está activa.

Cuado se activa, esta piel te confiere los beneficios del conjuro *cuerpo férreo* con una duración de 15 minutos. Al término de esta, el objeto queda inactivo hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cuerpo férreo*.

Coste de creación: 20.000 po, 1.600 PX, 40 días.

Piel de araña

Precio (nivel del objeto): 40.000 po (17.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y estándar (mental)
Peso: 2 lb.

Esta piel de color azul medianoche está resaltada por un dibujo en forma de tela de araña y grandes ojos blancos perfilados en negro.

Esta piel te confiere un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Trepar. Además, ajusta continuamente el equilibrio de tu cuerpo para corresponderse con cualquier sólido o líquido sobre el que estás. Esto te permite moverte (pero no correr) por encima del agua, arenas movedizas o incluso telarañas a tu velocidad normal. Estos son efectos continuos que no necesitan ser activados.



Piel psicoactiva

Ilustración de H. Hudson

Tres veces al día, puedes disparar una gota de una sustancia pegajosa contra un objetivo Mediano o más pequeño que se encuentra a 30' o menos de ti con un ataque de toque a distancia. De tener éxito, la víctima queda enmarañada durante 5 asaltos (Fuerza [CD 20] o Escapismo [CD 20] para liberarse).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caminar sobre las aguas* o *equilibrio corporal* (MPsiE), *telaraña* o *ectoplasma enmarañante* (MPsiE), Trepar 10 rangos.

Coste de creación: 20.000 po, 1.600 PX, 40 días.

Piel de la garra

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Esta piel se ondula con poder contenido cuando se lleva puesta.

Una *piel de la garra* te beneficia únicamente si eres un guerrero psíquico. De serlo y llevarla puesta, puedes transformar tus manos en mortíferas garras, obteniendo dos ataques naturales de garra principales, que infligen 1d6 puntos de daño cada uno (si eres de tamaño Mediano) más tu modificador de Fuerza. No puedes combinar estos ataques de garra con los de otra arma, manufacturada o natural, como parte de la misma acción de ataque completo. Puedes devolver su anterior forma a tus manos con otra acción rápida (mental).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *garras de oso* (CdC) o *garras de la bestia* (MPsiE).

Coste de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

Piel de psiónica

Precio (nivel del objeto): 90.000 po (20.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) abjuración
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta piel psicoactiva resplandece por su poder de un color azul claro cuando está activa.

Esta piel te confiere 7 puntos de poder adicionales al día y RC 21.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros* o *resistencia al poder* (MPsiE).

Coste de creación: 45.000 po, 3.600 PX, 90 días.

Piel de respuesta ardiente

Precio (nivel del objeto): 60.000 po (18.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Una vez puesta, esta piel pulsa con ocasionales estallidos de energía del color de las llamas.

Una *piel de respuesta ardiente* responde al primer ataque cuerpo a cuerpo o a distancia llevado a cabo contra ti en cada asalto con una explosión dirigida contra el agresor. El estallido de fuego surge desde la piel al inicio de tu turno, realizando un ataque de toque a distancia contra el agresor si tienes hasta él línea de visión y de efecto (hasta una distancia máxima de 40'). También debes ser capaz de identificar la fuente del ataque. Por ejemplo, si procede de un enemigo que está escondido o invisible, el atacante podría no ser identificado y, por lo tanto, no ser el objetivo del efecto. El ataque de toque a distancia utiliza el tuyo base más tu modificador de Destreza o el de tu característica principal para tu clase de lanzador de conjuros de mayor nivel (a tu elección), e inflige 4d6+4 puntos de daño por fuego.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rayo abrasador* o *réplica de energía* (MPsiE).

Coste de creación: 30.000 po, 2.400 PX, 60 días.

Piel del abrazo celestial

Precio (nivel del objeto): 24.000 po (15.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Esta iridiscente piel blanca te baña con un resplandeciente halo dorado cuando se activa.

Cuando se activa, la *piel del abrazo celestial* te confiere las siguientes aptitudes durante 15 asaltos (si ya tienes alguna de ellas, usa tus valores en caso de ser superiores):

- Bonificador de +4 a los TS de Fortaleza contra venenos
- RD 10/mágica.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Alas emplumadas que te permiten volar al doble de tu velocidad terrestre con maniobrabilidad buena.
- Inmunidad a la enfermedad.
- RE 10 (ácido, electricidad y frío)
- Castigar al mal (Sb): una vez mientras la duración de la piel no haya finalizado, podrán llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo normal que infligirá 10 puntos de daño adicional contra un adversario maligno. De castigar accidentalmente a una criatura que no lo sea, o de fallar este ataque, esta aptitud no tendrá ningún efecto, pero se habrá gastado para ese día.
- RC 25.

Una *piel del abrazo celestial* funciona una vez al día. Al término de su duración, queda inactiva hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transformación sagrada* (CdC) o *abrazo planario* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

Piel de abrazo infernal

Precio (nivel del objeto): 24.000 po (15.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Esta resplandeciente piel de color rojo sangre hace que te salgan cuernos del color de huesos ensangrentados en la frente.

Cuando se activa, la *piel del abrazo infernal* te confiere las siguientes aptitudes durante 15 asaltos (si ya tienes alguna de ellas, usa tus valores en caso de ser superiores):

- RD 10/mágica.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- Alas semejantes a las de los murciélagos que te permiten volar a tu velocidad terrestre con maniobrabilidad regular.
- Garras: dos ataques de garra principales que infligen 1d6 puntos de daño cada una (siempre que seas Mediano).
- Inmunidad al veneno.
- RE 10 (ácido, electricidad, frío y fuego).
- Castigar al bien (Sb): una vez mientras la duración de la piel no haya finalizado, podrán llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo normal que infligirá 10 puntos de daño adicional contra un adversario bueno. De castigar accidentalmente a una criatura que no lo sea, o de fallar este ataque, esta aptitud no tiene efecto, pero se habrá gastado para ese día.
- RC 25.

Una *piel del abrazo infernal* funciona una vez al día. Al término de su dura-

ción, queda inactiva hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transformación infernal* (CdC) o *abrazo planario* (Complete Psionic [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 12.000 po, 960 PX, 24 días.

Piel de camaleón

Precio (nivel del objeto): 15.000 po (14.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta piel ajusta su textura y colores según el entorno que te rodea.

Una piel de camaleón ajusta su textura y colores a tu entorno, otorgándote un bonificador de capacidad de +10 a las pruebas de Esconderse.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *oscuridad* o *camaleón* (MPsiE).

Coste de creación: 7.500 po, 600 PX, 15 días.

Piel del celestial

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Una vez activada, la piel blanca sin mácula del celestial te baña con un resplandeciente halo dorado.

Cuando se activa, esta piel te confiere las siguientes aptitudes durante 7 asaltos (si ya tienes alguna de ellas, usa tus valores en caso de ser superiores):
- RD 5/mágica.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- RE 10 (ácido, electricidad y frío).
- Castigar al mal (Sb): una vez mientras la duración de la piel no haya finalizado, podrás llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo normal que infligirá 10 puntos de daño adicional contra un adversario maligno. De castigar accidentalmente a una criatura que no lo sea, o de fallar este ataque, esta aptitud no tendrá ningún efecto, pero se habrá gastado para ese día.
- RC 15.

Una *piel del celestial* funciona una vez al día. Al término de su duración, queda inactiva hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transformación sagrada menor* (CdC) o *apoteosis planaria* (Complete Psionic [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

Piel del defensor

Precio (nivel del objeto): 32.000 po (16.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta gruesa y áspera piel le da a tu cuerpo un aspecto similar al de la corteza de un árbol.

Esta piel te confiere un bonificador de mejora de +4 a tu bonificador de armadura natural ya existente (una criatura sin armadura natural tiene uno efectivo de +0) de forma continua.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *piel robliza* o *reforzar la piel* (MPsiE).

Coste de creación: 16.000 po, 1.280 PX, 32 días.

Piel del héroe

Precio (nivel del objeto): 77.000 po (19.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 18.º
Aura: fuerte; (CD 24) sin escuela
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta piel confiere a tu cuerpo un brillo plateado.

Esta piel psicoactiva otorga al portador un bonificador de desvío de +3 a la CA, uno de resistencia de +3 a todos los TS y uno de mejora de +3 a las tiradas de ataque de forma continua.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *deseo limitado* o *doblar la realidad* (MPsiE).

Coste de creación: 38.500 po, 3.080 PX, 77 días.

Piel del infernal

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Esta piel de tonalidad roja oscuro hace que te salgan diminutos cuernos en la frente.

Cuando se activa, una *piel del infernal* te confiere las siguientes aptitudes durante 7 asaltos (si ya tienes alguna de ellas, usa tus valores en caso de ser superiores):
- RD 5/mágica.
- Visión en la oscuridad hasta 60'.
- RE 10 (frío y fuego).
- Castigar al bien (Sb): una vez mientras la duración de la piel no haya finalizado, podrán llevar a cabo un ataque cuerpo a cuerpo normal que infligirá 10 puntos de daño adicional contra un adversario bueno. De castigar accidentalmente a una criatura que no lo sea, o de fallar este ataque, esta aptitud no tendrá ningún efecto, pero se habrá gastado para ese día.
- RC 15.

Una *piel del infernal* funciona una vez al día. Al término de su duración, queda inactiva hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *transformación infernal menor* (CdC) o *apoteosis planaria* (Complete Psionic [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

Piel de troll

Precio (nivel del objeto): 61.000 po (18.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 17.º
Aura: fuerte; (CD 23) conjuración
Activación: –
Peso: 2 lb.

Tu cuerpo parece áspero, agrietado y cubierto de manchas mientras llevas puesta esta piel.

Esta piel te cura 5 puntos de daño por minuto. Este beneficio no tiene ningún efecto contra el daño por hambre, sed o asfixia. También regenerará partes de tu cuerpo que hayas perdido y te permitirá volverte a colocar miembros cortados.

Si no tienes puntuación de Constitución, una *piel de troll* no tiene ningún efecto sobre ti.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *regenerar* o *metabolismo verdadero* (MPsiE).

Coste de creación: 30.500 po, 2.440 PX, 61 días.

Piel desalentadora de poder

Precio (nivel del objeto): 10.000 po (12.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: 2 lb.

Tu cuerpo emite una tenue luz azul mientras llevas esta piel translúcida.

Esta piel no proporcionará ningún beneficio mientras se lleve puesta a menos que se active. Al hacer esto, todos los efectos numéricos de cualquier conjuro, aptitud sortílega, poder o aptitud seudopsiónica que te afecten (tanto los beneficiosos como los perjudiciales) quedarán minimizados para ti (pero no para ninguna otra criatura afectada por el sortilegio, poder o aptitud) durante 1 asalto.

Por ejemplo, si te alcanzara un *rayo relampagueante* de un mago de 5.° nivel, solo sufrirías 5 puntos de daño (o únicamente 2 si superases el TS).

Una *piel desalentadora de poder* funciona tres veces al día. Al término de la duración, el objeto queda inactivo hasta el siguiente amanecer.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *campo antimagia* o *anular poder* (*Complete Psionic* [NdT: *inédito en castellano*]).

Coste de creación: 5.000 po, 400 PX, 10 días.

PINTURA DE CAMUFLAJE

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) ilusión
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Este tarro contiene una sustancia gelatinosa de vivos colores.

Como una acción estándar, el usuario de la *pintura de camuflaje* puede extender una gota de esta sustancia por la cara. Una vez aplicada, esta cambiará el color de la piel, la ropa y equipo de quien la use hasta mimetizarse con el entorno. Este efecto proporciona un bonificador de circunstancia de +5 a las pruebas de Esconderse, pero solamente si quien la porta permanece inmóvil. Los efectos de esta sustancia tienen una duración de 2 horas. En cada tarro de 3" de diámetro y 2" de profundidad de *pintura de camuflaje* hay suficiente de esta como para cinco aplicaciones.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disfrazarse.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

POLVO DE DISPERSIÓN

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.°)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) conjuración, ilusión
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Este fino polvo centellea como gemas molidas.

Puedes lanzar al aire un puñado de este polvo hasta una distancia de 10' para crear una nube transparente de 10' de alto, 10' de largo y 10' de ancho. Las criaturas que se encuentren fuera de la nube podrán ver hacia el interior y a su través (aunque su visión será ligeramente borrosa), pero cualquier ataque a distancia que entre o pase a través de esta tendrá un 50% de posibilidades de fallar. Las criaturas que estén dentro de la nube podrán atacar a distancia con normalidad.

La nube se mantendrá durante 3 minutos, pero un viento moderado (11+ millas/hora) la dispersará en cuatro asaltos. Un viento fuerte (21+ millas/hora) lo hará en 1 asalto, y cualquier conjuro que inflija daño por fuego quemará cualquier parte de la nube que se encuentre en su área. El *polvo de dispersión* no puede usarse bajo el agua.

Una vez activado, este polvo se consume y no puede volver a utilizarse.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *contorno borroso, partículas rutilantes.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

POLVO DEL VELO NEGRO

Precio (nivel del objeto): 750 po (3.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: estándar (arrojado)
Peso: –

Este polvo negro como el hollín viene dentro de una pequeña lata, que tiene incrustaciones de azabache con forma de gafas de oscuro color.

Cuando lanzas este polvo negro como el hollín en un área, este crea una nube de 10' de alto en una expansión de 10' centrada en ti (pero que no se mueve contigo). La nube se mantendrá en el lugar durante 2d4 asaltos, y cualquier criatura, excepto tú, atrapada en el área (o que entre) quedará cegada mientras permanezca dentro y 1d4 asaltos después de salir (TS de Voluntad [CD 13] niega).

Al activarse una dosis de este polvo, esta se consume y no puede volver a ser usada.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ceguera/sordera.*

Coste de creación: 375 po, 30 PX, 1 día.

PRENDEDOR SALVAJE

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.°)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 5.°
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Esta cadena de oro de 3" de largo tiene un cierre en cada extremo.

Un *prendedor salvaje* puede sujetarse a cualquier objeto que se lleva puesto sobre el cuerpo. El cierre impide que el objeto al que se adjunta se funda con tu nueva forma cuando usas la forma salvaje (siempre y cuando pueda llevarse de forma razonable en la nueva forma). Por lo tanto, el objeto permanece operativo y puede ser utilizado con normalidad en tu nueva forma.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, forma salvaje.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

PÚA ATURDIDORA

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 13.°
Aura: fuerte; (CD 21) encantamiento
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Esta púa de bronce chispea con electricidad estática.

Una *púa aturdidora* se vuelve invisible 1 asalto después de clavarla con firmeza en el suelo. Cualquier criatura que, a partir de entonces, entre en un radio de 10' de la púa hará que ésta explote en trozos, aturdiendo a todas las criaturas en un radio de 20' de su emplazamiento durante 1 asalto (TS de Voluntad [CD 20] niega). Este efecto destruye el objeto.

Durante el asalto que una *púa aturdidora* permanece visible después de haber sido clavada, cualquier criatura puede desclavarla del suelo con seguridad (una acción estándar) para hacerla inofensiva y prepararla para utilizarla de nuevo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *símbolo de aturdimiento.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

PÚA EXPLOSIVA

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 11.°
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Cálida al tacto, esta sencilla espina de hierro late debido a su energía contenida.

Una *púa explosiva* se vuelve invisible 1 asalto después de clavarla con firmeza en el suelo. Cualquier criatura que, a partir de entonces, entre en un radio de 10' de la púa hará que esta explote en una *bola de fuego* que infligirá 10d6 puntos de daño

por fuego (TS de Reflejos [CD 15] mitad) a todas las criaturas en un radio de 20' de su emplazamiento. Esta explosión destruye la púa.

Durante el asalto que una *púa explosiva* permanece visible después de haber sido clavada, cualquier criatura puede desclavarla del suelo con seguridad (una acción estándar) para hacerla inofensiva y prepararla para utilizarla de nuevo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

PÚA SOMNÍFERA

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Esta retorcida púa de madera está tallada de la rama deforme de un fresno.

Una *púa somnífera* se vuelve invisible 1 asalto después de clavarla con firmeza en el suelo. Cualquier criatura que, a partir de entonces, entre en un radio de 10' de la púa hará que esta emita un efecto de *sueño* (TS de Voluntad [CD 17] niega) en un radio de 20' de su emplazamiento y que afectará a todas las criaturas con 10 DG o menos. El objeto quedará destruido cuando se active este efecto.

Durante el asalto que una *púa somnífera* permanece visible después de haber sido clavada, cualquier criatura puede desclavarla del suelo con seguridad (una acción estándar) para hacerla inofensiva y prepararla para utilizarla de nuevo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *símbolo de sueño.*

Coste de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

RACIONES PERPETUAS

Precio (nivel del objeto): 350 po (2.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: –
Peso: 2 lb.

Este pequeño saquillo de cuero anodino tiene un cordón de seda azul claro para cerrarlo.

Este saquillo contiene suficientes raciones de viaje como para alimentar a una criatura Mediana durante todo un día. Cada mañana, en cuanto despunta el sol, este objeto vuelve a llenarse por arte de magia con raciones para otro día completo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *crear comida y agua.*

Coste de creación: 175 po, 14 PX, 1 día.

ROLLOS DE PERGAMINO DE PROCEDENCIA DUDOSA [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: – o – (sostenido)
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) conjuración
Activación: – o 1 hora; ver texto
Peso: 5 lb.

Este legajo de rollos de pergaminos arrugados contiene retazos de diversas formas y tamaños; algunos parecen viejos y otros nuevos. Está atado con un cordón trenzado y sujeto con un medallón con el símbolo sagrado de Wee Jas.



Rollos de pergamino de procedencia dudosa

Ilustración de J. Thomas

Los *rollos de pergamino de procedencia dudosa* no son conjuros almacenados de forma escrita, sino una colección de escritos de un autor anónimo obsesionado con la muerte. La leyenda popular cuenta que los que logren acceder al saber contenido en esta reliquia tendrán poder sobre la vida y la muerte. Mientras tengas en tu posesión los *rollos de pergamino de procedencia dudosa*, ganarás un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Saber, siempre y cuando seas legal neutral, legal maligno, legal bueno o neutral.

Poder de reliquia: si has entablado la conexión divina apropiada, puedes intentar leer los rollos de pergaminos una vez al día durante 1 hora. Sin embargo, comprender sus conocimientos no es tarea fácil. Para empezar, están escritos en prácticamente todos los idiomas, antiguos o modernos, y a veces el texto cambia de idioma dentro de la misma frase. Una hora de lectura permite realizar una prueba de Saber (religión) (CD 20) para averiguar algo útil de los rollos de pergamino, con un bonificador +2 por cada idioma que hablas. Tan crípticos son que ni siquiera *leer magia*, *comprensión idiomática* u otros conjuros te ayudan a entenderlos, ni tampoco la habilidad Descifrar escritura.

Tiempo	Beneficio
1 hora	*Pacto de renovación* para ti mismo
2 horas	*Pacto de renovación* para otro
3 horas	*Pacto con la muerte* para ti mismo
4 horas	*Pacto con la muerte* para otro
6 horas	*Resurrección verdadera* para otro (y los rollos de pergamino desaparecen)

Si superas la prueba con éxito, obtienes comprensión temporal de uno de los secretos de los rollos de pergamino, dependiendo de cuánto tiempo has pasado leyéndolos. Tus horas de lectura con éxito se apilan en lo relativo a este propósito, por lo que puedes leerlos durante varios días para ganar un beneficio mayor, si así lo deseas. No es necesario que el tiempo transcurra seguido; puedes dividirlo como elijas para ganar los beneficios.

Leer los *rollos de pergamino de procedencia dudosa* no carece de sus riesgos, ya que ahondar en sus misterios te atrae hacia la frontera entre la vida y la muerte. Siempre que pases una hora leyendo este objeto, deberás tirar en la siguiente tabla, tanto si aprendes algo útil como no.

d%	Efecto
01-10	Enloqueces (como por el conjuro *locura*); TS de Voluntad (CD 20) niega.
11-30	Los rollos de pergaminos te lanzan una maldición permanente, lo que hace que sufras un -4 a las tiradas de ataque, las salvaciones y las pruebas de características y de habilidad; TS de Voluntad (CD 20) niega.
31-60	Sufres un *geas/empeño* que debes realizar para Wee Jas; TS de Voluntad (CD 20) niega.
61-90	Sufres 1d6 niveles negativos (un TS de Fortaleza (CD 20) los elimina transcurridas 24 horas).
91-100	Te conviertes en un fantasma durante un año y un día; TS de Fortaleza (CD 20) niega.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Wee Jas y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 6.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 11 DG.

Conocimiento: hace mucho tiempo que los *rollos de pergamino de procedencia dudosa* se asocian a Wee Jas, aunque ni sus

historiadores saben de dónde proceden los primeros (Saber [religión] [CD 15]).

En realidad, fueron escritos por seres que perdieron la cordura en su búsqueda de conocimiento arcano, y luego fueron reunidos por agentes de Wee Jas por el saber que contienen (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *pacto con la muerte* (*CdC*), *pacto de renovación* (*CdC*), *resurrección verdadera*.

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

SACO DE DORMIR MÁGICO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración, abjuración
Activación: asalto completo (manipulación); ver texto
Peso: 6 lb.

Este saco de dormir de lana está decorado con bordados de estrellas y lunas con hilo de plata y azul, y huele a lavanda.

Un *saco de dormir mágico* te confiere una noche de sueño cómoda y tranquila. Mientras permanezcas acostado en su interior, obtendrás los beneficios de un conjuro *soportar los elementos*. Después de dormir 8 horas dentro de este objeto, recuperarás 1 pg por nivel de personaje, aparte de los que recuperes normalmente. Meterte o salir de un *saco de dormir mágico* es una acción de asalto completo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas leves*, *soportar los elementos*.

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

SELLO GLIFO

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) abjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este ópalo multicolor del tamaño de un pulgar tiene tallada una serie de símbolos arcanos.

Un *sello glifo* te permite convertir cualquier conjuro arcano o divino de como máximo 2.º nivel en un símbolo similar a un *glifo custodio*. Para ello, debes lanzar el sortilegio mientras sostienes el sello; a hacer esto se lo denomina codificar el sello. Puedes llevar encima un *sello glifo* codificado con toda seguridad hasta que lo activas presionándolo contra la superficie deseada. Este puede adherirse a cualquier objeto no vivo y carente de magia. Uno de estos objetos activados actúa como la función glifo de conjuro de un *glifo custodio*, y puede ser detectado e inutilizado como una trampa mágica (CD 30).



Un *sello glifo* no resulta afectado por el sortilegio en su interior. Una vez activado, el sello ahora vacío puede ser recuperado (aunque se necesita superar una prueba de Buscar [CD 30] para encontrarlo) y usado de nuevo. Siempre podrás quitar uno de estos objetos que hayas codificado para volver a utilizarlo en otra parte.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *glifo custodio*.

Coste de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

SELLO GLIFO MAYOR

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración

Este ópalo resplandece con una luz multicolor, y ornamentados símbolos arcanos han sido grabados en su superficie.

Un *sello glifo mayor* funciona como uno normal, con las siguientes excepciones: puede ser codificado con cualquier conjuro de 5.º nivel o inferior, funciona como el sortilegio *glifo custodio mayor*, para detectarlo e inutilizarlo se necesita superar una prueba a CD 33 y otra con éxito de Buscar (CD 33) para encontrarlo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *glifo custodio mayor*.

Coste de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

TALISMÁN DE DOMINIO DE MUERTOS VIVIENTES

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) nigromancia
Activación: rápida (mental)
Peso: –

Esta deslustrada calavera de plata encaja cómodamente en una mano humana.

Un *talismán de dominio de muertos vivientes* ayuda a cualquier personaje capaz de expulsar o reprender estas criaturas. Este objeto tiene 3 cargas, que se renuevan cada día al amanecer. Gastar 1 o más de estas aumenta tu nivel de clérigo efectivo para una prueba de expulsar o reprender muertos vivientes, que debes llevar a cabo antes del término de tu turno.

1 carga: aumenta el nivel efectivo de expulsión en 2.

2 cargas: aumenta el nivel efectivo de expulsión en 3.

3 cargas: aumenta el nivel efectivo de expulsión en 4.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *comandar muertos vivientes*.

Coste de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

TALISMÁN DE FORTALEZA IMPERECEDERA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 15.º
Aura: fuerte; (CD 22) nigromancia
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Esta calavera del tamaño de una ciruela está forjada en plata y es de un color negro deslustrado.

Un *talismán de fortaleza imperecedera* te permite adoptar algunos de los rasgos físicos de los muertos vivientes. Cuando activas este objeto, obtienes inmunidad al veneno, la parálisis, el aturdimiento, las enfermedades, los golpes críticos, el daño no letal, el daño de características físicas, la consunción de características y de energía, la fatiga, el agotamiento, la muerte por daño masivo y los efectos de sueño, muerte y cualquier otro que requiere un TS de Fortaleza. Además, no necesitas respirar. Este efecto tiene una duración de 3 asaltos.

Un *talismán de fortaleza imperecedera* funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *velo de la muerte viviente* (*CdC*).

Coste de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

Ilustración de B. Hagan

TALISMÁN DEL DISCO

Precio (nivel del objeto): 500 po (3.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Esta lente de cristal convexa cuelga de una cadena tallada en cristal azul.

Activar un *talismán del disco* crea un *disco flotante de Tenser* (pág. 232 del MJ). Éste puede cargar hasta 300 lb. y tiene una duración de 3 horas (o hasta que lo deshaces con otra acción estándar). El disco puede alejarse de ti hasta una distancia máxima de 30'.

De llevar también un objeto mágico que te proporcione un bonificador de mejora a la Fuerza, la carga que puede llevar el disco aumentará en 100 lb. por punto de bonificación otorgado por este.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *disco flotante de Tenser, fuerza de toro.*

Coste de creación: 250 po, 20 PX, 1 día.

TAMBORES DE MARCHA

Precio (nivel del objeto): 1.100 po (4.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: ver texto
Peso: 5 lb.

Cada uno de estos dos tambores tiene una línea de runas grabadas alrededor de su base.

Este par de tambores incluyen unos arneses para que las criaturas humanoides que los portan puedan llevarlos. Un personaje que toque unos *tambores de marcha* durante un movimiento de largo recorrido y supere una prueba de Interpretar (instrumentos de percusión) (CD 15) proporcionará a todos los aliados que se encuentren en un radio de 120' un bonificador de +4 a sus pruebas de Constitución para evitar el daño no letal producido por las marchas forzadas (pág. 164 del MJ). La utilización de estos tambores no perjudica la velocidad de quien los toca.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *zancada prodigiosa.*

Coste de creación: 500 po (más 100 po por unos tambores de gran calidad), 40 PX, 1 día.

TIENDA INSTANTÁNEA DE DAERN

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: estándar (orden)
Peso: 1/2 lb.

Este trozo de lona, doblado en forma de pequeño triángulo, lleva un solo sello negro en un lado.

Cuando se activa, la *tienda instantánea de Daern* crece hasta convertirse en una tienda de 20' cuadrados. El interior de esta se mantiene a una temperatura templada, como en el conjuro *cubículo de Leomund*. En su interior, hay catres para ocho criaturas Medianas y un fuego con una chimenea para que salga el humo. La tienda tiene RE 10 (ácido, electricidad y fuego), además de ser inmune al frío.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *cubículo de Leomund.*

Coste de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

TOMO DE LA LENGUA INMÓVIL [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 7.500 po (11.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 20.º
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: ver texto
Peso: 5 lb.

Este grueso manuscrito tiene una cubierta de cuero con una decoración especialmente aborrecible: una lengua disecada clavada en la portada.

Un *tomo de la lengua inmóvil* es todo un tesoro de potencial arcano. Si eres neutral maligno, caótico maligno, legal maligno o neutral, el libro revela instrucciones completas para crear la filacteria de un liche y ofrece 500 páginas en blanco para conjuros que funcionan como las del *libro bendito de Boccob* (pág. 261 de la GDM).

Poder de reliquia: un *tomo de la lengua inmóvil* contiene indicaciones para ejercicios mentales arcanos diseñados para fortalecer el lanzamiento de conjuros. Si has entablado la conexión divina apropiada y leído el apartado adecuado del tomo (para lo que se necesita 1 hora de ejercicios mentales), puedes aumentar tu NL efectivo en 1 durante 24 horas. No obstante, los ejercicios también son místicamente agotadores, por lo que reducen tu total de pg normal en 1 por nivel de personaje mientras el aumento del NL está activo. Esta propiedad funciona una vez al día. Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Vecna y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.º nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: la horrible decoración de la cubierta del *tomo de la lengua inmóvil* original pertenecía a un antiguo clérigo de Vecna que no supo guardar los secretos de la orden. Actualmente, se sabe de la existencia de cinco ejemplares, pero los orígenes de las otras cuatro lenguas nunca han sido revelados (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Inscribir rollo de pergamino, Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *página secreta.*

Coste de creación: 3.750 po, 300 PX, 8 días.

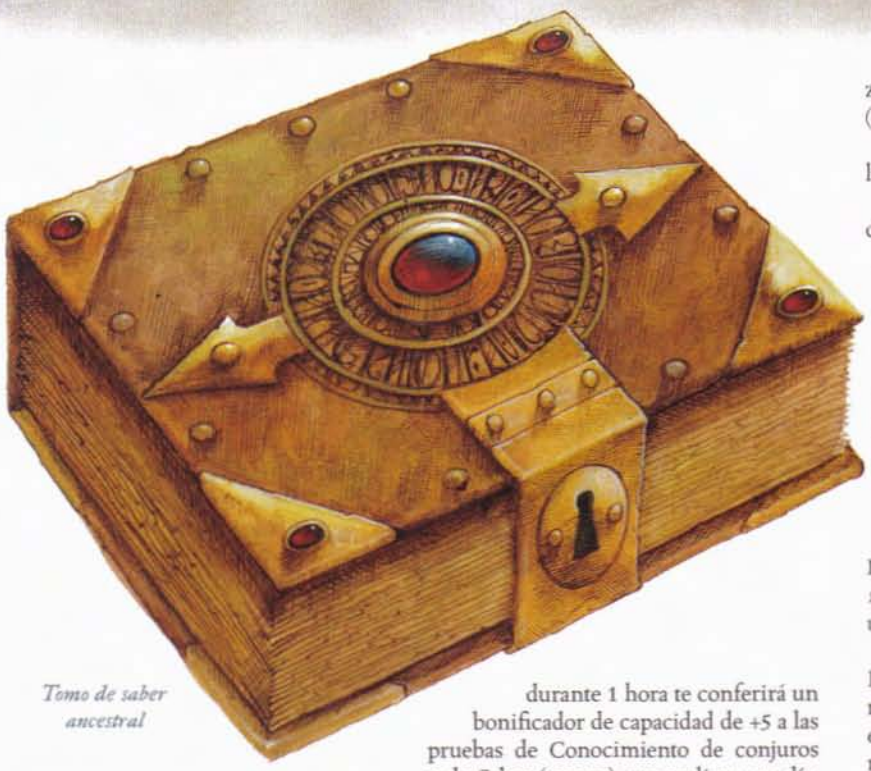
TOMO DE RECUERDOS MUNDANOS

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: 1 minuto o 1 acción estándar; ver texto
Peso: 1 lb.



Tomo de la lengua inmóvil

Ilustración de W. Reynolds



Tomo de saber ancestral

Ilustración de W. England

Este pequeño libro está encuadernado en plata martillada y tiene grabados de los continentes del mundo.

Un *tomo de recuerdos mundanos* te permite recurrir a la memoria secreta del mundo para ayudarte a descubrir conocimiento olvidado. Estudiando este libro durante 1 minuto, obtienes un bonificador de capacidad de +5 a una sola prueba de Saber. El tomo funciona tres veces al día.

Si tienes al menos 5 rangos en el Saber en cuestión, solamente necesitas estudiar el libro como una acción estándar para ganar este beneficio.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro.*

Coste de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

TOMO DE SABER ANCESTRAL [RELIQUIA]

Precio (nivel del objeto): 5.500 po (10.°)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 20.°
Aura: fuerte; (CD 25) transmutación
Activación: 1 hora; ver texto
Peso: 2 lb.

Este antiguo libro encuadernado en cuero está repleto casi a reventar de hojas de pergamino amarillentas.

De gran ayuda para los lanzadores de conjuros arcanos de todo tipo, un *tomo de saber ancestral* contiene cualquier sortilegio concebible. Leerlo detenidamente durante 1 hora te conferirá un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Conocimiento de conjuros y de Saber (arcano) que realices ese día, siempre y cuando seas neutral, neutral bueno, neutral maligno, legal neutral o caótico neutral. La hora pasada estudiando el tomo se añade al tiempo de preparación de conjuros.

Poder de reliquia: aunque las páginas de este libro contienen todo el conocimiento arcano del mundo, un *tomo de saber ancestral* está maldito con un sistema de referencias cruzadas deliberadamente confuso y que cambia sin parar. Por ello, las páginas del interior del tomo cambian de sitio solas de forma constante, aparentemente al azar, así que encontrar algo útil hojeándolo resulta imposible. Sin embargo, si has entablado la conexión divina apropiada, puedes usar esta reliquia mientras preparas sortilegios arcanos para preparar uno que no tienes en tu libro de conjuros. Tienes un 50% de posibilidades de encontrar un sortilegio arcano cualquiera del nivel superior que puedes lanzar, y de 100% de encontrar cualquiera que te está permitido. El libro funciona de esta forma únicamente una vez al día.

Para usar el poder de reliquia, debes rendir culto a Boccob y sacrificar un espacio de conjuros divinos de 5.° nivel, o tener la dote Creyente auténtico y al menos 9 DG.

Conocimiento: supuestamente escrito por el propio Boccob y "cogido prestado" de su biblioteca, el tomo original desapareció durante siglos. Con el tiempo, empezaron a aparecer copias en manos de universidades arcanas, dragones lanzadores de conjuros y poderosos magos (Saber [religión] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, Santificar reliquia, *página secreta.*

Coste de creación: 2.750 po, 220 PX, 6 días.

TÓTEM DEL CONVOCADOR

Precio (nivel del objeto): 3.100 po (8.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: –; ver texto
Peso: 2 lb.

Este cetro de madera toscamente tallado y de 1' de longitud está coronado por un semblante vagamente animal.

De gran ayuda para los que convocan animales mágicamente para que les ayuden en combate, un *tótem del convocador* permite la mejora instantánea de tus aliados convocados. Cuando llames a un solo animal utilizando un conjuro *convocar aliado natural*, podrás lanzar otro sortilegio con este como objetivo como una acción rápida. El segundo conjuro debe ser de 3.er nivel como máximo y tener a la criatura convocada como objetivo (y únicamente a ella), su tiempo de lanzamiento no debe ser superior a 1 acción estándar y gasta el sortilegio o espacio de conjuro de la forma habitual.

Por ejemplo, inmediatamente después de llamar a un oso pardo con *convocar aliado natural* IV, podrías lanzar *fuerza de toro* sobre éste como una acción rápida (siempre que estuvieras adyacente a él). Sin embargo, no podrías utilizar el tótem para lanzar una *niebla de obscurecimiento* (ya que el objetivo no sería el oso).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *convocar aliado natural* II, *hablar con los animales.*

Coste de creación: 1.550 po, 124 PX, 4 días.

TROZO DE MARAÑA

Precio (nivel del objeto): 200 po (2.°)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.°
Aura: débil; (CD 16) transmutación
Activación: estándar (arrojado)
Peso: 1 lb.

Enredaderas, hiedra y raíces nudosas están atadas juntas para dar forma a esta densa maraña de vegetación.

Para usar un *trozo de maraña*, debes arrojarla (puedes hacerlo hasta una distancia

de 50'). Cuando aterriza, crea un efecto de *enmarañar* (como el conjuro) centrado en el punto de impacto, con una duración de 5 asaltos. Una vez activado, la magia de este objeto queda consumida y no puede volver a ser utilizado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *enmarañar.*

Coste de creación: 100 po, 8 PX, 1 día.

UNGÜENTO CURATIVO

Precio (nivel del objeto): 2.250 po (6.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: 1 lb.

Este tarro contiene una sustancia gelatinosa, grasienta y amarillenta.

Una sola aplicación del *ungüento curativo* sobre una herida cura 1d8+1 puntos de daño; una aplicación doble, 2d8+3 puntos de daño; y una triple, 3d8+5 puntos de daño. Sin importar cuánta pomada se emplee, se necesitará una acción estándar para cada aplicación. Un tarro de 3" de diámetro y 2" de profundidad tiene ungüento para diez aplicaciones simples.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas graves.*

Coste de creación: 1.175 po, 90 PX, 3 días.

Ilustración de B. Hagan

UNGÜENTO DE RESISTENCIA A CONJUROS MENOR

Precio (nivel del objeto): 1.350 po (5.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: asalto completo (manipulación)
Peso: 1/2 lb.

Este tarro de cristal está lleno de una pomada gris que parece estar salpicada de trozos aplastados de insectos.

Al extender este ungüento sobre tu piel, obtienes RC 17 durante 5 minutos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia a conjuros.*

Coste de creación: 675 po, 54 PX, 2 días.

VARITA ETERNA

Nivel de conjuro	NL	Precio (Nivel de objeto)	CD de Con. Conjuros	Coste de creación
0	1.º	460 po (3.º)	15	230 po, 18 PX, 1 día
1.º	1.º	820 po (4.º)	15	410 po, 32 PX, 1 día
2.º	3.º	4.420 po (9.º)	16	2.210 po, 176 PX, 3 días
3.º	5.º	10.900 po (13.º)	17	5.450 po, 436 PX, 11 días

VAINA SAGRADA

Precio (nivel del objeto): 4.400 po (9.º)
Espacio corporal: –
Nivel de lanzador: 4.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Esta vaina de cuero endurecido lleva inscritos pictogramas que representan muchos tipos de armas distintos.



Vaina sagrada

Una *vaina sagrada* puede cambiar de forma para dar cabida a cualquier daga, espada o hacha con la que entra en contacto, incluso si son armas dobles. Este objeto mantiene limpia y afilada cualquier arma en su interior. Además, hasta tres veces al día, puedes ordenarle que produzca un efecto de *bendecir arma* sobre la que contiene mientras la sacas de esta. Este efecto tiene una duración de 10 asaltos. Una *vaina sagrada* funciona únicamente para los personajes de alineamiento bueno.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *bendecir arma.*

Coste de creación: 2.200 po, 176 PX, 5 días.

VARITA ETERNA

Precio (nivel del objeto): ver la tabla
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: ver la tabla
Aura: débil; (consultar la tabla) escuela del conjuro contenido en la *varita eterna*
Activación: estándar (orden)
Peso: –

Esta larga varita ahusada termina en un cristal rosado que contiene remolinos rojos.

Una *varita eterna* contiene un solo conjuro arcano de 3.er nivel o inferior, determinado durante su creación. Cualquier personaje que pueda lanzar sortilegios arcanos podrá activarla para usar el que tenga en su interior sin importar si este aparece en su lista de conjuros de clase o no.

Una *varita eterna* funciona dos veces al día.

Conocimiento: durante los años finales de la última gran guerra, los artífices y magos de una poderosa casa noble perfeccionaron una nuevo tipo de varita construido a partir de un fragmento de cristal (Saber [historia] [CD 10]).

El desarrollo de la *varita eterna* permitió que los arcanistas menores desempeñasen el papel de magos de guerra durante la etapa final de la última gran guerra, complementando sus conjuros pasivos con magia más ofensiva (Saber [historia] [CD 15]).

Aunque los artífices han estado buscando la forma de agilizar el proceso de fabricación, la técnica aún está en mantillas. En la actualidad, estas varitas no son muy comunes, excepto en unidades militares, pero algunos soldados que sirvieron en la guerra se llevaron sus *varitas eternas* de *proyectil mágico* a casa desde primera línea (Saber [historia] [CD 20]).

Prerrequisitos: Fabricar varita, Fabricar objeto maravilloso, el conjuro contenido en la *varita eterna.*

Coste de creación: ver la tabla.

VENDAJE SAGRADO

Precio (nivel del objeto): 10 po (1/2)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Un hilo tenuemente resplandeciente recorre uno de los lados de este vendaje de lino.

Aplicar un *vendaje sagrado* estabiliza de forma inmediata al receptor (aunque no cura daño alguno).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *curar heridas menores.*

Coste de creación: 5 po, 1 PX, 1 día.



Ilustración de A. Swekel

Un conjunto de objetos mágicos consiste en un grupo de tres a seis de éstos vinculados temáticamente, y que proporcionan bonificadores o efectos adicionales cuando se llevan juntos. Las propiedades aumentan o se acumulan según vas añadiendo objetos a los que llevas. Un personaje obtiene un efecto especialmente poderoso cuando lleva puestos o usa todos los de uno de estos conjuntos.

ARMADURA DEL MAESTRO VIGILANTE

Los que llevan la *armadura del maestro vigilante* saben cómo se siente uno al estar al mando y percibir lo que los demás no son capaces de ver. Poseen vista antinatural y poderes inusuales para cegar, quemar e intimidar a sus enemigos. Por separado, cada una de las piezas de este conjunto proporciona una propiedad útil, pero solamente aquellos que lo poseen en su totalidad conocen sus auténticos poderes.

La *armadura del maestro vigilante* funciona mejor en manos de un bárbaro u otro guerrero cuerpo a cuerpo. Como armadura intermedia, una *coraza de terror* permite a un bárbaro utilizar su aptitud de movimiento rápido, y su RD se apila con la de esta clase de personaje. Este conjunto también proporciona otras ventajas útiles para cualquier personaje con tendencia al combate cuerpo a cuerpo, como las de asustar o cegar a los adversarios, ignorar la dureza y superar la RD. Ten en cuenta que el bonificador a la Fuerza conferido por la *armadura del maestro vigilante* puede aumentarse utilizando las reglas del Capítulo 6.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o Saber (los Planos), o la aptitud de conocimiento de bardo, pueden llevar a cabo indagaciones sobre la *armadura del maestro vigilante* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para las CD inferiores.

CD 15: el primer conjunto de la *armadura del maestro vigilante* perteneció a una poderosa paladina elfa que regresó de un viaje planario llevando los objetos. Esta fundó una organización consagrada a la custodia y el orden, y estos conjuntos se convirtieron en la dotación oficial para los miembros de mayor rango de ese grupo. La organización, llamada los Ojos vigilantes, fue destruida debido a conflictos internos hace un siglo, y ahora conjuntos de esta armadura siguen apareciendo de tanto en tanto en manos de diversos individuos.

CD 20: los Ojos vigilantes fueron destruidos porque muchos de sus miembros paladines se convirtieron en guardias negros más o menos al mismo tiempo que su fundadora desapareció. Carente de líder e inmerso en un conflicto interno, el grupo finalmente se desintegró.

CD 25: persisten historias sobre que la fundadora de la organización fue la primera en caer en desgracia, y que regresó de los planos corrompida por el mal. Las historias no cuentan cómo logró ocultarlo a los demás miembros de los

Ojos vigilantes o por qué fundó el grupo, pero, supuestamente, la facción oscura de la organización se mantiene como una orden sectaria de bárbaros y guardias negros que llevan piezas de la *armadura del maestro vigilante* como señal de devoción hacia esta.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar las piezas de la *armadura del maestro vigilante* te permite comandar o asustar a tus adversarios, cegar y quemar a los enemigos o aplastar los objetos que obstaculizan tu visión. Llevar todo el conjunto te confiere visión que puede traspasar la invisibilidad.

Cuando llevas las cuatro piezas del conjunto, el ojo vigilante que todas ellas tienen como marca parece cobrar vida, convirtiéndose en un orbe de pupila amarilla e inyectado en sangre que observa alrededor por sí mismo.

2 piezas: obtienes un bonificador de +2 a las pruebas de iniciativa.

4 piezas: obtienes un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar. Una vez al día, puedes pronunciar la palabra de mando ("Cabirí") y activar la armadura con una acción estándar para ganar los efectos de un conjuro *ver lo invisible*.

CORAZA DE TERROR

Precio (nivel del objeto): 13.200 po (14.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) nigromancia
Activación: – e inmediata (mental)
Peso: 30 lb.

Esta coraza de adamantita lleva un emblema de un gran ojo observador rodeado por rayos de resplandeciente mithril.

Como una *coraza adamantina +1*, este objeto confiere RD 2/–. La de una *coraza de terror* se apila con la RD que se obtiene como rasgo de clase (pero no por cualquier otra fuente). Por ejemplo, un bárbaro de 10.º nivel tendría RD 4/–.

Además, una vez al día e inmediatamente después de que hayas sufrido daño por un ataque cuerpo a cuerpo, podrás activar esta armadura para, durante 1 asalto, asustar al adversario que te acabe de herir. De superar con éxito un TS de Voluntad (CD 20), en vez de en ese estado quedará estremecido durante 1 asalto.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *causar miedo*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.500 po (más 10.200 po por una coraza adamantina), 120 PX, 3 días.



La armadura del maestro vigilante

Ilustración de F. Vobrinkel

GUANTELETES DE DESTRUCCIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.610 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación, transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Cada uno de estos guanteletes armados tiene una imagen repujada de un ojo en el dorso. Ambos tienen una esmeralda como pupila.

PIEZAS Y APTITUDES DE LA ARMADURA DEL MAESTRO VIGILANTE

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Máscara de dominio	Rostro	3.500 po (8.º)	+5 a las pruebas de Intimidar; 1/día *orden imperiosa*
Yelmo de vista hiriente	Cabeza	6.500 po (10.º)	*Luz* a voluntad; 3/día cono de fuego cegador
Guanteletes de destrucción	Manos	6.610 po (11.º)	+2 a Fuerza; 3/día trata el ataque como si fuera adamantino
Coraza de terror	Cuerpo	13.200 po (14.º)	*Coraza adamantina +1*; 1/día asusta al enemigo

BENEFICIOS DEL CONJUNTO DE LA ARMADURA DEL MAESTRO VIGILANTE

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	+2 a las pruebas de iniciativa
4 piezas	+5 a las pruebas de Avistar; 1/día *ver lo invisible* durante 3 minutos

Los *guanteletes de destrucción* te confieren un bonificador de mejora de +2 a la Fuerza.

Además, puedes activarlos para permitir que tu próximo ataque cuerpo a cuerpo llevado a cabo durante tu turno supere la RD e ignore la dureza como si lo realizaras con un arma de adamantita. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Los *guanteletes de destrucción* son guanteletes armados de gran calidad y pueden usarse como arma. Puedes mejorarlos para aumentar sus propiedades básicas utilizando las reglas para crear armas mágicas, pero cada uno de ellos debe serlo por separado.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *estallar*, *fuerza de toro*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.000 po (más 610 po por dos guanteletes armados de gran calidad), 240 PX, 6 días.

MÁSCARA DE DOMINIO

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Esta media máscara de acero cubre únicamente la parte inferior del rostro. Sobre la boca del portador, vigila un emblema en forma de un gran ojo con un cristal como pupila.

Llevar una *máscara de dominio* hace que la voz del portador parezca más imperiosa y autoritaria, lo que añade un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Intimidar.

Cuando se activa, esta máscara te permite pronunciar una *orden imperiosa* (como el conjuro; TS de Voluntad [CD 20] niega). A diferencia de este sortilegio, sin embargo, este efecto no es dependiente del idioma; el objetivo únicamente tiene que poder oírte. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *orden imperiosa*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

YELMO DE VISTA HIRIENTE

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este yelmo de acero cubre toda la cabeza del portador, excepto su rostro. En la frente, lleva labrado un enorme ojo con pupila de cristal.

Cuando se activa un *yelmo de vista hiriente*, el repujado en forma de pupila despide iluminación con la intensidad de un conjuro *luz* hasta que se le ordena que pare o se quita el yelmo.

Además, tres veces al día, uno de estos yelmos puede activarse para emitir un cono instantáneo de 60' de brillante luz ardiente. Este cono inflige 2d6 puntos de daño por fuego y ciega a todas las criaturas que se encuentran en el área durante 1 asalto. Las que superen un TS de Reflejos (CD 20) sufrirán la mitad del daño y quedarán deslumbradas durante este mismo tiempo.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *luz*, *manos ardientes*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.250 po, 260 PX, 6 días.

ATAVÍO DE LOS CUATRO

Los objetos del *atavío de los cuatro* están infundidos de energía por los cuatro pilares básicos del mundo: la tierra, el cielo, el mar y el sol. Cuando te pones piezas de este conjunto, quedas más sintonizado con la mismísima realidad, incluso obteniendo cierto control sobre ella.

Los objetos individuales del atavío son útiles para cualquier personaje, y el conjunto en su totalidad lo es especialmente para los druidas, los exploradores y cualquier otro lanzador de conjuros que viaje por lugares accidentados o peligrosos.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o Saber (Naturaleza), o la aptitud de conocimiento de bardo, pueden llevar a cabo una investigación del *atavío de los cuatro* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: un carismático druida llamado Alain construyó su hogar en el pueblo de Ra'anan. Este lugar sufrió varios desastres naturales: sequías, inundaciones, tornados y más. Alain fue capaz de rechazar muchos de esos a causa de su conexión con la Naturaleza. Una noche, tuvo una visión, que le enseñó los métodos para crear un conjunto de objetos mágicos vinculados con la tierra, el cielo, el mar y el sol. Siguiendo las instrucciones de su visión, Alain viajó hasta los cuatro extremos del mundo para reunir los componentes necesarios para cada uno de ellos.

Una vez creado, el *atavío de los cuatro* ayudó a Alain en sus hazañas, que con el tiempo le llevaron más allá del pequeño pueblo en el que había nacido. Con este

TRAS LA PANTALLA: LOS CONJUNTOS DE OBJETOS MÁGICOS

El concepto de conjuntos de objetos mágicos vinculados por una temática que proporcionan más poder cuando se usan juntos tiene una larga historia en la ficción fantástica, pero en D&D este concepto ha sido ignorado por lo general. El *Compendio de objetos mágicos* presenta conjuntos de objetos para poner remedio a esto. Los beneficios del conjunto están cuidadosamente diseñados para proporcionar propiedades adicionales atractivas pero que no desequilibran el juego. El personaje nunca paga oro por esos poderes adicionales: su valor no está añadido en los precios de los objetos del conjunto. No queremos que un jugador cuyos componentes de uno de estos aún no le hayan aportado ninguna propiedad adicional sienta que ha pagado demasiado por esos objetos. Si un personaje tuviera que pagar de alguna forma por esta, reunir las piezas del conjunto parecería más saldar una deuda con trabajo que buscar algo divertido. En vez de ello, el factor equilibrante de los conjuntos radica en que el PJ usa sus espacios para objetos con los del conjunto en vez de con otros que podrían serle más ventajosos.

El valor de los beneficios de un conjunto se mantiene dentro de ciertos límites. El procedente de dos piezas debería ser equivalente más o menos al 10% del precio combinado de los dos objetos más baratos. A partir de ahí, los beneficios tienen un valor aproximado del 25% del precio de la pieza o combinación de las más baratas necesarias para alcanzar el umbral para obtener el poder. La propiedad superior del conjunto debería tener el 30% del valor del objeto más caro de este.

Piezas y aptitudes del atavío de los cuatro

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Guantes de la noche estrellada	Manos	1.100 po (4.º)	Emites *luz*; 3/día lanzas *proyectil mágico* de forma espontánea
Gafas del sol dorado	Rostro	4.000 po (8.º)	Inmune a ceguera, deslumbramiento; 3/día lanzas *bola de fuego* de forma espontánea
Presea del mar plomizo	Garganta	6.000 po (10.º)	Contienes la respiración durante 12 horas; 2/día lanzas *libertad de movimiento* de forma espontánea
Cinturón de la extensa tierra	Cintura	8.000 po (11.º)	La carga transportable se dobla; 2/día lanzas *teleportar* de forma espontánea

Beneficios del conjunto del atavío de los cuatro

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	RE 5 (frío)
3 piezas	RE 5 (electricidad y frío)
4 piezas	RE 5 (electricidad, frío y fuego); 1/día *comunión* (4 preguntas)

atuendo podía viajar con seguridad a través de las zonas letales del mundo, y sobrevivir una vez allí. El druida recorrió el mundo durante el resto de sus días, para nunca regresar de nuevo a Ra'anan.

CD 20: se dice que el espíritu de Alain se siente atraído por las piezas del atavío. Si se reúnen las cuatro, su espíritu puede comunicarse con el portador, transmitiendo secretos del multiverso.

CD 25: el chamán orco Grotarb el Taimado llevó una vez el *atavío de los cuatro*, pero solamente durante un breve tiempo. Una noche, los congéneres de su tribu oyeron extraños gritos procedentes de su caverna privada durante la noche. Al día siguiente, los miembros de la tribu orca encontraron el cuerpo ahogado, incinerado y parcialmente desmembrado de su chamán, pero ninguna pieza del atavío. Se dice que, hasta hoy en día, el oscuro espíritu de Grotarb a veces se siente atraído hacia los que encuentran dos o más partes del conjunto, con la esperanza de infligirles el mismo castigo que la gran fuerza espiritual le causó a él.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar varias piezas del *atavío de los cuatro* te confiere una serie de protecciones en aumento derivadas de facetas del cielo, el sol, el mar y la tierra.

Cuando llevas las cuatro partes y usas un *cinturón de la extensa tierra* para teleportarte, parece como si una columna de fuego cayera desde el cielo para engullirte (y a cualquier otro ser que también sea transportado). Cuando la llama desaparece, los viajeros ya no están.

2 piezas: obtienes RE 5 (frío), que se apilará con cualquier resistencia similar que tengas por tu raza, clase o plantilla.

3 piezas: obtienes RE 5 (electricidad y frío), que se apila de la misma manera que la anteriormente descrita.

4 piezas: obtienes RE 5 (electricidad, frío y fuego); que se apila de la misma manera que la anteriormente descrita. Una vez al día, puedes hacer cuatro preguntas al espíritu del druida Alain, como con el conjuro *comunión* (NL 9.º), pero usar esta propiedad niega la RE otorgada por el atavío hasta la siguiente salida del sol.



Ilustración de J. Thomas

Atavío de los cuatro

CINTURÓN DE LA EXTENSA TIERRA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) conjuración
Activación: – y estándar (mental)
Peso: –

Hecho de grueso cuero, este cinturón está cubierto de grietas y fisuras que recuerdan a la tierra reseca, y se ajusta mediante una gran hebilla de obsidiana.

Mientras llevas puesto un *cinturón de la extensa tierra*, tu carga transportable se dobla. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, dos veces al día, puedes activar el cinto y sacrificar un sortilegio preparado o un espacio de conjuro de 5.º nivel o superior para usar *teleportar* (como el sortilegio), usando tu propio NL o el del cinturón, el que sea mayor.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *teleportar*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

GAFAS DEL SOL DORADO

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: – y estándar (mental)
Peso: –

Las brillantes lentes doradas de estas gafas están sujetas por grueso acero azul oscuro envuelto en cuero.

Mientras llevas puestas las *gafas del sol dorado*, eres inmune a los efectos de la ceguera y el deslumbramiento. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, tres veces al día puedes activar estas gafas y sacrificar un sortilegio preparado o un espacio de conjuro de 3.er nivel o superior para usar *bola de fuego* (como el sortilegio; TS de Reflejos [CD 14] mitad), usando tu propio NL o el de las gafas, el que sea mayor. La *bola de fuego* que estas gafas crean se asemeja a un cometa estallante que se precipita como un rayo sobre tus enemigos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *bola de fuego*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

GUANTES DE LA NOCHE ESTRELLADA

Precio (nivel del objeto): 1.100 po (4.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 15) evocación
Activación: – y estándar (mental)
Peso: –

Estos flexibles guantes son de un color negro aterciopelado. En su oscuridad, parecen nadar estrellas.

Mientras llevas puestos unos *guantes de la noche estrellada*, emites un brillante resplandor plateado equivalente a un conjuro *luz*. Puedes apagar o volver a encender esta luminosidad con una acción estándar (mental).

Además, tres veces al día puedes activar estos guantes y sacrificar un sortilegio preparado o un espacio de conjuro de 1.er nivel o superior para usar *proyectil mágico* (como el sortilegio), usando tu propio NL en vez del de los guantes. Los proyectiles creados por estos objetos tienen la apariencia de diminutas estrellas fugaces.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *proyectil mágico*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 550 po, 44 PX, 2 días.

PRESEA DEL MAR PLOMIZO

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: – y estándar (mental)
Peso: –

Esta gema de tonalidad azul grisácea parece estremecerse y fluir, como una gota de agua marina apenas capaz de mantener su forma.

Mientras llevas puesta una *presea del mar plomizo*, puedes contener la respiración durante un máximo de 12 horas antes de tener que llevar a cabo una prueba de Constitución. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, dos veces al día puedes activar esta presea y sacrificar un sortilegio preparado o un espacio de conjuro de 4.º nivel o superior para usar *libertad de movimiento* (como el sortilegio), usando tu propio NL o el de la presea, el que sea mayor.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

ATAVÍO DEL CAMINANTE DE LAS TORMENTAS

Llevar el *atavío del caminante de las tormentas* es convertirse en la tormenta. Con él, puedes viajar por entre las nubes de tormenta y atacar a los enemigos como el relámpago. Oculto por las nubes, retumbante como el trueno y crepitante de electricidad, te conviertes en una tempestad.

El *atavío del caminante de las tormentas* funcionará mejor en manos de un monje, druida u otro personaje que acostumbre a entrar en combate cuerpo a cuerpo pero prefiera no llevar armadura. En particular, un druida debería tener muy en cuenta este conjunto, ya que sus poderes están disponibles en forma salvaje. Sin embargo, un personaje de cualquier clase debería pensar en recuperar al menos dos piezas para obtener algunos de los beneficios menores del atavío y las propiedades de los objetos deseados.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o Saber (Naturaleza), o la aptitud de conocimiento de bardo, pueden llevar a cabo una investigación del *atavío del caminante de las tormentas* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: el primer Caminante de las tormentas fue un druida semiorco. Mal recibido en las sociedades de ambos padres, aprendió a vivir en las tierras salvajes. Las estaciones fueron sus maestras, y las bestias su familia. El semiorco llamó a la lluvia para que arrastrara el pueblo de su padre y al rayo para consumir la casa de su madre. Entonces adoptó la tormenta como símbolo y acabó siendo conocido como el Caminante de las tormentas. Creó el primer *atavío del caminante de las tormentas* para sí mismo, y, desde su muerte, los secretos de su fabricación y el título de Caminante de las tormentas han sido heredados por otros.

CD 20: el primer Caminante de las tormentas fue asesinado por su hermanastra en represalia por su mortífero ataque contra el hogar de su madre humana. Ella también murió por una venganza, asesinada a manos del padre orco del Caminante de las tormentas, que deseaba para sí el poder de las creaciones de su hijo. Los secretos del atavío fueron así transmitidos tanto entre orcos como entre humanos, y ahora druidas de ambas razas reclaman el título, creando objetos con el mismo nombre.

CD 25: un inevitable vórtice de venganza parece seguir a aquellos que llevan el atavío en su totalidad. No se ha detectado ninguna maldición sobre los objetos, pero ponerse todo el conjunto y convertirse en uno de los Caminantes de la tormenta siempre parece presagiar problemas. Viejos enemigos regresan, y el portador pronto se encuentra con que los que anteriormente eran buenos amigos se convierten en adversarios.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar varias piezas del *atavío del caminante de las tormentas* te confiere el poder de crear nubes, convocar electricidad de los cielos y tomarte a risa los impactos del relámpago.

Cuando llevas el conjunto en su totalidad, la *túnica del trueno* resplandece con relámpagos que crepitan por las demás partes del atavío.

Todos los beneficios del atavío funcionan de forma normal para un druida en forma salvaje, y pueden ser activados mientras se halla en esta, aunque los objetos se funden con su forma y se consideren inactivos en todos los demás aspectos.

2 piezas: puedes usar *niebla de obscurecimiento* (NL 5.º) como una acción estándar (mental) tres veces al día

3 piezas: puedes utilizar *llamar al relámpago* (NL 5.º) como una acción estándar (mental) una vez al día

4 piezas: sufres solamente la mitad del daño por electricidad. Si uno de estos ataques te permite realizar un TS para medio daño, no sufres ninguno si tienes éxito en la salvación.

Piezas y aptitudes del atavío del caminante de las tormentas

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Anillo del fuego tormentoso	Anillo	4.000 (8.º)	5/día *fuego feérico* que inflige 1d6 de daño/asalto durante 5 asaltos
Brazales relampagueantes	Brazos	11.000 (13.º)	Los ataques infligen +1d6 puntos de daño por electricidad
Túnica del trueno	Cuerpo	38.000 (17.º)	Sufres la mitad o ningún daño por los ataques sónicos; inflige 2d6 de daño sónico a los atacantes
Tobilleras del caminante de las nubes	Pies	50.000 (18.º)	*Caminar por el aire* continuo

Beneficios del conjunto del atavío del caminante de las tormentas

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	3/día *niebla de obscurecimiento*
3 piezas	1/día *llamar al relámpago*
4 piezas	La mitad o ningún daño por electricidad

Anillo del fuego tormentoso

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: anillo
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) evocación
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Este anillo de cristal transparente facetado contiene un tenue resplandor blanco azulado.

Cuando activas un *anillo del fuego tormentoso*, crea un *fuego feérico* con un efecto de relámpago crepitante durante 5 asaltos. Esto funciona como el conjuro, excepto que todas las criaturas afectadas sufren 1d6 puntos de daño por electricidad cada asalto hasta que no termina la duración. Utilizar el anillo contra una criatura que ya está afectada no aumenta el daño infligido, pero sí la duración.

Un *anillo del fuego tormentoso* funciona cinco veces al día.

Un druida podrá activar este objeto aunque se halle en forma salvaje.

Prerrequisitos: Forjar anillo, *fuego feérico*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

Brazales relampagueantes

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos anchos brazales tenuemente resplandecientes está hecho con cuatro delgados cristales de cuarzo rectangulares unidos por delgadas bandas de plata.

Un par de *brazales relampagueantes* te permite cargar tus ataques de armas cuerpo a cuerpo y a distancia con electricidad. Cuando activas estos objetos, crepitan visiblemente con electricidad durante 1 asalto. Durante este tiempo, tus ataques cuerpo a cuerpo y a distancia obtienen la aptitud electrizante (pág. 225 de la GDM). Incluso tus ataques de toque cuerpo a cuerpo infligen este daño adicional por electricidad.

Un druida puede activar este objeto mientras se halla en forma salvaje.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *llamar al relámpago*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días.

Tobilleras del caminante de las nubes

Precio (nivel del objeto): 50.000 po (18.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: –

Diseñadas para llevarlas puestas alrededor de los tobillos del portador, estas bandas consisten en dos semicírculos de cuarzo tallado unidos por una bisagra y un cierre de plata.

Unas *tobilleras del caminante de las nubes* te permiten moverte por el aire como si estuvieras bajo los efectos de un conjuro *caminar por el aire*.

Un druida obtendrá los beneficios por llevar puesto este objeto aunque se halle en forma salvaje.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caminar por el aire*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 25.000 po, 2.000 PX, 50 días.

Túnica del trueno

Precio (nivel del objeto): 38.000 po (17.º)
Espacio corporal: cuerpo
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: – o estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Esta túnica de seda se enturbia con los colores de las nubes de tormenta, cambiando constantemente de tonalidad y matiz.

Mientras llevas puesta una *túnica del trueno*, solamente sufres la mitad del daño por ataques sónicos. Si uno de estos ataques te permite efectuar un TS para mitad de daño, no sufres ninguno de superarlo con éxito. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando se activa, una *túnica del trueno* te rodea de un aura de trueno invisible y ligeramente retumbante con una duración de 5 asaltos (Escuchar [CD 10] para oír el aura). Esta infligirá 2d6 puntos de daño sónico a cualquier criatura que te ataque con uno natural o con armas cuerpo a cuerpo sin alcance. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Un druida obtendrá los beneficios por llevar puesto este objeto y podrá activarlo aunque se halle en forma salvaje.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *controlar el clima*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 19.000 po, 1.520 PX, 38 días.



Atavío del caminante de las tormentas

Ilustración de B. Hagan

ATUENDO DEL FELINO CAZADOR

Aunque hecho solamente de acero y piel, el *atuendo del felino cazador* presenta una poderosa combinación de aptitudes que convierte a cualquier portador en un depredador mortífero. Este atavío te proporciona las garras desgarrantes, el increíble sigilo y la capacidad cazadora de un tigre. Si bien todo el mundo puede llevarlo y volverse como esa bestia, únicamente los combatientes más diestros pueden sacarle el máximo partido.

Los personajes de cualquier clase orientada hacia el combate cuerpo a cuerpo encontrarán útil el *atuendo del felino cazador*, pero el conjunto proporciona beneficios más adecuados para los exploradores, pícaros, ninjas y batidores. Entre las dotes que te ayudarán a sacar mayor provecho a los poderes del conjunto se incluyen Ataque elástico y Combate con dos armas.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo una investigación del *atuendo del felino cazador* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: el *atuendo del felino cazador* salió a la luz por primera vez debido a una serie de espantosos ataques contra asentamientos humanos y elfos. Las gentes del campo estaban aterrorizadas por seres extraños que se asemejaban a tigres y que masacraban a pueblos enteros. Las criaturas eran difíciles de rastrear y, cuando se veían superadas, desaparecían como por arte de magia. Cuando al fin mataron a una, los vencedores descubrieron no a un monstruo sino a un hombre que llevaba el *atuendo del felino cazador*.



Atuendo del felino cazador

CD 20: los que atacaron a los elfos y los humanos eran miembros de una secta de adoradores de los rakshasa. Cada uno de ellos iba equipado con un conjunto del *atuendo del felino cazador*, y para recibirlo era necesario participar en una "caza" de otros humanoides como rito de iniciación. La mayoría de los conjuntos acabaron en manos de los supervivientes de los ataques de los sectarios y más tarde fueron vendidos. Muchos de los que ahora llevan partes del *atuendo del felino cazador* no conocen la sangrienta historia del conjunto.

CD 25: se hizo frente al rakshasa que se hallaba en el corazón de la secta, pero consiguió escapar y podría seguir con vida. Se dice que la maligna criatura puede ser reconocida en cualquier forma que adopta porque la natural tiene el pelaje de color blanco puro sin rayas, y parece incapaz de crear pelo con pigmento cuando adopta otra.

Muchos de los que han reunido todas las partes del *atuendo del felino cazador* han muerto por las garras de alguna clase de animal. Abundan las historias sobre expediciones de caza que han salido mal, de bestias supuestamente domesticadas que se han vuelto salvajes e incluso de terribles muertes sangrientas tras puertas cerradas que ningún animal podría traspasar. El tema común de todas estas historias es que la muerte acaeció cuando el propietario del atuendo no lo llevaba puesto. Si el rakshasa es el culpable, como muchos sospechan, sus razones siguen siendo un misterio, ya que las piezas siempre se quedan con el cuerpo de su dueño.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto

Ilustraciones de W. England

PIEZAS Y APTITUDES DEL ATUENDO DEL FELINO CAZADOR

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Máscara del tigre	Rostro	4.000 po (8.º)	Obtienes Rastrear (o +5 a Supervivencia); visión en la penumbra
Guantes de garra	Manos	5.604 po (10.º)	*Puñales* +1; dos ataques de garra al cargar o Ataque elástico
Manto del depredador	Hombros	8.000 po (11.º)	+5 a Esconderse y Moverse sigilosamente; +1d6 contra adversarios sin el bonificador de Destreza a la CA

BENEFICIOS DEL CONJUNTO DEL ATUENDO DEL FELINO CAZADOR

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	Desgarras con los *guantes de garra*
3 piezas	1/día *invisibilidad*



Manto de depredador

Ilustraciones de W. England



Máscara del tigre

para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

El *atuendo del felino cazador* te proporciona un mortífero ataque de desgarro y el poder de desaparecer de la vista. Cuando llevas puesto uno en su totalidad, adoptas la apariencia de un tigre humanoide durante el combate. Cuando esto ocurre, el pelaje en los objetos se asemeja al de una criatura viva, lo que te hace parecerte a un rakshasa bestial o a un hombre tigre.

2 piezas: sí, durante tu turno, alcanzas a un enemigo tanto con tu ataque del guante de garra principal como con el de la mano torpe, este último desgarra, infligiendo 3d6 puntos de daño adicional. Solamente puedes desgarrar una vez por asalto.

3 piezas: una vez al día, puedes usar *invisibilidad* sobre ti mismo (NL 3.º) como una acción estándar (mental)

GUANTES DE GARRA

Precio (nivel del objeto): 5.604 po (10.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Estos guantes están hechos de piel de tigre y tienen afiladas garras de acero encajadas en el extremo de cada dedo.

Los *guantes de garra* se consideran un par de *puñales +1* en lo que respecta a combatir con ellos cuando los llevas puestos. Sin embargo, llevar uno no pone impedimentos a tu capacidad de esgrimir otras armas o usar tus manos de cualquier otra forma.

Además, si cargas o usas Ataque elástico mientras llevas estos objetos puestos y tienes ambas manos vacías, puedes llevar a cabo un ataque de mano torpe además del normal otorgado (aunque ambos sufren los penalizadores habituales por combatir con dos armas). No puedes combinar este ataque adicional con uno efectuado con ningún arma, ni tampoco se acumulará con ningún otro efecto que te confiera ataques adicionales cuando cargues o uses Ataque elástico.



Guantes de garra

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *colmillo mágico*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.500 po (más 604 po por dos puñales de gran calidad), 200 PX, 5 días.

MANTO DEL DEPREDADOR

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Esta corta y flexible capa está hecha a partir de piel de tigre y parece cálida al tacto.

Un *manto del depredador* te otorga un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente. Además, infliges 1d6 puntos de daño adicional con los ataques cuerpo a cuerpo contra adversarios a los que se les niega su bonificador de Destreza a la CA por cualquier motivo. Las criaturas con ocultación, que no tienen anatomía discernible y aquellas inmunes al daño adicional por golpes críticos no resultan afectadas por este daño adicional.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *gracia felina*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

MÁSCARA DEL TIGRE

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º

Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta máscara de acero está cubierta con piel de tigre y se le han encajado unos dientes auténticos de este felino.

Una *máscara del tigre* te proporciona los beneficios de la dote Rastrear (o, de tenerla ya, un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Supervivencia). Además, obtienes visión en la penumbra.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *visión en la penumbra* (CdC), estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

ATUENDO MONÁSTICO DE GHARYN

La hoja en forma de media luna del kama ya es bastante peligrosa, pero se convierte en mortífera cuando se le imbuye del poder del *ki*. Cuando llevas esta colección de instrumentos monásticos, te vuelves como el viento: a veces violento e imparable, otras un borrón súbito de velocidad. Quien mayor provecho puede sacar al *atuendo monástico de Gharyn* es el monje, especialmente uno que use el kama para mejorar su combate mano a mano. Cada uno de los objetos permite a su portador imitar mejor los movimientos naturales de un animal concreto, y algunos usuarios creen que, al hacer esto, serán capaces de fusionar su conciencia física con la espiritual.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo una investigación del *atuendo monástico de Gharyn* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: el atuendo monástico original fue descubierto entre las cenizas de un monje muerto al que se conocía como Gharyn. Sacrificó su vida para proteger a sus hermanos monjes de la ira de un dragón rojo. Muchos creen que el fuego de la bestia cargó su atuendo con poder mágico.

CD 20: el monasterio de la Paloma solitaria, un refugio para monjes austeros consagrados a Pelor, tenía una estricta política respecto al ascetismo, el silencio y la disciplina. Los hermanos comían dos cuencos de arroz al día, se les permitía pronunciar diez palabras que no fueran para rezar y tenían que estar en sus alcobas a la puesta del sol. Algunos hermanos se exasperaban con este estricto sistema. Uno de ellos era un monje llamado Gharyn.

Este no creía que tales restricciones se le aplicaran. Si bien era partidario de la ley y el orden, sentía que las constricciones del monasterio no tenían ningún sentido y afirmaba que incluso ponían trabas al éxito de una sociedad legal. Ni que decir tiene, estas creencias no le hacían especialmente popular entre sus hermanos muy conservadores y tradicionales. Sabía que era necesario un cambio, pero que tenía que ocurrir de forma gradual para que los monjes lo aceptaran.

Lentamente, Gharyn fue alterando su comportamiento y rutina. Sustituyó su cuenco de arroz por cebada, y usaba palabras largas y polisílabas para sus diez diarias. Estaba en su habitación a la puesta de sol, pero permanecía despierto hasta pasada la medianoche.

Aunque muchos hermanos se opusieron a sus acciones, Gharyn desarrolló un grupo de seguidores en el monasterio. Empezó a entrenar a sus partidarios en estilos de combate inusuales de todas partes del mundo. Les animó a rechazar las constricciones absurdas, pero instaba a la gente a seguir las normas superiores de la sociedad. Esto no era tanto un rechazo del orden como un reconocimiento a las verdaderas leyes y misterios del universo.

El monasterio de la Paloma solitaria había empezado a tomar medidas para expulsar a Gharyn, pero el destino intervino cuando lo atacó una bandada de violentos dragones. Muchos de los monjes, demasiado acostumbrados a su rutina diaria, fueron incapaces de llevar a cabo una defensa adecuada contra un asedio realizado por las bestias. Gharyn tomó el mando y los dirigió a la batalla, probando ser un líder capaz. Al final, se sacrificó protegiendo con su cuerpo a los demás monjes del aliento de un dragón rojo. Su sacrificio dio tiempo a los demás para organizar una ofensiva que rechazó a las bestias. Entre sus cenizas, sobrevivieron tres objetos: un juego de correas para los pies, una máscara y un kama.

Los objetos que encontraron entre las cenizas de Gharyn se convirtieron en el uniforme del monasterio de la Paloma solitaria. Los monjes viajaron por todas partes, popularizando las creencias e indumentaria de Gharyn.

CD 25: un monje llamado Nobara Lame desacredita el recuerdo de Gharyn, diciendo que aquellos que rememoran con tanto cariño al monje rebelde se engañan a sí mismos: las constricciones aportan estructura, y la estructura misma se presta a la ley y a un estilo de vida ascético. El enfado de Nobara contra el espíritu rebelde popularizado por el "afortunado" sacrificio de Gharyn se ha vuelto tan extremo que ahora pasa sus días viajando entre monasterios anunciando sus opiniones. Siempre que se tropieza con alguien que lleva una pieza del *atuendo monástico de Gharyn*, ya sea una original o una copia, reta a esa persona a un duelo a muerte.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Cualquier combinación de dos piezas del *atuendo monástico de Gharyn* confiere eficacia mortífera a tus ataques aturdidores y proporciona una rapidez y ferocidad animales a tu movimiento físico. Cuando usas las tres, tu brazo parece adoptar la forma de la cola de un escorpión al golpear durante un breve tiempo.

2 piezas: añades +1 a la CD de tus ataques con Puñetazo aturdidor

PIEZAS Y APTITUDES DEL ATUENDO MONÁSTICO DE GHARYN

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Correas de la cobra	Pies	1.400 po (5.º)	1/día te mueves 5' después de una carga
Máscara de la pantera	Rostro	2.700 po (7.º)	Correr; bonif. de +5' a la velocidad con armadura ligera o si no llevas
Kama del escorpión	– (empuñado)	6.302 po (10.º)	*Kama +1* que inflige daño de impacto sin arma

BENEFICIOS DEL CONJUNTO DEL ATUENDO MONÁSTICO DE GHARYN

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	+1 a la CD de los ataques con Puñetazo aturdidor
3 piezas	Los críticos con el *kama del escorpión* infligen un ataque de Puñetazo aturdidor

3 piezas: cuando asestas un golpe crítico con un *kama del escorpión*, puedes gastar uno de tus usos diarios de Puñetazo aturdidor como una acción gratuita para que sea un ataque aturdidor (si no tienes esa dote, este beneficio no tiene ningún efecto).

CORREAS DE LA COBRA

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: gratuita (mental)
Peso: –

Estas sencillas correas verdes están diseñadas para envolver los pies.

Cuando llevas a cabo un ataque sin armas al término de una carga, inmediatamente después de intentar el ataque, puedes activar las *correas de la cobra* para alejarte 5' del objetivo sin provocar ataques de oportunidad.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *retirada expeditiva*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

MÁSCARA DE LA PANTERA

Precio (nivel del objeto): 2.700 po (7.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este antifaz de seda imita sin ninguna duda el semblante de un felino cazador.

Una *máscara de la pantera* te confiere los beneficios de la dote Correr. Si llevas armadura ligera o si no llevas ninguna, también obtienes un bonificador de mejora de +5' a tu velocidad terrestre.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *zancada prodigiosa*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.350 po, 108 PX, 3 días.

KAMA DEL ESCORPIÓN

Precio (nivel del objeto): 6.302 po (10.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –
Peso: 2 lb.

Este sencillo kama no lleva adorno alguno excepto un escorpión grabado en la hoja.

Este *kama +1* inflige tanto daño como el de tu impacto sin armas (si es mayor del que normalmente inflige esta arma).

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Puñetazo aturdidor, *arma mágica*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.000 po (más 302 po por un kama de gran calidad), 240 PX, 6 días.

INFORTUNIO DEL INCORPÓREO

Los objetos que componen el *infortunio del incorpóreo* están a la altura de su nombre, convirtiéndote en un mortífero enemigo tanto de espíritus como de los muertos en vida. Sin embargo, aunque fueron creados para combatir a los muertos vivientes, los objetos de este conjunto son útiles en encuentros con todo un abanico de criaturas, tanto vivas como no.

Los magos, los hechiceros y otros lanzadores de conjuros que tienen salvaciones de Fortaleza bajas probablemente sean los que más beneficio puedan obtener de este conjunto, ya que son los que, por regla general, corren más peligro ante los poderes nigrománticos que los muertos vivientes poseen. Además, la consunción de nivel reduce la efectividad de uno de estos personajes de forma dramática, mientras que un guerrero u otro personaje más concentrado en los ataques físicos probablemente podría apañárselas incluso con los penalizadores de los niveles negativos. Finalmente, los *guanteletes de combate fantasmal* ofrecen una rara oportunidad a los lanzadores de conjuros para afectar con normalidad a los adversarios incorporales. Un conjunto del *infortunio del incorpóreo* supone una buena inversión para cualquier personaje que se apreste a enfrentarse a muertos vivientes. Los precios relativamente baratos de los objetos hacen que obtener piezas concretas sea factible incluso para un grupo de nivel bajo. Podrías hacer que unos cuantos personajes compraran distintas partes del *infortunio del incorpóreo* para que luego el PJ que sufra más por los ataques de los muertos vivientes se ponga todos los objetos para restaurar el daño y la consunción de características.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o Saber (religión), o la aptitud de conocimiento del bardo, pueden llevar a cabo una investigación del *infortunio del incorpóreo* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: el primer ejemplar de este conjunto fue creado hace más de un siglo por una teúrga mística humana que se consagró a la caza de los muertos vivientes después de que su familia fuera masacrada por incorpóreos. Esta fundó una orden sagrada dedicada a combatir a los muertos vivientes y creó conjuntos del *infortunio del incorpóreo* para los que se le unieron en su misión. Los miembros de esta orden debían ganarse los objetos de estos conjuntos destruyendo una cantidad suficiente de estas criaturas al mismo tiempo que observaban los ideales de valentía, abnegación y compasión por los mortales inocentes que tenía la orden.

CD 20: la orden, conocida como las Espadas contra la muerte, sigue existiendo. Compuesta principalmente de paladines y clérigos, respalda a aventureros de todo tipo en misiones contra muertos vivientes. A los que lo hacen bien con frecuencia se les ofrece unirse a la organización y se les dan partes del *infortunio del incorpóreo*, de la misma manera que la fundadora recompensó a los miembros originales. Pertenecer a esta orden tiene otras ventajas, ya que las Espadas contra la muerte tienen décadas de experiencia en combate contra los muertos en vida, y sus

PIEZAS Y APTITUDES DEL INFORTUNIO DEL INCORPÓREO

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Gargantilla de protección vital	Garganta	14.000 (14.º)	+2 a la CA contra los muertos vivientes; protección contra 3 niveles negativos/día
Guanteletes de combate fantasmal	Manos	4.000 (8.º)	Ignoras la posibilidad de fallo por incorporalidad; +1d6 de daño cuerpo a cuerpo contra las criaturas incorporales
Camisa acechaincorpóreos	Torso	6.000 (10.º)	*Esconderse de los muertos vivientes*

BENEFICIOS DEL CONJUNTO DEL INFORTUNIO DEL INCORPÓREO

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	*Detectar muertos vivientes*
3 piezas	1/día te curas todo el daño de característica que has sufrido y la consunción de una de ellas

miembros han aprendido mucho durante ese tiempo, lo que puede ser de ayuda para aquellos que comparten su causa.

CD 25: se cuenta que se ha oído hablar a los miembros de mayor rango de las Espadas contra la muerte sobre su fundadora como si aún viviera y se comunicara con ellos. Si eso es cierto, debe de ser una muerta viviente, pues ningún humano puede vivir tanto tiempo. Los que sugieren esta posibilidad abiertamente son tildados de blasfemos por los miembros de la orden y exiliados de esta. A estos individuos no se les vuelve a ver jamás, lo que ha llevado a algunos a pensar que las Espadas contra la muerte capturan o matan a estos antiguos miembros. Por supuesto, insinuar algo así o preguntar a la orden sobre cómo se encarga de los blasfemos hace que a uno lo tachen de tal, un destino que todos los miembros se esfuerzan por evitar.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar dos piezas del *infortunio del incorpóreo* te confiere la capacidad de saber dónde se esconden los muertos vivientes y de traspasar sus disfraces. Llevar el conjunto en su totalidad te permite deshacer los efectos de encuentros con los muertos vivientes que dañan o consumen puntuaciones de características.

2 piezas: puedes activar *detectar muertos vivientes* (NL 3.º) como una acción estándar (mental) a voluntad.

3 piezas: puedes activar el *infortunio del incorpóreo* como una acción estándar (mental) para que te cure todo el daño de característica que has sufrido y la consunción de una de ellas a tu elección. Esta propiedad puede utilizarse una vez al día.

CAMISA ACECHAINCORPÓREOS

Precio (nivel del objeto): 6.000 po (10.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Esta brillante camisa de cuero negro lleva emblemas de pequeños soles y calaveras dorados alrededor del cuello, los hombros y los puños.

Cuando activas una *camisa acechaincorpóreos*, obtienes los beneficios de un conjuro *esconderse de los muertos vivientes* a voluntad, excepto que a los muertos vivientes no se les permite realizar un TS, sea cual sea su inteligencia.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *esconderse de los muertos vivientes*, estar en posesión de una pieza del conjunto.
Precio de creación: 3.000 po, 240 PX, 6 días.

GARGANTILLA DE PROTECCIÓN VITAL

Precio (nivel del objeto): 14.000 po (14.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) conjuración
Activación: – o inmediata (mental)
Peso: –

Este delgado collar de cuero tiene engarzadas tres piedras doradas del tamaño de uvas pequeñas.

Siempre que la *gargantilla de protección vital* pueda seguir protegiéndote tal y como se describe más adelante, obtendrás un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra los ataques de los muertos vivientes.

Este objeto también te protege contra los ataques de consunción de energía. Cuando normalmente sufrirías de uno a tres niveles negativos, podrás activar la gargantilla para negarlos. El objeto puede negar tres niveles negativos al día, por lo que puede ser usado tres veces para negar uno con cada activación, una sola para negar tres de golpe, etc.

Cada nivel negativo evitado hace que una de las piedras del collar se vuelva gris y mate. Cada día al amanecer, las tres piedras disipan de forma automática la energía negativa acumulada y se vuelven doradas una vez más.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *restablecimiento*, estar en posesión de una pieza del conjunto.
Precio de creación: 7.000 po, 560 PX, 14 días.

GUANTELETES DE COMBATE FANTASMAL

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 13.º
Aura: fuerte; (CD 21) conjuración
Activación: –
Peso: 1 lb.

Este par de pesados guantes de cuero negro tiene soles y calaveras de oro en los nudillos y alrededor de las muñecas.

El portador de unos *guanteletes de combate fantasmal* inflige daño de forma normal a las criaturas incorporales con sortilegios o ataques, ignorando la posibilidad de fallo del 50% de estos seres. Además, los ataques cuerpo a cuerpo llevados a cabo por el portador infligen 1d6 puntos de daño adicional a los adversarios incorporales.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *desplazamiento de plano*, estar en posesión de una pieza del conjunto.
Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

INSTRUMENTOS DEL DON SANGRIENTO

Los tres *instrumentos del don sangriento* alimentan la magia mediante el sacrificio personal. Al derramar la preciada sangre, se libera energía mágica; con los instrumentos adecuados, esa energía puede ser domeñada, dirigida y usada para fines tanto perversos como justos.

Los *instrumentos del don sangriento* son más útiles para hechiceros que quieren mejorar su magia, si no son demasiado remilgados como para sacrificar su propia sangre. Los personajes con orígenes dracónicos también pueden utilizar el poder de los instrumentos, sin importar su clase.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento de bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre los *instrumentos del don sangriento* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: los *instrumentos del don sangriento* fueron creados por un hechicero llamado Palamandius, quien usó el principio tras su fabricación para liberarse a él y otros colegas suyos de la tiranía de un misterioso grupo denominado los Magos de la pureza.

CD 20: una cábala conocida como los Magos de la pureza quisio eliminar todo el talento mágico innato del mundo. Sus miembros despreciaban a los que conseguían su magia al nacer, sin estudio o sacrificio alguno, equiparando tales dones con pactos diabólicos y corrupción demoníaca. Hablaron de los peligros de la capacidad mágica y del "talento sin adiestrar" descontrolado.

En realidad, los Magos de la pureza hicieron algo más que hablar: enviaron agentes para, en secreto, tomar una muestra de hechiceros y otros lanzadores de conjuros espontáneos. Por muchos reinos, hechiceros de gran y pequeño poder desaparecieron.

Los cautivos se encontraron prisioneros dentro de los confines de una zona muerta donde la magia, tanto la innata como la aprendida, quedaban suprimidas. Allí fueron alojados sin recibir explicación alguna y sin ninguna esperanza de ser liberados. Los Magos de la pureza esperaban poder eliminar el talento para la hechicería de una criatura si la llama permanecía apagada durante el tiempo suficiente. Todos los raptados sirvieron como sujetos de ese odioso experimento.

Piezas y aptitudes de los instrumentos del don sangriento

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Brazales de la rabia sanguinaria	Brazos	2.600 po (7.º)	3/día otorgan rabia de sangre
Púas de desquite	Manos	4.500 po (9.º)	1/día obligas a un enemigo a tirar de nuevo un TS con un penalizador
Gargantilla de la garra sangrienta	Garganta	12.000 po (13.º)	+2 a la Con; 2/día recuperas un espacio de conjuro de hechicero

Beneficios del conjunto de los instrumentos del don sangriento

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	Te estabilizas automáticamente entre -1 y -9 pg
3 piezas	3/día gastas un espacio de conjuro de hechicero para curar daño

Por suerte para los cautivos, uno entre ellos, un escama arcana (consulta *Races of the Dragon*, [NdT: *inédito en España*]) llamado Palamandius, poseía un talento singular. En sus sueños, casi podía volver a sentir la magia que anteriormente corría por sus venas. En esos sueños, encontró la salvación. Usando el poder de su propia sangre para despertar y catalizar su hechicería suprimida, incluso dentro de la zona de magia muerta, se liberó a sí mismo y a sus compañeros. Cogidos por sorpresa por la huida, los Magos de la pureza vieron su base de poder destruida.

Con la comprensión adquirida mientras estaba cautivo, Palamandius creó este conjunto de objetos, al cual proporciona energía el sacrificio de la sangre. A consecuencia de ello, los llamó los *instrumentos del don sangriento*.

CD 25: unos cuantos supervivientes dispersos de los Magos de la pureza siguen rondando por grandes ciudades y pueblos. De vez en cuando, uno o más de ellos, trabajando en solitario o en alianza temporal, decide matar a un hechicero con el que se cruzan por miedo y rabia por la fragmentación de su anteriormente poderosa cábala.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

Beneficios del conjunto

Cuando llevas dos *instrumentos del don sangriento*, tus ojos adoptan una tonalidad rojiza y tu piel se vuelve ligeramente rubicunda. Con las tres piezas, tus ojos arden con fuego líquido y tu piel se sonroja con sangre infundida de energía.

2 piezas: te estabilizas automáticamente cuando quedas reducido entre -1 y -9 pg

3 piezas: puedes gastar un espacio de conjuro de hechicero como una acción rápida (orden) para curarte tantos puntos de daño como el doble del nivel del espacio sacrificado. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Ilustración de F. Vobwinkel



Instrumentos del don sangriento

Brazales de la rabia sanguinaria

Precio (nivel del objeto): 2.600 po (7.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) encantamiento
Activación: rápida (mental)
Peso: 2 lb.

Estos brazales están hechos de oro rojo tachonado con diminutos rubíes. Docenas de púas afiladas como alfileres surgen ligeramente de las bandas hacia su interior.

Cada vez que te pones los *brazales de la rabia sanguinaria*, te infligen 1 punto de daño, que no puede curarse mientras los llevas puestos.

Cuando activas este objeto, tú y cualquier aliado voluntario que se encuentra a 30' o menos puede sumirse en una rabia de sangre que tiene una duración de 5 asaltos. A este estado no se puede finalizar antes del tiempo estipulado excepto quedando inconsciente o con cualquier efecto que pueda poner fin a la furia (como un conjuro *calmar emociones*). A diferencia de la furia de un bárbaro, la rabia de sangre no limita tus acciones de ningún modo.

Mientras está en rabia de sangre, un personaje obtiene un bonificador de moral de +5 a las tiradas de daño por armas cuerpo a cuerpo. Sin embargo, todas las criaturas afectadas también sufren 5 puntos de daño cada asalto al final de su turno a causa de la tensión que sufre su cuerpo. Si eres un hechicero y tienes el subtipo vástago del dragón (consulta *Races of the Dragon* o *Dragon magic*), también ganas un bonificador de moral de +5 al daño con tus sortilegios arcanos mientras te hallas sumido en una rabia de sangre creada por los brazales que llevas puestos.

Los *brazales de la rabia sanguinaria* funcionan tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *furia*, hechicero o subtipo vástago

del dragón, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.300 po, 104 PX, 3 días.

GARGANTILLA DE LA GARRA SANGRIENTA

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) nigromancia y transmutación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este inusual objeto parece ser alguna clase de amuleto que se lleva como gargantilla. Sin embargo, de él asoman púas hacia el interior, tan afiladas que parecen capaces de desgarrar músculo y carne.

Cada vez que te pones la *gargantilla de la garra sangrienta*, ésta te inflige 1 punto de daño, que no puede curarse mientras llevas puesto este objeto.

Una *gargantilla de la garra sangrienta* te confiere un bonificador de mejora de +2 a tu puntuación de Constitución. Este efecto funciona de forma continua.

Además, cuando activas este objeto, recuperas un espacio de conjuro de hechicero que has usado hoy (de 5.º nivel como máximo). Este vuelve a estar disponible como si no hubieses lanzado un sortilegio de ese nivel. Cuando la activas, la gargantilla te cura tanto daño como el doble del espacio recuperado. Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *resistencia de oso, toque vampírico*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

PÚAS DE DESQUITE

Precio (nivel del objeto): 4.500 po (9.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: inmediata (mental)
Peso: 1 lb.

Esta cadena de púas está forjada en un metal rojizo.

Cada vez que te pones las *púas de desquite*, te infligen 1 punto de daño, que no puede curarse mientras llevas puestas estas cadenas de púas que se envuelven alrededor de las manos.

Cuando activas esta cadena y sacrificas un espacio de conjuro de hechicero de 2.º nivel o superior, puedes obligar a un enemigo que se encuentra a 30' o menos a volver a tirar un TS en el que acaba de tener éxito, con un penalizador igual a la mitad del nivel del sortilegio sacrificado. Este efecto se manifiesta como un chorro de energía arcana que fluye de tus manos hacia el objetivo.

Si tienes el subtipo vástago del dragón (consulta *Races of the Dragon* o *Dragon magic*), en vez de ello puedes sacrificar tus propios pg cuando activas las púas. Debes sacrificar como mínimo 5 pg, y la salvación que se vuelve a tirar se realiza con un penalizador igual a un -1 por cada 5 pg gastados (máximo -5 para 25 pg sacrificados). Este efecto se manifiesta como un chorro de sangre ardiente que fluye de tus manos hacia el objetivo.

Las *púas de desquite* funcionan una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *lanzar maldición*, hechicero o subtipo vástago del dragón, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.250 po, 180 PX, 5 días.

LAS CINCO VIRTUDES

Tanto si eres valiente como apocado, tu coraje despertará cuando te ciñas *las cinco virtudes*, instrumentos de legendario valor esgrimidos por caballeros de una era pasada. Cuando llevas este conjunto en parte o en su totalidad, audaz heroísmo arde en tu pecho.

Estos cinco objetos fueron creados para ayudar a los caballeros a defender sus valores. Las propiedades conferidas por el conjunto refuerzan varias aptitudes de esa clase (*Mdj2*), pero las piezas también son útiles para los guerreros de otras ramas.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (nobleza y realeza) o con la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre las *cinco virtudes* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: en una era hace mucho tiempo pasada, se contrató a una orden de caballeros para que se encargaran de la defensa contra incursiones de ilícitos. Durante cientos de años, los caballeros lucharon contra toda clase de infiltración, control e incluso intentos de invadir los pequeños reinos limítrofes. A pesar de todo, prevalecieron, contando con su código para que les diera fuerza y resolución. Este código era una manifestación de cinco virtudes sobre las que se fundó la orden.

Esas virtudes llegaron a plasmarse en un conjunto especial de objetos mágicos llamado, de forma muy apropiada, *las cinco virtudes*. Los objetos ejemplificaban el honor, la libertad, el valor, la vigilancia y el sacrificio.

CD 20: la orden de caballería desapareció hace largo tiempo, e incluso su nombre se ha perdido en la historia. Sin embargo, algunos historiadores han estudiado reliquias encontradas en las antiguas ruinas de su fortaleza. Mediante el conocimiento adquirido a partir de estas, supieron de las virtudes perdidas de los caballeros. Los historiadores sospechaban, basándose en las pistas sacadas a la luz por sus pesquisas, que algunas o todas las *virtudes* podrían encontrarse aún en fortalezas alejadas entre ellas, o quizás en tesoros aislados de monstruos subterráneos muy longevos.

CD 25: recientemente, un grupo de mineros abrió un nuevo frente de arranque de una veta de carbón que habían encontrado hace mucho tiempo. Casi de inmediato, llegaron a una cavidad que había permanecido aislada de la superficie. Esta contenía un lago salado de aguas cálidas en el que nadaban criaturas albinas carentes de ojos y con muchas patas. Incapaces de sondear las profundidades del lago, los mineros encontraron unas antiguas ruinas en la orilla, alguna clase de fortaleza, calcificada por años bajo las estalactitas. En ella encontraron algunos documentos apenas conservados sobre la orden de caballería. Estos archivos incompletos afirmaban que, bajo el lago, había encerrada una comunidad de azotamentes muertos, y que en el interior de esa carcasa de antigua malignidad había una o más piezas de las *cinco virtudes* que habían sido robadas a los caballeros.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

El portador de *las cinco virtudes* obtiene beneficios que ayudan a su capacidad para luchar de forma honorable y ayudar a sus aliados.

Cuando llevas puestas dos piezas del conjunto, tus ojos resplandecen y chispean con valentía. Cuando llevas las *cinco virtudes* en su totalidad y activas el poder del *escudo de vigor*, estas adoptan un lustre plateado como si las iluminaran desde un plano en el que el valor y la virtud reinan supremos.

2 piezas: obtienes un bonificador de moral de +1 a los TS de Voluntad

5 piezas: los aliados adyacentes obtienen un bonificador de +1 a la CA

Piezas y aptitudes de las cinco virtudes

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Brazalete de confrontación	Brazos	1.400 po (5.º)	El desafío de combate dura 3 asaltos adicionales
Estandarte de coraje	Hombros	1.400 po (5.º)	Otorgas un TS adicional contra efecto de miedo a un aliado
Medalla del honor resuelto	Garganta	1.500 po (5.º)	Te pones en pie inmediatamente si quedas tumbado
Cristal de presteza	– (cristal armadura)	3.500 po (8.º)	+5' a la velocidad
Escudo de vigor	– (empuñado)	6.170 po (10.º)	*Escudo pesado +1* que otorga curación rápida 5 durante 3 asaltos

Beneficios del conjunto de las cinco virtudes

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	+1 a los TS de Voluntad
5 piezas	Los aliados adyacentes obtienen +1 a la CA

BRAZALETE DE CONFRONTACIÓN

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –
Peso: –

Esta banda de color rojo claro se lleva alrededor del bíceps.

Mientras llevas puesto un *brazalete de confrontación*, tu desafío de combate (*Mdj2*) tiene una duración adicional de 3 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *favor divino*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

CRISTAL DE PRESTEZA

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: – (cristal de armadura)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: –
Peso: –

Este pequeño cristal tiene tallado en relieve un caballero con armadura.

Cuando se prende en una armadura intermedia o pesada, este cristal de mejora menor (consulta la página 221 para más detalles al respecto) confiere un bonificador de moral de +5' a tu velocidad terrestre.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *zancada prodigiosa*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

ESCUDO DE VIGOR

Precio (nivel del objeto): 6.170 po (10.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) conjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: 15 lb.



Ilustración de E. Wobwinkel

Este sólido escudo está lacado en blanco, con la imagen de un dragón dorado en el centro. Una sola lágrima roja cae del ojo izquierdo de la bestia.

Este *escudo pesado de acero +1* te recompensa por tu inquebrantable lealtad y abnegación. Cuando lo activas, obtienes curación rápida 5 durante 3 asaltos.

Un *escudo de vigor* funciona una vez al día, pero si tienes el rasgo de clase desafío del caballero (*Mdj2*), puedes volver a activarlo gastando un uso diario de esa aptitud.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *vigor* (*CdC*), estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.000 po (más 170 po por un escudo pesado de acero de gran calidad), 240 PX, 6 días.

ESTANDARTE DE VALOR

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: hombros; ver texto
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) abjuración
Activación: inmediata (orden)
Peso: 4 lb.

Este espléndido estandarte está adornado con la imagen de un grifo rojo.

Este estandarte mágico es parte de un ancho manto que puedes llevar sobre tus hombros. También puede fijarse a un asta, lanza o arma de asta, dejando libre el espacio corporal de tus hombros pero al tiempo obligándote a empuñar el arma a la que está añadido para poder obtener los beneficios del objeto.

El estandarte mejora tu capacidad para inspirar a tus aliados en el campo de batalla. Cuando actives este objeto, podrás conferir a un aliado que se encuentre a 60' o menos de ti otra salvación contra un efecto de miedo que ya le esté afectando o que vaya a afectarle.

Un *estandarte de valor* funciona una vez al día, pero si tienes el rasgo de clase desafío del caballero (*Mdj2*), puedes volver a activarlo gastando un uso diario de esa aptitud.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *quitar miedo*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

MEDALLA DEL HONOR RESUELTO

Precio (nivel del objeto): 1.500 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Esta pesada medalla de oro lleva grabada la imagen de un grifo a punto de emprender el vuelo.

Si caes al suelo y quedas tumbado, puedes activar la *medalla del honor resuelto* para ponerte en pie de inmediato en el espacio que ocupabas antes de caer.

Una de estas medallas funciona una vez al día, pero si tienes el rasgo de clase desafío del caballero (*Mdj2*), puedes volver a activarla gastando un uso diario de esa aptitud.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caída de pluma*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 750 po, 60 PX, 2 días.

LOS SIETE VELOS

Brillantes y diáfanos, los *siete velos* son magia hecha física. Arrancados de la luz por un dios y sembrados por el mundo como semillas, los velos representan la promesa de poder para los magos y otros lanzadores de conjuros.

Los magos son los que más beneficio sacan a los *siete velos*. Aunque cualquier lanzador de sortilegios arcanos podría sacar provecho a alguno o a todos ellos (y apreciaría la versatilidad conferida al llevar puesto todo el conjunto), por regla general, un mago tiene la mayor variedad de conjuros necesarios para dar mejor uso a los velos.

Cada uno de *los siete velos* corresponde a uno de los colores que indican los diversos efectos de un sortilegio prismático, como *ojo prismático* (*CdC*), *bruma prismática* (*Mdj2*), *rociada prismática* y *muro prismático*.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre los *siete velos* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: se dice que los primeros *siete velos* fueron arrancados de un arco iris por el mismo Boccob. Entonces, el Señor de toda la magia dejó que cayeran a tierra, cada uno de ellos revoloteando hacia un mago concreto. Estos objetos se corresponden a los siete colores del arco iris y los siete colores creados por conjuros como *muro prismático*. Cada uno de ellos confiere una propiedad con el efecto de un color de un sortilegio prismático como modelo. Además, cada velo protege a su portador del efecto de ese color si es el objetivo de uno de estos conjuros.

CD 20: tres de los magos que recibieron uno de los *siete velos* decidieron crear sus propios conjuntos, pero cuatro de ellos optaron por intentar reclamar los seis que Boccob dio a los otros. Se entablaron una serie de batallas, y al final dos tuvieron en sus manos conjuntos completos mientras que los demás murieron. Nadie reclamó las piezas adicionales que habían sido creadas, así que cayeron en manos de otros.



Velo ardiente

Ilustración de R. Gallegos

CD 25: los dos magos que consiguieron reclamar los conjuntos completos se convirtieron en liches. La mayoría considera este giro imprevisto una coincidencia, pero algunos se preguntan si llevar los *siete velos* podría de alguna manera inducir este estado. Los que se preocupan por tales cosas cuestionan si fue realmente Boccob el que los creo, o si tal vez Wee Jas los fabricó con algún propósito. Ambas deidades se mantienen en silencio respecto al asunto, y no se sabe de nadie más que haya llevado todo un conjunto completo.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Los velos son objetos poderosos que mejoran tu versatilidad mágica, proporcionándote recursos para superar cualquier obstáculo. Llevar varios de ellos mejora tu destreza y concentración mágicas, te confiere resistencia a algunos tipos de daño por energía y finalmente te permite tratarlos como si fueran un poderoso bastón rúnico.

3 piezas: obtienes un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de Concentración, Conocimiento de conjuros y Saber (arcano).

Piezas y aptitudes de los siete velos

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Velo ardiente	Cabeza	1.000 po (4.º)	Inmunidad al efecto prismático rojo; 3/día infliges 1d6 puntos de daño por fuego a un enemigo ya dañado por tu conjuro de fuego
Velo cáustico	Cintura	2.000 po (6.º)	Inmunidad al efecto prismático naranja; 3/día infliges 2d6 de daño por ácido a un adversario ya dañado por tu conjuro de ácido
Velo de tormentas	Torso	4.000 po (8.º)	Inmunidad al efecto prismático amarillo; 3/día infliges 4d6 puntos de daño por electricidad a un oponente ya dañado por tu conjuro de electricidad
Velo de susurros	Rostro	7.000 po (11.º)	Inmunidad al efecto prismático añil; 3/día *confundes* a una criatura ya afectada por tu conjuro de encantamiento
Velo de puertas	Hombros	11.000 po (13.º)	Inmunidad al efecto prismático violeta; 2/día *exorcizas* a una criatura dañada por otra que has convocado
Velo serpentino	Garganta	16.000 po (14.º)	Inmunidad al efecto prismático verde; 3/día envenenas al objetivo de tu conjuro de toque cuerpo a cuerpo
Velo turquesa	Rostro	22.000 po (15.º)	Inmunidad al efecto prismático azul; 1/día *petrificas* a una criatura ya afectada por tu conjuro de transmutación

Beneficios del conjunto de los siete velos

Piezas llevadas	Beneficio
3 piezas	+2 a Concentración, Conocimiento de conjuros y Saber (arcano)
5 piezas	RE 5 (ácido, electricidad y fuego)
7 piezas	Lanzas espontáneamente *cono de frío, desintegrar, disipar magia, luz del día, pasamiento, proyectil mágico* y *ráfaga de viento* cada uno de ellos 1/día

5 piezas: obtienes RE 5 (ácido, electricidad y fuego).

7 piezas: puedes usar los siete velos como un bastón rúnico (consulta la página 223) para lanzar *cono de frío, desintegrar, disipar magia, luz del día, pasamiento, proyectil mágico* y *ráfaga de viento*, cada uno de ellos una vez al día gastando tus propios espacios de conjuros arcanos del mismo nivel o superior.

Ilustración de R. Gallegos



Velo cáustico

VELO ARDIENTE

Precio (nivel del objeto): 1.000 po (4.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) evocación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este sedoso velo rojo lleva granates cosidos. Está diseñado para sujetarlo al pelo por encima de las orejas o atarlo a la cabeza como un pañuelo.

Llevar puesto un *velo ardiente* te proporciona inmunidad al efecto rojo de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, infligirá 1d6 puntos de daño por fuego a una criatura que haya sufrido daño de ese mismo tipo a causa de un conjuro arcano que hayas lanzado ese asalto. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *manos ardientes*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 500 po, 40 PX, 1 día.

VELO CÁUSTICO

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) conjuración
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este velo de seda naranja puede llevarse como una faja, un cinturón o una falda corta anudada en una cadera.

Llevar puesto un *velo cáustico* te proporciona inmunidad al efecto naranja de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, infligirá 2d6 puntos de daño por ácido a una criatura que haya sufrido daño de ese mismo tipo a causa de un conjuro arcano que hayas lanzado este asalto. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *flecha ácida de Melf*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

VELO DE PUERTAS

Precio (nivel del objeto): 11.000 po (13.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 9.º
Aura: moderada; (CD 19) abjuración
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

De una tonalidad púrpura oscura como un moretón de un día, este velo es mucho más pesado de lo que ninguna gasa de seda debería ser.

Llevar puesto un *velo de puertas* te proporciona inmunidad al efecto violeta de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, exorcizarás (como el conjuro; TS de Voluntad [CD 27 – los DG de la criatura] niega) de forma



Velo de puertas

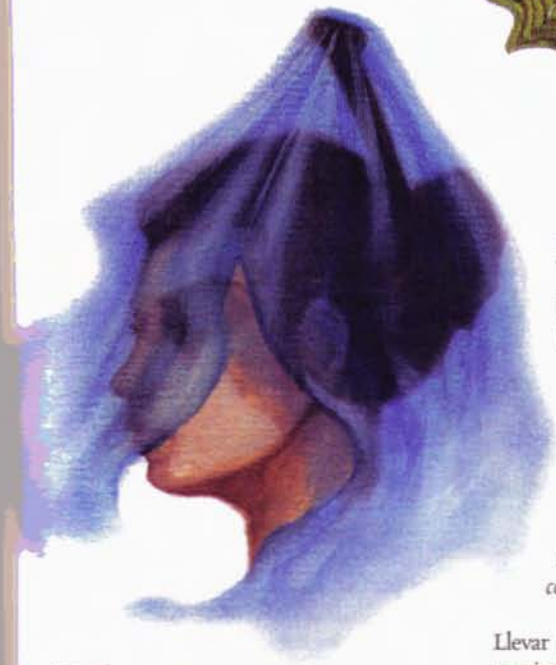
automática una criatura extraplanaria que se encuentre a 30' o menos y que haya sido dañada en este asalto por un ser que hayas convocado o llamado con un sortilegio arcano de conjuración. Esta propiedad funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *exorcismo*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 5.500 po, 440 PX, 11 días

VELO DE SUSURROS

Precio (nivel del objeto): 7.000 po (11.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) encantamiento
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –



Velo de susurros

Este fino velo de redecilla es apenas algo más que una nube de niebla de color añil.

Llevar puesto un *velo de susurros* te proporciona inmunidad al efecto añil de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, hará que una criatura que se halle a 30' o menos y que haya fallado un TS contra un sortilegio arcano de encantamiento que hayas lanzado en ese asalto quede *confusa* (TS de Voluntad [CD 20] niega). Este efecto tiene una duración de 2 asaltos y funciona tres veces al día.

Un *velo de susurros* puede ser llevado simultáneamente con un *velo turquesado*, pero con ningún otro objeto para el espacio del rostro.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *confusión*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.500 po, 280 PX, 7 días.



Velo de tormentas

VELO DE TORMENTAS

Precio (nivel del objeto): 4.000 po (8.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Este velo semejante a un tapiz tiene el color de una puesta de sol pastoril.

Llevar puesto un *velo de tormentas* te proporciona inmunidad al efecto amarillo de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, su color se oscurecerá hasta adoptar el de una furiosa tormenta con nubes plomizas resaltadas por relámpagos de color blanco dorado. Infligirá 4d6 puntos de daño por electricidad a una criatura que ya haya sufrido daño de ese tipo a causa de un conjuro arcano que hayas lanzados en ese asalto. Este efecto funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *rayo relampagueante*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.000 po, 160 PX, 4 días.

VELO SERPENTINO

Precio (nivel del objeto): 16.000 po (14.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) nigromancia
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Reticulaciones verdes cubren este velo, y cabezas de serpientes de esmeralda añaden peso a las puntas.

Llevar puesto un *velo serpentino* te proporciona inmunidad al efecto verde de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, este envenenará a una criatura que haya sido afectada por un conjuro arcano que hayas lanzado ese asalto. El daño inicial y secundario es de 5d10 puntos de daño (TS de Fortaleza [CD 20] niega). Esta propiedad funciona tres veces al día.



Velo serpentino

Ilustraciones de R. Gallegos



Velo turquesa

Ilustraciones de R. Gallegos y J. Thomas

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *círculo de muerte*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 8.000 po, 640 PX, 16 días.

VELO TURQUESA

Precio (nivel del objeto): 22.000 po (15.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 11.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: –

Olas verdemar y turquesa se enrizan en la tela de gasa de este velo de excelente factura diseñado para llevarse sobre los ojos.

Llevar puesto un *velo turquesa* te proporciona inmunidad al efecto azul de cualquier conjuro prismático. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives este objeto, convertirá en piedra (como el sortilegio *de la carne a la piedra*) a una criatura que se encuentre a 30' o menos y no haya superado el TS contra un conjuro arcano de transmutación que hayas lanzado en ese asalto (TS de Fortaleza [CD 20] niega). Esta propiedad funciona una vez al día.

Un *velo turquesa* puede ser llevado simultáneamente con un *velo de susurros*, pero con ningún otro objeto para el espacio del rostro.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *de la carne a la piedra*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 11.000 po, 880 PX, 22 días.

PANOPLIA DE LA MANTÍCORA

Este llamativo conjunto de objetos mágicos te confiere la libertad de los cielos y el poder para causar estragos desde arriba. Creada en honor de su criatura homónima, la *panoplia de la mantícora* está diseñada para el individuo que lucha en el aire o combate contra enemigos aéreos, otorgándole la ferocidad de estas bestias y su temible canto.

Los personajes que se centran en llevar a cabo ataques a distancia son los que más beneficio obtienen de la *panoplia de la mantícora*. Los batidores y los exploradores son los que más provecho le sacan, ya que uno de los primeros puede hostigar con más facilidad desde el aire y los estilos de combate de los segundos resultan útiles.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre la *panoplia de la mantícora* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: un hechicero gran trasgo creó la primera *panoplia de la mantícora* para su guardaespaldas osgo favorito. Este cabalgaba en combate a lomos de una mantícora domesticada, y parecía apropiado que el gran trasgo recompensara la destreza y coraje de su sirviente con un tributo a su ferocidad.

CD 20: un grupo de humanos y medianos atacaron la fortaleza trasgoide. Los trasgos fueron finalmente derrotados, pero únicamente después de que muchos de los invasores murieran a causa de las jabalinas y púas lanzadas sobre ellos desde el aire. Los pocos supervivientes se repartieron la *panoplia de la mantícora* entre ellos, sin comprender el poder que los objetos tenían al ser llevados juntos. Cuando uno de los medianos heredó una segunda pieza de un compañero caído, descubrió el poder de *caída de pluma* conferido por la posesión de dos piezas de la panoplia. Cuando los demás se enteraron de esto, se pelearon entre ellos, y finalmente quedaron tan solo dos. Acordaron una tregua y ambos partieron para investigar los medios de crear las piezas faltantes. De esta forma, el uso y el conocimiento sobre la panoplia se difundieron.

CD 25: aunque la *panoplia de la mantícora* no está maldita ni posee ninguna magia que haga a uno vulnerable, la leyenda cuenta que el gran trasgo que creó el primer conjunto también inventó un conjuro con el que podía controlar los movimientos del portador obligando a los objetos a moverse, y teniendo así un brusco control semejante al de una marioneta sobre el cuerpo del portador. Este sortilegio también impedía que los objetos pudieran quitarse. Muchos lo han buscado o han intentado recrearlo, pero no se sabe de nadie que haya tenido éxito.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.



Con todo el conjunto de esta panoplia, puedes convocar a una mantícora para que te sirva

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar dos piezas cualesquiera de la *panoplia de la mantícora* te confiere quedar libre de la amenaza del daño por caída. Llevar todo el conjunto te permite convocar a una mantícora para que te ayude, llevándola en batalla sobre rápidas alas para dejar caer muerte y destrucción sobre tus enemigos.

2 piezas: actúas como afectado por un conjuro *caída de pluma* (NL 5.º) de forma perpetua. Puedes negar o volver a activar este poder como una acción rápida (mental).

Piezas y aptitudes de la panoplia de la mantícora

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Brazales de combate aéreo	Brazos	5.000 (9.º)	+1 al ataque mientras tú o tu enemigo estéis en el aire
Guantes de jabalinas infinitas	Manos	7.000 (11.º)	Creas una *jabalina +1* temporal
Medallón de defensa aérea	Garganta	8.000 (11.º)	RD 10/mágica contra los ataques a distancia si tú o tu enemigo estáis en el aire
Yelmo del cazador	Cabeza	9.000 (12.º)	+5 a Avistar; Disparo a larga distancia; 1/día visión en la penumbra y en la oscuridad durante 4 horas
Atuendo alado	Torso	12.000 (13.º)	5/día volar 60' (buena) durante 5 asaltos

Beneficios del conjunto de la panoplia de la mantícora

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	*Caída de pluma* a voluntad
5 piezas	Convocas una mantícora 2/día

5 piezas: puedes convocar a una mantícora (como si utilizaras un sortilegio *convocar monstruos*) con una acción rápida (mental). Esta luchará por ti durante 5 asaltos. La criatura tiene RD 10/mágica y obtiene un bonificador de capacidad de +5 a las tiradas de ataque. Esta propiedad funciona dos veces al día, pero convocar una segunda mantícora hace que la primera desaparezca si aún está presente.

ATUENDO ALADO

Precio (nivel del objeto): 12.000 po 13.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: rápida (orden)
Peso: 2 lb.

Este atuendo de cuero negro está decorado con finas escamas negras y tiene un par de alas semejantes a las de los dragones dobladas contra la espalda.

Cuando activas un *atuendo alado*, este despliega sus alas de mantícora y te permite volar con una velocidad de 60' (maniobrabilidad buena) durante 5 asaltos.

Un *atuendo alado* funciona cinco veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *volar*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

BRAZALES DE COMBATE AÉREO

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Cada uno de estos brazales de acero de buena factura tiene una incrustación en oro de la imagen de una mantícora en picado.

Los *brazales de combate aéreo* te confieren un bonificador de capacidad de +1 a las tiradas de ataque si tú o tu enemigo estáis en el aire.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *ráfaga de viento*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

GUANTES DE JABALINAS INFINITAS

Precio (nivel del objeto): 7.000 po (11.º)
Espacio corporal: manos
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: gratuita (orden)
Peso: –

Este par de guantes de cuero negro tiene incrustadas tachuelas de oro, cada una de ellas con el relieve de la cabeza de una mantícora.

Los *guantes de jabalinas infinitas* te permiten dejar caer muerte y destrucción sobre tus enemigos. Cuando los activas, una *jabalina +1* hecha de pura fuerza aparece en tu mano.

Una de estas armas creada por estos guantes desaparecerá después de resolver un ataque con ella o al final de tu turno, lo que suceda antes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso, *proyectil mágico*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.500 po, 280 PX, 7 días.

MEDALLÓN DE DEFENSA AÉREA

Precio (nivel del objeto): 8.000 po (11.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 3.º
Aura: débil; (CD 16) abjuración
Activación: –
Peso: –

Este medallón está formado por una cabeza y unas alas de mantícora de exquisita factura en oro, que cuelga de una cinta de cuero negro.

Un *medallón de defensa aérea* te conferirá RD 10/mágica contra las armas a distancia, siempre y cuando tú o tu atacante estéis en el aire.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *protección contra las flechas*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.000 po, 320 PX, 8 días.

YELMO DEL CAZADOR

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: – o estándar (mental)
Peso: 1 lb.

Este yelmo de oro y mithril se asemeja a la cabeza de cerdas erizadas de una mantícora.

Un *yelmo del cazador* te confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Avistar y los beneficios de la dote Disparo a larga distancia. Estos efectos funcionan de forma continua.

Cuando activas el yelmo, obtienes visión en la penumbra y en la oscuridad hasta 60' durante 4 horas. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*, *visión en la oscuridad*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

PANOPLIA DEL GUERRERO VELOZ

La *panoplia del guerrero veloz* es una obra de arte, tanto por su factura como por su magia. Por separado, los objetos resultan ser una gran ayuda, pero juntos pueden hacer que su portador sea tan rápido como el viento e igualmente esquivo. Las piezas de este conjunto permiten moverse excepcionalmente rápido a los guerreros elfos para los que fue diseñado, así como combatir de manera efectiva en cualquier circunstancia y todo tipo de terreno. Mientras lo llevan puesto, es casi imposible capturar a estos guerreros o incluso hacerles reducir la marcha.

Piezas y aptitudes de la panoplia del guerrero veloz

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Brazales del impacto cegador	Brazos	5.000 po (9.º)	+2 a la iniciativa; 3/día ataque adicional con un ataque completo
Sandalias del paso ligero	Pies	9.000 po (12.º)	+10' a la velocidad; *pasar sin dejar rastro*; no resultas ralentizado por terreno accidentado; 1/día *caminar sobre las aguas*
Atuendo de libre movimiento	Torso	12.000 po (13.º)	3/día *libertad de movimiento* durante 3 asaltos

Beneficios del conjunto de la panoplia del guerrero veloz

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	+2 a la CA contra los ataques de oportunidad
3 piezas	*Puerta dimensional* 1/día

La *panoplia del guerrero veloz* debería atraer prácticamente a cualquier personaje, aunque los lanzadores de conjuros obtienen menos beneficios de los *brazales del impacto cegador* que los aventureros más centrados en atacar con armas. Los pícaros y otros personajes sigilosos en particular deberían tenerla muy en cuenta. Ganar un ataque furtivo adicional mientras flanqueas puede ser esencial, y los beneficios que la panoplia proporciona a la movilidad permiten que estos personajes se concentren menos en habilidades como Piruetas y Escapismo, poniendo más énfasis en otras también útiles en vez de ello.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre la *panoplia del guerrero veloz* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: la *panoplia del guerrero veloz* fue creada por un reino elfo para una legión de guerreros escogidos por su velocidad y resistencia. Llamados los Corredores verdes, estos guerreros recibieron adiestramiento especial que reforzó su talento. Destacaron por ser capaces de correr incansablemente en largas distancias y por actuar como exploradores y comandos expertos. Los Corredores verdes fueron la fuerza de combate de elite del reino, y cuadrillas de ellos eran enviados ocasionalmente a ayudar a sus aliados.

Los guerreros recibían piezas de la *panoplia del guerrero veloz* como símbolo de su posición. Los miembros de mayor rango tenían las tres y se les ascendía por encima de los de la legión para servir como grupo de elite de guardianes de la familia real. Cada uno de los elfos en este grupo tenía a todos los efectos el rango de general y servía como consejero del rey y de la reina, una posición a la que todos los corredores verdes podían aspirar.

Las gestas de los Corredores verdes se han difundido ampliamente, y en muchas de las tierras que rodean su antiguo reino, elfos y semielfos cuentan historias sobre su valentía y destreza. Un elfo o un semielfo que lleve un objeto de *panoplia del guerrero veloz* con frecuencia será confundido con uno de los corredores verdes por los que conocen esas historias.

CD 20: cuando el reino elfo fue conquistado por sus enemigos, los generales de los Corredores verdes se ocultaron, llevándose con ellos a la reina encinta y la última esperanza de preservar la dinastía. Desaparecieron en las profundidades de un enorme y antiguo bosque, y todos los intentos por encontrarles resultaron futiles.

Cuando los Corredores verdes huyeron al bosque con la reina elfa, se dividieron en muchos pequeños grupos para confundir a sus perseguidores. El que protegía a ésta nunca se reunió con el resto, y ahora los corredores verdes que aún quedan buscan pistas sobre lo que le sucedió a su líder y su hijo o hija. Si la reina dio a luz, a estas alturas el heredero real es un adulto, quizás desconocedor de su herencia.

CD 25: algunos dicen que los generales de los Corredores verdes traicionaron al reino elfo y que raptaron a la reina para obtener algún beneficio personal. Los que cuentan estas historias les culpan de la caída del imperio, porque el rey carecía de sus mejores luchadores y consejeros cuando el reino fue atacado, y fue obligado a dividir su atención entre dos enemigos. No hay duda de que ahora los Corredores verdes buscan a la reina y su vástago, pero si los que lo hacen son los generales o soldados rasos, nadie lo sabe.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Varias partes de la *panoplia del guerrero veloz* brindan a su portador la capacidad de danzar dentro y fuera del combate cuerpo a cuerpo con impunidad, y llevar todo el conjunto le permite viajar de forma instantánea a un lugar cercano y llevar a otros consigo. Cuando alguien lleva todas las piezas, las partes de mithril se convierten en resplandecientes esmeraldas que dejan un breve rastro de luz verde en el aire cuando su portador se mueve.

2 piezas: obtienes un bonificador de esquiva de +2 a la CA contra los ataques de oportunidad

3 piezas: puedes usar *puerta dimensional* (NL 7.º) como una acción estándar (orden) una vez al día

ATUENDO DE LIBRE MOVIMIENTO

Precio (nivel del objeto): 12.000 po (13.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) abjuración
Activación: rápida (orden)
Peso: –

Este atuendo de color verde oscuro tiene delicadas tachuelas de mithril engastadas. Espirales de hilo de plata crean dibujos semejantes a enredaderas que recorren la superficie.

Cuando se activa, un *atuendo de libre movimiento* te confiere *libertad de movimiento* (como el conjuro) durante 3 asaltos. Esta propiedad funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *libertad de movimiento*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 6.000 po, 480 PX, 12 días.

BRAZALES DEL IMPACTO CEGADOR

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: brazos
Nivel de lanzador: 12.º
Aura: fuerte; (CD 21) transmutación
Activación: – y rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Este par de elegantes brazales está hecho de cuero verde con tracería de mithril a semejanza de enredaderas. Diminutas placas de plata en forma de hojas salen del mithril para crear un dibujo resplandeciente.

Estos brazales te confieren un bonificador de capacidad de +2 a las pruebas de iniciativa. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Cuando actives los *brazales del impacto cegador*, podrás llevar a cabo un ataque adicional con cualquier arma que empuñes, siempre y cuando ya hayas usado la acción de ataque completo durante el turno. Este lo realizarás con tu ataque base completo más cualquier modificador apropiado a la situación. Este efecto no se acumulará con ninguno otro que otorgue un ataque adicional cuando lleves a cabo un ataque completo, como la dote Disparo rápido, un arma veloz o el conjuro *acelerar*.

Esta propiedad puede utilizarse tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *acelerar*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

SANDALIAS DEL PASO LIGERO

Precio (nivel del objeto): 9.000 po (12.º)
Espacio corporal: pies
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) transmutación
Activación: – y rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Estas exquisitas sandalias están hechas de mithril y cuero verde, y llevan trozos de este último material intrincadamente superpuesto para asemejarse a hojas.

Llevar puesto un par de *sandalias del paso ligero* te proporciona un bonificador de mejora de +10' a tu velocidad terrestre, y puedes ignorar cualquier coste de movimiento adicional por terreno difícil (pág. 148 del MJ). Tampoco dejas ningún rastro, como si estuvieras bajo los efectos de un *pasar sin dejar rastro*.

Cuando activas este calzado mágico, obtienes los beneficios de un sortilegio *caminar sobre las aguas* durante 60 minutos. Puedes compartir este efecto con un máximo de cinco aliados adyacentes a ti cuando activas las sandalias, aunque hacer esto reduce la duración general correspondientemente. Por ejemplo, si compartieras los efectos con otra persona, la duración sería de 30 minutos para ambos; de hacerlo con 5, sería de 10 minutos para cada uno. Esta propiedad funciona una vez al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *caminar sobre las aguas*, *pasar sin dejar rastro*, *zancada prodigiosa*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.500 po, 360 PX, 9 días.

REGALÍA DEL FÉNIX

Llevada por la realeza y por conquistadores, la *regalía del fénix* no tiene par entre la magia creada por humanos o elfos. Individualmente, las piezas que la componen son objetos mágicos de deslumbrante belleza y poder aceptable, pero juntos te convierten en una imponente figura en llamas, prestándote la regia autoridad del homónimo de la regalía y permitiéndote evitar la muerte una y otra vez.

La *regalía del fénix* puede ser usada con buenos resultados por muchos personajes, pero los hechiceros y los brujos arcanos (ArC) son los que la encuentran más útil. Estas dos clases de personajes se basan en el Carisma y pueden esgrimir el *cetro de garra* como arma sencilla. Recuerda que puedes usar las reglas del Capítulo 6 para aumentar los beneficios que confieren los objetos, por lo que el +2 al Carisma que otorga una *corona de llamas* podría convertirse en un +4 o más. Si eres un brujo arcano o hechicero que tienen una *capa del fénix*, piensa en sustituir cualquier invocación o conjuro que te confiera la capacidad de volar; le sacarás más beneficio al objeto y a la versatilidad de tener acceso a un efecto distinto que poder lanzar contra tus adversarios.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre la *regalía del fénix* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: la *regalía del fénix* graba a fuego su historia en la mente de todo noble ambicioso que la oye. Hizo su primera ardiente aparición en manos de la Reina fénix, una hechicera de tremendo poder que se hizo por la fuerza con el trono de un reino largo tiempo olvidado. Como esta reina poseía todos los elementos de la regalía, no pudo ser derrotada, y todo aquel que se enfrentó a ella quedó reducido a cenizas. Tras años de gobierno despiadado, un amante la engañó para que se quitara la máscara, rogándole poder contemplar su rostro. Cuando ella se la quitó, revelando un rostro de fría belleza insensible al remordimiento o el pesar, asesinos surgieron de las sombras, y cayó bajo sus muchas armas.

CD 20: después de que los asesinos mataran a la Reina fénix, se pelearon por la regalía. Únicamente cuatro sobrevivieron, cada uno de ellos llevándose una de las piezas. Temiendo que los otros intentaran robarles sus partes, huyeron del reino, extendiendo el conocimiento de la *regalía del fénix* por tierras extranjeras.



Regalía del fénix

Ilustración de F. Vohwinkel

Piezas y aptitudes de la regalía del fénix

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Máscara de la rapaz	Rostro	3.500 po (8.º)	+5 a las pruebas de Avistar; inmunidad a los efectos de ceguera y deslumbramiento
Corona de llamas	Cabeza	8.500 po (12.º)	+2 al Carisma; 1/día *escudo de fuego*
Cetro de garra	– (empuñado)	10.305 po (13.º)	*Maza ligera +1 flamígera*; rayo de fuego rápido que inflige 1d6 de daño
Capa del fénix	Hombros	50.000 po (18.º)	Vuelas con maniobrabilidad perfecta a tu velocidad terrestre

Beneficios del conjunto de la regalía del fénix

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	5/día RE 5 (fuego)
3 piezas	5/día inmunidad al fuego
4 piezas	1/día te curas automáticamente cuando te reducen a entre 0 y -9 pg

CD 25: el reino olvidado de las leyendas era un imperio elfo, y algunos dicen que el amante de la Reina fénix también sobrevivió al enfrentamiento entre los asesinos. Según cuentan algunos, este era fiel a su despiadada señora, y los asesinos le engañaron para que le pidiera a la reina que se quitara la máscara. Los rumores insisten en que este elfo sigue vivo, aferrándose a la vida a pesar de su edad extrema y la llamada de sus antepasados, agarrándose con la fuerza inhumana que únicamente la sed de venganza puede otorgar. Se dice que busca a los que osan aprovecharse de la vil hazaña de los asesinos usando cualquier pieza de la regalía o de sus copias. Cuando los encuentra, acaba con sus vidas con tanta calma como quien apaga una vela.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar partes de la *regalía del fénix* confiere a su propietario protección contra el fuego e incluso la inmunidad a las llamas que los legendarios fénix poseen. Cuando una criatura lleva todas las piezas de este conjunto y empuña el *cetro de garra*, todos los objetos parecen transformarse en puro fuego, y la *capa del fénix* adopta la forma de alas flamígeras. Si un portador que lleva la regalía al completo cae en combate, su cuerpo parece quedar consumido por ese fuego y luego ser rehecho, completo y sano de nuevo, en un estallido de luz del color del rubí.

2 piezas: cuando te infligen daño por fuego, las piezas te proporcionan RE 5 (fuego) contra únicamente ese ataque de forma automática. Esta propiedad funciona cinco veces al día.

3 piezas: cuando te infligen daño por fuego, las piezas te proporcionan inmunidad al fuego contra solo ese ataque de forma automática. Esta propiedad funciona cinco veces al día. Únicamente tras haber gastado los cinco usos de este poder, se activará la propiedad de resistencia al fuego (ver anteriormente).

4 piezas: la *regalía* produce automáticamente un efecto de sanar (NL 11.º) sobre ti si quedas reducido a entre 0 y -9 pg. Esta propiedad funciona una vez al día.



Cetro de garra

CAPA DEL FÉNIX

Precio (nivel del objeto): 50.000 po (18.º)
Espacio corporal: hombros
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) transmutación
Activación: –
Peso: 1 lb.

Esta capa está hecha de cadena de oro increíblemente fina. Su parte exterior está cubierta con plumas de oro macizo delgadas como el papel con diminutos rubíes esparcidos por toda su superficie. A pesar de su material, parece casi tan ligera como la tela y ondea al viento como la seda.



Capa del fénix

Una *capa del fénix* te confiere una velocidad de vuelo igual a la tuya terrestre, con maniobrabilidad perfecta.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *volar*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 25.000 po, 2.000 PX, 50 días.

CETRO DE GARRA

Precio (nivel del objeto): 10.305 po (13.º)
Espacio corporal: – (empuñado)
Nivel de lanzador: 10.º
Aura: moderada; (CD 20) evocación
Activación: – o rápida (mental)
Peso: 4 lb.

El extremo superior de este cetro de oro está forjado con la forma de la garra de un águila. Las zarpas parecen estar hechas de rubíes, y un motivo de llamas adorna todo el objeto.

Un *cetro de garra* funciona como una *maza ligera +1 flamígera*. Además, puedes activarlo para crear un rayo de color rubí que alcanza hasta 30'. Esto necesita de un ataque de toque a distancia e inflige 1d6 puntos de daño por fuego.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, *descarga flamígera*,

Ilustraciones de F. Vohwinkel



Corona de llamas

Este antifaz de oro tiene un gran pico afilado semejante al de un águila y ribetes de ese mismo material que surgen de los ojos. Cada agujero de estos está cubierto con un gran rubí que resplandece con una luz interior.

Una *máscara de la rapaz* te confiere un bonificador de +5 a las pruebas de Avistar y te hace inmune a los efectos que te dejarían cegado o deslumbrado.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *clariaudiencia/clarividencia*, *partículas rutilantes*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.750 po, 140 PX, 4 días.

flamígero o *bola de fuego*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 5.000 po (más 305 po por una maza ligera de gran calidad), 400 PX, 10 días.

CORONA DE LLAMAS

Precio (nivel del objeto): 8.500 po (12.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) evocación
Activación: – o inmediata (mental)
Peso: –

Las puntas de esta corona con gemas incrustadas están retorcidas y son afiladas, como un anillo de llamas congelado en oro.

Una *corona de llamas* te confiere un +2 de mejora al Carisma de forma continua. Además, una vez al día, puede activarse para que te envuelva en llamas rojas, lo que funciona como un sortilegio *escudo de fuego* (sólo cálido) que tiene una duración de 5 asaltos.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *escudo de fuego*, *esplendor de águila*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 4.250 po, 340 PX, 9 días.

MÁSCARA DE LA RAPAZ

Precio (nivel del objeto): 3.500 po (8.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: –
Peso: –



Máscara de rapaz

REGALÍA DEL HÉROE

Las tres piezas de la *regalía del héroe* son excelentes herramientas para inspirar confianza en otros. Los adornos ayudan a su portador a capacitarle para ayudar a otros. Mediante mero deseo, este puede inspirar confianza y grandeza, y conseguir la victoria contra desventajas aparentemente insuperables.

La *regalía del héroe* es útil para un bardo o un oficial (*Mdj2*), o cualquiera que quiera motivar a sus aliados (o a sí mismo) para alcanzar mayores cotas de capacidad y aumentar sus posibilidades de éxito.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o la aptitud de conocimiento del bardo pueden llevar a cabo indagaciones sobre la *regalía del héroe* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: los tres objetos de este conjunto pertenecieron a un valeroso soldado llamado Reynard. Sacrificó su vida para posibilitar la huida de un ejército de orcos a sus compañeros soldados. Muchos creen que su sacrificio imbuyó la regalía de poder, lo que le ha permitido inspirar a futuras generaciones.

CD 20: los bardos recuerdan con cariño en canciones y prosa la Coalición del baluarte, cuyos valerosos sacrificios permitieron luego la derrota de la gran invasión de orcos. Uno de los grandes héroes de la guerra fue un joven soldado llamado Reynard Ellison.

Reynard servía como explorador de élite para el ejército, pero su mejor talento era otro. Sus canciones eran electrizantes, sus palabras apaciguaban los miedos y su misma presencia en el combate parecía hacer que las manos de sus aliados dejaran de temblar sobre sus armas.

Durante la guerra, Reynard dirigió una incursión contra el corazón de la ofensiva de los orcos. Esta consiguió descubrir los planes y los códigos de los monstruos, pero, antes de poder retirarse, las criaturas organizaron un feroz contraataque. Reynard luchó en la retaguardia mientras se retiraban, sus alentadores gritos y destreza con la espada permitiendo que sus compañeros soldados escaparan. Él, sin embargo, no logró regresar. Mientras contenía al enemigo, murió a manos de la turba de orcos.

Los planes y códigos robados permitieron finalmente frustrar la invasión a la Coalición del baluarte. En el periodo de posguerra, se pudieron recuperar algunos de los objetos de Reynard, incluyendo su yelmo, cuerno e insignia. Se dice que la intensidad del agradecimiento y los remordimientos de los miembros de la Coalición por su muerte transfiguraron los objetos directamente, creando el conjunto ahora llamado la *regalía del héroe*.

CD 25: la Coalición del baluarte persiste hoy en día, siempre vigilante ante la posibilidad de otra gran invasión de orcos hacia las tierras civilizadas. Esta organización busca espías y aventureros expertos para complementar sus patrullas. De forma ocasional, envían grupos de estos a las tierras salvajes infestadas de orcos para controlarlos y estimar las probabilidades de que se alce



Insignia de valor

Ilustraciones de F. Vohwinkel y J. Thomas

Piezas y aptitudes de la regalía del héroe

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Insignia de valor	Garganta	1.200 po (5.º)	3/día los aliados obtienen un +2 a los TS contra hechizo/miedo, o aumenta el bonificador de infundir valor en 1
Yelmo de las tácticas	Cabeza	2.000 po (6.º)	3/día los aliados obtienen un +2 al daño contra oponentes flanqueados, o aumenta el efecto del aura menor en 1
Cuerno de resistencia – (sostenido)		5.000 po (9.º)	2/día los aliados obtienen RD 5/–, o aumenta el efecto del aura mayor en 1, u otorga 50 pg temporales

Beneficios del conjunto de la regalía del héroe

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	1/día otorgas a un aliado cercano +5 a los ataques, las salvaciones o las pruebas de habilidad
3 piezas	1/día otorgas a un aliado cercano una acción de movimiento adicional

un nuevo líder que pueda unir las dispares tribus. A cualquiera que se presente en la fortaleza del Baluarte se le podría asignar una de estas misiones, así como dársele ayuda y auxilio para llevarla a cabo.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar varias partes de la *regalía del héroe* despierta en ti la capacidad de inspirar y dar órdenes a otros. Cuando llevas puestos dos objetos, tus ojos chispean con la lucidez de la convicción y tu postura se endereza, confiada. Cuando haces sonar un *cuerno de resistencia* mientras llevas puestas las otras dos piezas, los tres objetos destellan con luz dorada, como la promesa de la salida del sol ahuyentando las grises dudas de la noche.

2 piezas: puedes conferir un bonificador introspectivo de +5 a una tirada de ataque, TS o prueba de habilidad como una acción inmediata (orden) a un solo aliado que se encuentra a 30' o menos (que no seas tú). Esta propiedad funciona una vez al día.

3 piezas: puedes usar una acción estándar (orden) para otorgar a un aliado que se encuentra a 30' o menos (que no seas tú) una acción de movimiento adicional, que debe llevarse a cabo inmediatamente (si tienes el rasgo de clase del oficial conceder acción de movimiento, este beneficio afecta a todos los aliados que se hallan dentro del radio anteriormente indicado). Esta propiedad funciona una vez al día.

CUERNO DE RESISTENCIA

Precio (nivel del objeto): 5.000 po (9.º)
Espacio corporal: – (sostenido)
Nivel de lanzador: 8.º
Aura: moderada; (CD 19) encantamiento
Activación: estándar (manipulación)
Peso: –

Este cuerno de hueso está bañado en una aleación de hierro de tonalidad dorada. La imagen de una fortaleza idealizada está profundamente grabada en uno de sus lados.

Cuando activas un *cuerno de resistencia*, tú y todos los aliados que se encuentran a 30' o menos obtenéis RD 5/–. Este beneficio tiene una duración de 5 asaltos, pero los aliados que se alejen más de 30' de ti lo perderán hasta que regresen dentro del área.

Si eres un oficial, puedes activar este objeto para aumentar el efecto de tu aura mayor en 1. Este efecto también tiene una duración de 5 asaltos.

Si tienes la aptitud de inspirar grandeza de la música de bardo, puedes activar un *cuerno de resistencia* para conferir al objetivo de esa 50 pg temporales adicionales. Estos desaparecen a medida que se van restando o se desvanecen cuando finaliza tu inspirar grandeza, y no se apilan con ninguna otra fuente de pg temporales.

Un *cuerno de resistencia* funciona dos veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *heroísmo*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 2.500 po, 200 PX, 5 días.

INSIGNIA DE VALOR

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (DC 17) abjuración
Activación: inmediata (mental)
Peso: –

Esta insignia tiene impresa la imagen de una fortaleza impenetrable sobre la que resplandece un sol dorado.

Cuando activas una *insignia de valor*, tú y tus aliados en un radio de 60' obtenéis un bonificador de moral de +2 al siguiente TS realizado contra efectos de miedo o hechizo antes del inicio de tu siguiente turno.

Si tienes la aptitud infundir valor de la música de bardo, puedes activar la *insignia de valor* para aumentar el bonificador otorgado por esa en 1 mientras su efecto esté activo.

Una *insignia de valor* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *quitar miedo*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.

YELMO DE LAS TÁCTICAS

Precio (nivel del objeto): 2.000 po (6.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) transmutación
Activación: rápida (mental)
Peso: 1 lb.

Este yelmo metálico está forjado en una aleación metálica gris y extrañamente arremolinada.



Cuerno de resistencia

Ilustración de J. Thomas

Cuando activas un *yelmo de las tácticas*, tú y tus aliados en un radio de 60' obtenéis un bonificador de +2 a las tiradas de daño por armas cuerpo a cuerpo contra los enemigos a los que tú o ellos estáis flanqueando. Este beneficio tiene una duración de 10 asaltos, pero los aliados que se alejan a más de 60' de ti lo pierden hasta que regresan dentro del área.

Si eres un oficial, puedes activar este objeto para aumentar el efecto de tu aura menor en 1. Este efecto también tiene una duración de 10 asaltos.

Un *yelmo de las tácticas* funciona tres veces al día.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *astucia de zorro*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.000 po, 80 PX, 2 días.

Vestiduras de la divinidad



Ilustración de J. Thomas

VESTIDURAS DE LA DIVINIDAD

Las *vestiduras de la divinidad* son un conjunto de objetos consagrados que te permiten negar el pecado, hacer la guerra al mal y poner fin a la malevolencia allá donde se encuentra.

Estos objetos son de mayor utilidad si eres un clérigo de alineamiento bueno o un paladín, ya que mejoran tus capacidades divinas para combatir al mal y destruir los muertos vivientes. Sin embargo, cualquier personaje puede sacar partido a los beneficios a como mínimo alguno de los objetos de este conjunto.

CONOCIMIENTO

Los personajes que tienen rangos en Saber (arcano) o Saber (religión), o la aptitud de conocimiento del bardo, pueden llevar a cabo indagaciones sobre las *vestiduras de la divinidad* para saber más respecto a estos objetos. Cuando uno tiene éxito en una prueba, se le revela el siguiente conocimiento, incluyendo la información para CD inferior.

CD 15: las *vestiduras de la divinidad* fueron reveladas a un hombre santo llamado Reesh N'Faeren en una visión. Pasó años siguiendo la pista de cada una de las reliquias sagradas hasta que las reunió todas.

CD 20: cuando Reesh N'Faeren era un niño, su pueblo fue sumido en el terror por unos sectarios portadores de flagelos que se hacían llamar los Heraldos del infierno. Con el tiempo, la secta fue expulsada, pero no antes de que a Reesh le arrebataran la familia. Únicamente él sobrevivió, pero creció para convertirse en un adulto con un odio resuelto hacia todos aquellos no comprometidos con su propia visión de la justicia. La pureza de su propósito fue expresada en el templo donde comenzó su adiestramiento como clérigo. Una noche, mientras aún era un acólito, Reesh recibió una visión, impartiéndole un vago conocimiento sobre la localización de cinco reliquias sagradas. Se le dio a entender que si reunía todos los objetos, podría usarlos para destruir a los Heraldos del infierno.

Reesh pasó años inmerso en aventuras, siguiendo mapas de tesoros y pistas hasta que finalmente localizó todos los objetos que su visión le mostrara años atrás. Con estas vestiduras, Reesh se dispuso a llevar a cabo la penúltima misión de su vida. Si tuvo éxito o fracasó, la historia no lo cuenta.

CD 25: un grupo de adoradores de la destrucción llamados los Heraldos del infierno tiene células en varias ciudades importantes. Estos utilizan tanto diablos como muertos vivientes en sus ritos destructivos. Hace algún tiempo, algunos de estos grupos fueron erradicados por un justiciero sagrado. No está claro si este

PIEZAS Y APTITUDES DE LAS VESTIDURAS DE LA DIVINIDAD

Pieza	Espacio Corporal	Precio (Nivel)	Aptitud
Atavío de autoridad	Torso	800 po (3.º)	Expulsas muertos vivientes como si fueras de 1 nivel superior
Lentes de revelación	Rostro	1.400 po (5.º)	Revela un enemigo como muerto viviente o ajeno maligno
Cordón del favor	Cintura	3.000 po (7.º)	+5 a Averiguar intenciones; 3/día *favor divino*
Insignia de gloria	Garganta	3.400 po (8.º)	2/día infliges +1 al daño/2 niveles a una criatura maligna
Filacteria de virtud	Cabeza	6.500 po (10.º)	+2 a los TS contra la consunción de energía y los efectos de muerte y de energía negativa; 2/día *custodia contra la muerte*

BENEFICIOS DEL CONJUNTO DE LAS VESTIDURAS DE LA DIVINIDAD

Piezas llevadas	Beneficio
2 piezas	+1 a las salvaciones contra las criaturas malignas
5 piezas	+1d6 de daño cuerpo a cuerpo contra las criaturas malignas

era Reesh N'Faeren en persona, o alguien a quien él había pasado sus vestiduras. Al final, unas pocas células escaparon a la destrucción, y el justiciero desapareció. Se susurra que murió en un conflicto con la secta, y que cada una de las células restantes de los Heraldos cogió una parte de las vestiduras, esperando así asegurarse de que nadie volvería a reunirlos jamás.

CD 30: una prueba con un resultado de 30 o superior revela la ubicación de otra pieza del conjunto. Usa esto para hacer avanzar la aventura y conducir a los PJs hacia algún lugar o historia que querrías que exploraran.

BENEFICIOS DEL CONJUNTO

Llevar las *vestiduras de la divinidad* te confiere poderes que refuerzan tu capacidad para combatir a las criaturas malignas, desde una resolución más fuerte contra sus ataques hasta una mayor resistencia contra sus maquinaciones. Con cada objeto que se añada, ganarás confianza divina adicional. Cuando las cinco piezas se llevan juntas, tu cuerpo adopta un brillo plateado, y tus ojos se vuelven de un color verdemar resplandeciente.

2 piezas: obtienes un bonificador sagrado de +1 a los TS contra los efectos creados por las criaturas malignas.

5 piezas: tus ataques cuerpo a cuerpo infligen 1d6 puntos de daño adicional a las criaturas malignas.

ATAVÍO DE AUTORIDAD

Precio (nivel del objeto): 800 po (3.º)
Espacio corporal: torso
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: ninguna
Activación: –
Peso: 2 lb.

Estas vestiduras plateadas llevan engastado un círculo de gemas semipreciosas alrededor del relieve de un hemisferio de plata.

Mientras lleves puesto el *atavío de autoridad*, tu nivel de clérigo efectivo se considerará superior en uno al actual en lo que respecta a expulsar (pero no reprender o comandar) muertos vivientes.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, expulsar muertos vivientes, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 400 po, 32 PX, 1 día.

CORDÓN DEL FAVOR

Precio (nivel del objeto): 3.000 po (7.º)
Espacio corporal: cintura
Nivel de lanzador: 6.º
Aura: moderada; (CD 18) evocación
Activación: – y estándar (orden)
Peso: 1 lb.

Este cordón de plata se lleva alrededor del cuerpo como un cinturón.

Un *cordón del favor* te confiere un bonificador de capacidad de +5 a las pruebas de Averiguar intenciones. Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, tres veces al día puedes activar el cordón y sacrificar un conjuro preparado o un espacio de sortilegio divinos de 1.er nivel o superior para usar *favor divino* (como el conjuro), utilizando tu NL o el del objeto, el que sea mayor.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *favor divino*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.500 po, 120 PX, 3 días.

FILACTERIA DE VIRTUD

Precio (nivel del objeto): 6.500 po (10.º)
Espacio corporal: cabeza
Nivel de lanzador: 7.º
Aura: moderada; (CD 18) nigromancia
Activación: – y estándar (orden)
Peso: –

Esta pequeña caja de cuero negro está unida a dos tiras de cuero que se atan alrededor de la cabeza, a la altura de la frente. Dentro de esta hay un rollo de pergamino con plegarias sagradas.

Una *filacteria de virtud* te permite resistir mejor los poderes consumidores de vida que esgrimen los esbirros de la muerte en vida. Obtienes un bonificador de moral de +2 a los TS contra la consunción de energía y los efectos de muerte y de energía negativa (como los conjuros *infligir o toque gélido*). Este es un efecto continuo que no necesita ser activado.

Además, dos veces al día puedes activar la filacteria y sacrificar un conjuro preparado o un espacio de sortilegio divinos de 4.º nivel o superior para usar *custodia contra la muerte* (como el conjuro), utilizando tu NL o el del objeto, el que sea mayor.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *custodia contra la muerte*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 3.250 po, 260 PX, 7 días.

INSIGNIA DE GLORIA

Precio (nivel del objeto): 3.400 po (8.º)
Espacio corporal: garganta
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) evocación
Activación: rápida (orden)
Peso: 1 lb.

Esta ornamentada insignia de platino lleva engastadas dos aguamarinas talladas en cabujón.

Cuando activas una *insignia de gloria*, el siguiente ataque cuerpo a cuerpo que llevas a cabo en el mismo turno contra una criatura maligna le inflige a esta 1 punto de daño adicional por cada dos niveles de personaje que tienes.

Uno de estos objetos funciona dos veces al día.

Si tienes el rasgo de clase castigar el mal, el daño adicional conferido por la *insignia de gloria* es igual al otorgado por esta aptitud (o 1 punto por cada dos niveles, lo que sea mayor).

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, aptitud de castigar al mal, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 1.700 po, 136 PX, 4 días.

LENTES DE REVELACIÓN

Precio (nivel del objeto): 1.400 po (5.º)
Espacio corporal: rostro
Nivel de lanzador: 5.º
Aura: débil; (CD 17) adivinación
Activación: estándar (mental)
Peso: –

Estos dos pequeños discos de cristal cóncavos tienen un brillo plateado transparente.

Puedes activar las *lentes de revelación* para percibir la verdadera naturaleza de cualquier criatura que tienes a la vista. Activarlas crea, durante 1 asalto, una tenue aura (que únicamente tú puedes ver) de un color concreto basado en su naturaleza:

Ajeno maligno: rojo.
Muerto viviente: blanco hueso.
Cualquier otro: verde.

Cualquier efecto que pueda anular un conjuro o efecto de *detectar el mal* también ocultará a una criatura de unas *lentes de revelación*.

Prerrequisitos: Fabricar objeto maravilloso, *augurio*, estar en posesión de una pieza del conjunto.

Precio de creación: 700 po, 56 PX, 2 días.



Ilustración de R. Horsley

Los objetos mágicos no funcionan por sí solos; por regla general necesitan algún esfuerzo o acción por parte de su propietario. Normalmente, usar uno de estos sigue cuatro pasos distintos: identificarlo, llevarlo, activarlo y resolver su efecto. Cada uno de estos pasos se analiza en detalle un poco más adelante.

Por supuesto, para utilizar un objeto mágico antes tienes que ponerle las manos encima. En otros apartados de este mismo capítulo analizamos cómo disponerlos en tu campaña, cómo comprarlos y venderlos, y cómo crearlos y mejorarlos.

CÓMO IDENTIFICAR LOS OBJETOS

Cuando los PJs encuentran objetos mágicos como tesoro, necesitan averiguar qué es lo que hacen. Tienen los siguientes métodos a su disposición para conseguirlo.

Pruebas de habilidades: ciertas habilidades permiten a un personaje identificar un objeto con exactitud.

Saber (arcano): un personaje puede realizar una prueba de Saber (arcano) a CD 30 para determinar si recuerda haber leído algo sobre un objeto en algún momento durante sus estudios. Un resultado con éxito podría darle una pista sobre su función o todos los detalles sobre esta. Este método es el más apropiado para los objetos legendarios o los que tienen una forma tradicional asociada a su función.

Buscar: podrías permitir que un cuidadoso estudio del objeto en cuestión proporcionara alguna información. Una palabra de mando podría estar inscrita con letras diminutas en la parte interior de un anillo, o un diseño con plumas podría dar una pista de que un objeto permite volar a su portador. En tal caso, superar una prueba de Buscar a CD 15 debería revelar la pista.

Conocimiento de conjuros: un personaje que usa el conjuro *detectar magia* puede realizar una prueba de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela de magia asociada con los poderes del objeto. Si supera la CD de esta prueba de 10 o más, el personaje adivina mágicamente las funciones del objeto, sus medios de activación y el número de cargas que le quedan.

Un personaje también puede usar esta habilidad para identificar pociones. La CD es de 25, se necesita 1 minuto para realizar la prueba y éste no puede intentarlo de nuevo si falla.

Usar objeto mágico: si un personaje tiene éxito en una prueba de Usar objeto mágico para activar uno y supera la CD de 5 o más, adivina mágicamente las funciones del objeto, sus medios de activación y el número de cargas que le quedan.

Conocimiento de bardo: aunque no es tan útil como las habilidades anteriormente mencionadas, tener éxito en una prueba de esta aptitud podría revelar la historia, funciones y métodos de activar objetos legendarios o famosos. De ser parte del equipo estándar de una facción o persona muy conocidas, la CD es de 20. Si el objeto es poco común o antiguo, pero hay muchos como este en circulación, la CD es de 25. De ser conocido únicamente en las leyendas, la CD es de 30 o más. Un resultado con éxito debería revelar algo de la historia del objeto y dar por lo menos una pista sobre su función.

Conjuros: los sortilegios son la forma más fiable de identificar un objeto.

Detectar magia: obviamente, la forma más fácil que un personaje tiene para discernir si un objeto es mágico o no es usar

este sortilegio. Cuando esté concentrado en un objeto, un personaje podrá realizar una prueba de Conocimiento de conjuros para determinar la escuela (o escuelas) del conjuro (o conjuros) de mayor nivel implicado en la creación de este, así como la fuerza del aura del objeto (basada en su NL). Además, alguien que lleve a cabo esta prueba podrá adivinar la función de un objeto en el caso de superarla de 10 o más.

Cuando un personaje utiliza *detectar magia* sobre un objeto mágico, la información que proporcionas con frecuencia sirve como pista para un jugador avispado para identificarlo. Para más detalles, consulta la descripción del sortilegio, en la página 230 del *Mdj*.

Identificar: este conjuro determina las funciones, métodos de activación y número de cargas que le quedan a cualquier objeto de un poder inferior al de un artefacto. Se necesita una hora para lanzarlo y tiene un componente material caro, pero también es la forma más segura de identificar la mayoría de los objetos mágicos. Para más detalles, consulta la descripción del sortilegio *identificar*, pág. 249 del *Mdj*).

Analizar esencia mágica: este conjuro funciona como *identificar*, pero el tiempo de lanzamiento es más corto, tiene un foco en vez de un componente material caro y el lanzador puede averiguar las propiedades de varios objetos con un solo lanzamiento. Este sortilegio es la forma más rápida y segura de identificar muchos objetos mágicos. Para más detalles, consulta la descripción de *analizar esencia mágica*, en la página 199 del *Mdj*.

Contratar ayuda: los PJs podrían desear consultar a bardos, sabios o lanzadores de conjuros de nivel alto para que identifiquen por ellos objetos mediante los métodos anteriormente descritos. Además, estos PNJs también podrían conocer algunos detalles o rumores sobre la historia de uno de estos. Sin embargo, siempre quieren algo a cambio de esta información. Los precios por los servicios de lanzamiento de conjuros se indican en la página 129 del *Manual del jugador* y se describen con más detalle en la página 132. Si un PNJ puede identificar el objeto sin utilizar sortilegios, podría pedir una cantidad de po equivalente al precio típico del conjuro. Por supuesto, un PNJ podría exigir a cambio algún servicio o intercambio, en vez de dinero.

Explicación del DM: podría resultar más sencillo decirles a los jugadores qué es un objeto. Este enfoque es útil cuando este proporciona un bonificador que debes tener en cuenta en acciones de los PJs. Si tienes a un PJ que utiliza una *espada corta* +2 sin identificar, por ejemplo, usa esta opción cuando sumar mentalmente +2 a todas las tiradas de ataque y de daño que el personaje realice con el objeto sin identificar (al menos para él) se convierta en una molestia para ti.

Tanteo: el último recurso de los personajes desesperados con un objeto mágico sin identificar, este proceso a menudo es cómico, pero podría convertirse en una molesta pérdida de tiempo. El proceso de tanteo suele implicar que un PJ intenta utilizar el objeto. Un personaje que espera que la capa que acaba de encontrar sea en realidad unas *alas de vuelo* podría decir: "Me pongo la capa y salto arriba y abajo, moviendo los brazos". Complementos anteriores de D&D, incluyendo la *Guía del Dungeon Master*, aconsejaban recompensar a los personajes inteligentes que siguen esta línea de investigación. Siempre y cuando tú y los jugadores encontréis divertido el método de tanteo para saber qué es un objeto mágico, seguirá siendo válido. No obstante, si tus jugadores lo convierten en una tediosa lista de control de pruebas ("Ahora intento respirar bajo el agua. Ahora intento caminar por la pared. Ahora pienso en volverme invisible. ¿No? Tal vez solo funcione con enanos; Tordek, prueba tú ahora"), es el momento de intervenir para que el juego avance. Es perfectamente razonable decidir que, hasta que un personaje no averigüe los poderes de un objeto, su palabra de mando u otros secretos por medio de alguno de los medios anteriormente descritos, hacer experimentos chiflados no servirá de nada.

LOS OBJETOS MÁGICOS Y *DETECTAR MAGIA*

Cuando *detectar magia* identifica la escuela de un objeto, esta información se refiere a la escuela del conjuro incluido en la poción, rollo de pergamino o varita, o el prerrequisito para su creación. La descripción de cada objeto proporciona la fuerza de su aura y la escuela a la que pertenece.

Para los objetos que crees tú, si se indica más de un sortilegio como prerrequisito, el de mayor nivel utilizado en su creación será el que determine la fuerza del aura. Si no se incluyen conjuros entre los prerrequisitos, sigue las siguientes directrices.

Naturaleza del objeto	Escuela
Armaduras y objetos protectores	Abjuración
Armas u objetos ofensivos	Evocación
Bonificador a puntuación de característica, prueba de habilidad, etc.	Transmutación

LOS ESPACIOS CORPORALES

Todas las descripciones de los objetos incluyen una entrada de Espacio corporal que describe en qué parte del cuerpo debe llevarse para que funcione. Una criatura humanoide normal tiene 12 de estos espacios, enumerados aquí con algunos ejemplos de las clases de objetos que pueden llevarse en ellos (para las criaturas no humanoides, consulta 'Tamaño y forma', más adelante).

Anillos (2 espacios): anillos
Brazos: brazales, brazaletes, pulseras
Cabeza: ceños, coronas, diademas, filactelias, sombreros, yelmos
Cintura: cinturones, fajas, fajines
Cuerpo: armaduras, túnicas
Garganta: amuletos, broches, colgantes, collares, escarabeos, insignias, medallas, medallones, pañuelos, preseas, torques
Hombros: capas, chales, mantos, togas
Manos: guanteletes, guantes
Pies: babuchas, botas, sandalias, zapatos
Rostro: anteojos, gafas, lentes, máscaras, terceros ojos
Torso: atuendos, batas, camisas, vestiduras

Cada espacio corporal tiene cabida únicamente para un objeto mágico activo (excepto los de los anillos, que permiten dos activos, cada uno en una mano o ambos en la misma). Se pueden llevar objetos mágicos adicionales en el mismo espacio, pero solamente el que se lleva primero confiere sus propiedades mágicas al portador.

Algunos espacios corporales se describen como un par de miembros corporales (como brazos, manos y pies). Si un objeto usa uno de estos, ocupa las dos "mitades" de ese espacio aunque solo se lleve en uno del par. Por ejemplo, un *guante almacenador* ocupa el espacio de las manos por completo, aunque solamente sea un guante. De forma similar, los objetos que vienen en pareja deben llevarse juntos para funcionar; ponerse un solo *guantelete de poder de ogro* no tiene ningún efecto.

La Hoja de referencia de objetos mágicos, en la página 286, indica todos los espacios corporales válidos que tiene un personaje. Fotocópiala si lo deseas para tu uso personal; puede proporcionarte ayuda visual útil para recordar qué lleva tu personaje y dónde.

Algunos objetos (especialmente aquellos que tienen un número limitado de usos diarios) indican que deben llevarse encima durante cierto tiempo antes de poder ser usados. Este periodo de sintonía evita que los personajes los traten como si fueran herramientas desechables que ponerse y quitarse repetidas veces al día.

LOS OBJETOS MÁGICOS QUE NO SE LLEVAN PUESTOS

Algunos objetos mágicos no se ponen en ninguna parte del cuerpo, sino que el propietario los lleva o sostiene para obtener sus beneficios. Estos objetos tienen una de las siguientes entradas en la línea de Espacio corporal.

—: el objeto funciona o puede activarse siempre que lo lleves encima (pero no si está guardado en un espacio de almacenamiento

dimensional o no, como una *bolsa de contención*). Algunos raros objetos dentro de esta categoría podrían describir una forma concreta en la que tienes que llevarlos para que funcionen (como las *piedras ioun*).

— (sostenido) o –(empuñado) *(solo armas)*: debes sostener el objeto o manipularlo de alguna manera con tu mano, o empuñarlo, para que funcione o activarlo. Todas las armas y escudos tienen esta entrada, como también muchas herramientas. En el caso de un escudo, llevarlo encima no basta, debes ponértelo de forma adecuada, tal y como se describe en la página 125 del *Manual del jugador*.

— (cristal de [armadura, escudo o arma]): los cristales de mejora son objetos mágicos que funcionan únicamente cuando se adjuntan a una armadura, escudo, arma o cualquier objeto que sea apropiado. Como las aptitudes, puedes obtener los beneficios de solamente un cristal mientras llevas puesto o sostienes el objeto de la manera adecuada. Para más detalles, consulta 'Cristales de mejora', en la página 221.

LAS APTITUDES DE LOS OBJETOS

Las aptitudes son parte de un objeto (un arma, escudo o armadura), y funcionan o pueden ser activadas siempre que este se lleva o se empuña de la manera adecuada. Una aptitud de escudo no ofrece beneficio alguno si lo llevas colgado del hombro, y un arma (por lo general) no ofrece tampoco ninguno si permanece envainada.

En vez de una entrada de espacio corporal, una aptitud tiene una entrada propia, que describe los tipos de objetos a los que se les puede aplicar.

A diferencia de la mayoría del resto de objetos, las aptitudes no tienen peso.

TAMAÑO Y FORMA

La mayoría de las veces en las que se descubre un objeto mágico, el tamaño o forma de un personaje no debería suponer un problema. Como regla general, el tamaño no debería impedir que los personajes con sobrepeso, de diversos géneros o de varias razas usaran objetos mágicos. Los jugadores no deberían ser castigados por elegir un personaje mediano o decidir que el suyo es especialmente alto, por lo que, normalmente, cualquier objeto mágico se ajusta de forma automática para que su portador pueda utilizarlo.

A continuación ofrecemos algunas excepciones a esta regla.

Armadura: siempre que seas de la misma categoría de tamaño y tengas la misma forma general que el propietario original de la armadura, esta funcionará para ti de forma normal. Los medianos pueden ponerse armaduras fabricadas para trasgos, y los centauros las hechas para lenauros. Sin embargo, no se podrá llevar puesta una armadura que no tenga el tamaño o la forma apropiados. Esta no se adaptará al tamaño de un portador de una categoría distinta, y las creadas para una criatura con forma humanoide tampoco podrán ponerse una que tenga una hechura diferente. En los casos en los que un ser con forma no humanoide intente ponerse una armadura creada para otro no humanoide, usa el sentido común. Un perro intermitente podría meterse en una barda fabricada para un perro de monta u otro animal de cuatro patas Mediano, pero no podría llevar una armadura creada para una araña monstruosa de esa categoría de tamaño.

Armas: las armas no cambian de tamaño para adaptarse al portador, aunque puedes esgrimir una de tamaño inapropiado con un penalizador (consulta la página 113 del *Mdj*). Sin importar el tamaño del arma, siempre que puedas empuñarla podrás activar sus aptitudes; por ejemplo, un humano podría activar los *deseos* en el interior de una *hoja de suerte* Enorme, aunque no pudiera esgrimirla en combate.

Escudos: como las armas, los escudos no cambian de tamaño para adaptarse al portador. A diferencia de las armas, sin embargo, no obtienes ningún beneficio por usar uno de tamaño inapropiado. Puedes utilizar la siguiente tabla para decidir el tamaño de las armaduras, los escudos y las armas que se encuentran de forma aleatoria. No obstante, normalmente es mejor escoger el tamaño de un objeto decidiendo qué miembros del grupo aventurero podría sacarle mejor provecho.

d%	Tamaño
01-03	Pequeño
31-90	Intermedia
91-100	Grande o mayor*

*A elección del DM

Por norma general, considera que todas las criaturas con cualquier forma tienen disponibles los espacios corporales normales. No se les da adicionales por tener más órganos o miembros (por ejemplo, una márilith sigue teniendo una casilla corporal de manos y dos de anillos). Para casos poco corrientes, aquí te ofrecemos algunas pautas para ayudar a un DM especialmente consagrado al detalle:

Criaturas amorfas: las criaturas que no tienen ninguna forma, como la mayoría de los cienos y los pasmos (en su forma normal), carecen de espacios corporales y no pueden llevar ningún objeto mágico.

Criaturas con múltiples patas: las criaturas con más de dos patas pueden considerar las dos delanteras como sus brazos (lo que les permite tener acceso a los espacios corporales de los brazos, las manos y los anillos), aunque esas se utilicen para movimiento en vez de manipulación. Las que tienen múltiples patas y también brazos (como los centauros o las dranas) no carecen de ningún espacio corporal.

Criaturas sin brazos: a las criaturas sin patas delanteras, como las serpientes, les faltan los espacios de los brazos, las manos o los anillos (pero consulta las que tienen múltiples patas, en el párrafo anterior). Una que solamente tenga una pata los conservará, y podrá llevar las dos partes de una pareja en el mismo miembro (como ambos guantes en la misma mano, etcétera).

Criaturas sin cabeza: las criaturas sin una cabeza identificable, como las brozas movedizas, carecen de los espacios corporales del rostro, la cabeza y la garganta.

Criaturas sin dedos: las criaturas sin dígitos o extremidades flexibles, como los caballos, carecen del espacio corporal de los anillos. Sin embargo, un ser no necesita ser capaz de manipular objetos para poder llevar puestos anillos: un can del infierno puede llevar uno de estos objetos en el dedo de una de sus patas.

Criaturas sin piernas: las criaturas sin patas traseras, como los lilenda, no tienen el espacio corporal de los pies.

CÓMO ACTIVAR LOS OBJETOS MÁGICOS

Para usar un objeto mágico, este debe activarse, aunque a veces esto simplemente significa ponerse un anillo en el dedo. Algunos de ellos, una vez puestos, funcionan de forma continua. En muchos casos, usar un objeto requiere una acción de algún tipo.

No podrás activar un objeto que no poseas, sostengas o lleves puesto de la manera apropiada. Debes sostener un cetro o una varita en la mano, llevar una capa puesta sobre tus hombros, etcétera. Algunos objetos solamente necesitan que los lleves encima, pero no específicamente en un espacio ni que lo sostengas en la mano (en una mochila, flotando alrededor de tu cabeza, etcétera). Cada uno de los objetos de este libro describe cómo debes llevarlo para obtener los beneficios de sus propiedades en la entrada Espacio corporal. Un "–" indica que el objeto solamente necesita que lo lleves encima.

Todos los objetos mágicos de este libro tienen una entrada de Activación en su descripción que indica el tipo de acción necesaria (de serlo) para activarlo y la forma de hacerlo. El tipo de acción puede ser estándar, de asalto completo, de movimiento, gratuita, rápida o inmediata. Para las definiciones de los cuatro primeros tipos de acciones, consulta las páginas. 138 y 139 del *Manual del jugador*. Las rápidas e inmediatas se describen en la barra lateral de la página 220.

A continuación del tipo de acción viene un descriptor entre paréntesis que indica la forma de activación; estas las describimos a continuación.

—: una raya en la línea de activación significa que el objeto siempre estará activo mientras lo lleves puesto, lo empuñes o lo poseas de la manera apropiada. Llevar una *capa de resistencia* sin más te proporciona su bonificador, no necesitas activarla. De igual manera, un *hacha de batalla +2 flamígera* otorgará los beneficios de su magia a los ataques que lleves a cabo sin tener que realizar ninguna acción especial por tu parte.

[Tipo de acción] (disparador de conjuro): la activación de disparador de conjuro es similar a la de finalización de conjuro, pero es incluso más sencilla. No se necesita ningún gesto o finalización de conjuro, únicamente saber lanzarlo y una palabra que debe ser pronunciada. Esto significa que si un mago coge uno de estos objetos (como una varita o un bastón), y este tiene almacenado un conjuro de mago, el personaje sabe cómo utilizarlo. Concretamente, cualquiera que tenga un sortilegio en su lista sabrá cómo usar un objeto con este descriptor en la forma de activación que contenga ese (este es el caso incluso para un personaje que no pueda lanzar conjuros, como un paladín de 3.er nivel). El portador deberá averiguar qué sortilegio haya almacenado en el objeto antes de poder activarlo.

Activar un objeto de disparador de conjuro no provoca ataques de oportunidad

[Tipo de acción] (finalización de conjuro): este es el método de activación de los rollos de pergamino. Uno de estos objetos es un sortilegio que está casi terminado. La preparación ya está hecha para el lanzador, por lo que no se necesita ningún tiempo de antemano como sucede con el lanzamiento de conjuros normal. Lo único que queda por llevar a cabo son los últimos toques breves y sencillos del proceso (los gestos y las palabras finales, etc.). Para utilizar un objeto de finalización de conjuro, un personaje debe tener nivel suficiente en la clase apropiada para lanzar ese sortilegio. De no poder hacerlo, hay una posibilidad de que cometa un error (para las posibles consecuencias, consulta 'Percances con rollos de pergaminos', en la página 243 de la GDM.

Activar un objeto de finalización de conjuro provoca ataques de oportunidad exactamente de la misma manera que lo hace lanzar un sortilegio. No podrías activar uno de estos si estuvieras en una situación que normalmente impidiera el lanzamiento del conjuro (por ejemplo, de estar en un área de *silencio* y tener el sortilegio un componente verbal).

[Tipo de acción] (manipulación): activar este tipo de objeto exige alguna clase de manipulación física de este, como mover un *cetro inamovible* o tirar de un parche de una *túnica de objetos útiles*. Este movimiento es similar al componente somático de un sortilegio, en tanto que debes tener una mano libre para llevar a cabo la acción.

Activar un objeto de manipulación provoca ataques de oportunidad.

[Tipo de acción] (mental): este tipo de objeto simplemente necesita que desees que funcione. Activarlo es una acción puramente mental. Podrás usarlo en el área de un conjuro *silencio*, mientras seas víctima de una presa o estés paralizado, etc., siempre y cuando mantengas el control de tus pensamientos.

Activar uno de estos objetos mágicos no provoca ataques de oportunidad. Sin embargo, no puedes usar uno de estos si estás dominado, inconsciente, durmiendo, convertido en piedra o eres incapaz de cualquier otra forma de tener pensamientos conscientes independientes (no obstante, alguien que te dominase podría hacerte usar un objeto activado mentalmente o darte rienda suelta para que lo utilizaras dentro de los límites de sus demás instrucciones).

[Tipo de acción] (orden): una activación de orden significa que un personaje pronuncia una palabra de mando y el objeto se activa. No se necesita ningún conocimiento especial para ello.

Una palabra de mando es la llave que abre la "cerradura" del objeto, de tener una. Puede ser una palabra real, como "vibrante", "cuadrado" o "caballo", pero cuando este es el caso, el esgrimidor del objeto corre el riesgo de activarlo de forma accidental diciendo el término en una conversación normal. Con más frecuencia, la palabra de mando es un término aparentemente absurdo, o una palabra o frase en un idioma antiguo que ya nadie usa.

Activar un objeto mágico de palabra de mando no provoca ataques de oportunidad, aunque no puedes hacerlo dentro del área de un conjuro *silencio* o si eres incapaz de hablar.

— (munición): este tipo de objeto debe ser disparado desde un arma de proyectiles, como un arco, una ballesta o una honda. Se activa durante el vuelo o al alcanzar a su objetivo. Para activar la munición mágica no se necesita ninguna acción especial; entra en funcionamiento como parte de la acción de disparar el arma de proyectil. Algunas clases de municiones mágicas también pueden activarse arrojándolas (ver a continuación).

[Tipo de acción] (arrojado): este tipo de objeto debe ser arrojado, y se activa al impactar o en su trayectoria. Tiene las mismas opciones de apuntar que las armas deflagradoras (pág. 158 del *Mdj*).

Arrojar un objeto es un ataque a distancia y provoca ataques de oportunidad. A menos que se indique lo contrario, un objeto arrojado quedará destruido después de resolverse su efecto y no podrá volver a utilizarse.

CÓMO RESOLVER EL EFECTO

La descripción de un objeto mágico o bien detalla sus efectos cuando se activa, o bien te remite a un conjuro, poder o rasgo de clase concretos, o bien a otra entrada para que saber cuál es. No supongas que solo porque tiene un sortilegio como prerrequisito ese objeto lo reproduce necesariamente; en muchos casos, el sortilegio es sencillamente el efecto razonablemente más aproximado al poder del objeto.

LA CD DE LAS SALVACIONES Y EL NIVEL DE LANZADOR

La mayoría de las descripciones de los objetos indican la CD de la salvación (de tener) para sus poderes. En los casos en los que no se da ninguna, la CD es 10 + (1 y 1/2 × nivel del conjuro o efecto

ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

Estas acciones ya fueron presentadas en complementos anteriores. Sin embargo, a continuación te ofrecemos una descripción de cómo funcionan:

Acción rápida: una acción rápida consume muy poco tiempo pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que una gratuita. Puedes realizar una acción rápida por turno, sin que esto afecte a tu capacidad para llevar a cabo otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una gratuita. No obstante, puedes ejecutar únicamente una rápida por turno, sin importar el resto de acciones que llevas a cabo.

Acción inmediata: a semejanza de una rápida, una acción inmediata consume una cantidad muy pequeña de tiempo, pero representa un gasto de esfuerzo y energía mayores que los de una gratuita. Sin embargo, al contrario que una rápida, una acción inmediata puede efectuarse en cualquier momento, incluso cuando no es tu turno.

Utilizar una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una rápida, y cuenta como tu acción rápida para ese turno. No puedes utilizar otra acción inmediata o rápida hasta tu siguiente turno si has usado una de estas fuera de tu turno (de hecho, utilizar una inmediata antes de tu turno equivale a usar tu acción rápida para el siguiente). Tampoco puedes utilizar una acción inmediata si en ese momento estás desprevenido.

[redondeado hacia abajo]) (a todos los efectos, esto supone que el objeto tiene la puntuación de característica mínima necesaria para lanzar el sortilegio).

De forma similar, la descripción de cada uno de los objetos indica el NL de su efecto. Si no se menciona, supón que es igual al mínimo necesario para el sortilegio de mayor nivel de los descritos como prerrequisito. Para un objeto con únicamente un bonificador de mejora y ninguna aptitud más (como una *espada larga +3*), el NL es tres veces este bonificador.

La descripción del efecto de un objeto siempre sustituye el NL indicado en la entrada Nivel de lanzador. Por ejemplo, aunque un objeto con NL 7.º imita un conjuro con una duración de 1 minuto por NL, si el efecto indica que la duración es de tan solo 1 minuto, deberías ignorar la habitual a favor de este último valor.

Los bastones mágicos, rúnicos o no (consulta la página 223), son la excepción a esta regla. Trata la CD de los TS de estos objetos como si es portador hubiera lanzado el sortilegio, incluyendo el NL y todos los modificadores a la CD de la salvación.

OBJETOS CON CARGAS Y DE UN SOLO USO

No todos los objetos mágicos permiten un uso ilimitado de sus poderes. Algunos, como las varitas o un *carillón de apertura*, tienen un número limitado de usos (o cargas) antes de que sus propiedades queden agotadas por completo. Otros, como las pociones y los rollos de pergaminos, funcionan solamente una vez. Después de gastar la última carga o utilizar uno de estos objetos, este se convierte en uno no mágico. Los objetos parcialmente vacíos de cargas no pueden ser recargados.

OBJETOS CON USOS DIARIOS

Muchos objetos mágicos tienen un número limitado de usos o cargas al día. Cuando se utiliza la última de estas cargas, ese poder deja de estar disponible, pero el objeto sigue siendo mágico (e incluso podría tener disponibles otras propiedades). A menos que se indique lo contrario, cualquier objeto con usos diarios recuperará todas sus cargas cada día al amanecer.

REGLAS ESPECIALES PARA LOS OBJETOS MÁGICOS

Este libro presenta una serie de subcategorías de objetos mágicos nuevos o revisados, que comparten ciertos atributos o reglas de juego. Cada una de estas subcategorías se describe a continuación.

CRISTALES DE MEJORA

Tordek encontró una resplandeciente gema verde en el tesoro del dragón. Cuando la tocó con el mango de su hacha, se acopló a la base del arma. Ahora, el hacha de Tordek brillaba con la misma energía verde, con ácido goteando por toda ella. Cuando quitó la piedra preciosa y la puso en su daga, el hacha perdió este poder, y en vez de ello fue la primera la que goteó ácido.

Un cristal de mejora es una pequeña gema, cristal u objeto similar que proporciona un efecto mágico cuando se añade a un arma, escudo o armadura (o cualquier objeto mágico que confiere un bonificador de armadura a la CA). Cada objeto puede tener un solo cristal de mejora, pero uno de estos puede ser intercambiado por otro en cualquier momento. Se necesita una acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad para añadir uno de estos cristales a (o quitarlo de) un objeto. A todos los efectos, cada uno de los objetos que cumplen los requisitos tienen un "espacio" que puede llenarse con cualquier cristal de mejora apropiado. La entrada Espacio corporal de todos los cristales indica el objeto apropiado al que puede añadirse.

Los cristales de mejora están clasificados en mínimos, menores y mayores (cualquiera que no tenga clasificación se considerará uno menor). Esto no solo indica el poder relativo de su efecto, sino también la calidad o bonificador de mejora mínimo de la armadura, el escudo o el arma para que el cristal funcione:

- Un cristal de mejora mínimo funcionará siempre que se añada a un objeto de al menos gran calidad, aunque este en sí no tenga aptitudes mágicas.
- Un cristal de mejora menor funcionará solamente cuando se añada a un objeto con un bonificador de mejora de +1 o superior (como una *espada larga +1* o unos *brazales de armadura +1*).
- Un cristal de mejora mayor funcionará únicamente cuando se añada a un objeto con un bonificador de mejora de +3 o superior. Solo se aplica el bonificador real, no el "efectivo"; por ejemplo, una *espada larga +1 afilada sagrada explosiva ígnea* no permite el funcionamiento de un cristal de mejora mayor, ya que su bonificador real es solo de +1.

Los cristales de mejora puedes encontrarlos en el Capítulo 1: armaduras y en el Capítulo 2: armas.

RELIQUIAS

Brandor se mantuvo firme cuando el gran dragón cargó. Aunque el humano de músculos acerados podía sentir las oleadas de miedo preternatural inundándole, hizo caso omiso. Las fauces de la bestia arremetiente se cerraron con la velocidad del rayo, pero sus formidables dientes no se hundieron el cuerpo blindado de Brandor. En vez de ello, se cerraron alrededor de su espadón, quebrando en mil pedazos el acero como si fuera frágil cristal. Los ojos del dragón destellaron con una chispa cruel mientras fragmentos de acero roto caían como lluvia, pero no estaba preparado para lo que sucedió a continuación. Brandor arrojó a un lado la inútil empuñadura y, con una breve plegaria a Kord, agarró los cuernos de la bestia y tiró de la enorme cabeza. Desconcertado y consternado, el dragón intentó sacarse de encima el patético humano sacudiendo su testa, pero Brandor se mantuvo aferrado, tirando de ella a más no poder. La bestia se resistió a la fuerza inexorable de la presa del humano durante un breve instante, luego fue alzado y arrojado como una inmensa marioneta. Ultrajado, se retorció e intentó desgarrar a su adversario con sus garras, pero Brandor aprovechó su ventaja, sujetando al dragón contra el suelo. Al acercarse

TRAS LA PANTALLA: LOS CRISTALES DE MEJORA

Los cristales de mejora ofrecen un método barato de mejorar armas y armaduras a los personajes. A diferencia de añadir una aptitud normal a uno de estos objetos, comprar y utilizar un cristal de mejora no necesita que tomes una decisión permanente sobre este: si luego resulta que no te interesa, puedes venderlo o cambiarlo para ayudarte a pagar uno más poderoso u otro objeto.

La naturaleza "intercambiable" de los cristales de mejora también permite que un personaje esté preparado ante más eventualidades. Pagar la aptitud de arma fantasmal no solo significa una inversión en oro, sino también parece una pérdida de espacio siempre que los personajes no se enfrentan a incorpóreos y sombras. Por otro lado, un cristal de *muerte verdadera menor* (página 65) proporciona el mismo efecto, pero podrá ser intercambiado con otro de estos objetos cuando ya no te enfrentes a criaturas incorporales. Incluso los personajes de nivel bajo pueden permitirse llevar un par de cristales mínimos, y los de nivel alto pueden llevar unos cuantos de más con facilidad en una *bolsa de contención* para situaciones especiales.

los aliados del humano, el orgulloso dragón se vio obligado a rendirse, y Brandor se hizo a un lado mientras ataban al monstruo. Sacando músculo una vez, se permitió una amplia sonrisa y, con aire despreocupado, metió los pulgares dentro del cinturón de gruesos eslabones de oro y tachonado de gemas que llevaba alrededor de su cintura.

Una reliquia es un objeto mágico que proporciona todas sus funciones únicamente a un personaje que rinde culto a la deidad a la que está dedicada esta. El portador debe consagrar parte de su energía espiritual para mantener una conexión divina entre la reliquia que empuña y el poder de su deidad (hay reliquias a lo largo de los cuatro primeros capítulos).

- Esta conexión divina puede establecerse de dos maneras.
- Un lanzador de conjuros divinos que rinde culto a la deidad relevante puede sacrificar un espacio de conjuro del nivel especificado en la descripción de la reliquia de forma temporal. Ya no puede usar ese espacio, pero sí el objeto. Siempre que el personaje prepare sus sortilegios divinos, deberá decidir si quiere mantener activa la conexión divina con la reliquia sacrificando el espacio.
- Tanto si el personaje es un lanzador de conjuros divinos como si no lo es, puede esgrimir el poder de una reliquia si tiene la dote Creyente auténtico (consulta la barra lateral) y suficiente nivel de personaje (medido en DG), tal y como se indica en la descripción del objeto. Por regla general, su nivel de personaje debe ser lo bastante alto como para poder lanzar sortilegios del nivel necesario para sacrificarlos si todos sus niveles fueran de la clase clérigo.

Por ejemplo, Jozan es un clérigo de Pelor de 9.º nivel que se encuentra en posesión de una reliquia *estrella del alba*. Al amanecer (es decir, cuando está preparando sus conjuros de clérigo), puede sacrificar un espacio de sortilegio de 4.º nivel para obtener los poderes al completo de esta reliquia para el día. Como alternativa, podría preparar todos sus conjuros de ese nivel y optar por no usar la magia de la *estrella del alba*.

Si Alhandra la paladina tuviera la dote Creyente auténtico y adorara a Pelor, podría usar la *estrella del alba* siempre y cuando fuera de 7.º nivel o superior, ya que ese sería el necesario para poder tener un sortilegio de 4.º nivel si fuera un clérigo. Si Jozan tuviera esa misma dote, podría usar la reliquia del mismo modo a 7.º nivel o superior, y no tendría que renunciar a un espacio de conjuro para ello.

Algunos de estos objetos tienen dos o más niveles de poderes de reliquia, cada uno de ellos exigiendo un sacrificio de sortilegios de distinto nivel (o nivel de personaje, para los que tienen la dote Creyente auténtico). A menos que se indique lo contrario, pagar el segundo precio (o cumplir con los requisitos del segundo nivel) conferirá todos los poderes de reliquia del objeto al personaje.

Todas las reliquias tiene NL 20.º, sin importar el de su creador.

Además de su poder de reliquia, cada uno de estos objetos tiene un efecto o poder básico disponible para cualquier personaje cuyo alineamiento está a un paso del asociado con la deidad. Por ejemplo, el *hacha de virtud ancestral* funcionará como un *hacha de guerra enana adamantina +1 afilada* en manos de cualquier personaje que sea legal bueno, legal neutral o neutral bueno (es decir, a un paso del alineamiento LB de Moradin). En manos de uno sin uno de esos alineamientos, el objeto no tendrá ningún poder mágico en absoluto y será sencillamente un hacha de guerra enana adamantina.

Superando con éxito una prueba de Saber (religión) a CD 20, un personaje puede identificar cualquier reliquia solamente con verla. Podrías considerar conceder un bonificador de +5 a estas pruebas para identificar uno de estos objetos concreto a los personajes que pertenezcan a la iglesia a la que esté dedicada este.

Además, un personaje puede mejorar una reliquia ya existente de la misma forma que cualquier otro objeto mágico. Un *hacha de virtud ancestral* tiene un bonificador de mejora efectivo de +2 (+1 más otro +1 por la aptitud afilada), por lo que mejorarla a un *hacha de guerra enana adamantina +2 afilada* costaría 10.000 po, como con cualquier otra arma. En general, un personaje puede hacer esto solamente con los poderes que no son de reliquia; no obstante, podrías permitir que uno especialmente fervoroso añadiera uno nuevo (con un precio apropiado). Cualquier mejora a uno de estos objetos (ya sean poderes de reliquia o no) debe ajustarse a la temática de la deidad a la que éste está consagrado. Por ejemplo, añadir la aptitud de arma compasiva a la *maza de armas de muchas formas* (una reliquia dedicada al dios homicida Erythnul) sería inapropiado. El DM siempre tiene la última palabra respecto a este tipo de decisiones.

Cómo poner en juego reliquias

Por regla general, las reliquias no pueden comprarse, y un personaje que intente vender una tampoco encontrará un comprador de forma automática. Estos objetos son más raros que otros mágicos: normalmente, solo existe media docena de copias de cada reliquia. En segundo lugar, están tan fuertemente ligadas a la veneración de una deidad concreta que solo unos cuantos personajes pueden usarlas.

Las descripciones de los objetos proporcionan precios de mercado para todas las reliquias, pero un PJ nunca encontrará ninguna con una etiqueta de precio. Estos se incluyen para ayudar al DM a diseñar el tesoro apropiado para los monstruos o los PNJs de la campaña. Si un grupo devolviera una reliquia perdida, una iglesia podría ofrecer un pago o regalos por valor de la mitad del precio de mercado de esta a los que la hayan localizado, pero una situación así debería ser interpretada, ya que el trato dependería en gran medida de la relación entre dicha iglesia y los PJs que se hicieran con la reliquia.

A continuación te ofrecemos algunas formas en las que un DM puede introducir una reliquia en el juego.

- El enemigo tradicional de la iglesia de uno de los PJs (con su conocimiento o no) se ha hecho con una reliquia sagrada dedicada a la deidad del personaje. Podrías enviar a los PJs a buscarla específicamente o dejar que se tropezaran con ella de forma accidental.
- Una reliquia una vez esgrimida por un gran héroe podría aparecer en el tesoro de un poderoso monstruo (como un dragón) que provocó la muerte del héroe hace muchos años (o décadas o siglos). Los personajes podrían descubrirla de forma inesperada, utilizando Reunir información o magia de adivinación, o seguir su rastro intencionadamente.

DOTES DE RELIQUIAS

Las siguientes dotes aparecieron anteriormente en el *Divino completo*, y se vuelven a incluir aquí por comodidad.

Santificar reliquia [creación de objetos]

Prerrequisito: cualquier otra dote de creación de objetos.

Beneficio: puedes fabricar reliquias: objetos mágicos que, para funcionar, dependen de una conexión divina a una deidad concreta.

Creyente auténtico

Tu deidad recompensa tu fe ciega y tu devoción.

Prerrequisito: debes elegir una sola deidad a la que venerar. Debes estar como máximo a un paso del alineamiento de esa.

Beneficio: una vez al día, cuando vayas a realizar un TS, podrás declarar que usas esta dote para obtener un bonificador introspectivo de +2 a esa salvación.

Esta dote también te permite utilizar una reliquia de la deidad a la que adoras sin sacrificar un espacio de conjuro.

A cambio de un gran servicio a la iglesia, un PJ podría ser recompensado con el uso de una reliquia; quizás en vez de una retribución monetaria de valor similar. Este préstamo podría ser un premio por una tarea ya completada o una herramienta proporcionada para llevar a cabo una misión recién impuesta.

La dote Santificar reliquia (consulta la barra lateral) permite que un personaje cree una reliquia para la que cumpla los requisitos. Aunque cumplir los prerrequisitos de esta dote (o de cualquier otra de creación de objetos) es fácil para cualquier lanzador de conjuros, un DM podría introducir unos requisitos basados en la historia o ramificaciones para un personaje que quiera crear semejante objeto. Desde luego, cualquier iglesia local consagrada a la misma deidad se interesaría por un personaje que repentinamente apareciera con una resplandeciente reliquia nueva.

Cómo crear reliquias para tu campaña

Las reliquias de este libro se basan en las deidades del panteón básico de D&D, pero no tiene por qué ser así. El *hacha de virtud ancestral* de Moradin funcionará igualmente bien con cualquier deidad enana que hayas creado, o, de hecho, con cualquier divinidad guerrera pero buena.

Si creas tu propia reliquia, pon un precio al objeto base (es decir, el efecto disponible para un personaje que no tenga la dote Creyente auténtico y que opte por no sacrificar un espacio de conjuro divino) como harías con cualquier otro objeto mágico. Sin embargo, el poder especial de la reliquia debería ser prácticamente gratuito; en vez de calcularle un precio en po, el "coste" para el personaje es el espacio de sortilegio o la dote exigidos para activar el poder.

La clave es equilibrar el espacio de conjuro que se pierde con la potencia del poder o poderes especiales de la reliquia. Una que obliga a un personaje a sacrificar uno de 4.º nivel debería proporcionar un poder más o menos equivalente a (o tal vez algo mejor que) un sortilegio típico de ese mismo nivel. Este poder no debería ser simplemente un uso diario de otro conjuro de ese nivel; después de todo, el personaje podría haber preparado el que tenía con el espacio sacrificado. En vez de ello, debería ser algo que el personaje no pudiera hacer con un espacio de sortilegio de ese nivel.



Mialee investiga saber antiguo para crear un nuevo objeto mágico

Ilustración de R. Spencer

BASTONES RÚNICOS

Hennet se adelantó audazmente hacia el dragón rojo Azymondian, quién soltó una risa pérfida. Gracias a sus bien dispuestos agentes, la bestia sabía perfectamente que las mejores armas del hechicero, sus conjuros de fuego, no le servirían de nada.

–No creerás que tu precioso muro de fuego puede retenerme, ¿verdad? Hennet le devolvió la sonrisa.

–Tienes razón, dragón, no puede. –Entonces, metió la mano dentro de su bolsa de contención y sacó un bastón de madera clara cincelada con runas plateadas y rematado en cada extremo con un resplandeciente diamante–. Pero como mi tío solía decir, a veces lo que sabes no te limita tanto como crees.

El dragón aulló de dolor y sorpresa cuando grandes piedras de granizo le azotaron, cayendo desde los cielos. Si sobrevivía a esta batalla, se juró, disfrutaría enormemente devorando a sus "bien dispuestos agentes".

TRAS LA PANTALLA: LAS RELIQUIAS

Las reliquias son algo más complejas que los objetos mágicos normales, pero no obligan a los jugadores a que aprendan ningún complejo sistema nuevo. Muchas tienen efectos mágicos que ningún sortilegio duplica con exactitud, lo que les da un aire de "artefactos de baratillo", pero su nivel de poder general no está fuera de lugar con otros objetos mágicos en el juego.

Tal y como se presentaron originalmente, la mayoría de las reliquias eran extraordinariamente caras, un hecho que a todos los efectos las hacía utilizables únicamente por personajes de nivel alto. Un efecto secundario desafortunado del alto precio, no obstante, fue que para cuando el clérigo o paladín medio podían "permitirse" encontrar una reliquia consagrada a su deidad (es decir, para cuando era razonable recuperar un objeto tan valioso del tesoro de un enemigo) el personaje probablemente ya tenía un objeto más caro y poderoso que ya ocupaba un papel similar. El *hacha de virtud ancestral*, por ejemplo, originalmente tenía un precio similar al de un arma +5, pero para cuando un personaje pudiera "encontrarla" de forma razonable, probablemente ya tendría un arma mejor, por lo que debería vender su arma para "hacer sitio" al hacha. Y muchos jugadores no están interesados en vender un objeto caro y poderoso para hacer sitio a otro, aunque el segundo tenga más "sabor".

Para hacer que las reliquias sean más aceptables, hemos reducido sus precios para que así puedan aparecer antes en una campaña, con frecuencia antes incluso de que un personaje tenga la suficiente experiencia para activar sus poderes adicionales, para que así pueda "crecer" con este. En algunos casos, esta táctica también nos obligó a reducir el poder de la reliquia, pero en muchos la propiedad adicional que obtiene un portador fervoroso es mejor que la que el objeto proporcionaba antes.

Un bastón rúnico permite usar su propia energía arcana a un esgrimidor para generar efectos mágicos. Por regla general, uno de estos objetos tiene de dos a cinco conjuros. Gastando un sortilegio arcano preparado o un espacio de conjuro arcano, el usuario podrá lanzar uno del mismo nivel o inferior de los de la lista del bastón rúnico, siempre y cuando también esté en la lista de sortilegios de la clase del esgrimidor. Al sortilegio se lo trata exactamente como si el usuario lo hubiese lanzado él mismo, incluyendo el NL, la CD del TS y cualquier otro efecto relacionado con el conjuro. A menos que se indique lo contrario en la descripción del bastón rúnico, cada uno de los sortilegios en el interior de este podrá lanzarse tres veces al día.

Ejemplo: Mialee empuña un *bastón rúnico de escarcha* con *cono de frío*, *muro de hielo* y *tormenta de hielo*. Puede sacrificar un conjuro preparado de *puerta dimensional* (de 4.º nivel) para lanzar o bien *tormenta de hielo*, o bien *muro de hielo*, ya que esos son sortilegios de mago de 4.º nivel. Si sacrificara un *teleportar* preparado (conjuro de 5.º nivel), podría lanzar cualquiera de los contenidos en el bastón rúnico (ya que todos son de 5.º nivel o inferior, y de la lista de sortilegios de mago).

Ejemplo: Hofgren el filo aojador (CC) podría sacrificar un espacio de conjuro de 2.º nivel para lanzar *sugestión* desde un *bastón rúnico de encantamiento*, ya que ese es un sortilegio de su clase. Sin embargo, no podría utilizar los conjuros *desesperación aplastante*, *bruma mental* o *sugestión de masas*, ya que no están en la lista de sortilegios del filo aojador.

Para poder utilizar un bastón rúnico, debes estar en sintonía con él como parte de tu preparación u organización de conjuros arcanos. No puedes hacer esto con más de uno de estos objetos al mismo tiempo, de lo contrario la armonización creada con el segundo bastón rúnico rompe la que había con el primero.

Activar un bastón rúnico (es decir, lanzar un conjuro desde su interior) es casi como si tú lo hicieras, incluyendo el tiempo de lanzamiento e incluso provocando ataques de oportunidad. Además, deberás proporcionar cualquier componente o coste que normalmente necesite el lanzamiento del sortilegio en cuestión, como lo harías tú mismo.

- Si el conjuro tiene un componente verbal, activar el bastón rúnico te obliga a realizarlo (y, por lo tanto, el sortilegio no puede lanzarse si no eres capaz de hablar).
- Si el conjuro tiene un componente somático, no es necesario que tengas una mano libre adicional; con solo manipular el bastón ya cumple los requisitos (aunque la posibilidad de fallo de conjuro arcano se sigue aplicando).
- Si el sortilegio tiene un componente material o foco, debes proporcionarlos como parte del lanzamiento. Por ejemplo, si uno de estos objetos contuviera *piel pétrea*, deberías proporcionar 250 po en polvo de diamante cada vez que lanzaras ese conjuro desde el bastón rúnico.
- Si un sortilegio tiene un componente de PX, debes pagarlo cada vez que usas el bastón rúnico para lanzarlo.
- Si el conjuro tiene algún otro prerrequisito necesario para lanzarlo (como un alineamiento o restricción racial), debes cumplirlos para poder lanzar el sortilegio desde un bastón rúnico.

Puedes aplicar el efecto de las dotes metamágicas que conoces a los conjuros de un bastón rúnico, pero debes gastar un sortilegio cuyo nivel iguale o supere el nivel ajustado del afectado. Siguiendo con el ejemplo anterior, Mialee podría aplicar su dote Potenciar conjuro a la *tormenta de hielo* del bastón rúnico, pero tendría que sacrificar uno preparado de 6.º nivel o superior (ya que esta dote añade dos al nivel del sortilegio).

Un bastón rúnico parece básicamente idéntico a un bastón normal con el mismo nombre, aunque siempre tiene runas arcanas (grandes y llamativas en algunos, tenues en otros) que revelarán su nombre y los conjuros que contenga a cualquiera que use un *leer magia* o tenga éxito en una prueba de Conocimiento de conjuros (CD 20).

Los bastones rúnicos aparecen en el Capítulo 4: herramientas.

Cómo crear nuevos bastones rúnicos

Si quieres crear un bastón rúnico diseñado por ti mismo, este debería tener de dos a cinco conjuros arcanos asociados a él, y los sortilegios deberían estar vinculados temáticamente de alguna forma.

Para fabricar un bastón rúnico se necesita la dote Fabricar bastón, junto con cualquier sortilegio que vaya a contener. No necesitas proporcionar ningún componente material ni focos exigidos por los conjuros contenidos en uno de estos objetos, ni tampoco pagar el precio en PX que exigen, ya que quien lo esgrima los pagará.

Para determinar el precio de un bastón rúnico, calcula el cuadrado del nivel del conjuro de mayor nivel en el objeto, y luego multiplícalo por 400 po. Por cada sortilegio adicional, eleva su nivel al cuadrado y multiplícalo por 200 po. Suma todos los valores para determinar el precio final del bastón rúnico. Si uno de los conjuros puede ser usado menos de tres veces al día, reduce el multiplicador de po para ese en 100 por cada uso inferior a tres (o 50 por cada uso inferior a tres para los sortilegios después del primero).

Ejemplo: el hechicero de Steve quiere inventar el *bastón rúnico de viaje veloz*, que proporcionaría *puerta dimensional* (4.º), *volar* (3.º) y *retirada expeditiva* (1.º). El precio de este objeto sería 6.400 (4 × 4 × 400) más 1.800 (3 × 3 × 200) más 200 (1 × 1 × 200), es decir 8.400 po. Si solo quisiera poder usar *puerta dimensional* una vez al día, el precio se reduciría a 6.800 po (4 × 4 × 200 po por ese conjuro, más los demás costes normales).

APTITUDES DE SINERGIA

Algunas de las aptitudes de armaduras, escudos y armas descritas en los Capítulos 1 y 2 incluyen el término [sinergia] detrás de los nombres. Una aptitud de sinergia tiene un prerrequisito, de manera similar a una

TRAS LA PANTALLA: LOS BASTONES RÚNICOS

Un bastón rúnico permite a un lanzador de sortilegios arcanos aumentar su versatilidad habitual sin que tenga que depender de objetos con cargas o añadiendo más conjuros o aptitudes sortílegas al día. Ya que uno de estos objetos depende de los espacios de conjuros del propio personaje para que le proporcionen poder, su precio podría parecer artificialmente bajo. Sin embargo, aunque la versatilidad mejorada puede dar como resultado un personaje poderoso, por lo general lo hace de forma indirecta (recompensando la buena estrategia y el desarrollo de este) en vez de forma directa (sencillamente aumentando el poder de aptitudes ya existentes o confiriendo otras completamente nuevas).

En general, a los bastones rúnicos se les ha puesto el precio para que con toda probabilidad aparezcan en manos de un personaje poco antes de tener la capacidad para lanzar los sortilegios de nivel superior del objeto. Por ejemplo, un *bastón rúnico ígneo* tiene un precio de 8.400 po. Eso es casi la mitad de la riqueza de un personaje medio de 7.º nivel (el nivel mínimo para lanzar sortilegios de 4.º nivel), por lo que probablemente quede fuera de lo que puede permitirse. Sin embargo, para 9.º nivel, es solo un cuarto de la riqueza supuesta de un personaje, por lo que se encuentra a su alcance.

Tabla 6–1: variantes de aptitudes de sinergia (armaduras/escudos)

Aptitud de la armadura/escudo	Aptitud prerrequisito	Modificador precio base
Resistente a la energía mejorada*	Resistente a la energía	+24.000 po
Resistente a la energía mayor*	Resistente a la energía mejorada	+24.000 po
Fortificante moderada	Fortificante leve	Bonif. +2
Fortificante pesada	Fortificante moderada	Bonif. +2
De las sombras mejorada[A]	De las sombras	+11.250 po
De las sombras mayor[A]	De las sombras mejorada	+18.750 po
Silenciosa mejorada[A]	Silenciosa	+11.250 po
Silenciosa mayor[A]	Silenciosa mejorada	+18.750 po
Resbaladiza mejorada[A]	Resbaladiza	+11.250 po
Resbaladiza mayor[A]	Resbaladiza mejorada	+18.750 po
Resistente a conjuros (15)	Resistente a conjuros (13)	Bonif. +1
Resistente a conjuros (17)	Resistente a conjuros (15)	Bonif. +1
Resistente a conjuros (19)	Resistente a conjuros (17)	Bonif. +1

* Incluye resistencia al ácido, la electricidad, el frío, el fuego y el sonido.
A: la aptitud solo se aplica a armaduras.

Tabla 6–2: variantes de aptitudes de sinergia (armas)

Aptitud del arma	Aptitud prerrequisito	Modificador precio base
Explosiva ígnea	Flamígera	Bonif. +1
Explosiva gélida	Congeladora	Bonif. +1
Explosiva eléctrica	Electrizante	Bonif. +1

dote. Concretamente, el objeto debe poseer ya otra aptitud en particular antes de que la de sinergia pueda ser añadida. Por lo demás, este tipo de aptitudes funcionan igual que cualquier otra de armadura o arma.

Pese a los requisitos para añadir aptitudes de sinergia a las armaduras y las armas, la mayoría de los aventureros consideran que el gasto bien vale la pena. Estas propiedades te permiten mejorar la aptitud favorita de un objeto con el tiempo, en vez de pagarlo todo a la vez. Las aptitudes de sinergia siempre sustituyen a la prerrequisito. Muchas de las primeras amplían o mejoran la prerrequisita, y otras las subsumen y le añaden nuevas propiedades.

Para determinar el bonificador de mejora efectivo de un objeto de sinergia (y, por lo tanto, la fuerza de su aura y el valor en po general), suma el equivalente al bonificador de la aptitud de sinergia, el equivalente al bonificador de la aptitud prerrequisita de sinergia, el bonificador de mejora del objeto y cualquier equivalencia de bonificadores por otras aptitudes que tenga este. Sin embargo, después de añadir una aptitud de sinergia, el objeto pierde sus aptitudes prerrequisitas de sinergia.

Por ejemplo, una *armadura completa +1 anclante mayor* tiene un bonificador de mejora efectivo de +3 (+1 por el de mejora, +1 por anclante y +1 por anclante mayor), con un valor de 9.170 po y una fuerza de aura igual a la de una *armadura completa* +3. Sin embargo, una *armadura completa +1 anclante mayor* no proporciona a su portador el +5 a la pruebas para resistirse a ser derribado, arrollado o embestido de la aptitud de anclante. En vez de ello, le confiere el beneficio de anclante mayor (un bonificador de +10 a esas pruebas).

Una aptitud de sinergia sigue contando como cualquiera de sus aptitudes prerrequisitas de sinergia en lo que respecta a si un objeto está cualificado o no para añadir más aptitudes de sinergia. Por ejemplo, una *espada larga +1 explosiva ácida* se sigue considerando un arma ácida para comprobar si puede recibir la aptitud de sinergia de *oleada de energía* (para más detalles sobre estas aptitudes de armas, consulta el Capítulo 2).

Muchas aptitudes de armaduras y armas ya existentes podrían considerarse de sinergia; consulta las tablas 6–1 y 6–2 para ver algunas opciones. Esto no cambia el precio final del arma o armadura, pero crea un punto de inicio económico y un método de mejora obvio para llegar a tener lo que de otra forma sería una meta excepcionalmente cara. Por regla general, estas aptitudes de sinergia suplantan o simplemente sustituyen a la prerrequisita.

CONJUNTOS DE OBJETOS MÁGICOS

Los conjuntos de objetos mágicos (Capítulo 5) usan una versión ampliada del formato normal de estos objetos para presentar su información. Las nuevas partes añadidas a las descripciones de los conjuntos se explican a continuación.

Introducción: un breve párrafo introductorio sigue al título del conjunto, que lo presenta de manera general. Los siguientes párrafos describen los tipos de personajes que tienen más probabilidades de encontrar útil el conjunto.

Conocimiento: este apartado incluye la CD para las pruebas de Saber y conocimiento de bardo, así como la información que el DM debería transmitir cuando un PJ iguale o supere dicha CD. En ese caso, también recibirá toda la información proporcionada para las CD inferiores.

La CD más baja normalmente proporciona la historia general del conjunto. La siguiente añade un poco más sobre esta, y la CD superior revela algún secreto que podría ser importante para un PJ que esté reuniendo sus piezas. La CD más alta proporcionada debería comunicarle al personaje dónde se sabe que fue utilizada una pieza del conjunto por última vez, y quizá quién la poseía. Como DM, deberías utilizar ese resultado para estimular la aventura. Como con todas las pruebas de Saber o conocimiento de bardo, un PJ no puede elegir 20 ni volver a repetir el intento, pero uno que quiera más información que la que le proporcione el resultado de la prueba podrá pasar más tiempo investigando sobre el objeto o intentar encontrar a alguien que sepa algo más.

Tablas: dos tablas acompañan a la descripción de cada conjunto de objetos. La de 'Piezas y aptitudes' resume los componentes del conjunto,

DAÑO Y REPARACIÓN

A menos que se indique lo contrario, un objeto mágico podrá resultar dañado como cualquier otro, aunque con frecuencia son más resistentes que los que carecen de magia. Las armaduras, los escudos y las armas mágicos, por ejemplo, añaden 2 a su dureza y obtienen 10 pg por cada bonificador de mejora de +1 que tienen. Otros objetos mágicos tienen la dureza y pg normales para uno de su material y tipo, aunque hay excepciones.

El bonificador a las salvaciones de un objeto mágico (para todos los TS) es igual a 2 + 1/2 su NL (redondeado hacia abajo). Uno inteligente (página 268 de la *GDM*) también añade su bonificador de Sabiduría a los TS de Voluntad. Sin embargo, un objeto mágico ni siquiera necesita realizar un TS contra un efecto perjudicial a menos

- que cumpla uno de los siguientes criterios:
- que esté desatendido,
- que sea el objetivo específico de un efecto (como con un conjuro *estallar*) o
- si su portador saca un 1 natural en su TS contra un efecto que puede dañar objetos.
- Un objeto mágico dañado seguirá funcionando (y podrá ser reparado) siempre y cuando le quede como mínimo 1 pg. De quedar reducido a 0 pg, será destruido y su poder mágico se perderá para siempre.
- El precio por reparar un objeto mágico con la habilidad Artesanía (página 67 del *Mdj*) es el mismo que para hacerlo con sus contrapartidas no mágicas. El sortilegio *integrar* también repara un objeto mágico dañado, aunque no uno destruido.

sus precios, los espacios corporales que ocupan y sus aptitudes. En esta tabla puedes comprobar con un vistazo si el conjunto es algo en lo que un personaje podría estar interesado. La tabla 'Beneficios del conjunto' resume las propiedades conferidas por reunir todo el conjunto y el número de objetos necesarios para ganar cada una de ellas.

Beneficios del conjunto: este apartado de la descripción del conjunto explica cómo funciona cada uno de sus beneficios. De ser necesario, describe el tipo de acción necesaria, el NL, etcétera.

Piezas del conjunto: a continuación se presentan los objetos del conjunto, usando el mismo formato que en el resto del *Compendio de objetos mágicos*.

Cómo crear nuevos conjuntos de objetos mágicos

Cada conjunto de objetos mágicos se inició con uno original. Ese fue creado o descubierto de alguna manera legendaria, pero, actualmente, otros pueden copiar sus componentes, si tienen una pieza a partir de la que trabajar. Si tu personaje tiene un componente de un conjunto, puede crear (o hacer que alguien le cree) cualquier otra pieza de este usando las reglas normales de creación de objetos mágicos. No necesita encontrar una de las originales para hacer la suya propia; cualquiera que encuentre podrá servir como génesis para recrear el conjunto al completo. También podría añadir otras aptitudes a los objetos en su conjunto utilizando las reglas que se encuentran en la *Guía del Dungeon Master* y en la página 233 de este libro. No puedes alterar en forma alguna o añadir nada a los beneficios de un conjunto.

Cómo reunir conjuntos de objetos mágicos

Ya que un personaje debe tener una pieza del conjunto antes de poder crear más, los DM pueden controlar la introducción de estos y su frecuencia en el mundo. Cuando se ha introducido un componente, un personaje podría ser capaz de crear las otras o pagar para que fueran creados. Dependiendo de cuál fuera su frecuencia, podría ser posible comprar una pieza del conjunto. Sin embargo, si un PJ está interesado en reunirlo en su totalidad, un DM debería pensar en poner partes adicionales en tesoros y permitir a los personajes que los descubran basándose en rumores sobre su utilización.

Normalmente, un PJ puede obtener el primer objeto de un conjunto en un nivel relativamente bajo, reuniendo otras piezas más caras a medida que avanza. Cada uno de las componentes de un conjunto tiene un nivel de objeto, lo que permite a un DM saber con un solo vistazo cuándo uno es apropiado para los PJs de su campaña.

NIVELES DE OBJETOS

Este libro asigna una clasificación de nivel a cada uno de los objetos mágicos, basada en el precio de mercado de estos. Esto no es lo mismo que el NL de un objeto, sino que es una herramienta para el DM. Tanto si estás creando el tesoro de un monstruo, un PNJ oponente o un personaje jugador de nivel superior al 1.º, elegir los objetos mágicos apropiados a incluir es crucial, y el nivel de objeto de cada uno de ellos te ayuda a hacer exactamente eso.

Mecánicamente hablando, el nivel de un objeto no tiene relación alguna con el juego. No te indica (excepto de forma indirecta) lo potente que es, ni cuánto daño inflige ni lo difícil que es suprimir o disipar sus efectos.

En la actualidad, el juego asigna un presupuesto en piezas de oro basado en el nivel de un monstruo, PNJ o PJ para "gastar" en el tesoro o el equipo personal de esas criaturas o personajes. Este sistema es preciso y efectivo en lo que respecta al dinero, ya que te anima a gastar hasta la última po asignada, pero también es lento. Cuando necesitas equipar a un puñado de PNJs de forma apresurada, o cuando quieres un PJ con el ya puedas jugar para la partida de esta noche, podrías optar de forma razonable por la rapidez en vez de la precisión. Aunque no elijas los objetos al azar, las tablas aleatorias del Apéndice 2 te proporcionarán una lista de todos los de este libro y la GDM clasificados según su nivel de objeto.

El sistema de nivel de objeto conserva gran parte de la economía de los mágicos, pero sustituye la precisión del precio de mercado con la abstracción del nivel. Una *capa de resistencia +1*, una *flauta de las alcantarillas* y un *rollo de pergamino divino de rematar a los vivos* son todos objetos mágicos de 4.º nivel, aunque sus precios de mercado son ligeramente distintos.

Casualmente, el nivel de un objeto también proporciona una guía útil para el DM en lo que respecta al momento en el que uno de estos pasa a ser apropiado para los PJs. En general, los PJs deberían tener objetos de su mismo nivel o inferior. Hay pequeñas excepciones a esta pauta general (un objeto de 12.º nivel no está mal en manos de un PJ de 10.º), pero desviarse demasiado puede causar problemas.

Te advertimos que este sistema sustituye precisión por rapidez de forma consciente. Te permite equipar deprisa a un personaje, pero no gasta necesariamente hasta la última moneda disponible, ni tampoco duplica con exactitud lo que puedes adquirir con los sistemas "normales" disponibles. Cuando crees un PNJ importante, o diseñes un tesoro (consulta la página 265), piensa en usar las reglas normales en vez de estas.

Tabla 6–3: Niveles de los objetos según su precio

Nivel objeto	Rango de precio de mercado (po)	Ejemplos de objetos
1/2	1-50	poción o rollo de pergamino (conjuro de 1.er nivel), fuego de alquimista
1.º	51-150	armadura de gran calidad, rollo de pergamino (conjuro de 2.º nivel)
2.º	151-400	arma de gran calidad, poción (conjuro de 2.º nivel)
3.º	401-800	varita (conjuro de 1.er nivel), poción (conjuro de 3.er nivel)
4.º	801-1.300	armadura +1
5.º	1.301-1.800	*broche de escudo*, armadura completa
6.º	1.801-2.300	arma +1
7.º	2.301-3.000	*capa élfica*
8.º	3.001-4.000	armadura +2, *guanteletes de fuerza de ogro*
9.º	4.001-5.000	varita (conjuro de 2.º nivel)
10.º	5.001-6.500	*botas de zancadas y brincos*
11.º	6.501-8.000	arma +2
12.º	8.001-10.000	armadura +3
13.º	10.001-13.000	*botas de velocidad*, varita (conjuro de 3.er nivel)
14.º	13.001-18.000	arma +3, armadura +4, *guantes de destreza +4*
15.º	18.001-25.000	armadura +5, varita (conjuro de 4.º nivel)
16.º	25.001-35.000	arma +4
17.º	35.001-48.000	*amuleto de salud +6*
18.º	48.001-64.000	arma +5
19.º	64.001-80.000	*túnica del archimago*
20.º	80.001-100.000	*amuleto de puños poderosos +4*
21.º	100.001-120.000	*túnica de los ojos*
22.º	120.001-140.000	*vengadora sagrada*
23.º	140.001-160.000	*botella del ifriti*
24.º	160.001-180.000	*bastón de paso*
25.º	180.001-200.000	*arma +5 vorpalina*
26.º	200.001-220.000	*bastón de poder*
27.º	220.001-240.000	*anillo de inmunidad elemental (Mne)*
28.º	240.001-260.000	*botas de velocidad (Mne)*
29.º	260.001-280.000	*bastón de fuerza poderosa (Mne)*
30.º	280.001-300.000	*manto de resistencia épica a conjuros (Mne)*

CÓMO DETERMINAR EL NIVEL DE UN OBJETO

El precio de mercado de un objeto determina su nivel. Encuentra el rango de precio de mercado en la tabla 6-3: niveles de los objetos según su precio, en el que está comprendido este valor; esto te indica su nivel. Por ejemplo, una *capa élfica* tiene un precio de mercado de 2.500 po. Esto queda entre 2.301 po y 3.000 po, lo que hace de la capa un objeto de 7.º nivel.

Excepción de juego rápido: para las armas y las armaduras mágicas, es más fácil ignorar la parte del precio de mercado derivado de la gran calidad, siempre y cuando se trate una pequeña fracción del precio general. Por ejemplo, considera un *espadón +1* (2.350 po) como un objeto de 6.º nivel, aunque su precio de mercado real esté un poco por encima de ese rango. No abuses de esta solución rápida afirmando que una *armadura completa +1* (precio de mercado: 2.650 po) es solo un objeto de 4.º nivel (801-1.300 po).

CÓMO EQUIPAR A UN PNJ

Elegir el equipo para un PNJ es similar a crear un tesoro, pero con dos notables excepciones:

- el equipo de cada PNJ incluye varios objetos específicamente útiles para ese personaje, y
- la mayor parte del tesoro de un PNJ toma la forma de equipo.

Por lo tanto, equipar a un PNJ con este sistema es un poco más complicado que crear un tesoro sin más, pero sigue siendo más fácil que tener en cuenta hasta la última pieza de oro utilizando el método estándar. Ya que el valor del equipo de los PNJs no aumenta de la misma manera en los niveles bajos que en los altos, utiliza uno de los siguientes métodos dependiendo de su nivel:

PNJs de nivel 1.º a 6.º: asigna los objetos tal y como se indica a continuación.

Nivel del PNJ	Niveles de objetos
1.º	2, 1, 1
2.º	3, 3, 2
3.º	4, 3, 2
4.º	4, 3, 2, 2
5.º	5, 4, 3
6.º	5, 4, 4, 3

PNJs de nivel 7.º a 20.º: empezando dos niveles por debajo del de personaje del PNJ, elige un objeto por nivel hasta tener cinco mágicos. Entonces escoge uno adicional cada dos niveles por debajo del de personaje del PNJ. Por ejemplo, un PNJ mago de 12.º nivel elegiría un objeto por nivel desde el 6.º hasta el 10.º, más uno adicional de este último. Consulta la siguiente tabla.

Nivel del PNJ	Niveles de objetos
7.º	5, 5, 4, 3, 2, 1
8.º	6, 6, 5, 4, 3, 2
9.º	7, 7, 6, 5, 4, 3
10.º	8, 8, 7, 6, 5, 4
11.º	9, 9, 8, 7, 6, 5
12.º	10, 10, 9, 8, 7, 6
13.º	11, 11, 10, 9, 8, 7
14.º	12, 12, 11, 10, 9, 8
15.º	13, 13, 12, 11, 10, 9
16.º	14, 14, 13, 12, 11, 10
17.º	15, 15, 14, 13, 12, 11
18.º	16, 16, 15, 14, 13, 12
19.º	17, 17, 16, 15, 14, 13
20.º	18, 18, 17, 16, 15, 14

PNJs de nivel 21.º y superior: asigna los objetos tal y como se indica a continuación.

Nivel del PNJ	Niveles de objetos
21.º	19, 18, 17, 16, 15, 14
22.º	20, 19, 18, 17
23.º	20, 19, 18, 17, 16
24.º	20, 20, 19, 18
25.º	21, 20, 19, 18
26.º	21, 20, 19, 18, 17
27.º	22, 21, 20, 19
28.º	23, 22, 21, 20
29.º	24, 23, 22, 21
30.º	25, 24, 23, 22

Cuando elijas el equipo para un PNJ, empieza con los objetos más importantes que necesita en el encuentro. Por ejemplo, un PNJ guerrero debería escoger su armadura y arma antes de pasar a otras elecciones. Esto asegura que el personaje tiene lo que necesita para estar a la altura de los PJs en un combate.

Deberías elegir la mayoría o todos los objetos mágicos de un PNJ en vez de generarlos de forma aleatoria; las tiradas al azar con facilidad pueden dar como resultado un adversario sin ningún objeto útil para el combate. No obstante, un objeto mágico generado aleatoriamente puede añadir algo de sabor a un encuentro, así como sugerir una nueva táctica o estrategia inusual para el personaje.

De ser necesario, tu PNJ puede vender un objeto para conseguir otro más poderoso o varios menores, y así tener más. Cambiar el objeto más débil de un PNJ por varios rollos de pergaminos o pociones es una buena manera de darle al personaje unas cuantas opciones más interesantes en combate. Para más detalles al respecto, consulta 'Cómo equipar a un PJ', a continuación.

Además del equipo, todos los PNJs tendrían que llevar tesoro que no sea de equipo aproximadamente por valor de 100 po por nivel de personaje (en forma de oro, gemas, joyería y cosas similares).

VARITAS USADAS

Especialmente cuando se equipa a un PNJ, permitirse una varita totalmente cargada puede ser difícil. Ya que el PNJ típico no tendrá la oportunidad de usar más que unas cuantas cargas en combate, considera la posibilidad de equipar a este tipo de personajes con varitas parcialmente usadas; es decir, unas con menos cargas de las incluidas en la capacidad total. Esta también es una buena forma de poner uno de estos objetos más baratos en un tesoro, e incluso puedes permitir también que los PJs elijan una o dos así.

Utiliza la siguiente tabla para asignar un nivel de objeto para las varitas que no están cargadas por completo.

Varita (cargas)	Nivel del objeto
Conjuro de 1.er nivel (10)	1.º
Conjuro de 1.er nivel (20)	2.º
Conjuro de 2.º nivel (10)	4.º
Conjuro de 2.º nivel (20)	5.º
Conjuro de 3.er nivel (10)	6.º
Conjuro de 3.er nivel (20)	9.º
Conjuro de 4.º nivel (10)	8.º
Conjuro de 4.º nivel (20)	11.º



Ilustración de D. Allsop

La creación de objetos mágicos exige mucho conocimiento y cuantiosos ingredientes, algunos de ellos bastante desagradables

CÓMO EQUIPAR A UN PJ

Este sistema también te permite elegir equipo para un PJ por encima del 2.º nivel. No es tan preciso como el sistema normal pero, por regla general, la variación no se desvía en más que unos puntos porcentuales del normal.

Empezando al nivel de personaje del PJ, elige dos objetos de cada nivel hasta el 1.º. Por ejemplo, un personaje jugador de 5.º nivel tendría dos objetos de ese mismo nivel, dos de 4.º, dos de 3.º, dos de 2.º y dos de 1.er nivel. Al igual que cuando equipas a un PNJ, elige primero los objetos más importantes, completándolo con el equipo menos crucial al final del proceso.

También puedes permitir que el PJ escoja un objeto de menor nivel en lugar de otro de uno superior. Si no puedes encontrar un objeto de 12.º nivel que te interese, siempre puedes escoger uno de 11.º o nivel inferior en lugar de este.

Puedes cambiar varios objetos individuales por uno solo de nivel superior. Por lo general, esto no es tan efectivo (obtienes menos valor total del que das), pero la potencia aumentada del objeto de mayor nivel con frecuencia vale la pena. Lo contrario también es aplicable: para obtener objetos adicionales más débiles puedes vender uno de nivel superior. Consulta la tabla 6–4: equivalencias de nivel de objetos, y usa las siguientes directrices:

- Para cambiar a la baja, utiliza la columna de la izquierda para encontrar el objeto que das, y luego consulta qué otros dos objetos consigues a cambio.
- Para cambiar al alza, usa la columna de la derecha para encontrar el par de objetos que das, y luego consulta qué objeto consigues a cambio.

TABLA 6–4: EQUIVALENCIAS DE NIVEL DE OBJETOS

Un objeto de este nivel	Equivale a dos de este nivel
1.º	1/2
2.º	1.º
3.º	2.º
4.º	3.º
5.º o 6.º	4.º
7.º	5.º
8.º	6.º
9.º	7.º
10.º	8.º
11.º	9.º
12.º	10.º
13.º	11.º
14.º	12.º
15.º	13.º
16.º	14.º
17.º o 18.º	15.º
19.º	16.º
20.º	17.º
21.º o 22.º	18.º
23.º o 24.º	19.º
25.º o 26.º	20.º
27.º o 28.º	21.º
29.º	22.º
30.º	23.º

CÓMO DISPONER LOS OBJETOS MÁGICOS

Incluir objetos mágicos como parte de un tesoro es una tarea vital del DM, y también es una delicada y difícil. Puede ser tentador dar objetos poderosos o especialmente interesantes demasiado pronto o con demasiada frecuencia (algunos DM cometen el error opuesto, son demasiado tacaños y dan muy pocos objetos mágicos). Un solo objeto de gran poder puede arruinar toda una campaña, pero si los PJs no reciben los suficientes, no serán lo bastante poderosos como para enfrentarse a los desafíos que han sido diseñados para personajes de su nivel. Las tablas de objetos mágicos aleatorios en el Apéndice 2 han sido diseñadas para ayudar en ese aspecto. Con frecuencia, sin embargo, querrás darles a tus jugadores objetos que hayas escogido como especialmente apropiados para sus personajes. Siéntete libre de ir haciendo esto cada vez más a medida que ganes experiencia como DM y, más importante aún, cuando te familiarices con lo que los objetos pueden o no pueden hacer.

Recuerda que los objetos mágicos pueden y probablemente serán utilizados por los PNJs a los que pertenezcan. Si un cacique orco tiene una *espada larga +2* en su tesoro, es muy posible que la utilice en combate contra los PJs. Las criaturas como las medusas y los lamasu podrían ser capaces de usar ciertos objetos, como un *collar de adaptación*, e incluso un dragón podría beberse una poción. Consulta 'Tamaño y forma', en la página 219, para ver consejos referentes a cómo las criaturas con formas extrañas pueden usar objetos mágicos.

Cuando dispongas objetos mágicos, ten en cuenta dos números importantes. El primero es el valor esperado del tesoro del monstruo o desafío a superar, tal y como se describe en la tabla 3-3: valores de tesoro por encuentro, en la página 51 de la *Guía del Dungeon Master*, y también en la tabla 6–8: ejemplos de tesoro. Obviamente, no deberías poner objetos con un valor significativamente superior al que se espera de su tesoro sin una buena razón, de otro modo, recompensarás en exceso a los personajes (y contribuirás a una inflación de poder innecesaria). De manera similar, si más de la mitad del tesoro de un monstruo consiste en un solo objeto, esto puede conducir a discusiones sobre si un personaje "merece" tener uno tan valioso cuando los demás reciben poco o nada (por supuesto, de tener muchos tesoros como este, el total se igualará con el tiempo, pero asegúrate de que tus jugadores se den cuenta de que esto es así). Encontrar objetos que estén comprendidos dentro de un rango de precio apropiado es mucho más fácil si usas las listas de niveles de objetos ordenadas por precio que puedes encontrar en el Apéndice 1.

El segundo valor de importancia es la riqueza recomendada de los PJs basada en su nivel. La tabla 6-9: riqueza de los personajes según su nivel, reproduce esta información, que se presentó anteriormente en la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de niveles épicos*, reuniéndola en un mismo lugar para que la consultes con facilidad. Cuando dispones los objetos mágicos, con frecuencia un personaje ni se fijará en todo lo que valga menos del 5% de su supuesta riqueza; no solo será demasiado débil para ser útil con toda probabilidad, sino que apenas merecerá la pena añadirlo a la lista de botín para venderlo luego. Hay excepciones, desde luego (un guerrero de 8.º nivel no pasará por alto una *poción de curar heridas graves*), pero incluso estas no soy muy emocionantes. Por el contrario, un objeto que valga más del 50% de la riqueza supuesta de un personaje será casi con toda seguridad algo demasiado grande para digerir de una sola vez; la mayoría de los PJs se sienten muy tentados de vender uno de estos objetos para comprar

CÓMO MEJORAR LOS OBJETOS: UNA ALTERNATIVA EFICAZ

Muchos de los objetos más comunes de un personaje no son obtenidos (o comprados) como objetos únicos y diferenciados, sino que han sido mejorados durante el curso de muchos niveles. Esta categoría incluye armas, armaduras, refuerzos de puntuaciones de características y cualquier otro objeto con un bonificador que puede ser mejorado a partir de un valor inicial.

Cuando un personaje jugador elige uno de estos objetos, tienes dos opciones: la rápida o la eficaz. La primera sencillamente asigna un nivel al objeto basado en su precio de mercado total; una *espada larga +3* (18.315 po) es un objeto de 14.º nivel. Este enfoque es rápido, fácil y te permite pasar de un objeto a otro más deprisa.

Uno más eficaz (y favorable) es pagar por el objeto con varios espacios de objeto más débiles, algo así como comprarlo a plazos. Esto imita el auténtico modo mediante el que la mayoría de los personajes se hacen con los objetos mágicos con bonificadores altos: pagando cantidades menores de oro repetidamente durante el curso de varios niveles para mejorar el objeto desde su forma más básica hasta la más poderosa. Después de todo, esa *espada larga +3* podría haber empezado como una *espada larga +1* (y como una de gran calidad antes de eso), y solo consiguió alcanzar su bonificador de mejora actual porque alguien pagó a un mago para que la mejorara.

Para usar la opción eficaz, elige la tabla apropiada para tu objeto y luego busca el bonificador en la columna de la izquierda. Los números correspondientes a ese en la columna de la derecha indican los objetos de menor nivel que puedes "sacrificar" en lugar del espacio de nivel de objeto normal. Utilizando la *espada larga +3* como ejemplo, en vez de elegirla como un objeto de 14.º nivel, podrías pagar por ella con un espacio de 6.º nivel (que representa la *espada larga +1* con la que empezaste), uno de 10.º nivel (que representa la mejora de la espada de +1 a +2) y otro de 12.º (la mejora final de +2 a +3).

TABLA 6–5: ARMADURAS, ESCUDOS Y BONIF. DE RESISTENCIA

Bonificador	Desglose del nivel del objeto
+2	8 (7 + 4)
+3	12 (9 + 7 + 4)
+4	14 (10 + 9 + 7 + 4)
+5	15 (12 + 10 + 9 + 7 + 4)
+6*	17 (13 + 12 + 10 + 9 + 7 + 4)
+7*	18 (13 + 13 + 12 + 10 + 9 + 7 + 4)
+8*	19 (14 + 13 + 12 + 10 + 9 + 7 + 4)
+9*	20 (15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 9 + 7 + 4)
+10*	21 (16 + 15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 9 + 7 + 4)

*Se refiere al bonificador total efectivo de la armadura o el escudo, incluyendo las aptitudes especiales.

TABLA 6–6: ARMAS Y BONIF. DE DESVÍO O DE ARMADURA NATURAL

Bonificador	Desglose del nivel del objeto
+2	11 (10 + 6)
+3	14 (12 + 10 + 6)
+4	16 (13 + 12 + 10 + 6)
+5	18 (14 + 13 + 12 + 10 + 6)
+6*	19 (15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 6)
+7*	21 (15 + 15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 6)
+8*	23 (16 + 15 + 15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 6)
+9*	25 (17 + 16 + 15 + 15 + 14 + 13 + 12 + 10 + 6)
+10*	27 (17 + 17 + 16 + 15 + 15 + 14 + 13 + 12 + 10 +6)

*Se refiere al bonificador total efectivo del arma, incluyendo las aptitudes especiales.

TABLA 6–7: BONIF. A PUNTUACIONES DE CARACTERÍSTICAS

Bonificador	Desglose del nivel del objeto
+4	13 + 8
+6	15 + 13 + 8

Tabla 6–8: ejemplos de tesoros

Nivel del encuentro	Tesoro/ encuentro	Ejemplo de tesoro (poco mágico)	Ejemplo de tesoro (mitad mágico)	Ejemplo de tesoro (todo mágico)
1	300 po	Nivel 1/2; 250 po	Nivel 1; 150 po	Nivel 1, 1
2	600 po	Nivel 1; 450 po	Nivel 1, 1; 300 po	Nivel 2, 1
3	900 po	Nivel 1; 750 po	Nivel 2; 500 po	Nivel 3, 1
4	1.200 po	Nivel 2; 800 po	Nivel 2, 1; 600 po	Nivel 4
5	1.600 po	Nivel 2; 1.200 po	Nivel 3; 800 po	Nivel 5
6	2.000 po	Nivel 2; 1.600 po	Nivel 3, 1; 1.050 po	Nivel 6
7	2.600 po	Nivel 3; 1.800 po	Nivel 4; 1.300 po	Nivel 7
8	3.400 po	Nivel 3; 2.600 po	Nivel 5; 1.600 po	Nivel 8
9	4.500 po	Nivel 4; 3.200 po	Nivel 6; 2.300 po	Nivel 9
10	5.800 po	Nivel 4; 4.500 po	Nivel 7; 2.800 po	Nivel 10
11	7.500 po	Nivel 5; 5.700 po	Nivel 8; 3.500 po	Nivel 11
12	9.800 po	Nivel 6; 7.600 po	Nivel 9; 4.800 po	Nivel 12
13	13.000 po	Nivel 7; 10.000 po	Nivel 10; 6.500 po	Nivel 13
14	17.000 po	Nivel 8; 13.000 po	Nivel 11; 9.000 po	Nivel 14
15	22.000 po	Nivel 9; 17.000 po	Nivel 12; 12.000 po	Nivel 15
16	28.000 po	Nivel 10; 21.500 po	Nivel 13; 15.000 po	Nivel 16
17	36.000 po	Nivel 12; 26.000 po	Nivel 14; 18.000 po	Nivel 17
18	47.000 po	Nivel 13; 34.000 po	Nivel 15; 22.000 po	Nivel 18
19	61.000 po	Nivel 13; 48.000 po	Nivel 16; 31.000 po	Nivel 19
20	80.000 po	Nivel 14; 62.000 po	Nivel 17; 40.000 po	Nivel 20

varios más baratos (y con toda probabilidad también te enfrentarás a la discusión de "¿te mereces este objeto?" anteriormente descrita, por no decir nada del tema de la inflación de poder).

Como ejemplo, digamos que es tan inapropiado poner una *armadura completa +5* en el nido de un trácnido como una *espada larga +1* en la guarida de un contemplador. En el primer caso, el objeto está muy por encima del valor del tesoro recomendado para una criatura con la VD de un trácnido, al igual que es significativamente superior a la riqueza total supuesta de cualquier PJ que encuentre en este monstruo un oponente que suponga un desafío. En el segundo caso, no solo el arma es una porción relativamente insignificante de la media del tesoro del contemplador, sino que es improbable que algún PJ implicado en la derrota de la bestia encuentre útil un objeto mágico tan débil como para querer conservarlo. Más te valdría incluir alguna joya de valor similar, o al menos un par de rollos de pergaminos o pociones a los que probablemente se les encuentre un uso.

Una herramienta útil que te presentamos en este libro para ayudarte a disponer los objetos mágicos con un valor apropiado es el concepto de nivel de objeto (consulta la página 226). Ese apartado incluye consejos sobre cómo disponer objetos mágicos tanto en tesoros como en manos de PNJs.

CÓMO ESCOGER LOS OBJETOS ADECUADOS

Disponer objetos mágicos en un tesoro es mucho más que hacer números sin más. No servirá de mucho poner unos que tengan el valor apropiado si ninguno de los PJs los encuentra lo suficientemente interesantes para quedárselos. Los jugadores con frecuencia son fría y brutalmente eficaces en calcular el valor aparente de los objetos mágicos encontrados en un dungeon. No importa con cuánto amor ha sido creado o lo esencial que puede ser para la historia de tu mundo, si un objeto no se ajusta a las necesidades de ninguno de los personajes, estos acabarán vendiéndolo.

Para aumentar las probabilidades de que un objeto mágico acabe en la lista de equipo de un personaje, piensa con detenimiento las clases de tácticas que prefieren tus jugadores (y sus personajes). Si el guerrero de Neil es extremadamente reacio a correr riesgos, lo más probable es que prefiera objetos defensivos que mejoren su CA o los TS. Por otro lado, ya que el paladín de Viet valora la ofensiva por encima de todo lo demás, siempre está buscando formas de aumentar el daño que inflige. Aunque ambos personajes tienen un papel similar en el grupo, el mismo objeto mágico no necesariamente les resultaría atrayente de igual manera. Es más probable

TRAS LA PANTALLA: CÓMO FUNCIONA

En este sistema, cada objeto representa aproximadamente la mitad del total global del tesoro que un PJ obtiene en el transcurso de la adquisición del nivel del objeto. El valor superior del rango de precio de mercado de cada nivel ha sido creado restando el equipo supuesto de un personaje con nivel N-1 de ese nivel N (es decir, el tesoro global obtenido por el personaje al alcanzar el nivel del objeto), y luego dividiendo entre dos el resultado. Por ejemplo, un objeto de 6.º nivel (de 1.801 a 2.300 po) tiene un valor igual a la mitad de la diferencia entre la riqueza de un personaje de 5.º nivel y uno de 6.º (13.000 - 9.000 = 4.000 po). Asignar el equipo de un PJ es, por lo tanto, un sencillo proceso de elegir qué dos objetos ha obtenido en cada uno de sus niveles. Cierto, esto es una abstracción, ya que los PJs no obtienen necesariamente objetos mágicos a un ritmo tan constante, pero funciona de manera razonable cuando la rapidez es tu meta principal.

Ya que los PNJs no acumulan tesoro de la misma manera que los PJ (de hacerlo, cada uno de ellos de tu mismo nivel que derrotaras doblaría tu tesoro), no pueden usar el mismo sistema de asignación de equipo, ni tampoco hay un sistema "talla única" que funcione para todos los niveles, debido a la progresión desigual del equipo de los PNJs. Esto hace que la naturaleza específica de los tres sistemas anteriormente mencionados sea necesaria.

En teoría, podrías usar este sistema para comprar muchos objetos que están en la parte inferior del rango de precios para un nivel y equipar insuficientemente a tu PJ o PNJ de forma accidental. Sin embargo, los rangos de precio de mercado son lo suficientemente limitados como para que sea poco probable que tu resultado varíe de forma significativa de la naturaleza orgánica normal de la adquisición de riqueza por parte de los personajes. Si lo que te preocupa es gastarte todo el presupuesto del personaje, sería mejor que utilizaras el sistema normal para equiparlo.

Tabla 6–9: Riqueza de los personajes según su nivel

Nivel del personaje	Riqueza del PJ	Riqueza del PNJ
1.°	consulta pág. 111 *Mdj*	900 gp
2.°	900 gp	2.000 gp
3.°	2.700 gp	2.500 gp
4.°	5.400 gp	3.300 gp
5.°	9.000 gp	4.300 gp
6.°	13.000 gp	5.600 gp
7.°	19.000 gp	7.200 gp
8.°	27.000 gp	9.400 gp
9.°	36.000 gp	12.000 gp
10.°	49.000 gp	16.000 gp
11.°	66.000 gp	21.000 gp
12.°	88.000 gp	27.000 gp
13.°	110.000 gp	35.000 gp
14.°	150.000 gp	45.000 gp
15.°	200.000 gp	59.000 gp
16.°	260.000 gp	77.000 gp
17.°	340.000 gp	100.000 gp
18.°	440.000 gp	130.000 gp
19.°	580.000 gp	170.000 gp
20.°	760.000 gp	220.000 gp
21.°	975.000 gp	240.000 gp
22.°	1.200.000 gp	265.000 gp
23.°	1.500.000 gp	290.000 gp
24.°	1.800.000 gp	320.000 gp
25.°	2.100.000 gp	350.000 gp
26.°	2.500.000 gp	390.000 gp
27.°	2.900.000 gp	430.000 gp
28.°	3.300.000 gp	470.000 gp
29.°	3.800.000 gp	520.000 gp
30.°	4.300.000 gp	570.000 gp

que Neil ande tras un *anillo de protección* o *una capa de desplazamiento menor*, mientras que los ojos de Viet se iluminarán cuando vea unos *guanteletes de poder de ogro* o un *cinturón de un golpe poderoso* (ver la página 106). Ninguno de los dos recibirá con entusiasmo la oportunidad de ponerse un *sombrero de disfraz*, así que ¿por qué molestarse en incluirlo en el tesoro de un dragón?

Evita la tentación de anticiparte a tus jugadores y no supongas que saben lo que podría resultar útil más adelante en la campaña. Aunque para ti es evidente que el mago de Chris necesita desesperadamente un *amuleto de salud* para tener unos pocos pg más, él podría encontrar más divertido un *collar de bolas de fuego*. Si no les has dicho a los jugadores que la próxima aventura les llevará al plano Elemental del fuego, ¿te sorprende que prefieran vender el *anillo de resistencia al fuego* que acaban de encontrar?

No incluyas un objeto cuyo único objetivo sea sustituir otro valioso que ya posea uno de los personajes a menos que estés seguro de que eso es lo que quiere el PJ. A primera vista una *maza de armas +4 flamígera* podría parecerle mejor que una *espada larga +1 afilada* a un guerrero, pero si este tiene Soltura con un arma, disfruta con el mayor rango de crítico de la espada larga o espera luchar contra muchos canes del infierno en el futuro inmediato, no pensará que la maza de armas sea "mejor" que su espada, aunque pudiera ser demostrablemente superior de muchas maneras. En vez de ello, dispón objetos que complementen el apreciado equipo del guerrero, como un cristal de mejora (ver la página 221), objetos reutilizables (como los *guanteletes del bruto* de la página 121) u otros baratos de un solo uso (como un *aceite de bendecir arma*).

No todos los objetos mágicos tienen por qué tener un precio elevado: puedes encontrar muchos que son muy divertidos, útiles y relativamente baratos por todo este libro (de hecho, el *Compendio de objetos mágicos* tiene la mayor concentración de este tipo de objetos de cualquier libro de D&D hasta la fecha). Los jugadores preferirían mucho más encontrar dos objetos atractivos de 2.000 po que uno de 4.000 po sin interés alguno, aunque la ganancia total sea la misma. De modo similar, la mayoría de grupos de aventureros estarán más contentos al encontrar cuatro objetos útiles de 2.000 po que uno solo de 8.000 po, ya que la primera opción es mucho más fácil de dividir entre los personajes que la segunda.

Cómo utilizar los niveles de los objetos

Para asignar objetos con rapidez utilizando sus niveles, compara el nivel de encuentro con la tabla 6–8: ejemplos de tesoros. Esta incluye tres columnas: poco mágico (apropiado para criaturas que ni utilicen ni sea probable que se hagan con objetos mágicos), mitad mágico (apropiado para aquellas que podrían usar uno o dos, o que con frecuencia encuentren presas entre criaturas que esgriman magia) o todo mágico (para monstruos con la capacidad de convertir el oro en nuevos objetos con facilidad). Elige la columna que mejor se ajuste al tipo de tesoro que quieras crear; cuando tengas dudas, utiliza la columna del medio.

Si quieres, puedes sustituir un objeto mágico del tesoro por dos más débiles. Ten cuidado con hacer esto demasiado a menudo; aunque puede proporcionar variedad al tesoro, también reduce las posibilidades de que un PJ encuentre un objeto que valga la pena quedarse y usar. En una campaña normal de D&D, los objetos que están seis niveles o más por debajo del de los PJs normalmente no son muy interesantes. Consulta la tabla 6–4: equivalencias de nivel de objetos, para ser cómo puedes reemplazar un objeto por varios menos poderosos.

Después de haber determinado los niveles de los objetos del tesoro, ve a las tablas de objetos en el Apéndice 2 para determinarlos aleatoriamente o elegir cuáles habrá en este.

Tesoro aleatorio

Tirar valores de tesoro aleatorios en la tabla 3–5: tesoro de la *Guía del Dungeon Master* puede ser divertido, pero también es lento. Las nuevas tablas para tesoro aleatorio en el Apéndice 2 reúnen en un mismo sitio todos los objetos de este libro y los de la GDM, producen un tesoro que es mucho más coherente de un encuentro a otro, y hacen que la generación de tesoro sea mucho más rápida.

Cómo comprar y vender objetos mágicos

Un jugador señala un objeto publicado en este libro o la *Guía del Dungeon Master*, y pregunta "¿Puedo comprarlo?" Normalmente, la respuesta debería ser "sí".

Los objetos mágicos son una parte importante del arsenal de capacidades de todo personaje. La mayoría de los monstruos y encuentros suponen que los personajes tienen cierta cantidad de equipo que hace que el desafío sea apropiado. Además, a muchos niveles los objetos mágicos representan la única opción que tiene un personaje para la personalización; elegir un nuevo anillo mágico o bolsa de pociones es notablemente más divertido que repartir puntos de habilidades.

Eso no quiere decir que no puedas aplicar límites ocasionales a cómo y cuándo pueden adquirirse objetos mágicos, sino que estos deberían ser razonables y no deberían impedir que los jugadores equiparan a sus personajes de forma justa. Por ejemplo, un personaje que buscara un objeto mágico debería hallarse en una comunidad cuyo límite de piezas de oro fuera igual o mayor que el precio del deseado (consulta la tabla 6-10: límites de po por comunidad). También podrías optar por limitar unos objetos concretos por motivos de la historia de la campaña; tal vez el conocimiento de cómo crear algunos de ellos es un secreto celosamente guardado por un grupo especial, o incluso ha sido totalmente olvidado.

Por lo general, no obstante, deberías permitir que los personajes tuvieran fondos suficientes para equiparse como deseen. Incluso

Tabla 6–10: límites de po por comunidad

Tamaño de la población	Límite de compra PJs	Nivel del objeto†	Límite de venta PJs**
Aldehuela	40 po	1/2	50 po
Aldea	100 po	1.º	500 po
Pueblo	200 po	1.º	5.000 po
Villa pequeña	800 po	3.º	50.000 po
Villa grande	3.000 po	7.º	500.000 po
Ciudad pequeña	15.000 po	14.º	ilimitado
Ciudad grande	40.000 po	17.º	ilimitado
Metrópoli	100.000 po	21.º	ilimitado
Metrópoli planaria*	600.000 po	n/a	ilimitado

* Tal y como se describe en el Manual de niveles épicos (población ≥ 100.000).

† Consulta 'Nivel del objeto' en la página 226 (aunque los niveles de los objetos mostrados no se ajustan con precisión a las cifras en po ofrecidas para cada comunidad, se aproximan lo suficiente para los DM que quieren una referencia fácil).

** Esto se acerca al valor derivado de la fórmula presentada en 'Población y riqueza de una comunidad', en la página 137 de la GDM.

la serie de tesoros creada con más detenimiento no conseguirá, casi con total certeza, proporcionar a tus jugadores los objetos que quieren para maximizar su disfrute al avanzar de nivel.

DÓNDE COMPRAR

Los grandes "emporios mágicos" son poco realistas y raros incluso en las metrópolis. En vez de ello, las existencias totales de objetos mágicos a la venta en una comunidad se distribuyen de forma amplia entre polvorientas tiendas de alquimistas, librerías, negocios de escribas, casas de empeños, fabricantes de pociones, residencias de aventureros retirados, el viejo mago de la esquina, tiendas de curiosidades y lugares por el estilo.

Excepto cuando quieras que el hilo argumental de una aventura o campaña avance, no interpretes la compra de un objeto mágico de tal manera que, dando por hecho unas cuantas horas de esfuerzo preguntando y siguiéndole la pista a un objeto que busca, un PJ encuentra y adquiere dicho objeto si su precio de mercado es igual o inferior al límite de po de la población (indicado en la columna 'Límites de compra para PJs' de la tabla 6–10: límite de po por comunidad).

Si el tiempo es un problema para adquirir el objeto (por ejemplo, necesita un par de *gafas de noche* antes de la puesta de sol), podrías exigir que un PJ realice una prueba de Reunir información para seguirle la pista. La CD de esta prueba sería igual a la de la entrada Aura de los objetos (que es igual a 15 + 1/2 el NL del objeto). Si tiene éxito en la prueba de Reunir información, el PJ encuentra el objeto dentro de la limitación temporal. De fallarla, el PJ puede volver a intentarlo si el tiempo se lo permite.

DÓNDE VENDER

Tal y como se señala en la página 112 del *Manual del jugador*, los PJs pueden vender sus botines por la mitad del precio indicado. Al igual que con lo descrito anteriormente en 'Dónde comprar', los personajes pueden encontrar de forma automática un comprador dispuesto a hacerse con su objeto (por la mitad de su precio de mercado) en menos de una o dos horas si van preguntando (o menos, si saben que la tienda de curiosidades local acepta tales rarezas). Recuerda que las varitas parcialmente gastadas o los objetos similares con cargas valen tan solo un porcentaje de este valor (igual al tanto por ciento de cargas que les quedan; por ejemplo, una varita con 10 cargas valdría solamente el 20% del precio normal).

Por norma general, no se puede vender un objeto si la mitad de su precio supera la cantidad total de dinero en efectivo de una comunidad (indicado en la columna 'Límites de venta para PJs' de la tabla 6–10: límite de po por comunidad), pero puedes permitir que los PJs realicen una prueba de Reunir información, tal y como se ha descrito anteriormente, para encontrar un comprador con fondos suficientes como para quitárselo de las manos de los PJs por un cuarto de su precio de mercado (o el límite de venta para PJs, lo que sea inferior).

CÓMO FABRICAR OBJETOS MÁGICOS

Para crear objetos mágicos, los lanzadores de conjuros utilizan dotes especiales. Invierten tiempo, dinero y su propia energía personal (en forma de puntos de experiencia) en la creación de un objeto. Este apartado reitera lo básico de esta; para más detalles sobre la creación de los distintos tipos de objetos mágicos, consulta la información en las dotes de fabricación de objetos mágicos en el Capítulo 5 del *Manual del jugador*, así como los apartados apropiados del Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master*.

Todos los objetos tienen prerrequisitos en sus descripciones. Para poder fabricarlos, el creador debe cumplir con estos. La mayoría de las veces, adoptan la forma de dotes y conjuros que el creador debe conocer, aunque también se permite el acceso mediante otro objeto mágico o lanzador de conjuros. Es totalmente aceptable que dos o más personajes trabajen juntos para crear el mismo, con cada uno de ellos proporcionando algunos de los prerrequisitos (en todas las ocasiones en las que este texto se refiere al "creador" de un de estos objetos, incluye a todos los personajes que aportan como mínimo un prerrequisitos para su fabricación). El precio en PX siempre debe pagarlo el personaje que aporta la dote exigida por el objeto, sin importar cuántos más colaboran en su creación.

LA PSIÓNICA Y LA FABRICACIÓN DE OBJETOS MÁGICOS

Muchos de los objetos de este libro también pueden ser creados por un personaje con la dote de creación de objetos psiónicos adecuada.

En lo que respecta a cumplir los prerrequisitos de un objeto, se considera que un personaje con la dote Fabricar armas y armaduras psiónicas tiene la de Fabricar armas y armaduras mágicas. De igual manera, un personaje que tenga la dote Fabricar objeto universal cumplirá los prerrequisitos de dote para los objetos que requieran Fabricar objeto maravilloso.

Si un objeto incluye un prerrequisito de conjuro, pero el efecto de ese no aplica directamente ese sortilegio, entonces puede sustituirse por un poder psiónico de efecto similar. De reproducir el efecto de un conjuro, entonces únicamente la versión psiónica de este o un poder que lo reproduzca con exactitud podrán usarse para cumplir el prerrequisito. Por ejemplo, un personaje puede crear un *yelmo de teleportación* utilizando *teleportación psiónica* como prerrequisito de poder, o *explosión de energía* para crear un *collar de bolas de fuego*.

Los prerrequisitos de algunos objetos, como la *explosión sobrenatural* necesaria para unos *guanteletes de explosión sobrenatural*, no tienen equivalente psiónico, por lo que no pueden ser creados por un personaje psiónico sin la ayuda de otro que sí cumple con los prerrequisitos.

Si utilizas la variante 'La psiónica es diferente' (página 65 del *MpsiE*), entonces un objeto creado por un personaje psiónico utilizando una dote de creación de objetos psiónicos sería un objeto psiónico y no uno mágico. Las pautas ofrecidas anteriormente deberían usarse para determinar los prerrequisitos de dote y poder de uno de estos objetos.

El creador también necesita un lugar bastante tranquilo, cómodo y bien iluminado donde trabajar. Cualquier sitio adecuado para preparar sortilegios (consulta 'Cómo preparar conjuros de mago', en la página 177 del *Mdj*) es apropiado para ello. Para crear un objeto se necesita un día por cada 1.000 po del precio básico de este (redondeando hacia arriba), con un mínimo de un día. Las pociones son una excepción a esta regla, ya que siempre se tarda un solo día en prepararlas. El personaje debe gastar el oro y los PX al inicio del proceso de creación.

El creador trabaja 8 horas cada día, pero no puede acelerar el proceso trabajando más tiempo, si bien no es necesario que los días sean consecutivos, y el lanzador puede emplear el resto de su tiempo como desee. Un personaje que se toma un descanso de la creación de un objeto para irse de aventura debería anotar cuántos días de trabajo le quedan para terminarlo.

Un personaje puede trabajar únicamente en un objeto al mismo tiempo. Si empieza a hacerlo en uno nuevo, todos los materiales utilizados y los PX gastados en el que aún está en proceso se pierden.

Los suministros mágicos para los objetos siempre cuestan la mitad del precio base en po y 1/25 del precio base en PX. Para muchos objetos, el precio de mercado es igual al precio base. Por ejemplo, una *capa élfica* tiene un precio de mercado (y precio base) de 2.500 po. Fabricar una cuesta 1.520 po en materias primas más 100 PX. Las armaduras, los escudos, las armas y los objetos con un valor independiente de sus aptitudes mejoradas mágicamente añaden su precio de objeto al de mercado. El precio del objeto no influye en el base (que determina el precio de los suministros mágicos y el coste en PX), pero aumenta el de mercado final.

CÓMO MEJORAR OBJETOS MÁGICOS

Puedes añadir nuevas aptitudes mágicas a un objeto ya encantado prácticamente sin restricción ninguna. El precio y los prerrequisitos para hacer esto son los mismos que si este no fuera mágico. Por lo tanto, una *espada larga +1* puede ser reconvertida en una *espada larga +2 vorpalina*, siendo el coste de creación igual que la de esta última menos el de crear una *espada larga +1* (98.315 - 2.315 = 96.000 po). El personaje que mejora el objeto mágico debe cumplir los mismos prerrequisitos que si lo creara a partir de cero.

Es recomendable añadir nuevas aptitudes mágicas solamente a objetos que ocupan el mismo espacio corporal que el del efecto añadido haría de forma habitual. Por ejemplo, está bien añadir el poder de unas *botas de zancadas y brincos* a unas *babuchas de trepar cual arácnido*, ya que ambos objetos ocupan el mismo espacio corporal. Sin embargo, añadir el poder de las primeras a una *capa de resistencia* no tiene demasiado sentido. Esta no es una norma estricta, pero es una orientación razonable que ayuda a mantener cierto "sabor" y verisimilitud en el sistema de objetos mágicos.

En la mayoría de los casos, si el objeto es uno que ocupa un espacio corporal, el precio de añadir cualquier aptitud adicional a este es el valor del poder añadido × 1,5 (o el valor de este más 1/2 del valor del objeto existente, si el primero tiene un precio superior al del segundo). Por ejemplo, si un personaje añadiera el poder para conferir *caída de pluma* a su *anillo de salto*, el precio de añadir esta aptitud sería 3.300 po, el mismo que para crear un *anillo de caída de pluma* × 1,5. Por otro lado, si añadiera el poder de un *anillo de escudo de fuerza* a ese *anillo de salto*, el coste de hacer esto sería de 9.750 (8.500 por el primero más la mitad de 2.500 po, el precio del segundo).

Este coste añadido no se aplica necesariamente cuando se añaden algunos efectos comunes a objetos ya existentes; ver a continuación.

Cómo añadir efectos de objeto comunes a un objeto ya existente

Uno de los impedimentos más frustrantes a la hora de utilizar objetos mágicos interesantes e inusuales es que ocupan espacios corporales que necesitas para un objeto de refuerzo de tus características (como unos *guanteletes de poder ogro*), un *anillo de protección* u otro objeto imprescindible. Para hacer frente a este problema, el *Compendio de objetos mágicos* presenta reglas oficiales para añadir efectos de objeto comunes a otros mágicos ya existentes.

La tabla 6–11: adición/mejora de efectos de objeto comunes presenta una lista de efectos de objeto comunes, desde bonificadores

TRAS LA PANTALLA: CÓMO PONER PRECIO A LOS OBJETOS MÁGICOS

Este libro no presenta, de manera intencionada, ninguna regla detallada sobre cómo poner precio a los objetos mágicos nuevos que creas. La *Guía del Dungeon Master* proporciona varios métodos de cálculo (y no subestimes la importancia de esa palabra en esta tarea) de los valores en piezas de oro de los objetos mágicos sencillos que creas, pero la misma naturaleza del diseño de estos objetos en D&D no se presta a reglas rígidas para asignar el precio. Dos objetos cualesquiera que reproduzcan conjuros distintos pueden, y probablemente deberían, divergir de forma dramática en precio, aunque el nivel del sortilegio y el NL sean idénticos (si eso parece difícil de creer, compara el valor de un *anillo de invisibilidad* con el de uno que te permita lanzar *integrar* a voluntad). Además de eso, ten en cuenta todas las demás variantes que pueden tener los objetos mágicos (tiempos de activación alternativos, usos diarios limitados, restricciones del uso según la situación, etc.), y ni siquiera el "sistema" diseñado de la forma más diligente para determinar precios puede evitar desmoronarse.

Los precios de los objetos mágicos de este libro no son el resultado de ninguna fórmula intrincada o ecuaciones detalladas. En vez de ello, cada uno ha sido asignado individualmente comparando el objeto (y lo que es más importante, su probable valor aparente para los personajes jugadores) con otros usados habitualmente por los PJs. Esa última parte merece ser recalcada de nuevo: no sirve de mucho decir que un nuevo objeto vale más o menos lo mismo que el *magnífico manto de divina eminencia* si el precio de este último es tan exorbitante que a los personajes no les interesa comprarlo o guardarlo. En vez de ello, compara los nuevos objetos con los que estos ya han elegido y utilizan: armas y armaduras mágicas, *anillos de protección*, *capas de resistencia*, *anillos de invisibilidad*, *botas de zancadas y brincos* y, por supuesto, los diversos refuerzos de puntuaciones de características. Si quieres que tus personajes encuentren interesante un objeto mágico de nuevo diseño, asegúrate de que puede competir con la elección obvia que harían de cualquier otra forma.

Si comparas los objetos de este libro con los de otros (o, especialmente, con las versiones de los mismos anteriormente publicadas en otros libros), podrías sorprenderte ante la diferencia de precio. A muchos de los objetos incluidos en el *Compendio* se les ha reducido o incluso rebajado el precio de forma radical. A veces, eso es así porque también hemos reducido el efecto general del objeto (por lo que está disponible para un abanico más amplio de personajes), pero con frecuencia es igual de bueno que siempre pero ahora cuesta un 10%, un 25% o un 50% menos que antes. Eso es parte del mismo proceso de comparación de los nuevos objetos con los antiguos más populares. En cierta manera, se reduce a simple oferta y demanda: si los personajes no compraban *sandalias del corredor*, eso probablemente significaba que eran demasiado caras para su efecto.

Tabla 6–11: adición/mejora de efectos de objeto comunes

Efecto	Espacio corporal*	Prerrequisitos[1]	Precio
CA, bonif de desvío de +1	A, Cu, H	*escudo de la fe*	2.000 po
CA, bonif de desvío de +1 a +2	A, Cu, H	*escudo de la fe*	6.000 po
CA, bonif de desvío de +2 a +3	A, Cu, H	*escudo de la fe*	10.000 po
CA, bonif de desvío de +3 a +4	A, Cu, H	*escudo de la fe*	14.000 po
CA, bonif de desvío de +4 a +5	A, Cu, H	*escudo de la fe*	18.000 po
CA, bonif de armadura de +1[2]	B, Cu	*armadura de mago*	1.000 po
CA, bonif de armadura de +1 a +2[2]	B, Cu	*armadura de mago*	3.000 po
CA, bonif de armadura de +2 a +3[2]	B, Cu	*armadura de mago*	5.000 po
CA, bonif de armadura de +3 a +4[2]	B, Cu	*armadura de mago*	7.000 po
CA, bonif de armadura de +4 a +5[2]	B, Cu	*armadura de mago*	9.000 po
CA, bonif de armadura de +5 a +6[2]	B, Cu	*armadura de mago*	11.000 po
CA, bonif de armadura de +6 a +7[2]	B, Cu	*armadura de mago*	13.000 po
CA, bonif de armadura de +7 a +8[2]	B, Cu	*armadura de mago*	15.000 po
CA, bonif de mejora de +1 a la armadura natural	Cu, T	*piel robliza*	2.000 po
CA, bonif de mejora de +1 a +2 a la armadura natural	Cu, T	*piel robliza*	6.000 po
CA, bonif de mejora de +2 a +3 a la armadura natural	Cu, T	*piel robliza*	10.000 po
CA, bonif de mejora de +3 a +4 a la armadura natural	Cu, T	*piel robliza*	14.000 po
CA, bonif de mejora de +4 a +5 a la armadura natural	Cu, T	*piel robliza*	18.000 po
Carisma, bonif de mejora de +2	Ca, H	*esplendor de águila*	4.000 po
Carisma, bonif de mejora de +2 a +4	Ca, H	*esplendor de águila*	12.000 po
Carisma, bonif de mejora de +4 a +6	Ca, H	*esplendor de águila*	20.000 po
Constitución, bonif de mejora de +2	Ci, G, T	*resistencia de oso*	4.000 po
Constitución, bonif de mejora de +2 a +4	Ci, G, T	*resistencia de oso*	12.000 po
Constitución, bonif de mejora de +4 a +6	Ci, G, T	*resistencia de oso*	20.000 po
Destreza, bonif de mejora de +2	B, M, P	*gracia felina*	4.000 po
Destreza, bonif de mejora de +2 a +4	B, M, P	*gracia felina*	12.000 po
Destreza, bonif de mejora de +4 a +6	B, M, P	*gracia felina*	20.000 po
Fuerza, bonif de mejora de +2	B, Ci, M	*fuerza de toro*	4.000 po
Fuerza, bonif de mejora de +2 a +4	B, Ci, M	*fuerza de toro*	12.000 po
Fuerza, bonif de mejora de +4 a +6	B, Ci, M	*fuerza de toro*	20.000 po
Inteligencia, bonif de mejora de +2	Ca, R	*astucia de zorro*	4.000 po
Inteligencia, bonif de mejora de +2 a +4	B, M, P	*astucia de zorro*	12.000 po
Inteligencia, bonif de mejora de +4 a +6	B, M, P	*astucia de zorro*	20.000 po
Sabiduría, bonif de mejora de +2	Ca, G	*sabiduría de búho*	4.000 po
Sabiduría, bonif de mejora de +2 a +4	Ca, G	*sabiduría de búho*	12.000 po
Sabiduría, bonif de mejora de +4 a +6	Ca, G	*sabiduría de búho*	20.000 po
Resistencia a la energía 5	A, Cu, H, T	*resistir energía*	4.000 po
Resistencia a la energía, de 5 a 10	A, Cu, H, T	*resistir energía*	8.000 po
Resistencia a la energía, de 10 a 20	A, Cu, H, T	*resistir energía*	16.000 po
Resistencia a la energía, de 20 a 30	A, Cu, H, T	*resistir energía*	16.000 po
TS, bonif de resistencia de +1	H, T	*resistencia*, NL 3 × bonif	1.000 po
TS, bonif de resistencia de +1 a +2	H, T	*resistencia*, NL 3 × bonif	3.000 po
TS, bonif de resistencia de +2 a +3	H, T	*resistencia*, NL 3 × bonif	5.000 po
TS, bonif de resistencia de +3 a +4	H, T	*resistencia*, NL 3 × bonif	7.000 po
TS, bonif de resistencia de +4 a +5	H, T	*resistencia*, NL 3 × bonif	9.000 po

*A = Anillo, B = Brazos, Ca = Cabeza, Ci = Cintura, Cu = Cuerpo, G = Garganta, H = Hombros, M = Manos, P= Pies, R = Rostro, T = Torso.

1 El personaje que lleva a cabo la fabricación también debe tener la dote de creación de objeto apropiada para aquél al que se le añade el efecto.

2 No puede añadirse a ningún objeto que ya proporciona un bonif de armadura o de escudo (no mágicos) a la CA.

de mejora a las puntuaciones de característica hasta resistencia a la energía, y el precio que añade ese efecto a un objeto.

La tabla también indica el/los espacio(s) corporal(es) adecuado(s) para cada uno de los efectos. Por ejemplo, puedes añadir un bonificador de mejora al Carisma solo a un objeto que ocupa el espacio corporal de la cabeza o los hombros (como una diadema o una capa). Un DM puede optar por no seguir estas directrices, pero debería evitar combinaciones absurdas (como unos guantes que proporcionan un bonificador a la Sabiduría).

Añadir uno de estos efectos a un objeto ya existente funciona de forma muy similar a crear uno desde cero. El personaje que lo fabrica debe cumplir los prerrequisitos indicados, gastar una cantidad de oro igual a la mitad del precio y una de PX igual a 1/25 del precio, y debe invertir 1 día por cada 1.000 po del precio.

Ejemplo: Lidda tiene un par de *botas de zancadas y brincos*, y quiere añadirles un bonificador a la Destreza (en vez de comprar unos *guantes de Destreza*). Su amiga Mialee no está disponible, así que Lidda debe encontrar a un extraño para que le haga el trabajo. Paga 4.000 po al mago, y cuatro días después sus botas ya le confieren también un bonificador de +2 a la Destreza. Cuando más tarde decide mejorar el bonificador a +4, consigue convencer a Mialee (quien tiene la dote Fabricar objeto maravilloso y conoce el conjuro *gracia felina*) para que lo haga. Tras pasar 8 días de 8 horas de trabajo y gastar 6.000 po en componentes (probablemente suministrados por Lidda) y 480 PX, Mialee consigue aumentar el bonificador de mejora de +2 a la Destreza a +4.

Apéndice 1: objetos mágicos ordenados por precio

Este apéndice contiene todos los objetos mágicos del *Compendio de objetos mágicos* y de la *Guía del Dungeon Master* ordenados por casillas corporales y precio.

Estas tablas sirven como listas de la compra: son una forma de encontrar objetos mágicos que estén dentro de tu presupuesto. Éstas siguen el mismo orden general que el resto del libro, pero la indumentaria está separada según su casilla corporal, al igual que los componentes individuales de los conjuntos, que también están integrados en estas tablas.

Cada entrada contiene la siguiente información:

Página: indica el número de la página donde se encuentra el objeto, junto con un código de letra asociado al libro correspondiente. La mayoría de las entradas comienzan o bien por "C", que quiere decir el *Compendio de objetos mágicos*, o "G", de la *Guía del Dungeon Master*. Los objetos que utilizan conjuros individuales (como las varitas, los rollos de pergaminos y las pociones) tienen una "M" para indicar la descripción del sortilegio que se halla en el *Manual del jugador*.

Nombre del objeto: los objetos que tienen el mismo precio se presentan en orden alfabético.

Efecto: es un resumen del efecto del objeto o de su beneficio; para más detalles, consulta la descripción correspondiente.

Precio de mercado: el precio típico de compra del objeto en cuestión. Ten en cuenta que es posible que no siempre pueda comprarse a este precio; consúltalo con tu DM.

Los precios para las armaduras, los escudos y las armas que únicamente tienen un bonificador de mejora están representados por una cantidad de po detrás de un signo de suma. En esos casos, esto significa "además del precio del objeto en cuestión en sí mismo". La cantidad de po indicada incluye el precio por gran calidad.

Las aptitudes de sinergia, las reliquias y los objetos que forman parte de un conjunto están indicados con superíndices: las de sinergia con [S], las reliquias con [R] y los conjuntos con [CT].

LISTAS DE OBJETOS

APTITUDES DE LAS ARMADURAS

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C6	Agilidad, de	+1 a los TS de Reflejos	+500 po
C14	Resistencia, de	+1 a los TS de Fortaleza	+500 po
C10	Facilitar el viaje, de	Llevas carga mediana como si fuera ligera, caminas 10 horas al día sin realizar pruebas de Con	+1.500 po
C10	Fulgor azul, de	Inmune al daño por ácido y la herrumbre, +2 a Esconderse; solo armadura metálica	+1.500 po
C8	Comandante	+2 a Diplomacia, los aliados a 30' o menos de ti +1 a los TS de Voluntad y -5 a Esconderse	+2.000 po
C11	Llamada, de	Llamas la armadura para que acuda a ti con una orden	+2.000 po
G218	Ilusoria	A una orden, puede cambiar para parecer ropa normal	+2.700 po
C7	Armadura mental, de	3/día obtienes un +5 a los TS de Voluntad contra conjuros y aptitudes enajenadores	+3.000 p
C11	Luz del día, de	*Luz del día* durante 30 minutos/día	+3.000 po
C6	Ácida	Inflige 2d4 puntos de daño por ácido/asalto al entrar en contacto	Bonif. +1
C7	Anclante	Bonificador de +5 a las pruebas para resistirte a que te muevan	Bonif. +1
C7	Anclante mayor[S]	Bonificador de +10 a las pruebas para resistirte a que te muevan	Bonif. +1
C8	Coagulante	Si estás moribundo te estabiliza, resistencia a los ataques de absorción de sangre	Bonif. +1
C8	Contorno borroso, de	3/día *contorno borroso* durante 5 asaltos	Bonif. +1
C9	Custodia contra la muerte, de	1/día ignoras los efectos de muerte o de energía negativa	Bonif. +1
C9	Custodia fantasmal, de	El bonificador de mejora de la armadura se aplica contra los ataques de toque	Bonif. +1
C9	Defensa energética, de[S]	3/día 1d6+10 de daño por energía al atacante	Bonif. +1
C9	Desplazamiento, de	1/día *desplazamiento* durante 5 asaltos	Bonif. +1
C10	Esquivar dragones, de	Rasgo de Evasión contra armas de aliento; solo armadura ligera	Bonif. +1
G218	Fortificante leve	25% de posibilidad de negar críticos, ataques furtivos	Bonif. +1
C11	Ligera	Bonificador máximo de Destreza aumentado en 1, penalizador de armadura reducido en 2	Bonif. +1
C12	Movilidad, de	Ganas los beneficios de la dote Movilidad; solo armadura ligera	Bonif. +1
C12	Ocaso, del	Fallo de conjuros arcanos reducido en un 10%	Bonif. +1
C14	Retroalimentación ectoplásmica, de	1d6 de daño a las criaturas incorporales	Bonif. +1
C15	Vinculaánimas	Almacena hasta como máximo 2 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +1
C10	Equilibrio, de	Bonificador de capacidad de +5 a Equilibrio	+3.750 po
G218	Resbaladiza	+5 a Escapismo	+3.750 po
G219	Silenciosa	+5 a Moverse sigilosamente	+3.750 po
G219	Sombras, de las	+5 a Esconderse	+3.750 po
C6	Agilidad mejorada, de[S]	+3 a los TS de Reflejos	+4.000 po
C7	Aterrizadora	Ignoras los primeros 60' de daño por caída, siempre aterrizas de pie	+4.000 po
C10	Flotadora	+2 a Nadar, sin penalizador de armadura a las pruebas de Nadar	+4.000 po
C14	Resistencia mejorada, de[S]	+3 a los TS de Fortaleza	+4.000 po
C14	Rapidez, de	+5' a la velocidad terrestre	+5.000 po
C6	Agallas, de	Un portador que respira agua puede hacerlo en el aire y también hablar libremente	+6.000 po
C9	Enlazada	3/día vínculo telepático con los otros portadores del objeto enlazado durante 1 hora	+6.000 po
C15	Veloz	3/día *acelerar* durante 1 asalto	+6.000 po
C6	Agilidad mayor, de[S]	+5 a los TS de Reflejos	+8.000 po
C14	Resistencia mayor, de[S]	+5 a los TS de Fortaleza	+8.000 po
C15	Sanadora	1/día te curas 2d8+5 de daño	+8.000 po

Aptitudes de las armaduras (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C8	Bloqueahachas	RD 5/contundente o perforante	Bonif. +2
C8	Bloquealanzas	RD 5/contundente o cortante	Bonif. +2
C8	Bloqueamartillos	RD 5/perforante o cortante	Bonif. +2
C8	Contorno borroso mayor, de[S]	Como el conjuro *contorno borroso* durante 10 minutos, a voluntad	Bonif. +2
C11	Inmunidad a la energía, de	1/día obtienes inmunidad al daño por energía de tu elección durante 1 minuto	Bonif. +2
C12	Piel de bestia, de	La armadura es efectiva en forma salvaje	Bonif. +2
C14	Represalia, de	Inflige daño cuando te atacan	Bonif. +2
G219	Resistente a conjuros (13)	RC 13	Bonif. +2
C15	Vinculaánimas mayor[S]	Almacena hasta como máximo 4 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +2
C12	Paso arbóreo, de	3/día *zancada arbórea* durante 1 asalto	+9.000 po
C9	Devoradora de magia	Te curas 1 punto por nivel de conjuro si superas el TS contra un sortilegio	+10.000 po
C10	Equilibrio mejorado, de[S]	Bonificador de capacidad de +10 a Equilibrio	+11.250 po
C12	Moradora de las profundidades	Respiras y puedes actuar en aguas profundas, ves hasta el doble de distancia bajo el agua	+12.000 po
C7	Azote cegador	Imperceptible a un tipo de criatura específico	+15.000 po
C11	Intermitente	1/día *intermitencia*	+15.000 po
C15	Temible	3/día deja despavoridas a las criaturas que se encuentran a 20' o menos durante 1 asalto	+15.000 po
G219	Sombras mejorada, de las	+10 a Esconderse	+15.000 po
G219	Silenciosa mejorada	+10 a Moverse sigilosamente	+15.000 po
G219	Resbaladiza mejorada	+10 a Escapismo	+15.000 po
C9	Desvanecedora	2/día completamente indetectable durante un máximo de 3 minutos	Bonif. +3
G218	Fantasmal	Efectiva contra las criaturas incorporales, puede ser usada por estas	Bonif. +3
G218	Fortificante moderada	75% de posibilidad de negar críticos, ataques furtivos	Bonif. +3
G218	Invulnerabilidad, de	RD 5/mágica	Bonif. +3
G219	Resistente a conjuros (15)	RC 15	Bonif. +3
C14	Rugiente	Devuelve proyectiles no mágicos, +4 a la iniciativa	Bonif. +3
G219	Salvaje	Los bonificadores se aplican mientras estás en forma salvaje	Bonif. +3
G219	Resistente a la electricidad	Absorbe 10 puntos de daño por electricidad por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al ácido	Absorbe 10 puntos de daño por ácido por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al frío	Absorbe 10 puntos de daño por frío por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al fuego	Absorbe 10 puntos de daño por fuego por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al sonido	Absorbe 10 puntos de daño sónico por ataque	+18.000 po
C10	Equilibrio mayor, de[S]	Bonificador de capacidad de +15 a Equilibrio	+18.750 po
C12	Portadora	Te transporta hasta como máximo 800' como *puerta dimensional*	+20.000 po
C15	Sanadora mayor[S]	2/día te curas 3d8+15 de daño	+24.000 po
C13	Radiante	RE 10 contra todos los ataques de energía; emite *luz*	Bonif. +4
G219	Resistente a conjuros (17)	RC 17	Bonif. +4
C6	Amenazadora	3/día deja despavorida a una criatura que se halla a 30' o menos durante 5 asaltos	+30.000 po
G219	Resbaladiza mayor	+15 a Escapismo	+33.750 po
G219	Silenciosa mayor	+15 a Moverse sigilosamente	+33.750 po
G219	Sombras mayor, de las	+15 a Esconderse	+33.750 po
G218	Fortificante pesada	Siempre niega los golpes críticos, ataque furtivos	Bonif. +5
C11	Libertad, de	*Libertad de movimiento* continuo	Bonif. +5
G219	Resistente a conjuros (19)	RC 19	Bonif. +5
C10	Enmascaradora	*Indetectabilidad* continua	+40.000 po
G219	Resistente a la electricidad mejorada	Absorbe 20 puntos de daño por electricidad por ataque	+42.000 po
G218	Resistente al ácido mejorada	Absorbe 20 puntos de daño por ácido por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al frío mejorada	Absorbe 20 puntos de daño por frío por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al fuego mejorada	Absorbe 20 puntos de daño por fuego por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al sonido mejorada	Absorbe 20 puntos de daño sónico por ataque	+42.000 po
G218	Etereidad, de	1/día puedes volverte etéreo	+49.000 po
G218	Controlar muertos vivientes, de	Controlas hasta como máximo 26 DG de muertos vivientes al día	+49.000 po
G219	Resistente a la electricidad mayor	Absorbe 30 puntos de daño por electricidad por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al ácido mayor	Absorbe 30 puntos de daño por ácido por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al frío mayor	Absorbe 30 puntos de daño por frío por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al fuego mayor	Absorbe 30 puntos de daño por fuego por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al sonido mayor	Absorbe 30 puntos de daño sónico por ataque	+66.000 po

Aptitudes de los escudos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C6	Alentador	2/día obtienes 5 pg temporales durante 5 minutos	+2.000 po
C8	Comandante	+2 a Diplomacia, los aliados a 30' o menos obtienen +1 a los TS de Voluntad y -5 a Esconderse	+2.000 po
C11	Llamada	Haces que el escudo acuda a ti con una orden	+2.000 po
C7	Armadura mental, de	3/día obtienes un +3 a los TS de Voluntad contra conjuros y aptitudes enajenadores	+3.000 po
C11	Luz del día, de	*Luz del día* durante 30 minutos/día	+3.000 po
C6	Ácida	Inflige 2d4 puntos de daño por ácido/asalto al entrar en contacto	Bonif. +1

Aptitudes de los escudos (cont)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C7	Anclante	+5 a las pruebas para resistirte a que te muevan	Bonif. +1
C7	Anclante mayor[S]	+10 a las pruebas para resistirte a que te muevan	Bonif. +1
C7	Arrojadizo	El escudo puede arrojarse como si fuera un arma, regresa a ti; excepto escudo pavés	Bonif. +1
G217	Atrapaflechas	Atrae, proporciona un bonificador de +1 contra proyectiles y armas arrojadizas	Bonif. +1
G218	Cegador	2/día ciega a todos excepto a ti	Bonif. +1
C9	Custodia contra la muerte, de	1/día ignoras los efectos de muerte o de energía negativa	Bonif. +1
C9	Custodia fantasmal, de	El bonificador de mejora del escudo se aplica contra los ataques de toque	Bonif. +1
C9	Defensa energética, de[S]	3/día 1d6+10 de daño por energía al atacante	Bonif. +1
G218	Fortificante leve	25% de posibilidad de negar críticos, ataques furtivos	Bonif. +1
G218	Golpeador	Inflige daño por golpe como un arma de dos categorías de tamaño mayores	Bonif. +1
C15	Variable	Cambia de tamaño a una orden	Bonif. +1
C15	Vinculaánimas	Almacena hasta como máximo 2 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +1
C9	Enlazada	3/día vínculo telepático con los otros portadores del objeto enlazado durante 1 hora	+6.000 po
C11	Manifestador	1/día extraes 3 puntos de poder del escudo	+6.000 po
C15	Veloz	3/día *acelerar* durante 1 asalto	+6.000 po
G217	Animado	A una orden, flota a menos de 2' de ti	Bonif. +2
C8	Bloqueahachas	RD 5/contundente y perforante	Bonif. +2
C8	Bloquealanzas	RD 5/contundente y cortante	Bonif. +2
C8	Bloqueamartillos	RD 5/perforante y cortante	Bonif. +2
G218	Desviaflechas	Te protege como por la dote Desviar flechas	Bonif. +2
C11	Inmunidad a la energía, de	1/día obtienes inmunidad al daño por un tipo de energía a tu elección durante 1 minuto	Bonif. +2
C12	Muro de ectoplasma, de	1/día *muro de ectoplasma*	Bonif. +2
G219	Resistente a conjuros (13)	RC 13	Bonif. +2
C15	Vinculaánimas mayor	Almacena hasta como máximo 4 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +2
C7	Aversor	Los enemigos que se encuentran a 30' o menos no pueden acercarse	+13.000 po
C15	Temible	3/día deja despavoridas a las criaturas que se encuentran a 20' o menos	+15.000 po
C9	Desvanecedora	2/día completamente indetectable durante un máximo de 3 minutos	Bonif. +3
G218	Fantasmal	Efectivo contra las criaturas incorporales, puede ser usado por estas	Bonif. +3
G218	Fortificante moderado	75% de posibilidad de negar críticos, ataques furtivos	Bonif. +3
G219	Resistente a conjuros (15)	RC 15	Bonif. +3
G219	Salvaje	Los bonificadores se aplican mientras estás en forma salvaje	Bonif. +3
G219	Resistente a la electricidad	Absorbe 10 puntos de daño por electricidad por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al ácido	Absorbe 10 puntos de daño por ácido por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al frío	Absorbe 10 puntos de daño por frío por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al fuego	Absorbe 10 puntos de daño por fuego por ataque	+18.000 po
G219	Resistente al sonido	Absorbe 10 puntos de daño sónico por ataque	+18.000 po
C12	Portadora	Te transporta hasta como máximo 800' como *puerta dimensional*	+20.000 po
G219	Resistente a conjuros (17)	RC 17	Bonif. +4
C7	Apuntalamiento temporal, de	1/día ignoras todos los ataques, conjuros y poderes durante 1 asalto	Bonif. +5
G218	Fortificante pesado	Siempre niega los golpes críticos, ataque furtivos	Bonif. +5
G218	Reflectante	1/día devuelves un conjuro como *retorno de conjuros*	Bonif. +5
G219	Resistente a conjuros (19)	RC 19	Bonif. +5
G219	Resistente a la electricidad mejorado	Absorbe 20 puntos de daño por electricidad por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al ácido mejorado	Absorbe 20 puntos de daño por ácido por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al frío mejorado	Absorbe 20 puntos de daño por frío por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al fuego mejorado	Absorbe 20 puntos de daño por fuego por ataque	+42.000 po
G219	Resistente al sonido mejorado	Absorbe 20 puntos de daño sónico por ataque	+42.000 po
G218	Controlar muertos vivientes, de	Controlas hasta como máximo 26 DG de muertos vivientes al día	+49.000 po
G219	Resistente a la electricidad mayor	Absorbe 30 puntos de daño por electricidad por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al ácido mayor	Absorbe 30 puntos de daño por ácido por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al frío mayor	Absorbe 30 puntos de daño por frío por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al fuego mayor	Absorbe 30 puntos de daño por fuego por ataque	+66.000 po
G219	Resistente al sonido mayor	Absorbe 30 puntos de daño sónico por ataque	+66.000 po

Armaduras y escudos específicos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
M126	Armadura/escudo de gran calidad	-1 al penalizador de armadura	150+
G221	Broquel de maderaoscura	Escudo de madera ligero que no tiene penalizador de armadura	215
G221	Escudo de maderaoscura	Escudo de madera pesado que no tiene penalizador de armadura	257
G221	Escudo pesado de mithril	El *escudo pesado de mithril* tiene un 5% de fallo de conjuro arcano y ningún penaliz. de armadura	1.020
G220	Camisote de mallas de mithril	El *camisote de mallas de mithril* ligero	1.100
G216	Armadura/escudo +1	Bonificador de mejora de +1 a la CA, -1 al penalizador de armadura	1.150+
C22	Escudo de misericordia	*Escudo pesado de acero +1*, gastas un uso de castigar para curar daño	2.170
G221	Escudo del lanzador de conjurados	*Escudo ligero de madera +1*, puedes inscribir un conjuro en él (como en un rollo de pergamino)	3.153
G220	Armadura completa de piel de dragón	Idéntica a una armadura completa de gran calidad, pero los druidas pueden llevarla	3.300

Armaduras y escudos específicos (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C21	Camisote de mithril brumoso	*Camisote de mallas de mithril +1*, 7/día ocultación contra ataques durante 1 minuto	3.460
G220	Cota de mallas élfica	*Cota de mallas de mithril* que se considera armadura ligera y tiene menos penalizadores	4.150
G216	Armadura/escudo +1	Armadura o escudo con un bonificador equivalente a un +2	4.150+
C21	Broquel barricada	*Rodela +1*, 3/día se convierte en un *muro de fuerza* vertical de 5'×5' durante 1 minuto	4.165
C22	Escudo de la mano cercenada[R]	Gruumsh: *escudo pesado de madera* +2, más poderes de reliquia	4.657
G220	Armadura de piel de rinoceronte	*Armadura de pieles +2*, inflige 2d6 de daño adicional con los ataques de carga con éxito	5.165
C23	Escudo del resoluto[R]	Moradin: *escudo pesado de mithril +1 fortificante leve*, más poderes de reliquia	5.520
G221	Escudo espinoso	*Escudo pesado de acero +1*, 3/día dispara una púa	5.580
C204	Escudo de vigor[CT]	*Escudo pesado de acero +1*, 1/día curación rápida 5 durante 3 asaltos (*las cinco virtudes*)	6.170
C24	Pavés envuelto	*Escudo pavés +1*, 1/día paralizas al enemigo mientras usas el escudo para obtener cobertura total	6.180
C21	Cota de mallas milenaria[R]	Corellon Larethian: *cota de mallas de mithril +1*, más poderes de reliquia	8.150
C19	Armadura de plumas de búho	*Armadura de cuero +1*, varios bonificadores y efectos relacionados con los búhos	8.160
G216	Armadura/escudo +3	Armadura o escudo con un bonificador equivalente a un +3	9.150+
C23	Escudo de piel de tumulario	*Escudo ligero de acero +1*, golpeas con el escudo para un efecto de nivel negativo	9.159
G221	Escudo del león	*Escudo pesado de acero +2*, 3/día la cabeza de león puede atacar	9.170
C18	Armadura de piel de zorro	*Armadura de cuero +1*, varios bonificadores y efectos relacionados con los zorros	10.160
C16	Armadura de caparazón de necrófago	*Armadura de cuero +1*, 3/día *toque de necrófago*	10.160
G220	Coraza adamantina	Te otorga RD 2/-	10.200
C21	Armadura serpentina	*Armadura de cuero +1*, +1 a los TS de Reflejos, obtienes los beneficios de la dote Reflejos de combate	12.160
C20	Armadura de plumas de halcón	*Armadura de cuero tachonado +1*, varios bonificadores y efectos relacionados con los halcones	12.175
C20	Armadura del kiton	*Camisote de mallas de mithril +1*, las cadenas de la armadura pueden activarse para servir de armas	13.100
C192	Coraza de terror[CT]	*Coraza adamantina +1*, 1/día asusta al enemigo (*armadura del maestro vigilante*)	13.200
C17	Armadura de piel de anguila eléctrica	*Armadura de pieles +1 resbaladiza flotadora*, 3/día daño variado por electricidad durante 5 asaltos	14.165
C20	Armadura del tumulario	*Cuero tachonado +1 de las sombras*, 3/día *esconderse de los muertos vivientes*, visión oscuridad hasta 60'	14.175
C17	Armadura de piel de oso	*Coraza +1*, varios bonificadores y efectos relacionados con los osos	14.350
G216	Armadura/escudo +4	Armadura o escudo con un bonificador equivalente a un +4	16.150+
C18	Armadura de piel de zombi	*Armadura de pieles +1*, RD 5/cortante	16.165
G220	Armadura completa enana	Armadura completa adamantina que proporciona RD 3 /-	16.500
C18	Armadura de piel de tigre	*Camisote de mallas de mithril +1*, varios bonificadores y efectos relacionados con los tigres	17.100
G221	Escudo alado	*Escudo pesado de madera +3*, 1/día puede *volar* a una velocidad de 60', llevándote	17.257
C16	Armadura de las hojas caídas[R]	Obad-Hai: *coraza salvaje +1*, más poderes de reliquia	17.350
C16	Armadura de cabalgar dragones	*Armadura completa de piel de dragón +1*, varios bonif. y efectos relacionados con los dragones	18.300
G220	Cota de bandas de la suerte	*Cota de bandas +3*, 1/semana puede obligar a volver a realizar una tirada de ataque contra ti	18.900
C16	Armadura de exoesqueleto	*Coraza +1*, RD 5/contundente	21.350
G219	Armadura celestial	Cota de mallas +3, es más ligera que una normal, 1/día volar	22.400
C24	Escudo sobre la cabeza	*Escudo pesado de acero +1*, 1/día *muro de fuerza* horizontal de 20' de radio durante 10 asaltos	24.170
G220	Armadura comp. de las profundidades	*Armadura completa +1*, no penaliza Nadar, respiras bajo el agua, hablar con criaturas que respiran agua	24.650
G220	Coraza de mando	*Coraza +2*, +2 a las pruebas de Car, bonificador de +2 a la puntuación de Liderazgo	25.400
G220	Armadura completa veloz de mithril	*Armadura completa de mithril +1*, 10 asaltos/día efecto de *acelerar*	26.500
C18	Armadura de piel de vampiro	*Armadura de cuero tachonado +1*, RD 5/plateada o mágica	36.175
C16	Armadura completa de la tierra	*Armadura completa +1*, 1/día *piel pétrea*, sentido de la vibración 5', ambos hasta 90 minutos	41.650
G221	Escudo absorbente	*Escudo pesado de acero +1*, una vez cada dos días puede *desintegrar* un objeto que toca	50.170
G220	Armadura demoníaca	*Armadura completa +4*, ataques de garras con efecto de contagio	52.260

Cristales de armaduras y escudos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C24	Cristal custodio de vida mínimo	+1 a los TS contra los ataques de consunción de energía, conjuros *infligir* y efectos de muerte	200
C24	Cristal de acción acuática mínimo	Sin penalizador de armadura a Nadar	250
C25	Cristal de armadura diamantina mín.	+2 a la dureza de la armadura o escudo	300
C25	Cristal de resistencia mínimo	+1 a los TS contra enfermedad y veneno	300
C25	Cristal de pantalla mínimo	- 2 a los ataques de toque llevados a cabo contra ti por criaturas incorporales	400
C24	Broche protección contra energía mín.	RE 5 a un tipo específico de energía, evita un máximo de 25 puntos de daño al día	500
C25	Cristal de adaptación mínimo	Te protege como *soportar los elementos*	500
C25	Cristal de golpes de refilón mínimo	+2 a las pruebas de presa para evitar que se inicie una	500
C25	Cristal de vista desviada	Apartas la vista de una criatura con ataque de mirada sin sufrir posibilidad de fallo en los ataques	500
C26	Cristal del descanso	Duermes con la armadura sin quedar fatigado	500
C26	Cristal desviaflechas mínimo	+2 a la CA contra los ataques a distancia	500
C26	Cristal ocultamentes mínimo	+1 a los TS contra los efectos enajenadores	500
C26	Diamante de custodia férrea mínimo	RD 1/–, evita un máximo de 10 puntos de daño al día	500
C26	Frenesí rubicundo mínimo	+1 tiradas de daño por armas y los TS contra miedo cuando estés a la mitad de tus pg o menos	500
C25	Cristal de resistencia menor	+3 a los TS contra enfermedad y veneno	900
C24	Cristal custodio de vida menor	+3 a los TS contra los ataques de consunción de energía, conjuros *infligir* y efectos de muerte	1.000
C24	Cristal de acción acuática menor	Sin penaliz. armadura Nadar; tu velocidad natatoria es igual a la mitad de tu velocidad terrestre	1.000
C25	Cristal de pantalla menor	-5 a los ataques de toque llevados a cabo contra ti por criaturas incorporales	1.000
C25	Cristal armadura adamantina menor	+5 a la dureza de la armadura o escudo	1.400

Cristales de armaduras y escudos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C24	Broche protec. contra energía menor	RE 10 a un tipo específico de energía, evita un máximo de 50 puntos al día	1.500
C25	Cristal de adaptación menor	Protege como *soportar los elementos;* inmune a rasgos de alineamiento de los Planos	1.500
C26	Diamante de custodia férrea menor	RD 3/–, evita un máximo de 30 puntos de daño al día	2.000
C26	Frenesí rubicundo menor	+3 a tiradas de daño por armas y los TS contra miedo cuando estés a 1/2 de tus pg o menos	2.000
C26	Cristal desviaflechas menor	+5 a la CA contra los ataques a distancia	2.500
C25	Cristal de resistencia mayor	+5 a los TS contra enfermedad y veneno; vuelve a tirar un TS de este tipo que hayas fallado	2.700
C24	Broche protec. contra energía mayor	RE 15 a un tipo específico de energía, evita un máximo de 75 puntos de daño al día	3.000
C24	Cristal de acción acuática mayor	Sin penaliz. armadura a Nadar; tu velocidad natatoria es igual a la mitad de la terrestre; puedes respirar y moverte con toda libertad bajo el agua	3.000
C25	Cristal de adaptación mayor	Protege como *soportar los elementos;* inmune a rasgos de alinea. y positivos/negativos de los Planos	3.000
C25	Cristal de golpes de refilón menor	+5 a las pruebas de presa para evitar que se inicie una	3.000
C25	Cristal de pantalla mayor	-10 a los ataques de toque llevados a cabo contra ti por criaturas incorporales	3.000
C25	Cristal de armadura adamantina mayor	+10 a la dureza de la armadura o escudo	3.400
C204	Cristal de presteza[CT]	Bonificador de moral de +5' a la velocidad (*las cinco virtudes*)	3.500
C26	Cristal ocultamentes menor	+3 a los TS contra conjuros y aptitudes enajenadores	4.000
C26	Cristal desviaflechas mayor	+5 a la CA contra los ataques a distancia; desvía 1 ataque a distancia/asalto	5.000
C24	Cristal custodio de vida mayor	+5 a TS contra ataques de consunción de energía, conjuros *infligir* y efectos de muerte; vuelve a tirar un TS de este tipo que hayas fallado	5.000
C25	Cristal de golpes de refilón mayor	+10 a las pruebas de presa para evitar que se inicie una	5.000
C26	Frenesí rubicundo mayor	+5 a tiradas de daño por armas y los TS contra miedo cuando estés a 1/2 de tus pg o menos	6.000
C26	Diamante de custodia férrea mayor	RD 5/–, evita un máximo de 50 puntos de daño al día	8.000
C26	Cristal ocultamentes mayor	+5 a los TS contra los efectos enajenadores; vuelve a tirar un TS de este tipo que hayas fallado	10.000

Aptitudes de las armas cuerpo a cuerpo

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C38	Iluminadora	Iluminación intensa hasta 20', luz tenue hasta 40'	+500 po
C28	Acuática	*Libertad de movimiento* bajo el agua	+2.000 po
C34	Escondida	Se dobla hasta reducirse en dos categorías de tamaño, fácil de ocultar	+2.000 po
C40	Mudable	Cambia la longitud y apariencia de una lanza; solo para lanzas, lanzas cortas y lanzas largas	+2.000 po
C44	Siemprebrillante	2/día efecto cegador, el arma es inmune al daño por ácido y óxido	+2.000 po
C33	Dimensionable	Cambia de categoría de tamaño con una orden	+5.000 po
C35	Estallido ralentizador, de	Con un golpe crítico, el objetivo queda ralentizado durante 3 asaltos	+5.000 po
C39	Impacto sombrío, de	1/día añades 5' al alcance y le niegas el bonificador de Destreza a la CA al objetivo	+5.000 po
C28	Admonitoria	+5 a la iniciativa	Bonif. +1
G223	Afilada	Doblas el rango de amenaza; solo armas perforantes o cortantes	Bonif. +1
C28	Afortunada	1/día vuelves a tirar una tirada de ataque fallida	Bonif. +1
C28	Alimentadora mental	Ganas 1 punto de poder temporal por cada 5 puntos de daño por golpe crítico que infliges	Bonif. +1
G223	Almacenaconjuros	Almacena un único conjuro apuntado de hasta 3.er nivel	Bonif. +1
C28	Almacenadora de poder	Almacena un único poder apuntado de como máximo 5 puntos de poder	Bonif. +1
C29	Ansiosa	Varios bonificadores relacionados con la velocidad	Bonif. +1
C29	Armonizadora	Varios bonificadores a la música de bardo	Bonif. +1
C29	Arranque defensivo, de	1 + bonif. Int veces al día, +2 CA durante un turno si usas Pericia en combate o luchas a la defensiva	Bonif. +1
C29	Arredrante	3/día hace retroceder al objetivo 5'	Bonif. +1
G224	Arrojadiza	Incremento de distancia de 10', puedes arrojarla	Bonif. +1
C29	Arrolladora	+2 a las pruebas de Fuerza para derribar a un oponente con el arma	Bonif. +1
C29	Aturdidora[S]	Como la estridente, el objetivo alcanzado queda aturdido durante 1 asalto con un golpe crítico	Bonif. +1
G224	Azote	Bonificador de +2, +2d6 de daño contra un tipo de criatura	Bonif. +1
C30	Azote de ilusiones	1/día destruyes ilusiones, ignoras la posibilidad de fallo por efectos ilusorios	Bonif. +1
C30	Azote de mágicos	Beneficios adicionales contra lanzadores de conjuros arcanos, invocadores	Bonif. +1
C30	Azote fiero[S]	Como la azote, beneficios adicionales contra el tipo o subtipo de azote	Bonif. +1
C31	Bebedora de almas[S]	Como la enervante, con golpe crítico obtienes 5 pg temporales, +2 a tiradas de daño cuerpo a cuerpo	Bonif. +1
C31	Bebedora de sangre	Almacena puntos de sangre que pueden ser liberados para infligir daño adicional	Bonif. +1
C31	Bendita	Gana algunos de los rasgos de *bendecir arma*	Bonif. +1
C31	Bersérker	+1d8 al daño mientras estés sumido en furia; solo armas a dos manos	Bonif. +1
C31	Cambiante	Puede convertirse en cualquier arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza del mismo tamaño y tipo	Bonif. +1
C32	Carga, de	+2d6 al daño con los ataques de carga mientras permanezcas sobre una montura	Bonif. +1
C32	Castigadora	+2 a las tiradas de ataque y de daño de castigo, un uso adicional de este al día	Bonif. +1
C32	Cazadora	+4 a las tiradas de daño por armas contra los enemigos predilectos	Bonif. +1
G224	Compasiva	+1d6 al daño, todo el daño es no letal con una orden	Bonif. +1
G224	Congeladora	+1d6 puntos de daño por frío	Bonif. +1
C32	Corrosiva	+1d6 de daño por ácido	Bonif. +1
C32	Debilitante	Con un golpe crítico, el objetivo sufre un -4 a su Fuerza	Bonif. +1
G224	Defensora	Añades un bonificador de mejora a la CA	Bonif. +1
C33	Deshidratante	+1d4 al daño, +1d8 al daño a las plantas, criaturas vegetales y elementales de agua	Bonif. +1
C33	Disipadora	3/día el objetivo alcanzado sufre los efectos de un *disipar magia*	Bonif. +1

Aptitudes de las armas cuerpo a cuerpo (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C33	Disipadora mayor[S]	3/día el objetivo alcanzado sufre los efectos de un *disipar magia mayor*	Bonif. +1
C34	Desplazadora	3/día el objetivo alcanzado es teleportado hasta 10'	Bonif. +1
C34	Desplazadora mayor[S]	3/día el objetivo alcanzado es teleportado hasta 30'	Bonif. +1
G225	Electrizante	+1d6 puntos de daño por electricidad	Bonif. +1
C34	Empaladora	3/día próximo ataque antes del final de turno como uno de toque; solo armas perforantes	Bonif. +1
C34	Escudadora	Se transforma en un escudo pesado de acero con una orden; solo armas ligeras	Bonif. +1
C34	Estallido aturdidor, de	1 + bonificador de Car veces al día, el objetivo queda aturdido durante 1 asalto	Bonif. +1
C35	Estallido brutal, de	1 + bonificador de Con veces al día, realizas un poderoso ataque de embestida	Bonif. +1
C35	Estallido divino, de	Con un golpe crítico, +3d6 al daño y efecto cegador a las criaturas malignas	Bonif. +1
C36	Estigia	3/día el próximo ataque inflige un nivel negativo al objetivo durante 10 minutos	Bonif. +1
C36	Estridente	+1d4 de daño sónico	Bonif. +1
C36	Explosión profana, de[S]	Como la profana; con un golpe crítico, daño adicional por energía negativa y de Con	Bonif. +1
C36	Explosión psicocinética, de[S]	Como la psicocinética; daño adicional por fuerza con un golpe crítico	Bonif. +1
C36	Explosión sagrada, de[S]	Como la sagrada, daño adicional por energía positiva y de Car con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva ácida[S]	Como la corrosiva, daño adicional por ácido con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva deshidratante[S]	Como deshidratante, daño por deshidratación adicional con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva estridente[S]	Como la estridente, daño sónico adicional con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva sacrílega[S]	Como la sacrílega; 1 + bonificador de Car veces al día, +3d6 al daño a los objetivos buenos	Bonif. +1
C38	Explosiva sagrada[S]	Como la sagrada; 1 + bonificador de Car veces al día, +3d6 al daño a los objetivos malignos	Bonif. +1
G225	Fantasmal	Inflige daño con normalidad a las criaturas incorporales y puede ser usada por estas	Bonif. +1
G225	Flamígera	+1d6 puntos de daño por fuego	Bonif. +1
G225	Foco de ki	Usas los ataques de *ki* como si estuvieras desarmado	Bonif. +1
G225	Hendiente	Un uso adicional de Hendedura por asalto si tienes la dote	Bonif. +1
C38	Impactante	Doblas el rango de amenaza; solo armas contundentes	Bonif. +1
C39	Impacto fantasmal, de[S]	Como la fantasmal, puedes realizar ataques furtivos y golpes críticos a los muertos vivientes	Bonif. +1
C39	Impetuosa	La furia tiene una duración de 3 asaltos adicionales, eres inmune a los efectos de miedo	Bonif. +1
C39	Ira divina, de	Gastas un uso de expulsar muertos vivientes para imbuir el arma de *poder divino*	Bonif. +1
C40	Ligadura incorporal, de[S]	Como la fantasmal, un objetivo incorporal pierde algunos de sus rasgos durante 1 asalto	Bonif. +1
C40	Ligadura, de	2/día *ancla dimensional* sobre el objetivo durante 10 minutos	Bonif. +1
G225	Maliciosa	+2d6 al daño, tú sufres 1d6 de daño con cada ataque	Bonif. +1
C40	Mutiladora	Con un golpe crítico, infliges daño adicional basado en el crítico	Bonif. +1
C41	Oleada de energía, de[S]	Como la propiedad prerrequisito; 1 + bonificador de Con veces/día, +3d6 de daño por energía	Bonif. +1
C41	Paralizante	1/día el objetivo queda paralizado durante un máximo de 10 asaltos	Bonif. +1
C41	Perdición de dragones	3/día infliges un ataque de castigo contra una criatura con el tipo dragón	Bonif. +1
C41	Piedra de sangre, de	Almacena y potencia un conjuro *toque vampírico*	Bonif. +1
C42	Precisión mortal, de	+1d6 de daño con ataques furtivos o impactos repentinos	Bonif. +1
C42	Profana	+1d6 al daño a las criaturas vivas, varias aptitudes relacionadas con el mal	Bonif. +1
C42	Psicocinética	+1d4 puntos de daño por fuerza	Bonif. +1
C42	Quebrantaconjuros	Transfiere el bonificador de mejora a los TS contra conjuros o aptitudes sortílegas	Bonif. +1
C42	Quebrantamantos	La RC del objetivo alcanzado queda reducida en 2 durante 1 asalto	Bonif. +1
C43	Resonante	Con éxito, aliados bonif. de moral +1 a los ataques y los TS contra miedo durante 1 asalto	Bonif. +1
C43	Reveladora	El objetivo alcanzado sufre los efectos de un *fuego feérico*	Bonif. +1
C43	Rompealmas[S]	Como la enervante, los niveles negativos por la aptitud enervante podrían ser permanentes	Bonif. +1
C43	Rompecargas	Los objetivos que cargan son derribados y quedan tumbados	Bonif. +1
C43	Rompedora	Atacas como con Romper arma mejorado, +1d6 al daño de los ataques para romper armas	Bonif. +1
C44	Sagrada	+1d6 daño contra muertos vivientes o +2d6 contra ajenos malignos, se considera de alineamiento bueno para superar la RD	Bonif. +1
G226	Tronante	Inflige daño sónico, ensordece con un golpe crítico	Bonif. +1
C45	Venenosa	3/día baña el arma de un veneno que inflige 1d4 a Fue como daño inicial y secundario	Bonif. +1
C45	Vertiginosa	3/día golpeas a todos los oponentes adyacentes como con Ataque de torbellino	Bonif. +1
C45	Vinculaánimas	Almacena hasta como máximo 2 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +1
C33	Desvanecedora	1/día después de ataque, te transportas con tu equipo hasta 60' como *puerta dimensional*	+8.000 po
C40	Manifestadora	1/día extraes 5 puntos de poder del arma para manifestar un poder	+12.000 po
C28	Acuana	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo fuego	Bonif. +2
G224	Anárquica	+2d6 al daño contra las criaturas legales	Bonif. +2
C29	Aura de energía, de	+1d6 de daño por energía del tipo que elijas	Bonif. +2
C30	Aurana	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo tierra	Bonif. +2
G224	Axiomática	+2d6 al daño contra las criaturas caóticas	Bonif. +2
C32	Consuntiva	+1d8 al daño contra las criaturas vivas	Bonif. +2
C33	Desarmante	+2 a los intentos de desarme, no pueden desarmarte	Bonif. +2
C33	Desterradora	3/día destierra a la criatura alcanzada a su plano natal	Bonif. +2
G225	Disruptora	Destruyes a los muertos vivientes; solo armas contundentes	Bonif. +2
C34	Dominadora	El objetivo alcanzado queda estremecido durante 1 minuto	Bonif. +2
C34	Enervante	Con un golpe crítico, inflige un nivel negativo a un objetivo vivo durante 1 hora	Bonif. +2
C35	Estallido funesto, de	Con un golpe crítico, el objetivo queda estremecido durante 5 asaltos	Bonif. +2

APTITUDES DE LAS ARMAS CUERPO A CUERPO (CONT.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
G225	Explosiva eléctrica	+1d6 daño por electricidad, puntos de daño adicionales por electricidad con un golpe crítico	Bonif. +2
G225	Explosiva gélida	+1d6 puntos de daño por frío, daño adicional por frío con un golpe crítico	Bonif. +2
G224	Explosiva ígnea	+1d6 puntos de daño por fuego, daño adicional por fuego con un golpe crítico	Bonif. +2
C37	Explosiva paralizante	Con un golpe crítico, el objetivo queda paralizado durante 1 asalto	Bonif. +2
G225	Hiriente	+1 puntos de daño a la Con	Bonif. +2
C38	Ígnara	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo agua	Bonif. +2
C32	Colisionadora	+5 al daño con cada ataque con éxito	Bonif. +2
C38	Impacto borroso, de	10/día el primer ataque realizado durante el asalto considera al objetivo desprevenido	Bonif. +2
C40	Metales, de los	Cambia su composición a adamantita, plata, hierro frío o acero	Bonif. +2
C40	Obstructora	Dificulta la capacidad de crear efectos de conjuros al objetivo	Bonif. +2
C31	Paradora	+1 a la CA, +1 a los TS	Bonif. +2
C41	Perdición psi, de	Beneficios adicionales contra las criaturas psiónicas	Bonif. +2
C42	Psíquica	Obtiene un bonificador de mejora basado en la reserva de puntos de poder	Bonif. +2
C43	Robailusiones[S]	Como la azote de ilusiones, 1/día roba ilusiones	Bonif. +2
C43	Rompementes	Un objetivo psiónico alcanzado pierde puntos de poder, uno que no lo sea sufre daño a Sab	Bonif. +2
G226	Sacrílega	+2d6 al daño contra las criaturas buenas	Bonif. +2
G225	Sagrada	+2d6 al daño contra las criatura malignas	Bonif. +2
C44	Térrana	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo aire	Bonif. +2
C44	Transmutadora	Se transforma para superar la RD del objetivo	Bonif. +2
C44	Trituradora de carne	Queda alojada en la criatura e inflige daño normal 5 asaltos; solo armas perforantes o cortantes	Bonif. +2
C44	Vampírica	+1d6 al daño contra las criaturas vivas, te cura tanto como daño adicional infliges	Bonif. +2
C45	Vinculaánimas mayor[S]	Almacena hasta como máximo 4 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +2
C45	Vista ciega, de	3/día obtienes vista ciega hasta 30' durante 1 minuto	Bonif. +2
C35	Estallido prismático, de	Con un golpe crítico, el objetivo sufre los efectos de *rociada prismática*	+30.000 po
C28	Alimentadora corporal	Obtienes tantos pg temporales como la mitad del daño que infliges por los golpes críticos	Bonif. +3
C33	Desgarraéteres	Como la aptitud fantasmal, y *ver lo invisible* continuo	Bonif. +3
C38	Foco necrótico	Infliges consunción de característica y niveles negativos como con armas naturales	Bonif. +3
C39	Implacable	El objetivo pierde 2 pg/asalto durante 5 asaltos	Bonif. +3
G226	Veloz	Ataque adicional con un ataque completo	Bonif. +3
C45	Vertedora de maldiciones	Con un golpe crítico, lanza una maldición durante 1 minuto	Bonif. +3
G224	Danzante	Combate ella sola durante 4 asaltos, con una orden	Bonif. +4
G225	Radiante	Emite luz, ignora el bonificador de armadura a la CA y la materia no viva	Bonif. +4
G226	Vorpalina	Cercena la cabeza del adversario con un golpe crítico; solo armas cortantes	Bonif. +5

APTITUDES DE LAS ARMAS A DISTANCIA

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C38	Iluminadora	Iluminación intensa hasta 20', luz tenue hasta 40'	+500 po
C28	Acuática	*Libertad de movimiento* bajo el agua	+2.000 po
C34	Escondida	Se dobla hasta reducirse en dos categorías de tamaño, fácil de ocultar	+2.000 po
C44	Siemprebrillante	2/día efecto cegador, el arma es inmune al daño por ácido y óxido	+2.000 po
C33	Dimensionable	Cambia de categoría de tamaño con una orden	+5.000 po
C45	Estallido ralentizador, de	Con un golpe crítico, el objetivo queda ralentizado durante 3 asaltos	+5.000 po
C39	Impacto sombrío, de	1/día añades 5' al alcance y le niegas el bonificador de Destreza a la CA al objetivo	+5.000 po
C28	Admonitoria	+5 a la iniciativa	Bonif. +1
C28	Afortunada	1/día vuelves a tirar una tirada de ataque fallida	Bonif. +1
C28	Alimentadora mental	Ganas 1 punto de poder temporal por cada 5 puntos de daño por golpe crítico que infliges	Bonif. +1
C28	Almacenadora de poder	Almacena un único poder apuntado de como máximo 5 puntos de poder	Bonif. +1
C29	Arredrante	3/día hace retroceder al objetivo 5'	Bonif. +1
C29	Aturdidora[S]	Como la estridente, el objetivo queda aturdido durante 1 asalto con un golpe crítico	Bonif. +1
G224	Azote	Bonif. +2, +2d6 al daño contra un tipo de criatura	Bonif. +1
C30	Azote de ilusiones	1/día destruyes ilusiones, ignoras la posibilidad de fallo por efectos ilusorios	Bonif. +1
C30	Azote de mágicos	Beneficios adicionales contra lanzadores de conjuros arcanos, invocadores	Bonif. +1
C30	Azote fiero, de[S]	Como la azote, beneficios adicionales contra el tipo o subtipo de azote	Bonif. +1
C31	Bendita	Obtiene algunos de los rasgos de *bendecir arma*	Bonif. +1
G224	Buscadora	Niega cualquier posibilidad de fallo	Bonif. +1
C31	Cambiante	Puede convertirse en cualquier arma cuerpo a cuerpo o arrojadiza del mismo tamaño y tipo; solo armas arrojadizas	Bonif. +1
C31	Carga rápida, de	Recargas rápido, almacena 100 virotes en un espacio dimensional; solo ballestas	Bonif. +1
C32	Cazadora	+4 a las tiradas de daño por armas contra los enemigos predilectos	Bonif. +1
C32,	Cazadragones	Un objetivo dragón sufre 1 punto de daño a la Fue, el multiplicador de crítico aumenta contra dragones; solo armas de proyectil	Bonif. +1
G224	Compasiva	+1d6 al daño, todo el daño es no letal con una orden	Bonif. +1
G224	Congeladora	+1d6 puntos de daño por frío	Bonif. +1
C32	Corrosiva	+1d6 de daño por ácido	Bonif. +1
C32	Debilitante	Con un golpe crítico, el objetivo sufre un -4 a la Fuerza	Bonif. +1

Aptitudes de las armas a distancia (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C33	Deshidratante	+1d4 al daño, +1d8 al daño a las plantas, criaturas vegetales y elementales de agua	Bonif. +1
C34	Desplazadora	3/día el objetivo alcanzado es teleportado hasta 10'	Bonif. +1
C34	Desplazadora mayor[S]	3/día el objetivo alcanzado es teleportado hasta 30'	Bonif. +1
C33	Disipadora	3/día el objetivo alcanzado sufre los efectos de un *disipar magia*	Bonif. +1
C33	Disipadora mayor[S]	3/día el objetivo alcanzado sufre los efectos de un *disipar magia mayor*	Bonif. +1
G225	Distante	Doblas el incremento de distancia	Bonif. +1
G225	Electrizante	+1d6 puntos de daño por electricidad	Bonif. +1
C34	Estallido aturdidor, de	1 + bonificador de Car veces al día, el objetivo queda aturdido durante 1 asalto	Bonif. +1
C35	Estallido divino, de	Con un golpe crítico, +3d6 al daño y efecto cegador a las criaturas malignas	Bonif. +1
C36	Estigia	3/día el próximo ataque inflige un nivel negativo al objetivo durante 10 minutos	Bonif. +1
C36	Estridente	+1d4 de daño sónico	Bonif. +1
C36	Explosión profana, de[S]	Como la profana, con un golpe crítico, daño adicional por energía negativa y de Con	Bonif. +1
C36	Explosión psicocinética, de[S]	Como la psicocinética, daño adicional por fuerza con un golpe crítico	Bonif. +1
C38	Explosión sagrada, de[S]	Como la sagrada, daño adicional por energía positiva y de Car con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva ácida[S]	Como la corrosiva, daño adicional por ácido con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva deshidratante**	Como la deshidratante, daño por deshidratación adicional con un golpe crítico	Bonif. +1
C37	Explosiva estridente[S]	Como la estridente, daño sónico adicional con un golpe crítico	Bonif. +1
G225	Flamígera	+1d6 puntos de daño por fuego	Bonif. +1
C38	Impactante	Doblas el rango de amenaza; solo armas contundentes	Bonif. +1
C39	Ira divina, de	Gastas un uso de expulsar muertos vivientes para imbuir el arma de *poder divino*	Bonif. +1
C40	Ligadura, de	2/día *ancla dimensional* sobre el objetivo durante 10 minutos	Bonif. +1
C40	Mutiladora	Con un golpe crítico, infliges daño adicional basado en el crítico	Bonif. +1
C41	Poder arcano, de	Sacrificas usos de conjuros para infligir daño adicional en el próximo ataque con arco; solo arcos	Bonif. +1
C42	Precisa	Disparas o arrojas el arma contra un oponente en cuerpo a cuerpo sin el -4	Bonif. +1
C42	Precisión mortal, de	+1d6 al daño de los ataques furtivos o impactos repentinos	Bonif. +1
C42	Profana	+1d6 al daño a las criaturas vivas, varias aptitudes relacionadas con el mal	Bonif. +1
C42	Psicocinética	+1d4 puntos de daño por fuerza	Bonif. +1
C42	Quebrantaconjuros	Transfiere el bonificador de mejora a los TS contra conjuros o aptitudes sortílegas	Bonif. +1
C42	Quebrantamantos	La RC del objetivo alcanzado queda reducida en 2 durante 1 asalto	Bonif. +1
G225	Retornante	Regresa al que la ha arrojado	Bonif. +1
C43	Reveladora	El objetivo alcanzado sufre los efectos de un *fuego feérico*	Bonif. +1
C43	Rompealmas[S]	Como la enervante, los niveles negativos por la aptitud enervante podrían ser permanentes	Bonif. +1
C44	Sagrada	+1d6 al daño contra los muertos vivientes o +2d6 contra los ajenos malignos, se considera de alineamiento bueno para superar la RD	Bonif. +1
G226	Tronante	Inflige daño sónico, ensordece con un golpe crítico	Bonif. +1
C45	Venenosa	3/día baña el arma de un veneno que inflige 1d4 a Fue como daño inicial y secundario	Bonif. +1
C45	Vinculaánimas	Almacena hasta como máximo 2 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +1
C40	Manifestadora	1/día extraes 5 puntos de poder del arma para manifestar un poder	+12.000 po
C28	Acuana	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo fuego	Bonif. +2
G224	Anárquica	+2d6 al caño contra criaturas legales	Bonif. +2
C29	Aura de energía, de	+1d6 de daño por energía del tipo que elijas	Bonif. +2
C30	Aurana	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo tierra	Bonif. +2
G224	Axiomática	+2d6 al daño contra las criaturas caóticas	Bonif. +2
C32	Consuntiva	+1d8 al daño contra las criaturas vivas	Bonif. +2
C33	Desarmante	+2 a los intentos de desarme, no pueden desarmarte	Bonif. +2
C33	Desterradora	3/día destierra a la criatura alcanzada a su plano natal	Bonif. +2
C34	Dominadora	El objetivo alcanzado queda estremecido durante 1 minuto	Bonif. +2
C34	Enervante	Con un golpe crítico, inflige un nivel negativo a un objetivo vivo durante 1 hora	Bonif. +2
C35	Estallido funesto, de	Con un golpe crítico, el objetivo queda estremecido durante 5 asaltos	Bonif. +2
G225	Explosiva eléctrica	+1d6 daño por electricidad, puntos de daño adicionales por electricidad con un golpe crítico	Bonif. +2
G225	Explosiva gélida	+1d6 puntos de daño por frío, daño adicional por frío con un golpe crítico	Bonif. +2
G225	Explosiva ígnea	+1d6 puntos de daño por fuego, daño adicional por fuego con un golpe crítico	Bonif. +2
C37	Explosiva paralizante	Con un golpe crítico, el objetivo queda paralizado durante 1 asalto	Bonif. +2
C38	Fuerza, de	Convierte los proyectiles en ataques de fuerza; solo armas de proyectil	Bonif. +2
C38	Ígnara	Beneficios adicionales contra las criaturas con el subtipo agua	Bonif. +2
C32	Colisionadora	+5 al daño con cada ataque con éxito	Bonif. +2
C40	Metales, de los	Cambia su composición a adamantita, plata, hierro frío o acero	Bonif. +2
C40	Obstructora	Dificulta la capacidad de crear efectos de conjuros al objetivo	Bonif. +2
C31	Paradora	+1 a la CA, +1 a los TS	Bonif. +2
C41	Perdición psi, de	Beneficios adicionales contra criaturas psiónicas	Bonif. +2
C42	Psíquica	Obtiene un bonificador de mejora basado en la reserva de puntos de poder	Bonif. +2
C43	Robailusiones[S]	Como la azote de ilusiones, 1/día roba ilusiones	Bonif. +2
C43	Rompementes	Un objetivo psiónico alcanzado pierde puntos de poder, uno que no lo sea sufre daño a Sab	Bonif. +2
G226	Sacrílega	+2d6 al daño contra las criaturas buenas	Bonif. +2
G225	Sagrada	+2d6 al daño contra las criatura malignas	Bonif. +2

Aptitudes de las armas a distancia (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado
C44	Térrana	Beneficios adicionales contra criaturas del subtipo aire	Bonif. +2
C4	Transmutadora	Se transforma para superar la RD del objetivo	Bonif. +2
C45	Vinculaánimas mayor[S]	Almacena hasta como máximo 4 puntos de esencia para otorgar bonificadores de mejora	Bonif. +2
C45	Vista ciega, de	3/día obtienes vista ciega hasta 30' durante 1 minuto	Bonif. +2
C35	Estallido prismático, de	Con un golpe crítico, el objetivo sufre los efectos de *rociada prismática*	+30.000 po
C28	Alimentadora corporal	Obtienes tantos pg temporales como la mitad del daño que infliges por los golpes críticos	Bonif. +3
C39	Implacable	El objetivo pierde 2 pg/asalto durante 5 asaltos	Bonif. +3
G226	Veloz	Ataque adicional con ataque completo	Bonif. +3
C45	Vertedora de maldiciones	Con un golpe crítico, lanza una maldición *durante* 1 minuto	Bonif. +3
G225	Radiante	Emite *luz*, ignora el bonificador de armadura a la CA y la materia no viva	Bonif. +4

Armas específicas

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G227	Flecha adormecedora	*Flecha +1*, inflige daño no letal y puede hacer que el objetivo se duerma	132
G229	Virote aullante	*Virote +2*, los enemigos en su trayectoria deben superar TS de Voluntad o quedan estremecidos	267
C57	Flecha de punta aspersora (o virote)	Crea estallido de ácido (2d8 daño) durante 3 asaltos al disparar contra una superficie plana	306
C57	Flecha (o virote) de mordedura	*Flecha +1*, envenena al objetivo, infligiendo 1d6 de daño a la Con inicial y secundario	506
G228	Jabalina del relámpago	Se convierte en 5d6 *rayos relampagueantes* cuando se arroja	1.500
G227	Flecha asesina	*Flecha +1*, mata un tipo o subtipo de criatura (TS de Fortaleza [CD 20] niega)	2.282
G222	Arma +1	El arma tiene un +1 a las tiradas de ataque y de daño	2.300+
C51	Cuchillo meteorítico	*Daga +1*, 3 cargas, obtiene las aptitudes flamígera y retornante, y otros efectos	2.802
C46	Arco de la luna invernal[R]	Corellon Larethian: *arco largo compuesto +1*, más poderes de reliquia	3.400
G227	Flecha asesina mayor	*Flecha +1*, mata un tipo o subtipo de criatura (TS de Fortaleza [CD 23] niega)	4.057
C58	Hoja cristalina resonante	*Espada larga +1*, inflige daño sónico adicional mientras usas la música de bardo	4.310
G228	Rompedora	*Espada larga +1*, infliges más daño cuando rompes armas si tienes la dote Romper arma mejorado	4.315
C47	Cadena viviente	*Cadena armada +1*, +2 a la prueba de Fuerza para derribar a un adversario	4.325
C47	Bastón-arco	*Bastón de gran calidad/+1*, se convierte en un *arco largo +1* con una orden	4.600
C46	Ballesta con cuchillas	*Ballesta pesada +1*, también funciona como una *hacha de batalla +1*	4.660
C60	Martillo ganchudo del fuego del hogar[R]	Garl del Oro luminoso: *martillo ganchudo gnómico +1/+1*, más poderes de reliquia	5.120
C60	Látigo del asesino	*Látigo +1*, 2/día el objetivo sufre un ataque vegetal enmarañante durante 3 asaltos	5.301
C52	Diente de araña	*Daga +1*, puede cortar telarañas, creas una cortina de telarañas que se sostiene sola 1/día	5.302
C60	Martillo del galeb duhr	*Maza +1*; con un golpe crítico, el suelo retiene al adversario si tienes afinidad con la piedra	5.312
C63	Tridente de serenidad	*Tridente +1*, 3/día *calmar emociones* durante 5 asaltos	5.315
C54	Espadón de la mantícora	*Espadón +1*, 6/día lanza púas como si fueran armas arrojadizas	5.350
C46	Bastón del roble inflexible[R]	Obad-Hai: *bastón +1/+1*, más poderes de reliquia	5.600
C49	Cetro de sorpresas	Se convierte en varias armas mágicas, puede almacenar mensaje como un conjuro *boca mágica*	6.000
C52	Daga espectral	*Toque gélido* con un ataque de toque	6.000
C57	Flecha rapaz[R]	Ehlonna: *flecha +1*, más poderes de reliquia	6.006
C57	Látigo de telaraña	*Látigo +1*, 3/día el adversario queda enmarañado como con una red hasta 3 asaltos máximo	6.301
C51	Daga de rebeldía	*Daga +1*, +3 a los TS contra los efectos de encantamiento y miedo	6.302
C57	Filo viperino	*Daga +1*, 5 cargas/día, supura veneno de diversas potencias	6.302
C200	Kama del escorpión[CT]	*Kama +1*, inflige daño de impacto sin arma *(atuendo monástico de Gharyn)*	6.302
C62	Rejo mortífero	*Lanza de hierro frío +1*, reduce al adversario a menos de 0 pg para obtener varios bonificadores	6.304
C52	Desuellapiedras	*Gran hacha +1*, aptitud azote contra las criaturas basadas en la tierra si eres un enano	6.320
C54	Espada-arco ligera	Se convierte en un *arco corto +1* o un *estoque +1*	6.330
C54	Espada-arco	Se convierte en un *arco largo +1* o una *espada larga +1*	6.375
C54	Espada-arco mayor	Se convierte en un *arco largo compuesto +1* (bonif. de Fue máx. +4) o en un *espadón +1*	6.775
C52	El Puño	*Guantelete armado adamantino +1*, inmune a *helar metal/calentar metal*, 1/día ataque aturdidor	7.005
C61	Maza de armas de muchas formas[R]	Erythnul: *maza de armas +1*, más poderes de reliquia	7.308
C48	Cetro de desafío	*Maza pesada +1*, los muertos vivientes se consideran con 4 DG menos para expulsión/reprensión	7.312
C58	Honda de disparo aturdidor	*Honda +1*, 3/día el objetivo queda aturdido durante 1 asalto	7.800
C61	Maza de los hijos oscuros	*Maza pesada adamantina +1*, +3 a pruebas reprender muertos vivientes, aptitud reprender mejorada	8.012
G222	Arma +2	El arma tiene un +2 a las tiradas de ataque y de daño	8.300+
G227	Daga de ponzoña	*Daga +1*, 1/día *veneno*	8.302
C50	Cetro del brujo arcano	*Maza ligera +1*, 5 cargas/día, +1 a tiradas de toque a distancia, bonif. de *explosión sobrenatural*	8.305
C59	Lanza aérea de fuerza	*Lanza de caballería +1*, 3/día *proyectil mágico* (tres proyectiles)	8.310
C59	Lanza aérea llameante	*Lanza de caballería +1*, 3/día cono de 15' de 5d4 puntos de daño por fuego	8.310
C62	Red fantasmal	Al adversario incorporal se le considera corporal	8.320
C58	Hacha de virtud ancestral[R]	Moradin: *hacha de guerra enana adamantina +1 afilada*, más poderes de reliquia	8.530
C46	Aplastaenanos	*Gran clava adamantina +1 Grande*, beneficios contra enanos, constructos y criaturas de tierra	9.010
C53	Ensartagnomos[R]	Kurtulmak: *lanza Pequeña +1 azote de gnomos*, más poderes de reliquia	9.302
C59	Lanza del justo castigo[R]	Gruumsh: *lanza +1 retornante*, más poderes de reliquia	9.302
C50	Cetro del solitario[R]	Lolth: *maza ligera +2*, más poderes de reliquia	9.305
C55	Estrella del alba[R]	Pelor: *maza de armas +2*, más poderes de reliquia	9.308
C62	Pico perforante	*Pico pesado +1*, 3/día destruye un objeto hecho de fuerza (como *desintegrar*)	9.308

Armas específicas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C53	Espada de la virtud intachable[R]	Heironeous: *espada larga +1 sagrada*, más poderes de reliquia	9.315
C55	Estoque de las medidas desesperadas[R]	Olidammara: *estoque +2*, más poderes de reliquia	9.320
C54	Estoque de la dirección infalible[R]	Fharlanghn: *estoque +1 fantasmal*, más poderes de reliquia	9.320
C53	Espada de potencia arrolladora[R]	Kord: *espadón +1 azote de dragones*, más poderes de reliquia	9350
G229	Tridente avisador	*Tridente +2*, localizas a los depredadores acuáticos	10.115
C212	Cetro de garra[CT]	*Maza ligera +1 flamígera*, rayo de fuego que inflige 1d6 de daño *(regalía del fénix)*	10.305
C58	Hacha de los saqueadores del mar	*Gran hacha +1*; flotas en el agua, 1/día diversos bonif. moral y efectos dejan despavorido al objetivo	10.320
C48	Cetro de gatos	*Bastón de gran calidad/+1* varios efectos basados en el sigilo	10.600
C47	Cetro cromático[R]	Tiamat: *maza de armas +1 corrosiva, congeladora, flamígera o electrizante*, más poderes de reliquia	12.308
C56	Filo pícaro	*Estoque +1*, 2/día *intermitencia* durante 6 asaltos	12.320
C46	Arco del canto	*Arco corto +1*, gastas usos de la música de bardo para bonif. de Car a las tiradas de ataque y daño	12.330
G228	Tormento de cambiantes	*Espada de dos hojas +1/+1*, +2d6 al daño contra cambiaformas, obliga a recuperar su forma natural	12.780
G237	Cetro de la pitón	*Bastón +1/+1*, se transforma en una pitón o revierte a su forma original con una orden	13.000
C50	Cetro tentacular	Realizas tres ataques de tentáculo con un efecto de *ralentizar*	14.000
C48	Cetro de látigos	3/día se convierte en un *látigo +1 danzante* que puede golpear a las criaturas incorporales	15.000
G222	Arma +3	El arma tiene un +3 a las tiradas de ataque y de daño	18.300+
G226	Daga del asesino	*Daga +2*, +1 a la CD del TS de Fortaleza para el ataque mortal del asesino	18.302
C48	Cetro de golpe enervante	*Maza pesada +1*, diversos efectos de *infligir heridas*	18.312
C49	Cetro de libertad	*Maza pesada de plata +1*, varios efectos y bonificadores relacionados con la libertad	18.402
G229	Tridente de comandar peces	*Tridente +1, hechizo, hablar con los animales* con animales acuáticos	18650
G238	Cetro de la víbora	*Maza pesada +2*, 1/día crea una cabeza de víbora venenosa con una orden	19.000
C60	Látigo de agua	*Látigo +1*, daño letal, +1d6 de daño por fuego o frío, y hace difícil que te desarmen	20.301
C51	Daga de rechazo[R]	Vecna: *daga +1 sacrílega*, más poderes de reliquia	20.302
C56	Filo de rubí[R]	Wee Jas: *daga +1 axiomática*, más poderes de reliquia	20.302
C61	Mazo que nunca olvida[R]	San Cuthbert: *maza pesada +1 axiomática*, más poderes de reliquia	20.312
C47	Cadena de obediencia[R]	Hextor: *cadena armada +1 sacrílega*, más poderes de reliquia	20.400
G228	Lengua flamígera	*Espada larga +1 explosiva ígnea*, 1/día 4d6 puntos de daño por fuego con ataque de toque a distancia	20.715
G227	Hoja de la suerte (0 deseos)	*Espada corta +2*, +1 a los TS, poder de buena fortuna	22.060
C63	Tralla de las arenas	*Látigo +1 explosivo deshidratante*, daño letal, 1/día ataque enmarañante	22.301
G227	Espada de la sutileza	*Espada corta +1*, +4 a las tiradas de ataque y de daño cuando realizas ataques furtivos	22.310
G227	Espada de los Planos	*Espada larga +1*, el bonificador de mejora aumenta dependiendo del plano/oponentes	22.315
G228	Robadora de nueve vidas	*Espada larga +2*, absorbe la fuerza vital de un oponente nueve veces	23.057
G248	Azadón de los titanes	*Martillo de guerra adamantino +3 Gargantuesco*, cavar tierra, despedaza roca	23.348
C46	Bastón de batalla	*bastón +1/+1*, varios efectos relacionados con el combate	24.600
G237	Cetro marchitante	*Maza ligera +1*, inflige daño a la Fue y la Con en vez de a los pg	25.000
G263	Mazo de los titanes	*Gran clava +3*, triplica el daño contra los objetos inanimados	25.305
G226	Arco juramentado	*Arco largo compuesto +2* (bonif. de Fue máx. +2), más efectivo contra los enemigos jurados	25.600
G227	Espada arrebatavidas	*Espada larga +2*, inflige un nivel negativo, obtienes 1d6 pg temporales con un golpe crítico	25.715
C57	Flagelo de dolor	*Flagelo +1*, +1d8 de daño no letal, efecto de dolor durante 1d4 asaltos	26.320
G222	Arma +4	El arma tiene un +4 a las tiradas de ataque y de daño	32.300+
G238	Cetro de truenos y relámpagos	*Maza ligera +2*, varios efectos de truenos y relámpagos	33.000
C50	Cetro tentacular mayor	Realiza seis ataques de tentáculo con efectos de fatiga/agotamiento	36.000
C59	Honda explosiva	*Honda +1*, +2d6 puntos de daño por fuego al objetivo y a criaturas que se encuentren a ≤10'	36.300
G228	Maza del terror	*Maza pesada +2*, 3/día afecta a las criaturas como un conjuro *miedo*	38.552
C49	Cetro de poder celestial	*Bastón +1/+1*, 3/día ataque de castigo divino, 1/día *convocar guardinal*	38.600
G226	Bebedora de vidas	*Gran hacha +1*, inflige 2 niveles negativos al objetivo y uno a ti	40.320
G226	Cimitarra de los bosques	*Cimitarra +3*, obtienes Hendedura, +1d6 puntos de daño cuando estás al aire libre	47.315
G236	Cetro mangual	Se convierte en un *mangual doble +3* con una orden, 1/día +4 a la CA y a los TS	50.000
G222	Arma +5	El arma tiene un +5 a las tiradas de ataque y de daño	50.300+
G227	Estoque punzante	*Estoque +2 hiriente*, 3/día +1d6 de daño a la Con con un ataque de toque	50.320
G228	Hoja solar	*Espada bastarda +2*, se blande como espada corta, +4 contra las criatura malignas, 1/día *luz solar*	50.335
G227	Hierro de escarcha	*Espadón +3 congelador*, emite luz cuando estás a 0 °F [-18 °C], otorga protección contra el fuego	54.475
G228	Martillo arrojadizo de los enanos	*Martillo de guerra +2*, beneficios adicionales si eres un enano	60.312
G227	Hoja de la suerte (1 *deseo*)	*Espada corta +2*, +1 a los TS, poder de buena fortuna, un *deseo*	62.360
G238	Cetro de poder señorial	Se transforma en varias armas mágicas, otros efectos diversos	70.000
G228	Maza del castigo	*Maza pesada adamantina +3*, más efectiva contra constructos y ajenos	75.312
G235	Cetro de alerta	*Maza ligera +1*, +1 a la iniciativa, varios efectos de detección y otros diversos	85.000
G227	Hoja de la suerte (2 deseos)	*Espada corta +2*, +1 a los TS, poder de buena fortuna, dos *deseos*	102.660
G229	Vengadora sagrada	*Espada larga de hierro frío +2, espada larga de hierro frío +5 sagrada* para los paladines, otros beneficios	120.630
G227	Hoja de la suerte (3 deseos)	*Espada corta +2*, +1 a los TS, poder de buena fortuna, tres *deseos*	142.960
G234	Bastón de poder	*Bastón de gran calidad/+2*, creas varios efectos poderosos	211.000

Cristales de armas

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C65	Cristal de iluminación mínimo	El arma emite luz intensa hasta 5', luz tenue hasta 10'	100
C64	Cristal de armamento diamantino mínimo	+2 a la dureza del arma	300
C65	Cristal de retorno mínimo	Desenvainas el arma como una acción gratuita	300
C66	Cristal de seguridad mínimo	+2 a las pruebas llevadas a cabo para desenvainar un arma o mantenerla en tu mano	300
C64	Cristal bebedor de vida mínimo	Te curas 1 punto de daño al dañar a una criatura viva, hasta como máximo 10 puntos al día	400
C65	Cristal de iluminación menor	El arma emite luz intensa hasta 20', luz tenue hasta 40'	400
C65	Cristal de revelación mínimo	Un adversario invisible alcanzado queda rodeado por un aura resplandeciente durante 1 asalto	400
C63	Amenaza cenicienta del fénix mínimo	El adversario sufre 1 punto de daño por fuego el próximo asalto	500
C64	Cristal de acero arcano mínimo	+1 a tiradas de daño por arma cuando inflijas un conjuro mediante un ataque cuerpo a cuerpo	500
C64	Cristal de ataque energético mínimo	+1 punto de daño por energía de un tipo concreto al ataque	600
C65	Cristal de demolición mínimo	+1d6 al daño por arma contra los constructos	1.000
C65	Cristal de iluminación mayor	El arma emite luz intensa hasta 60', luz tenue hasta 120'	1.000
C65	Cristal de muerte verdadera mínimo	El arma inflige +1d6 al daño a los muertos vivientes	1.000
C65	Cristal de retorno menor	Desenvainas como una acción gratuita, llamas el arma desde una distancia máxima de 30'	1.000
C65	Cristal de revelación menor	Como el *cristal de revelación mínimo*, y la *invisibilidad* queda suprimida durante 1 asalto	1.000
C66	Cristal de seguridad menor	+5 a las pruebas llevadas a cabo para desenvainar un arma o mantenerla en tu mano	1.000
C66	Cristal matainfernales mínimo	+1d6 al daño por arma contra los ajenos malignos	1.000
C64	Cristal de armamento diamantino menor	+5 a la dureza del arma	1.400
C64	Cristal bebedor de vida menor	Te curas 3 puntos de daño al dañar a una criatura viva, hasta como máximo 30 puntos al día	1.500
C63	Amenaza cenicienta del fénix menor	El adversario sufre 3 puntos de daño por fuego el próximo asalto	2.000
C64	Cristal de acero arcano menor	+1 a las tiradas de daño por arma al infligir un conjuro mediante un ataque cuerpo a cuerpo	2.000
C64	Cristal de ataque energético menor	+1d6 puntos de daño por energía de un tipo concreto al ataque	3.000
C65	Cristal de demolición menor	+1d6 al daño por arma contra los constructos, supera la RD como si fuera adamantina	3.000
C66	Cristal de seguridad mayor	+10 a las pruebas llevadas a cabo para desenvainar un arma o mantenerla en tu mano	3.000
C66	Cristal matainfernales menor	+1d6 al daño por arma contra los ajenos malignos, supera la RD como si fuera buena	3.000
C64	Cristal armamento diamantino mayor	+10 a la dureza del arma	3.400
C65	Cristal de retorno mayor	Como el *cristal de retorno menor*, y el arma obtiene la aptitud retornante	4.000
C65	Cristal de muerte verdadera menor	El arma inflige +1d6 al daño a los muertos vivientes, funciona como una fantasmal	5.000
C65	Cristal de revelación mayor	Como *cristal de revelación menor* y los efectos de ocultación se suprimen durante 1 asalto	5.000
C66	Cristal matainfernales mayor	Como *cristal matainfernales menor*, y un ajeno maligno alcanzado no puede teleportarse durante 1 asalto con un golpe crítico	5.000
C66	Reserva de luz espectral	Mejora un arma cuerpo a cuerpo de varias maneras, 5 impactos mejorados/8 horas de carga	5.000
C64	Cristal de acero arcano mayor	Como el *cristal de acero arcano menor*, y +1 a la CD de la salvación del conjuro	6.000
C64	Cristal de ataque energético mayor	+1d6 puntos de daño por energía de un tipo concreto al ataque, más un efecto secundario	6.000
C64	Cristal bebedor de vida mayor	Te curas 5 puntos de daño cada vez al dañar a una criatura viva, hasta máximo 50 puntos de daño/día	6.000
C65	Cristal de demolición mayor	Como *cristal de demolición menor*, puedes realizar ataques furtivos y golpes críticos contra constructos	6.000
C63	Amenaza cenicienta del fénix mayor	El adversario sufre 5 puntos de daño por fuego el próximo asalto	6.000
C65	Cristal de muerte verdadera mayor	Como *cristal de muerte verdadera menor*, puedes realizar ataques furtivos y golpes críticos contra muertos vivientes	10.000

Brazos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C92	Brazalete de acción esquiva	1/día evitas provocar un ataque de oportunidad	800
G252	Brazales de armadura +1	Bonificador de mejora de +1 a la CA	1.000
C89	Brazales de impacto veloz	1/día realizas un ataque adicional después de una acción de ataque completo	1.400
C204	Brazalete de confrontación[CT]	El desafío de combate dura 3 asaltos adicionales (*las cinco virtudes*)	1.400
C89	Brazales de gran colisión	2/día infliges daño adicional con un golpe crítico con un arma contundente	1.500
C89	Brazales de inquisidor	3/día *curar heridas moderadas* junto el próximo ataque cuerpo a cuerpo antes de finalizar el turno	1.500
C87	Brazales de caduceo	Sacrificas 5 puntos de curación para eliminar 1 punto de daño de característica o un estado	2.000
C89	Brazales de estallido enmarañador	El próximo conjuro que lances infligirá la mitad de daño y enmarañará a la víctima	2.000
C89	Brazales de gran alcance	3/día +10' al alcance durante 1 asalto	2.000
C92	Brazalete de buenas bayas	Creas cinco bayas al día como por el conjuro *buenas bayas*	2.000
C90	Brazales de libertad arcana	2/día omite el componente somático del próximo conjuro que lances antes de finalizar el turno	2.300
C90	Brazales de oportunidad	2/día siempre realizas los ataques de oportunidad, beneficios adic. si tienes Reflejos de combate	2.300
C88	Brazales de contragolpe	2/día ataque de oportunidad gratuito después de un ataque cuerpo a cuerpo fallido del enemigo	2.500
C202	Brazales de la rabia sanguinaria[CT]	3/día otorgan rabia de sangre a los aliados (*instrumentos del don sangriento*)	2.600
C81	Bandas aojadoras	+1 a la CD del TS de la maldición del filo aojador, 5/día suma el modificador de Car al daño por arma contra un objetivo maldecido	3.100
C89	Brazales de impacto rápido	3/día +2 a las tiradas de ataque realizadas como parte de una ráfaga de golpes	3.100
C90	Brazales de la barrera explosiva	3/día conviertes un conjuro o aptitud sortílega en un muro de energía mágica	3.200
C90	Brazales de poder de conjuro	Sufres un -5 a la tirada de ataque para que un conjuro de ataque de toque inflija +1d6 al daño	3.300
C97	Campanas de mithril	+2 a Interpretar, lánzalas para crear una *explosión de sonido* 11 veces	3.700
C132	Muñequera sombría	3/día te curas daño igual al nivel de un conjuro de sombra o misterio lanzado	3.700

Brazos (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G252	Brazales de armadura +2	Bonificador de mejora de +2 a la CA	4.000
C91	Brazales de precisión	3 cargas/día, llevas a cabo ataques a distancia con extrema precisión	4.000
C91	Brazales de rechazo	3/día, empujas a criaturas a 5' de distancia	4.000
C90	Brazales de poder	+2 a pruebas de Fue y habilidades basadas en Fue, beneficios adic. si tienes Ataque poderoso	4.100
C87	Brazales carmesíes de piel de dragón	RE 5 (fuego), bonificador de mejora de +1 a la armadura natural	5.000
C209	Brazales de combate aéreo[CT]	+1 a las tiradas de ataque mientras tú o el oponente estéis en el aire *(panoplia de la mantícora)*	5.000
C89	Brazales de golpe letal	3/día puedes usar armas cuerpo a cuerpo para llevar a cabo golpes críticos o ataques furtivos contra las criaturas inmunes a estos durante 1 asalto	5.000
G252	Brazales de arquería menores	Puedes usar todos los arcos, +1 a tiradas de ataque usando arcos con los que seas competente	5.000
C91	Brazales de represalia	+1 a la CA, 3/día sacrifica un espacio de conjuro para atontar al atacante durante 1 asalto	5.000
C210	Brazales del impacto cegador[CT]	+2 a la iniciativa; 3/día ataque adicional con un ataque completo *(panoplia del guerrero veloz)*	5.000
C92	Brazales recíprocos	2/día amenaza de crítico automática tras sufrir daño por golpe crítico o ataque furtivo	5.000
C87	Brazales de brazos fuertes	Blandes las armas como si fueras de una categoría de tamaño mayor a la normal	6.000
C88	Brazales de custodia frente a la muerte	Sacrificas espacios de conjuro para obtener RD (2 × nivel de los espacios de conjuro)/–	6.000
C135	Pulsera de curación maximizada	3/día el próximo conjuro de curación de 6.º nivel o inferior queda maximizado	7.200
C88	Brazales de custodia	+2 a la CA contra los ataques a distancia para los portadores de alineamiento bueno	8.000
G252	Brazales de armadura +3	Bonificador de mejora de +3 a la CA	9.000
C92	Brazales del viento	Los ataques a distancia contra ti sufren un -2 como si fueran disparados con viento fuerte, +1 a los ataques a distancia	10.000
C196	Brazales relampagueantes[CT]	Los ataques infligen +1d6 puntos de daño por electricidad, funciona en forma salvaje *(atavío del caminante de las tormentas)*	11.000
C93	Brazalete de varitas	Guarda y recupera hasta como máximo cuatro objetos de como máximo 3 lb. cada uno de ellos	12.000
C113	Foco de incarnum (brazales)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de los brazos	15.000
G252	Brazales de armadura +4	Bonificador de mejora de +4 a la CA	16.000
G252	Brazalete de la amistad	Puedes convocar a cuatro amigos, una vez a cada uno	19.000
G252	Brazales de armadura +5	Bonificador de mejora de +5 a la CA	25.000
G252	Brazales de arquería mayores	Puedes usar todos los arcos, +2 al ataque, +1 al daño usando arcos con los que seas competente	25.000
C92	Brazales del amanecer	Proyectas un rayo de luz normal; 4/día *luz abrasadora*	26.000
G252	Brazales de armadura +6	Bonificador de mejora de +6 a la CA	36.000
G252	Brazales de armadura +7	Bonificador de mejora de +7 a la CA	49.000
G252	Brazales de armadura +8	Bonificador de mejora de +8 a la CA	64.000

Cuerpo (excepto armadura)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G266	Túnica de huesos	Creas una serie de criaturas muertas vivientes	2.400
C137	Sudario de fantasma	+1 a la CA; todos tus ataques cuerpo a cuerpo afectan a las criaturas incorporales	5.000
C143	Túnica de represalia	3/día al sufrir daño, sacrifica un sortilegio o un espacio de conjuro arcanos para infligir daño	6.500
G266	Túnica de objetos útiles	Creas una serie de objetos mundanos	7.000
C142	Túnica de conjuración misteriosa	3/día sacrifica un espacio de conjuro para utilizar un sortilegio *convocar monstruo* del mismo nivel	10.000
C113	Foco de incarnum (túnica)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra del alma	15.000
C145	Velo de sombra	+1 a la CA; ocultación en zonas sombrías	16.000
C143	Túnica de poder arcano	Bonificador de armadura de +4 a la CA; +1 al NL para los conjuros de una escuela específica	21.000
C137	Sudario de escamas	RD 5/mágica, inmune a la presencia temible de los dragones	24.000
G266	Túnica de colores hipnóticos	Los colores atontan a las criaturas que te rodean, te ocultan, iluminan el área	27.000
G266	Túnica de camuflaje	+10 a Esconderse, *disfrazarse* a voluntad	30.000
C143	Túnica del infierno	Bonificador de armadura de +4 a la CA; creas orbes llameantes que puedes arrojar	37.000
C196	Túnica del trueno[CT]	Obtienes beneficios relacionados con el sonido, funciona en forma salvaje *(atavío del caminante de las tormentas)*	38.000
G266	Túnica de las estrellas	Viajas al plano Astral, +1 a los TS, puedes usar hasta seis *shuriken* +5	58.000
G267	Túnica del archimago	Varios bonificadores de resistencia, lanzamiento de conjuros y defensa	75.000
G266	Túnica de los ojos	Ves todo lo que se halla en un radio 120', varios efectos relacionados con la visión	120.000

Rostro

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C126	Lentes de visión brillante	3/día proyectas un cono de 15' de luz brillante desde los ojos	600
C134	Perla de habla	Hablas y entiendes un idioma concreto, 1/día *orden imperiosa*	600
C140	Tercer ojo improvisador	1/día +5 a una prueba en una habilidad no entrenada	1.000
G260	Gafas de visión minuciosa	Bonificador de +5 a Buscar objetos ocultos en un radio de 1'	1.250
C111	Diente de sangre de serpiente	+5 a los TS contra veneno ingerido; 3 cargas/día, varias protecciones contra veneno	1.350
C216	Lentes de revelación[CT]	Revela a un enemigo como muerto viviente o ajeno maligno *(vestiduras de la divinidad)*	1.400
C126	Mal de ojo del asolador	3/día +2d6 puntos de daño contra los elfos, las plantas y las criaturas vegetales durante 1 asalto	1.400
C132	Monóculo del artífice	Usas conocimiento de artífice o *detectar magia* para determinar las propiedades de objetos mágicos	1.500
C114	Gafas de vista vital	3/día sabes si las criaturas están vivas, muertas o ninguna de las dos cosas	2.000
C127	Máscara de aire puro	Puedes respirar aire impuro, +5 a los TS contra los ataques de hedor y los venenos inhalados	2.000
C141	Tercer ojo súbito	3 cargas/día, bonificadores a las pruebas basadas en la Fue y la Des, y al daño por arma	2.100

Rostro (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C80	Anteojos de visión arcana	+5 a Conoc. de conjuros para descifrar rollos de pergamino y Usar objeto mágico para utilizarlos	2.500
C114	Gafas hallaenemigos	Ignoras el bonificador a la CA por cobertura de los enemigos	2.500
C130	Máscara de cristal de idiomas	Hablas, lees y escribes cinco idiomas concretos	2.500
C131	Máscara de cristal del saber	+5 a las pruebas de un tipo específico de Saber	2.500
G263	Ojos de águila	+5 a Buscar	2.500
C140	Tercer ojo desalentador	1/día reduces al mínimo los efectos numéricos del próximo poder o conjuro que te afecta	2.500
C141	Tercer ojo revelador	+5 a Averiguar intenciones	2.500
C140	Tercer ojo liberador	1/día *libertad de movimiento* durante 1 asalto	2.600
C200	Máscara de la pantera[CT]	+5' a la velocidad, beneficios de la dote Correr con armadura ligera o sin llevar ninguna (*atuendo monástico de Gharyn*)	2.700
C133	Parche del corsario	3/día *ver lo invisible* durante 1 asalto u obtienes Lucha a ciegas durante 1 minuto	3.000
C139	Tercer ojo de lucidez	1/día niega los estados atontado, aturdido, *confuso* o fascinado	3.000
C133	Ojos de visión expandida	+1 a Avistar, los enemigos que te flanquean sólo reciben un +1, -2 a TS contra ataques de mirada	3.200
C131	Máscara de la sangre	La furia dura 1 asalto más; 2/día un ataque de toque a distancia inflige 4d6 de daño por ácido	3.300
G261	Lentes de detección	+5 a Buscar y a Supervivencia mientras rastreas	3.500
C193	Máscara de dominio[CT]	+5 a Intimidar, 1/día *orden imperiosa* (*armadura del maestro vigilante*)	3.500
C213	Máscara de la rapaz[CT]	+5 a Avistar, eres inmune a los efectos cegadores y deslumbrantes (*regalía del fénix*)	3.500
C194	Gafas del sol dorado[CT]	Eres inmune a los efectos cegadores y deslumbrantes; 3/día *bola de fuego* (*atavío de los cuatro*)	4.000
C129	Máscara de armadura mental	+3 a los TS contra los conjuros y aptitudes enajenadores	4.000
C131	Máscara de dragón	2/día *ver lo invisible* durante 5 minutos	4.000
C198	Máscara del tigre[CT]	Ganas lo beneficios de la dote Rastrear, visión en la penumbra (*atuendo del felino cazador*)	4.000
C114	Gafas del día	Puedes actuar sin penalizador en luz sobrenaturalmente brillante	4.500
C131	Máscara de las mentiras	+5 a Engañar, *alineamiento indetectable* continuo; 3/día *disfrazarse*	4.500
C131	Máscara de engaño silencioso	2/día omites el componente verbal del próximo conjuro de encantamiento o ilusión	5.000
C132	Ojos de la verdad	+5 a Avistar; 1/día *visión verdadera* durante 1 asalto	5.500
C132	Monóculo de examen detallado	+5 a Tasación, 3/día *identificar*	6.500
C207	Velo de susurros[CT]	Confundes a la criatura afectada por tu conjuro de encantamiento (*los siete velos*)	7.000
C145	Venda de soñar	1/día envías un *mensaje onírico* o *pesadilla* a una criatura que está durmiendo	7.500
C141	Tercer ojo penetrador	+2 a las pruebas de NL para superar la RC	8.000
C127	Máscara colmilluda	Puedes realizar ataques de mordisco; 3/día aturdes a una criatura a la que muerdes	8.300
C145	Venda de la oscuridad verdadera	Vista ciega hasta 30', inmune a los efectos basados en la vista	9.000
C126	Lentes de forma verdadera	+10 a Avistar para distinguir disfraces, 1/día obligas a una criatura a recuperar su verdadera forma	10.000
C129	Máscara de cristal de agudeza visual	Ignoras los efectos de ocultación de cualquier criatura que se halla a ≤30' durante 1 asalto	10.000
C129	Máscara de cristal de armadura mental	+4 a los TS de Voluntad	10.000
C129	Máscara de cristal de arte psiónico	+10 a Conocimiento de psiónica	10.000
C130	Máscara de cristal de detección	+10 a Buscar	10.000
C130	Máscara de cristal de pavor	+10 a Intimidar	10.000
C130	Máscara de cristal de perspicacia	+10 a Averiguar intenciones	10.000
C133	Ojos de sanguijuela energética	1/día absorbes 1d6 puntos de poder de un objetivo por asalto, 7 asaltos consecutivos/día	10.000
C134	Piedra del alma	Vincula crisoles del alma al chakra de la frente	10.000
C139	Tercer ojo averiguador	+10 a Reunir información	10.000
C139	Tercer ojo concentrador	+10 a Concentración	10.000
C141	Tercer ojo perceptor	+10 a Avistar	10.000
C141	Tercer ojo robapoderes	1/día puedes apropiarte de un poder de un adversario psiónico durante 70 minutos	10.000
G259	Gafas de noche	Visión en la oscuridad hasta 60'	12.000
C80	Anteojos de los Cannith	+5 a Avistar y a Buscar, los artificieros pueden potenciar las gafas con infusiones	13.000
C145	Velo encantador	+2 a la CD de los TS de conjuros de encantamiento y aptitudes sobrenaturales basadas en el Car	14.000
C113	Foco de incarnum (gafas)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de la frente	15.000
C127	Máscara de adularia	+5 a Escuchar y a Avistar, visión en la oscuridad hasta 30'	15.000
C141	Tercer ojo repudiador	1/día *disipar magia*	15.000
C113	Gafas de visión dracónica	Varios efectos de mejora de la visión; 1/día sentido ciego hasta 30' durante 1 minuto	16.000
C114	Gafas del cazador de ébano	Visión en la oscuridad hasta 30'; +1 a las tiradas de ataque y de daño con armas a distancia	18.000
C130	Máscara de cristal de intuición	+9 a Avistar y a Buscar	20.000
C133	Ojos de sanguijuela energética vampíricos	1/día absorbes 1d6 puntos de poder de un adversario por asalto, 13 asaltos consecutivo/día	20.000
G262	Máscara de la calavera	1/día la máscara vuela hasta como máximo 50', ataca a una criatura como *dedo de la muerte*	22.000
C208	Velo turquesa[CT]	Petrificas a una criatura afectada por tu conjuro de transmutación (*los siete velos*)	22.000
C141	Tercer ojo sensor	Ves y oyes en una localización lejana y conocida, a voluntad	24.000
G263	Ojos de la fatalidad	Puedes usar *fatalidad* (una lente), puedes utilizar *miedo* y *reloj de la muerte* (ambas lentes)	25.000
G263	Ojos hechizadores	*Hechizar persona* a voluntad	56.000
G263	Ojos petrificantes	Ataque de mirada petrificante 10 asaltos/día	98.000
C140	Tercer ojo dominador	1/día *dominar monstruo* en un radio de 60'	120.000
C140	Tercer ojo ocultador	Estás protegido contra objetos y efectos que detectan o afectan a emociones o pensamientos	120.000

Pies

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C82	Botas de aterrizaje	Siempre aterrizas de pie, 2 dados menos de lo normal al daño por caída	500
C84	Botas de pisada	3/día derribas a criaturas en un cono de 15'	600
C84	Botas de salto ágil	Sumas el modificador de Des a Saltar, te levantas del suelo con más facilidad	600
C86	Botas del acróbata	3 cargas, bonificadores a la velocidad terrestre; +2 a Piruetas	900
C87	Botas firmes	Bonificador de +4 para resistirte a que te muevan, preparado contra cargas constantemente	1.400
C200	Correas de la cobra[CT]	Después de un ataque de carga sin arma, puedes moverte 5' *(atuendo monástico de Gharyn)*	1.400
C141	Tobilleras de desplazamiento	2/día te teleportas hasta 10'	1.400
C85	Botas de zancada de dragón	+2 a Trepar y a Saltar; 1/día obtienes velocidad trepando igual a la terrestre durante 10 asaltos	1.500
C86	Botas del rey de la montaña	Ignoras algunos penalizadores y pruebas de habilidad basados en el movimiento	1.500
C82	Botas de carga de batalla	2/día puedes cargar como una acción estándar	2.000
C85	Botas de zancada dimensional	+2 a Saltar; 5 cargas/día, te teleportas hasta 60'	2.000
C87	Botas pétreas	+4 a las pruebas de Fue para evitar ser embestido o derribado; 5/día ignoras el terreno accidentado	2.000
C135	Sandalias del corredor	3/día bonificador de mejora de +30' a la velocidad terrestre hasta el inicio del próximo turno	2.300
G251	Botas de las tierras del invierno eterno	Puedes moverte por el hielo y la nieve a la velocidad normal, soportas el frío	2.500
C84	Botas de saltar	Salto a la carrera con más facilidad; 3 cargas/día, bonificador a Saltar	2.500
G252	Botas élficas	+5 a Moverse sigilosamente	2.500
C82	Botas de desesperación	3/día obtienes bonif. al movimiento y la esquiva cuando estás a la mitad de tus pg o menos	2.800
C137	Suelas de vanguardia	Varios efectos basados en la estabilidad y el movimiento	3.100
C83	Botas de hostigador	Realizas ataques de hostigar y en movimiento más efectivos	3.200
C82	Botas de azogue	2/día un movimiento adicional hasta el máximo de tu velocidad terrestre, incluso sobre líquidos	3.500
C86	Botas del viaje sin fin[R]	Fharlanghn: bonificador de mejora de +10' a la velocidad, más poderes de reliquia	4.000
G248	Babuchas de trepar cual arácnido	Puedes caminar por las paredes o los techos a una velocidad de 20'	4.800
C83	Botas de paso rápido	5/día te teleportas hasta 20'	5.000
C84	Botas de sentido de la vibración	3/día sentido de la vibración hasta 30' durante 5 asaltos	5.000
G252	Botas de zancadas y brincos	Bonificador de mejora de +10' a la velocidad, +5 a Saltar	5.500
C82	Botas de evitación	3/día das un paso de 5' gratuito	6.000
C83	Botas de Güeron	*Pasar sin dejar rastro* continuo, indetectable por el olor	6.000
C86	Botas del gran paso	+2 al NL con los conjuros de teleportación; 1/día te teleportas hasta 60'	6.000
C83	Botas de patinaje	Bonificador de mejora de +10' a la velocidad terrestre, bonificador de +20' en descensos	7.000
G251	Botas de levitación	*Levitar* a voluntad	7.500
C210	Sandalias del paso ligero[CT]	Varios efectos de movimiento gratuitos *(panoplia del guerrero veloz)*	9.000
C135	Sandalias de brincos	+10 a Saltar	10.000
C87	Botas sin rastro	No dejas rastros; 1/día te vuelves invisible como por *invisibilidad mayor* durante 7 asaltos	11.000
C83	Botas de monta	+5 a Montar durante el combate, otros bonificadores a combatir desde una montura	12.000
G252	Botas de velocidad	*Acelerar* a ti mismo un total de 10 asaltos al día	12.000
C113	Foco de incarnum (botas)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de los pies	15.000
G251	Botas aladas	3/día *volar* durante 5 minutos	16.000
C86	Botas del rey de la montaña mayores	Ignoras algunos penalizadores y pruebas de habilidad basados en el movimiento; 1/día *piel pétrea*	21.500
C85	Botas de superaceleración temporal	1/día entras en otra corriente temporal durante 2 asaltos	43.000
G252	Botas de teleportación	3/día *teleportar*	49.000
C196	Tobilleras del caminante de las nubes[CT]	*Caminar por el aire*, funcionan en forma salvaje *(atavío del caminante de las tormentas)*	50.000

Manos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C116	Guanteletes de alcance	3/día gastas 1 punto de poder para aumentar el alcance cuerpo a cuerpo en 5' hasta el final del turno	500
C121	Guanteletes del bruto	3 cargas/día, bonif. a pruebas de Fue y habilidad basadas en ella, y al daño cuerpo a cuerpo	500
C125	Guantes del arcanista	2/día +2 al NL del siguiente conjuro arcano de 1.er nivel que lances antes de finalizar el turno	500
C120	Guanteletes de transf. de energía	3/día, durante 1 asalto, cambias un tipo de energía producido por cualquier arma que esgrimes	1.000
C121	Guanteletes del pendenciero	3/día +2 a las pruebas de presa y al daño con impactos sin arma durante 1 asalto	1.000
C122	Guanteletes relampagueantes	3 cargas/día, infliges daño por electricidad a un oponente adyacente	1.000
C123	Guantes de disrupción de conjuros	Mejora la capacidad para interrumpir los conjuros de los oponentes	1.000
C195	Guantes de la noche estrellada[CT]	Emite *luz*, 3/día *proyectil mágico* (*atavío de los cuatro*)	1.100
C116	Guanteletes de alcance aumentado	Dobla el incremento de distancia de las armas arrojadizas y los objetos lanzados	2.000
C117	Guanteletes de arrojar	3/día otorgan las aptitudes arrojadiza y retornante a un arma cuerpo a cuerpo	2.000
C118	Guanteletes adamantinos de cuchilla mental	A la cuchilla mental se le otorgan poderes semejantes a adamantina	2.000
C118	Guanteletes de devastación	3 cargas/día, bonificador al daño por golpes críticos	2.000
C122	Guanteletes devuelveflechas	3/día redirige las armas a distancia hacia el atacante si tienes Desviar flechas	2.000
C122	Guanteletes talagigantes	3/día obtienes un bonif. a la próxima tirada de daño contra una criatura más grande que tú	2.000
C123	Guantes de impacto afortunado	1/día vuelve a tirar 1 tirada de ataque	2.000
C125	Guantes del relámpago	3/día ataque de toque a distancia que inflige 1d8+5 puntos de daño por electricidad	2.000
C123	Guantes de ataque ágil	2/día +1d6 al daño con armas a distancia y ligeras, +2d6 durante los ataques de hostigar	2.200
C122	Guanteletes repelentes	1/día repeles y detienes a un enemigo que entra a una casilla adyacente a la tuya	2.300
C124	Guantes de mezcla sobrenatural	3 cargas/día, daño adicional por energía con *explosiones sobrenatural*	2.500
C117	Guanteletes de castigar almas	Deshaces una inversión de esencia para conseguir bonif. al ataque cuando utilizas castigar oposición	3.000

Manos (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C124	Guantes de leer un objeto	Conoces detalles del anterior propietario de un objeto	3.000
C124	Guantes de maestría manual	3 cargas/día, bonificadores a algunas pruebas de habilidad basadas en la Des	3.000
C125	Guantes del erudito uldra	Creas un *rayo de escarcha* a voluntad; 3/día un arma cuerpo a cuerpo obtiene la aptitud congeladora durante 5 asaltos	3.100
C119	Guanteletes de felino del infierno	3/día el próximo conjuro inflige 1d6 de daño cortante por nivel del sortilegio	3.200
C116	Guanteletes de aletas	Velocidad natatoria de 30', siempre puedes elegir 10 en Nadar, puedes correr mientras nadas	3.500
C116	Guanteletes de impacto verdadero	1/día +20 al siguiente ataque realizado antes de finalizar el próximo turno	3.500
C121	Guanteletes desgarradores	Guanteletes armados de gran calidad, 3/día obtienes un efecto desgarrante	3.610
C201	Guanteletes de combate fantasmal[CT]	Ignoras de posibilidad de fallo, +1d6 al daño cuerpo a cuerpo contra las criaturas incorporales *(infortunio del incorpóreo)*	4.000
G260	Guanteletes de fuerza de ogro	Bonificador de mejora de +2 a la Fue	4.000
C119	Guanteletes de la garra[R]	Bahamut: ataques de garras naturales, más poderes de reliquia	4.000
G260	Guantes de atrapar flechas	2/día obtienes los beneficios de la dote Atrapar flechas	4.000
G260	Guantes de Destreza +2	Bonificador de mejora de +2 a la Des	4.000
C203	Púas de desquite[CT]	1/día obligas a un enemigo a volver a tirar un TS con un penaliz. *(instrumentos del don sangriento)*	4.500
C108	Correas *ki*	Bonificador de mejora de +2 a la CD de los ataques de Puñetazo aturdidor	5.000
C118	Guanteletes de energía sobrenatural	3/día imbuyes tus *explosiones sobrenaturales* de un tipo de energía concreto	5.000
C120	Guanteletes de lasitud	3/día ataque de toque cuerpo a cuerpo con efecto *ralentizador* con una duración de 5 asaltos	5.000
C121	Guanteletes del señor de la sangre[R]	Hextor: *guanteletes armados +1*, más poderes de reliquia	5.120
C198	Guantes de garra[CT]	*Puñales +1*, beneficios adicionales cuando cargas o usas Ataque elástico *(atuendo del felino cazador)*	5.604
C116	Guanteletes de armamento arcanos	Las armas superan la RD como si fueran de plata	6.000
C125	Guantes tóxicos	3/día imbuyes un arma cuerpo a cuerpo de veneno efectivo durante el próximo ataque	6.000
G260	Guantes de nadar y trepar	+5 a Nadar y a Trepar	6.250
C120	Guanteletes del arco llameante	3/día creas un estallido de llamas con forma de cono que inflige 4d4+4 puntos de daño por fuego	6.300
C116	Guantelete de hojas infinitas	Crea una daga mundana; 5 cargas/día, crea dagas mágicas	6.500
C192	Guanteletes de destrucción[CT]	+2 a la Fue, 3/día efectúa un ataque como si fuera adamantino *(armadura del maestro vigilante)*	6.610
C209	Guantes de jabalinas infinitas[CT]	Creas *jabalinas +1* temporales *(panoplia de la mantícora)*	7.000
C125	Guantes flamígeros	RE 5 (frío) y *soportar los elementos* contra frío; 5/día efectos flamígeros	7.000
C124	Guantes de las manos equilibradas	Luchas como si tuvieras Combate con dos armas, bonif. adicionales para los que tengan la dote	8.000
C124	Guantes de robo de incarnum	Robas 1 punto de esencia a un adversario con un ataque de toque cuerpo a cuerpo sin armas	8.000
C125	Guantes del hipnotizador	2/día afectas a un objetivo adicional con un conjuro de encantamiento de 3.er nivel o inferior	8.000
C116	Guantelete de Gruumsh	*Guantelete +1*, 3/día un ataque de toque cuerpo a cuerpo para cegar al oponente durante 1 hora	8.302
C118	Guanteletes de colmillo de dragón	Bonificador de mejora de +2 a la Fuerza, varios bonificadores y efectos basados en el ataque	8.610
G260	Guante almacenador	Almacenas un objeto, dejándolo en estasis	10.000
C115	Guantelete de cuchilla mental menor	La cuchilla mental se manifiesta con una aptitud de arma determinada con un +1 de precio	10.000
C120	Guanteletes de necrófago	1/asalto realizas un ataque de toque cuerpo a cuerpo con efecto de parálisis	10.000
C120	Guanteletes de la tormenta	*Guanteletes armados +1*, RE 5 (electricidad); 4 cargas/día, varios efectos basados en la electricidad	10.604
C117	Guanteletes de ascua mental	1/día creas un cono de la enfermedad ascua mental	11.000
G260	Guantelete oxidante	1/día afectas un objeto como por *contacto herrumbroso*, tú y tu equipo estáis protegidos contra la oxidación	11.500
C122	Guantes de agarre del titán	3/día +8 a las pruebas de presa durante 7 asaltos	14.000
C113	Foco de incarnum (guanteletes)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de las manos	15.000
G260	Guantes de Destreza +4	Bonificador de mejora de +4 a la Des	16.000
C115	Guante de lanzamiento de conjuros	Almacenas un objeto, dejándolo en estasis, puedes activarlo o consumirlo.	20.000
C115	Guantelete de cuchilla mental	La cuchilla mental se manifiesta con una aptitud de arma determinada con un +2 de precio	24.000
G260	Guantes de Destreza +6	Bonificador de mejora de +6 la Des	36.000
C115	Guantelete de cuchilla mental mayor	La cuchilla mental se manifiesta con una aptitud de arma determinada con un +3 de precio	42.000

Cabeza

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G268	Yelmo de teletransporte	3/día *teleportar*	73.500
C126	Lámpara del vigilante	Crea luz semejante a la de una antorcha a la altura del hombro	500
G259	Filacteria de fidelidad	Sabes si algo podría perjudicar tu alineamiento o posición con tu deidad	1.000
C206	Velo ardiente[CT]	1d6 puntos de daño por fuego a un adversario ya dañado por tu conjuro de fuego *(los siete velos)*	1.000
C147	Yelmo de oso	1/día sufres 1/2 de daño por un ataque furtivo o golpe crítico mientras estás sumido en furia	1.500
C111	Diadema del atasaberes	+4 a las pruebas del conocimiento de bardo, 3/día *leer magia*	1.600
G265	Sombrero de disfraz	*Disfrazarse* a voluntad	1.800
C111	Diadema de esfuerzo consciente	1/día realizas una prueba de Concentración en vez de un TS de Fortaleza obligatorio	2.000
C146	Yelmo de batalla	3/día +2 al siguiente intento de embestir, desarmar, arrollar, romper arma o derribar	2.000
C214	Yelmo de las tácticas[CT]	3/día +1 al aura menor, o los aliados infligen +2 al daño a los adversario flanqueados *(regalía del héroe)*	2.000
C111	Diadema de consuelo	3/día el próximo conjuro de curación también otorga un +5 a varios TS durante 1 minuto	3.000
C146	Yelmo de esencia	3 cargas/día, añade esencia temporalmente a receptáculos de esta	3.000
C110	Diadema de batidor	+2 a Avistar; 3 cargas/día, proporciona bonificadores basados en la visión	3.400
G256	Diadema del intelecto +2	Bonificador de mejora de +2 a la Int	4.000
C111	Diadema de oleada indómita	3/día cuando uses oleada indómita mientras manifiestes un poder, +1 al nivel de manifestador	4.200

Cabeza (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G254	Ceño de persuasión	+3 a las pruebas basadas en el Carisma	4.500
C148	Yelmo del penacho púrpura[R]	Heironeous: bonificador de mejora de +2 al Car, más poderes de reliquia	4.500
C111	Diadema de magos	+2 a Concentración; 3 cargas/día, recuperas espacios de conjuro después de lanzarlos	5.000
C147	Yelmo de miradas	3/día absorbe un ataque de mirada que requiera un TS	5.000
C147	Yelmo de platino[R]	Bahamut: inmunidad a la presencia temible de los dragones malignos, más poderes de reliquia	5.000
G268	Yelmo de comprensión idiomática y leer magia	Entiendes todos los idiomas y textos, +5 a Descifrar escritura para los mensajes incompletos	5.200
C147	Yelmo de héroes	1/día usa conceder acción de movimiento para otorgar ataques cuerpo a cuerpo a los aliados	5.600
C148	Yelmo de recuperación gloriosa	1/día te curas 4d8+7 puntos de daño	5.600
C101	Capucha del verdugo[R]	Erythnul: golpe de gracia como una acción estándar, más poderes de reliquia	6.000
G254	Ceño refulgente menor	1/día *luz abrasadora*	6.480
C216	Filacteria de virtud[CT]	Bonificador de +2 a algunos TS, 2/día *custodia contra la muerte* (*vestiduras de la divinidad*)	6.500
C193	Yelmo de vista hiriente[CT]	*Luz* a voluntad; 3/día cono de fuego cegador de 60' (*armadura del maestro vigilante*)	6.500
C148	Yelmo del fénix	Visión en la penumbra; 1/día cada uno: *caída de pluma*, *hablar con los animales*, *resistir energía* (aves)	6.500
C115	Gema del saber	+2 a todos los Saberes, sirve como un libro de conjuros con capacidad para 30 niveles de sortilegio	7.500
C94	Cámara mental	1/día eres inmune a los efectos enajenadores pero quedas atontado durante 1 asalto	8.000
C146	Yelmo astado	Obtienes un ataque de cornada secundario que inflige 1d8 de daño + 1/2 del bonif. de Fue	8.000
C213	Corona de llamas[CT]	+2 al Car, 1/día *escudo de fuego* durante 5 asaltos (*regalía del fénix*)	8.500
C209	Yelmo del cazador[CT]	+5 a Avistar, Disparo a larga distancia, 1/día bonif. a la visión durante 4 horas (*panoplia de la mantícora*)	9.000
C146	Yelmo de ángel	Emulas ciertos rasgos de los seres celestiales	10.000
C148	Yelmo infernal	Emulas ciertos rasgos de las criaturas extraplanarias malignas	10.000
G259	Filacteria de expulsión de muertos vivientes	Expulsas a los muertos vivientes como si tuvieras cuatro niveles más	11.000
C137	Sombrero de anonimato	+5 a Esconderse, estás bajo un efecto continuo de *indetectabilidad*	12.500
C111	Diadema de lanzamiento rápido	3 cargas/día, lanzas conjuros como acciones rápidas	15.000
C113	Foco de incarnum (ceño)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de la coronilla	15.000
C146	Yelmo ciego	Sentido ciego hasta 5', bonificador de +5 a los TS contra los ataques de mirada	15.000
G256	Diadema del intelecto +4	Bonificador de mejora de +4 a la Int	16.000
C108	Cristal de oleada	5 cargas/día, aumentas tu nivel para el próximo poder que manifiestas durante el asalto	18.000
C108	Corona de contemplador	Creas efectos de rayo como un contemplador	20.000
G254	Ceño refulgente mayor	1/día *luz abrasadora* maximizada	23.760
G268	Yelmo de acción subacuática	Ves bajo el agua a una distancia cinco veces mayor, respiras bajo el agua con una orden	24.000
G268	Yelmo de telepatía	*Detectar pensamientos* a voluntad, envías mensajes telepáticos, 1/día *sugestión*	27.000
G256	Diadema del intelecto +6	Bonificador de mejora de +6 a la Int	36.000
G268	Yelmo de fulgor	Creas varios efectos basados en la energía y la luz	125.000

Anillos

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C73	Anillo de bendición breve	1/día un ataque de arma o un impacto sin arma se considera mágico y de alineamiento bueno	1.000
C73	Anillo de comunicación	Puedes oír lo que dicen los portadores de los anillos sintonizados que se estén a ≤1 milla de ti	2.000
C73	Anillo de conjurar en silencio	1/día creas un efecto de *silencio* y, mientras estás en esa área, puedes lanzar conjuros en silencio	2.000
C73	Anillo de conjuros perforantes	3/día el próximo conjuro de toque cuerpo a cuerpo que tenga como objetivo a un enemigo flanqueado infligirá +2d6 al daño	2.000
C77	Anillo de los cuatro vientos	4/día +2 a la CA contra un solo ataque u obtienes *caída de pluma*	2.000
G232	Anillo de protección +1	Bonificador de desvío de +1 a la CA	2.000
C80	Anillo flotante	Flotas en cualquier líquido, asciendes a una velocidad de 30' si te encuentras bajo el agua	2.000
C79	Anillo del oculto en la oscuridad	Eres invisible a la visión en la oscuridad	2.000
G230	Anillo de caída de pluma	Desencadena un *caída de pluma* si caes desde más de 5'	2.200
C79	Anillo del bruto	2/día un estallido de fuerza realiza un ataque de embestida contra un oponente	2.300
G231	Anillo de escalada	+5 a Trepar	2.500
G232	Anillo de nadar	+5 a Nadar	2.500
G232	Anillo de salto	+5 a Saltar	2.500
G232	Anillo de sustento	Te alimenta, 2 horas de sueño te proporcionan los beneficios de 8 horas	2.500
C74	Anillo de curación mística	+1 al NL con conjuros de curación; 3 cargas/día, los sortilegios curativos son más potentes	3.500
C76	Anillo de forzar cerraduras	+5 a Abrir cerraduras, 1/día *apertura*	3.500
G231	Anillo de contraconjuros	Contrarresta un conjuro almacenado de 1.er a 6.º nivel	4.000
C196	Anillo del fuego tormentoso[CT]	5/día *fuego feérico* (inflige daño durante 5 asaltos), funciona en forma salvaje (*atavío del caminante de las tormentas*)	4.000
C79	Anillo de venganza	3/día cuando te asestan un golpe crítico, el atacante sufre 5d6 puntos de daño	4.500
C72	Anillo de armamento	Cambias la armadura y las armas que llevas por otras almacenadas dentro del anillo, a voluntad	5.000
C79	Anillo del artificio magistral menor	Ganas 1 infusión adicional de 1.er nivel y otra de 2.º al día	5.000
C80	Anillo de muro de fuerza	3 cargas/día, crea un *muro de fuerza* de 10' cuadrados	5.100
C75	Anillo de esencia	El anillo puede contener 1 punto de esencia	6.000
C78	Anillo de respiración acuática	Puedes respirar bajo el agua con total libertad	6.000
C79	Anillo de toque de adamantita	Los ataques cuerpo a cuerpo se consideran adamantinos para superar la RD	6.000

Anillos (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C78	Anillo de restallido del trueno	3/día 1d8+5 puntos de daño por electricidad con un ataque de toque cuerpo a cuerpo; 1/día *alarido*	6.000
C75	Anillo de desafío místico	3/día ignoras hasta como máximo 10 puntos de daño por un conjuro o aptitud sortílega	7.500
C76	Anillo de fuego místico	+1 al NL con conjuros de fuego; 3 cargas/día, este tipo de sortilegios infligen más daño	7.500
C78	Anillo de relámpago místico	+1 al NL con conjuros de electricidad; 3 cargas/día, este tipo de sortilegios infligen más daño	7.500
C74	Anillo de contraveneno	1/día *neutralizar veneno*, solo para ti	8.000
C75	Anillo de desvío entrópico	Creas un efecto de *escudo de entropía* durante 1 asalto después de moverte como mínimo 10'	8.000
G231	Anillo de escudo mental	Inmune a *detectar pensamientos*, *discernir mentiras* y detecciones mágicas del alineamiento	8.000
G232	Anillo de protección +2	Bonificador de desvío de +2 a la CA	8.000
G231	Anillo de escudo de fuerza	Generas un muro de fuerza semejante a un escudo con una orden	8.500
G230	Anillo ariete	Crea un efecto de fuerza que puede realizar ataques de embestida y abrir puertas pesadas	8.600
C73	Anillo de autosuficiencia	+10 a Autohipnosis	10.000
C75	Anillo de evitación	3/día +20 a la CA hasta el inicio del próximo turno	10.000
G231	Anillo de escalada mejorada	+10 a Trepar	10.000
G232	Anillo de nadar mejorado	+10 a Nadar	10.000
C77	Anillo de prot. contra vinculaánimas	+1 a la CA, almacena hasta como máximo 2 puntos de esencia para otorgar bonif. adicionales	10.000
G232	Anillo de salto mejorado	+10 a Saltar	10.000
G230	Anillo de amistad con los animales	*Hechizar animal* a voluntad	10.800
C75	Anillo de destellos relampagueantes	3/día 5d6 puntos de daño por electricidad a las criaturas en un radio de 5'	11.500
C73	Anillo de batalla sortílega	Eres consciente de todos los lanzamientos de conjuros dentro del área; 1/día *disipar magia* como contraconjuro	12.000
G232	Anillo de resistir energía menor	RE 10 contra un tipo de energía	12.000
G232	Anillo de poder camaleónico	+10 a Esconderse, *disfrazarse* a voluntad	12.700
G230	Anillo de caminar sobre las aguas	*Caminar sobre las aguas* continuo	15.000
C72	Anillo de amistad con dragones	Bonificadores a la comunicación y la diplomacia cuando trates con criaturas dracónicas	16.000
C74	Anillo de contraconjuro mayor	Contrarresta un conjuro almacenado de 1.er a 6.º nivel, 1/día puedes intentarlo con un sortilegio	16.000
G229	Anillo almacenaconjuros menor	Puedes lanzar hasta como máximo tres niveles de conjuros almacenados dentro del anillo	18.000
C75	Anillo de divergencia	RE 10 contra un tipo de energía específica, 1/día devuelves los conjuros de ese mismo tipo	18.000
G232	Anillo de protección +3	Bonificador de desvío de +3 a la CA	18.000
C79	Anillo del alma gélida	Obtienes RE 20 (frío) pero sufres vulnerabilidad al fuego	18.000
C76	Anillo de hueso	3 cargas/día, quedas protegido contra la consunción de energía y de característica	20.000
G231	Anillo de invisibilidad	*Invisibilidad* a voluntad	20.000
G231	Anillo de magia I	Doblas los conjuros de 1.er nivel diarios	20.000
C77	Anillo de poder arcano	+1 al NL arcano	20.000
G231	Anillo de evasión	Otorga el rasgo evasión	25.000
G232	Anillo de visión de rayos x	Ves dentro y a través de la material sólida	25.000
C79	Anillo del artificio magistral	Ganas 1 infusión adicional de 3.er nivel y otra de 4.º al día	25.000
C77	Anillo de protección contra vinculaánimas mayor	+1 a la CA, almacena hasta como máximo 4 puntos de esencia para conseguir bonif. adicionales	26.000
G231	Anillo de intermitencia	*Intermitencia* a voluntad	27.000
G232	Anillo de resistir energía mayor	RE 20 contra un tipo de energía	28.000
C75	Anillo de desvanecimiento	3/día te vuelves prácticamente indetectable durante 2 asaltos	30.000
C80	Anillos de armadura de fuerza (pareja)	Bonif. de armadura de +5 a la CA, los atacantes sufren daño, bonificadores contra los incorporales	30.000
G232	Anillo de protección +4	Bonificador de desvío de +4 a la CA	32.000
C77	Anillo de prot. contra energía negativa	Varias protecciones contra la energía negativa	36.000
C77	Anillo de prot. contra energía positiva	Varias protecciones contra la energía positiva	36.000
G231	Anillo de libertad de movimiento	*Libertad de movimiento* continua	40.000
G231	Anillo de magia II	Dobla los conjuros de 2.º nivel diarios	40.000
G232	Anillo de resistir energía mayor	RE 30 contra un tipo de energía	44.000
C77	Anillo de nueve vidas	9 cargas, te cura si estás a 0 pg o menos, o tienes éxito en un TS fallido al día	45.000
G229	Anillo almacenaconjuros	Lanzas hasta como máximo cinco niveles de conjuros almacenados en el anillo	50.000
G231	Anillo de escudar al amigo (pareja)	Puedes usar *escudar a otro* sobre el portador del anillo pareja, a voluntad	50.000
G231	Anillo de estrellas fugaces	Creas varios efectos relacionados con la luz y la iluminación	50.000
G232	Anillo de protección +5	Bonificador de desvío de +5 a la CA	50.000
C78	Anillo de resistir energía univ. menor	RE 10 contra todos los tipos de energía	60.000
C79	Anillo del artificio magistral mayor	Ganas 1 infusión adicional de 5.º nivel y otra de 6.º al día	61.000
G231	Anillo de magia III	Dobla los conjuros de 3.er nivel diarios	70.000
G232	Anillo de telecinesis	*Telecinesia* a voluntad	75.000
G232	Anillo de regeneración	Te curas del daño rápidamente con el tiempo, regeneras partes del cuerpo	90.000
G232	Anillo de tres deseos	Puedes usar *deseo* tres veces	97.950
G232	Anillo de retornar conjuros	3/día devuelves nueve niveles de conjuro como por *retorno de conjuros*	98.280
G231	Anillo de magia IV	Dobla los conjuros de 4.º nivel diarios	100.000
C78	Anillo de resistir energía univ. mayor	RE 20 contra todos los tipos de energía	120.000
G231	Anillo de llamar djinni	Un djinni te sirve durante un máximo de 1 hora/día	125.000
C78	Anillo resistir energía univ. superior	RE 30 contra todos los tipos de energía	180.000
G229	Anillo almacenaconjuros mayor	Lanzas hasta como máximo 10 niveles de conjuros almacenados en el anillo	200.000

Anillos (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G230	Anillo de comandar elementales (agua)	Crea varios efectos relacionados con el agua	200.000
G230	Anillo de comandar elementales (aire)	Crea varios efectos relacionados con el aire	200.000
G230	Anillo de comandar elementales (fuego)	Crea varios efectos relacionados con el fuego	200.000
G230	Anillo de comandar elementales (tierra)	Crea varios efectos relacionados con la tierra	200.000

Hombros

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C101	Capa perforadora	3/día los ataques realizados desde terreno más elevado infligen daño adicional	900
C99	Capa de protección elemental	1/día RE 10 contra un tipo de energía de tu elección durante 1 asalto	1.000
G253	Capa de resistencia +1	Bonificador de resistencia de +1 a todos los TS	1.000
C101	Capa de vigor depredador	2/día te curas de tanto daño como DG tienes mientras estás sumido en furia	1.400
C205	Estandarte de coraje[CT]	1/día otorgas a un aliado un TS adicional contra un efecto de miedo (*las cinco virtudes*)	1.400
C127	Manto de la retaguardia	1/día +2 a las auras menores y las mayores cuando te superen en número; solo para oficiales	2.000
C127	Manto de la víbora	3 cargas/día, te transformas en una víbora durante 7 asaltos	2.000
C98	Capa de armamento	Almacena un arma Mediana	2.300
C99	Capa de pinchos	5/día mientras haces un presa, infliges 1d6 puntos de daño al oponente	2.500
C101	Capa desaparecedora	3 cargas/día, tú y tus aliados os volvéis invisibles brevemente	2.500
G253	Capa élfica	+5 a Esconderse	2.500
G253	Capa de Carisma +2	Bonificador de mejora de +2 al Car	4.000
G253	Capa de resistencia +2	Bonificador de resistencia +2 a todos los TS	4.000
C137	Sudario contra escudriñamiento	+5 a TS contra adivinaciones; si detectas un sensor de *escudriñamiento*, te vuelves invisible 10 asaltos	4.000
C97	Capa blanca de la araña	+2 a los TS contra veneno; 1/día *inmovilizar persona*, *trepar cual arácnido*	4.200
C98	Capa de escamas de dragón[R]	Tiamat: RE 5 contra un tipo de energía a tu elección, más poder de reliquia	5.000
C100	Capa de resistencia a vinculaánimas	+1 a todos los TS, almacena como máximo 2 puntos de esencia para conseguir bonif. adicionales	5.000
C99	Capa de la salamandra	3/día inflige 1d6+7 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que te golpea cuerpo a cuerpo	6.000
C101	Capa de transposición	3/día intercambias tu posición con la de otra criatura que se encuentra a 30' o menos	6.000
C135	Piwafwi mayor	RE 5 (fuego); +5 a Esconderse	6.500
G253	Capa de la mantarraya	Te conviertes en una mantarraya, como por el conjuro *polimorfar*, al entrar en agua salada	7.200
C99	Capa de la piedra	+5 a Esconderse y a Moverse sigilosamente; 1/día *fundirse con la piedra*	8.000
C198	Manto del depredador[CT]	+5 a Esconderse y a Moverse sigilosamente, +1d6 si el adversario pierde su bonif. de Des a la CA (*atuendo del felino cazador*)	8.000
G253	Capa de resistencia +3	Bonificador de resistencia de +3 a todos los TS	9.000
G262	Manto del saltimbanqui	1/día *puerta dimensional*	10.080
C100	Capa de resistencia a la expulsión	Bonificador de +4 a la resistencia a la expulsión	11.000
C206	Velo de puertas[CT]	Exorcizas una criatura dañada por la que has convocado (*los siete velos*)	11.000
C97	Capa de agua	+5 a los TS de Reflejos contra los efectos de fuego, varias aptitudes que niegan el fuego	12.000
C127	Manto de segundas oportunidades	1/día vuelves a realizar una tirada cualquiera	12.000
C100	Capa de resist. a vinculaánimas mayor	+1 a todos los TS, almacena como máximo 4 puntos de esencia para conseguir bonif. adicionales	13.000
G253	Capa arácnida	Varios efectos basados en la telaraña y las arañas	14.000
C113	Foco de incarnum (capa)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de los hombros	15.000
G253	Capa de Carisma +4	Bonificador de mejora de +4 al Car	16.000
C99	Capa de mago de la guerra	*Caída de pluma* y *soportar los elementos* continuos; 1/día *armadura de mago*, *protección contra las flechas*, *puerta dimensional*, *recado*	16.000
G253	Capa de resistencia +4	Bonificador de resistencia de +4 a todos los TS	16.000
C98	Capa de batalla	Bonif. de armadura +4 a CA, se convierte en *bastón* +1/+1, 3/día puedes intentar un desarme	22.000
G253	Capa de desplazamiento menor	20% de posibilidad de fallo continuo	24.000
G253	Capa de resistencia +5	Bonificador de resistencia de +5 a todos los TS	25.000
C98	Capa de espinas	+2 a armadura natural, las criaturas que te golpean cuerpo a cuerpo sufren 1d4+3 de daño	26.000
G253	Capa del murciélago	+5 a Esconderse; puedes colgarte del techo, *volar*, te polimorfas en un murciélago a voluntad	26.000
G253	Capa de Carisma +6	Bonificador de mejora de +6 al Car	36.000
C99	Capa de la salamandra mayor	Inflige 1d6+7 puntos de daño por fuego a cualquier criatura que te golpea cuerpo a cuerpo	36.000
G253	Capa de desplazamiento mayor	Como el conjuro *desplazamiento* (50% de posibilidad de fallo), un total de 15 asaltos al día	50.000
C212	Capa del fénix[CT]	Vuelas a tu velocidad terrestre con maniobrabilidad perfecta (*regalía del fénix*)	50.000
G247	Alas de vuelo	Vuelas a 60' con maniobrabilidad buena, a voluntad	54.000
G253	Capa de etereidad	Como *excursión etérea* durante un total de 10 minutos al día	55.000
G265	Toga de la fe	RD 5/maligna	76.000
G265	Toga de resistencia a conjuros	RC 21	90.000

Garganta

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C112	Emblema del ala segura	*Caída de pluma* hasta como máximo 180', 1 vez	250
C68	Amuleto de contraoda	Usas contraoda para interrumpir un ataque sónico	400
C70	Amuleto de lentificar toxina	1/día *lentificar veneno* durante 2 asaltos	400
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (abeja gigante)	1/día convoca una abeja gigante para que te sirva durante 1 minuto	500
C72	Amuleto de salvación acuática	1/día respiras agua durante 5 asaltos	500

Garganta (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C109	Cronoamuleto del archimago indiferente	1/día lanzas un conjuro de 3.er nivel o inferior con un tiempo de lanzamiento de 1 asalto completo como una acción estándar	500
C109	Cronoamuleto del caminante de horizonte	1/día te mueves hasta como máximo la mitad de tu velocidad como una acción rápida	500
C109	Cronoamuleto del gran maestre	1/día bonificador de esquiva de +5 a la CA contra un ataque a distancia	500
C109	Cronoamuleto del pícaro risueño	1/día vuelve a tirar una prueba de Inutilizar mecanismo	500
C110	Cronoamuleto del tejedestinos	1/día vuelve a tirar una prueba de Equilibrio, Piruetas o Trepar	500
C110	Cronoamuleto del viajero celestial	1/día vuelve a tirar una prueba de Avistar o Escuchar	500
C136	Símbolo de transfiguración	3/día *purificar comida y bebida*, 1/día *alinear arma* (buena) durante 1 asalto	500
C107	Collar de escamas de dragón de cobre	RE 5 (ácido) durante 1 hora, 6 usos	570
C93	Broche de guiño	3/día +2 a una prueba de Diplomacia o Engañar	600
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (araña monstruosa Grande)	1/día convoca una araña monstruosa Grande para que te sirva durante 1 minuto	700
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (ciempiés monstruoso Enorme)	1/día convoca un ciempiés monstruoso Enorme para que te sirva durante 1 minuto	700
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (escorpión monstruoso Enorme)	1/día convoca un escorpión monstruoso Enorme para que te sirva durante 1 minuto	700
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (hormiga reina gigante)	1/día convoca una hormiga reina gigante para que te sirva durante 1 minuto	700
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (mantis religiosa gigante)	1/día convoca una mantis religiosa gigante para que te sirva durante 1 minuto	700
C81	Blasón de valor	3 cargas/día, te refuerzas a ti mismo y a tus aliados contra miedo si tienes aura de valor	750
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (avispa gigante)	1/día convoca una avispa gigante para que te sirva durante 1 minuto	800
G262	Mano del mago	*Mano del mago* a voluntad	900
C93	Broche de estabilidad	1/día quedas automáticamente estabilizado si estás a -1 pg o menos	1.000
C136	Símbolo sagrado relicario	Otorga usos adicionales de expulsar o reprender muertos vivientes	1.000
C139	Talismán de garra de águila	3/día +5 a las pruebas de Fue que realices para romper o reventar un objeto	1.000
C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (escarabajo astado gigante)	1/día convoca un escarabajo astado gigante para que te sirva durante 1 minuto	1.200
C68	Amuleto de colmillo de sierpe	Los ataques de impactos sin arma y de arma natural superan la RD como armas mágicas	1.350
C131	Medalla de gallardía	+2 a Diplomacia, -2 a Engañar; 3/día *santuario* (solo para ti)	1.350
C214	Insignia de valor[CT]	3/día los aliados obtienen un +2 contra hechizo/miedo o +1 a infundir valor (*regalía del héroe*)	1.400
C71	Amuleto de resistencia	Quedas protegido por un conjuro *soportar los elementos*; 3 cargas/día, resistencia al frío y el fuego	1.500
G253	Broche de escudo	Absorbe hasta como máximo 101 puntos de daño por *proyectil mágico*	1.500
C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio de 1.er nivel)	3/día potencias un conjuro concreto de 1.er nivel	1.500
C205	Medalla del honor resuelto[CT]	Te pones inmediatamente en pie si quedas tumbado (*las cinco virtudes*)	1.500
C139	Talismán del nacido gith	3/día varios bonificadores contra las aberraciones	1.800
G248	Amuleto de armadura natural +1	Bonificador de mejora de +1 a la armadura natural	2.000
C69	Amuleto de curación retributiva	3/día te curas de tanto daño como tú curas a otros	2.000
C72	Amuleto de trabajo en equipo	Tú y tus aliados obtenéis bonificadores; 1/día obtenéis un +5 a la CA durante 1 asalto	2.000
C70	Amuleto del espíritu dracónico	3/día aura dracónica efectiva hasta 60' durante 1 asalto	2.000
C112	Escarabeo frustraconjuros	3 cargas/día, reduce el daño por conjuros y poderes psiónicos	2.000
C142	Torque de desplazamiento	3 cargas/día, obtienes ocultación durante 1 asalto	2.000
C71	Amuleto de protección del incarnum	7 cargas, eres inmune a un efecto que consuma incarnum o deforme crisoles del alma	2.100
C81	Bolsa del espíritu enemigo	+1 a tiradas de ataque contra criaturas de un tipo concreto, bonif. adicionales para exploradores	2.100
C70	Amuleto de lágrimas	3 cargas/día, obtienes pg temporales durante 10 minutos	2.300
G257	Escarabeo azote de gólem	Detectas a los gólem que se hallan a 60' o menos, superas la RD de estas criaturas	2.500
C68	Amuleto buscacorazones	3/día considera el próximo ataque cuerpo a cuerpo como uno de toque cuerpo a cuerpo	3.000
C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio de 2.º nivel)	3/día potencias un conjuro concreto de 2.º nivel	3.000
C132	Medallón de contacto	3/día *vínculo telepático de Rary* con una criatura que se encuentre a ≤ 1 milla durante 1 minuto	3.000
C93	Broche de evitación	3/día bonificador de esquiva de +4 contra los ataques de oportunidad hasta el final del turno	3.100
C107	Collar de los titanes	3/día +5 a pruebas de Fue y habilidad basadas en esta, y a tiradas de daño cuerpo a cuerpo durante 1 asalto	3.300
C135	Riendas de ascensión	3 cargas/día, otorgan a la montura aptitudes de salto y vuelo	3.300
C216	Insignia de gloria[CT]	2/día +1 al daño cuerpo a cuerpo/2 niveles a las criaturas malignas (*vestiduras de la divinidad*)	3.400
G248	Amuleto de salud +2	Bonificador de mejora de +2 a la Con	4.000
C107	Collar de advertencia	+2 a la CA si estás desprevenido	4.000
C107	Collar de preservación de poderes	5/día gastas 1 punto de poder menos de lo normal cuando manifiestas un poder	4.000
C134	Pendiente del gozo	+2 a pruebas de Diplomacia contra criaturas que se hallen a ≤ 30' (es necesario 1 punto de poder)	4.000
G265	Presea de Sabiduría +2	Bonificador de mejora de +2 a la Sab	4.000
C114	Gema de la profundidad luminosa[R]	Garl del Oro luminoso: bonificador de mejora de +2 a la Sab, más poderes de reliquia	4.500
C70	Amuleto de la fortuna imperante	1/día vuelve a tirar un TS	5.000

Garganta (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C107	Collar de curación	Sabes el total de pg de un animal; 1/día le curas 50 puntos de daño	5.000
C127	Mano del padre roble	Varias aptitudes sortílegas de druida	5.000
C142	Torque vampírica	2/día te curas tanto daño como la mitad del cuerpo a cuerpo que infliges	5.000
C68	Amuleto de comunicación lejana	3/día puedes conversar con cuatro personajes conectados durante 10 minutos	6.000
C69	Amuleto de curación de emergencia	3/día curas 1d4+5 puntos de daño, incluso a criaturas por debajo de -9 pg	6.000
G248	Amuleto de puños poderosos +1	Bonificador de mejora de +1 a los ataques y al daño sin armas y con armas naturales	6.000
C72	Amuleto de tergiversación	+2 a Averiguar intenciones, Diplomacia, Engañar e Intimidar; los orcos obtienen un +4 y 1/día *don de lenguas*	6.000
C107	Colgante de unicornio	1/día *curar heridas moderadas* y *neutralizar veneno*; bonificadores adicionales para los paladines	6.000
C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio de 3.er nivel)	3/día potencias un conjuro concreto de 3.er nivel	6.000
C195	Presea del mar plomizo[CT]	Contienes la respiración durante 12 horas, 2/día *libertad de movimiento* (*atavío de los cuatro*)	6.000
C142	Torque de sacrificio heroico	1/día sufres el daño infligido a un aliado que se halla a 30' o menos	6.000
C135	Placa de calavera	Los muertos vivientes sufren un -2 a los ataques contra ti, 1/día *campanas fúnebres*, *detectar muertos vivientes*	6.200
G265	Presea de salud	Inmunidad a las enfermedades	7.400
G248	Amuleto de armadura natural +2	Bonificador de mejora de +2 a la armadura natural	8.000
C80	Aro corporal de desprecio	3/día confirmas automáticamente las amenazas de crítico, pero sufres daño	8.000
C112	Estola de poder cruento	+1d6 puntos de daño con *explosión sobrenatural* o conjuros caóticos que inflijan daño	8.000
C110	Cubreolores	Indetectable mediante la aptitud olfato	8.000
G261	Mano de la gloria	Espacio de anillo adicional, puedes usar *luz del día* y *ver lo invisible* 1/día cada uno	8.000
C209	Medallón de defensa aérea[CT]	RD 10/mágica contra los ataques a distancia si tú o tu enemigo estáis en el aire (*panoplia de la manticora*)	8.000
C135	Psicomatriz	+1 a la CD de la salvación de poderes de una disciplina psiónica específica	8.000
C71	Amuleto de retribución	3/día una criatura que te ataca sufre tanto como la mitad del daño que te infligió	9.000
C93	Broche ojo de gato	+1 a todos los TS, +4 a los TS contra las enfermedades	9.000
G254	Collar de adaptación	Inmune a los vapores y los gases dañinos, puedes respirar siempre	9.000
C110	Cruz ansada de la ascensión	3/día obtienes un bonificador de +4 al NL sacrificando conjuros o espacios de conjuro divinos	9.000
C69	Amuleto de forma inalterable	7 cargas, te protege contra ataques de cambio de forma o de composición	11.000
C203	Gargantilla de la garra sangrienta[CT]	+2 a Con, 2/día recuperas un espacio de conjuro de hechicero (*instrumentos del don sangriento*)	12.000
G263	Medallón de los pensamientos	*Detectar pensamientos* a voluntad	12.000
C106	Colgante de flor ardiente	RE 10 (fuego); 1/hora inmunidad al fuego hasta el inicio del próximo turno	13.000
C201	Gargantilla de protección vital[CT]	Protección contra 3 niveles negativos/día, +2 a la CA contra muertos vivientes (*infortunio del incorpóreo*)	14.000
C113	Foco de incarnum (amuleto)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de la garganta	15.000
C126	Insignia del svirfneblin	Visión en la oscuridad hasta 30', +5 a Esconderse; 1/día *contorno borroso* (solo para ti mismo)	15.000
G265	Presea cerradora de heridas	Estabiliza a los personajes moribundos de forma automática, aumenta la curación natural	15.000
C69	Amuleto de estática mental	1/día crea un radio de 30' de ruido telepático	16.000
G248	Amuleto de salud +4	Bonificador de mejora de +4 a la Con	16.000
G265	Presea de Sabiduría +4	Bonificador de mejora de +4 a la Sab	16.000
C207	Velo serpentino[CT]	Envenenas a un adversario ya afectado por tu conjuro arcano de toque cuerpo a cuerpo (*los siete velos*)	16.000
G248	Amuleto de armadura natural +3	Bonificador de mejora de +3 a la armadura natural	18.000
C112	Estola de poder cruento mayor	+2d6 puntos de daño con *explosión sobrenatural* o conjuros caóticos que inflijan daño	18.000
C112	Escarabeo de estabilización	Te estabiliza de forma automática; una vez, si quedas reducido a -10 pg o menos, te estabiliza a -1 pg	20.000
G248	Amuleto de puños poderosos +2	Bonif. de mejora de +2 a los ataques y el daño con ataques sin armas y de armas naturales	24.000
G265	Presea contra venenos	Inmunidad al veneno	27.000
G248	Amuleto de armadura natural +4	Bonificador de mejora de +4 a la armadura natural	32.000
G248	Amuleto contra detección y localización	Protección como el conjuro *indetectabilidad*	35.000
G248	Amuleto de salud +6	Bonificador de mejora de +6 a la Con	36.000
G265	Presea de Sabiduría +6	Bonificador de mejora de +6 a la Sab	36.000
G257	Escarabeo de protección	RC 20, niega varios tipos de ataques 12 veces	38.000
C72	Amuleto de segundas oportunidades	1/día deshace todos los acontecimientos del asalto actual y se empieza el turno de nuevo	40.000
C112	Escarabeo de Invulnerabilidad	1/día inmunidad a todo el daño durante 1 asalto	40.000
G248	Amuleto de armadura natural +5	Bonificador de mejora de +5 a la armadura natural	50.000
G248	Amuleto de puños poderosos +3	Bonificador de mejora de +3 a los ataques y el daño con ataques sin arma y armas naturales	54.000
C71	Amuleto de ojo del dragón	+10 a Avistar y Buscar, sentido ciego hasta 30'	55.000
G248	Amuleto de puños poderosos +4	Bonificador de mejora de +4 a los ataques y el daño con ataques sin arma y armas naturales	96.000
G248	Amuleto de los Planos	*Desplazamiento de plano* a voluntad, prueba de Inteligencia (CD 15) para especificar el lugar donde vas	120.000
G248	Amuleto de puños poderosos +5	Bonificador de mejora de +5 a los ataques y el daño con ataques sin arma y armas naturales	150.000

Torso

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C138	Tabardo de la gran cruzada[R]	San Cuthbert: +1 a todos los TS para ti y los aliados que se encuentren a ≤20', más poderes de reliquia	5.500
C125	Hilo cambiante	Imita cinco atuendos concretos	500
C216	Atavío de autoridad[CT]	Expulsas muertos vivientes como si fueras de 1 nivel superior *(vestiduras de la divinidad)*	800
C102	Chaleco de resistencia +1	+1 a los TS	1.000
C110	Cuerda disipadora	5/día +2 a las pruebas de disipación hasta el final del turno	1.000
C102	Chaleco de defensa	3/día +2 a la CA cuando luches a la defensiva, o uses defensa total o Pericia en combate	2.000
C104	Chaleco sepulcral	3/día +5 a los TS contra efectos generados por muertos vivientes	2.000
C142	Túnica de conjuración firme	+5 a Concentración	2.500
C67	Albornoz de las 1.001 espinas	Varios efectos relacionados con el desierto y las espinas	3.000
C103	Chaleco informe	1/día sufres la mitad del daño por un golpe crítico o un ataque furtivo	3.200
C125	Harapos de contención	Gastas un Puñetazo aturdidor o poder *ki* para curar tanto daño como nivel de monje o ninja tienes	3.200
C96	Camisote de pelo de sufrimiento	+1 a la armadura natural; 1/día *curar heridas graves* a otro	3.400
C102	Chaleco de resistencia +2	+2 a los TS	4.000
C136	Sobrevesta de valor	+1 a la CD de la salvación del desafío de caballero	4.000
C207	Velo de tormentas[CT]	Infliges 4d6 puntos de daño por electricidad a un oponente ya dañado por tu conjuro eléctrico *(los siete velos)*	4.000
C144	Túnica llameante	RE 5 (fuego); 1/día *escudo de fuego* y todas las armas son flamígeras	5.000
C96	Camisa de rayo	1/día te teleportas hasta 60'	5.000
C145	Vestiduras de seda de ébano[R]	Lolth: +2 a todos los TS, más poderes de reliquia	5.000
G248	Chaleco de fuga	+4 a Abrir cerraduras, +6 a Escapismo	5.200
C201	Camisa acechaincorpóreos[CT]	*Esconderse de los muertos vivientes (infortunio del incorpóreo)*	6.000
C138	Tabardo del incorpóreo[R]	Nerull: 1/día te vuelves etéreo durante 1 asalto, más poderes de reliquia	6.000
C144	Túnica relampagueante	3 cargas/día, infliges daño por electricidad a los atacantes durante 3 asaltos	8.000
C95	Camisa de la sanguijuela	Reconoces automáticamente los conjuros de curación, 3/día desvías uno de estos sortilegios hacia ti	8.000
C102	Chaleco de resistencia +3	+3 a los TS	9.000
C94	Camisa de cadenas	RD 3/perforante	9.000
C95	Camisa de hueso	RD 3/contundente	9.000
C96	Camisa del ent	RD 3/cortante	9.000
C102	Chaleco del maestro evocador	Varios efectos de mejora de evocación y metamágicos	10.000
G267	Vestidura de los druidas	Otorga un uso adicional forma salvaje al día	10.000
C209	Chaleco alado[CT]	5/día vuelas a velocidad de 60' durante 5 asaltos *(panoplia de la mantícora)*	12.000
C210	Chaleco de libre movimiento[CT]	3/día efecto de *libertad de movimiento* durante 3 asaltos *(panoplia del guerrero veloz)*	12.000
C96	Camisa de resistencia	RD 3/mágica	12.000
C95	Camisa de la luna	RD 3/plateada	15.000
C95	Camisa de las fatas	RD 3/hierro frío	15.000
C95	Camisa de lo inevitable	RD 3/caótica	15.000
C95	Camisa de los ángeles	RD 3/maligna	15.000
C96	Camisa de piel de slaad	RD 3/legal	15.000
C96	Camisa de piel demoníaca	RD 3/buena	15.000
C96	Camisa de piel férrea	RD 3/adamantina	15.000
C113	Foco de incarnum (chaleco)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra del corazón	15.000
C102	Chaleco de resistencia +4	+4 a todos los TS	16.000
C103	Chaleco del pícaro	Varios bonificadores y efectos relacionados con los pícaros	18.000
C102	Chaleco de resistencia +5	+5 a todos los TS	25.000
C103	Chaleco impenetrable	Bonif. de armadura +5 a la CA; 1/día *barrera de cuchillas* con una duración máxima de 18 minutos	34.000
C102	Chaleco de los archimagos	Varios poderosos efectos defensivos, de curación y de lanzamiento de conjuros	200.000

Cintura

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C104	Cinturón curativo	+2 a Sanar; 3 cargas, curas daño mediante contacto	750
C106	Cinturón de un golpe poderoso	1/día daño adicional al próximo ataque cuerpo a cuerpo antes de finalizar el turno	1.500
C104	Cinto de espíritu dracónico	El daño del arma de aliento aumenta en 1 dado, puedes incrementar la CD de la salvación de esta	2.000
C106	Cinturón de seda resbaladiza	Varios bonificadores a las pruebas de Escapismo	2.000
C106	Cinturón robacuraciones	3/día te curas de tanto daño como nivel tiene un conjuro que robas	2.000
C206	Velo cáustico[CT]	Infliges 2d6 de daño por ácido a un adversario ya dañado por tu conjuro de ácido *(los siete velos)*	2.000
C105	Cinturón de crecimiento	1/día quedas afectado como por *agrandar persona* durante un máximo de 10 minutos	3.000
C216	Cordón del favor[CT]	+5 a Averiguar intenciones, 3/día *favor divino (vestiduras de la divinidad)*	3.000
C105	Cinturón de la forma física definitiva	Eliges 10 en varias pruebas de habilidad, 1/día eliges 20 en una de esas	3.600
C106	Cinturón del campeón[R]	Kord: funciona como un *cinturón de fuerza de gigante +2*, más poderes de reliquia	4.500
C104	Cinturón de bolsillos ocultos	Guarda objetos en 30 bolsillos, que funcionan como pequeñas *bolsas de contención*	5.000
C106	Cinturón de poder divino	Bonificador de mejora de +1 a la armadura natural y de +2 a la Fuerza	6.000
C194	Cinturón de la extensa tierra[CT]	La carga transportable se dobla, 2/día *teleportar (atavío de los cuatro)*	8.000
C104	Cinto de rubí de la inmutabilidad	1/día contrarrestas efectos de cambio de forma y que alteran el cuerpo	12.000
C104	Cinturón de batalla	+2 a la iniciativa; 3 cargas/día, llevas a cabo acciones adicionales	12.000

Cintura (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C126	Mano adicional	Sujeta objetos, se anima más cuando se potencia con infusiones	12.000
G254	Cinturón de monje	CA y daño sin armas como un monje de cinco niveles superior, usos adicionales de ataque aturdidor	13.000
G254	Cinturón de los enanos	Bonif. y penaliz. a algunas pruebas de Car, obtienes algunos bonificadores raciales de enano	14.900
C94	Cadena de desesperación	1/día lanzas un conjuro arcano de 3.er nivel o inferior cuando estás indefenso	15.000
C113	Foco de incarnum (cinturón)	+1 a la capacidad de esencia de los crisoles del alma que ocupan el chakra de la cintura	15.000
G254	Cinturón de fuerza de gigante +4	Bonificador de mejora de +4 a la Fue	16.000
C105	Cinturón de Güeron	1/día un arma es flamígera durante 12 asaltos, 1/día *caminar con el viento*	21.000
G254	Cinturón de fuerza de gigante +6	Bonificador de mejora de +6 a la Fue	36.000

Herramientas

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C190	Vendaje sagrado	Estabilizas inmediatamente al objetivo	10
G239	Rollo de pergamino de conjuro (0)	Puedes usar un conjuro concreto de nivel 0, funciona una sola vez	12,5
G239	Rollo de pergamino de conjuro (1.er)	Puedes usar un conjuro concreto de 1.er nivel, funciona una sola vez	25
M202	Aceite de arma mágica	El arma obtiene un bonificador de mejora de +1	50
G256	Disolvente universal	Disuelve el *pegamento soberano*, las bolsa de maraña y el adhesivo kuo-toa	50
G257	Fetiche de plumas de Quaal (ancla)	Mantiene inmóvil una nave durante un máximo de 1 día	50
C173	Fragmento de habilidad	+2 a la próxima prueba de una habilidad específica	50
M197	Poción de agrandar persona	Doblas tu tamaño	50
M202	Poción de armadura de mago	Bonificador de armadura de +4 a la CA	50
M213	Poción de colmillo mágico	Un arma natural obtiene un bonificador de mejora de +1	50
M225	Poción de curar heridas leves	Te curas 1d8+1 puntos de daño	50
M238	Poción de escudo de la fe +2	Bonificador de +2 a la CA	50
M276	Poción de protección contra el bien/caos/ley/mal	+2 a los TS y a la CA, contrarresta el control mental, no deja acercarse a los elementales/ajenos	50
M278	Poción de quitar el miedo	Sofoca el miedo o proporciona un +4 a los TS contra miedo	50
M292	Poción de soportar los elementos	Puedes subsistir cómodamente en entornos extremos	50
M205	Aceite de bendecir arma	El arma confirma los críticos contra adversarios malignos de forma automática, alineamiento bueno	100
G239	Rollo de pergamino de conjuro (2.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 2.º nivel, funciona una sola vez	150
C158	Bola de luz del día	Arrójala para crear una iluminación equivalente a la de un conjuro luz del día durante 10 asaltos	150
G256	Elixir de amor	El que lo toma queda hechizado con la primera persona que ve	150
G267	Ungüento de eternidad	El material anteriormente vivo resiste el paso del tiempo	150
G257	Fetiche de plumas de Quaal (abanico)	Proporciona viento suficiente para dar impulso a un barco durante un máximo de 8 horas	200
C173	Fragmento de habilidad mayor	+5 a la próxima prueba de una habilidad específica	200
C176	Jarra siemprellena	3/día se llena de 12 oz. de agua, cerveza o vino	200
C189	Trozo de maraña	Arrójala para crear un efecto enmarañante durante 5 asaltos, funciona una sola vez	200
C149	Abrojos saltarines	Los abrojos se mueven 5'/asalto hacia el enemigo más cercano, 5 asaltos consecutivos al día	250
G256	Elixir de furtividad	+10 a Moverse sigilosamente	250
G256	Elixir de nadar	+10 a Nadar	250
G256	Elixir de ocultación	+10 a Esconderse	250
G257	Elixir de visión	+10 a Buscar	250
C176	Incienso de concentración	Preparas un conjuro adicional de 1.er nivel para el día, funciona una sola vez	250
G261	Lustre de plata	Le otorga al arma las propiedades de la plata alquímica durante 1 hora	250
G265	Polvo de irrastreabilidad	Escondes todo rastro de tu paso	250
C169	Elixir de puños flamígeros	+1d6 puntos de daño por fuego con ataques sin arma durante 3 minutos	300
G257	Fetiche de plumas de Quaal (ave)	Entrega un pequeño mensaje escrito, como una paloma mensajera	300
C181	Piedra arrasadora	5d6 de daño a todas las plantas y criaturas vegetales en un radio de 10'	300
C181	Piedra hedionda	El objetivo queda mareado y las criaturas en un radio de 10', indispuestas, funciona una sola vez	300
M202	Poción de astucia de zorro	Bonificador de mejora de +4 a la Int	300
M217	Poción de contorno borroso	Obtienes ocultación	300
M225	Poción de curar heridas moderadas	Te curas 2d8+3 puntos de daño	300
M238	Poción de escudo de la fe +3	Bonificador de +3 a la CA	300
M241	Poción de esplendor de águila	Bonificador de mejora de +4 al Car	300
M245	Poción de fuerza de toro	Bonificador de mejora de +4 a la Fue	300
M246	Poción de gracia felina	Bonificador de mejora de +4 a la Des	300
M255	Poción de lentificar veneno	Impide que el veneno te inflija daño de forma temporal	300
M273	Poción de piel robliza +2	Bonificador de mejora de +2 a la armadura natural	300
M278	Poción de quitar parálisis	Libera a quien la consume de los efectos de parálisis o *ralentizar*	300
M284	Poción de resistencia de oso	Bonificador de mejora de +4 a la Con	300
M284	Poción de resistir energía 10	Ignoras 10 puntos de daño por un ataque de un tipo concreto de energía	300
M285	Poción de restablecimiento menor	Los penalizadores mágicos a las características quedan disipados o se curan 1d4 puntos de daño de característica	300
M287	Poción de sabiduría de búho	Bonificador de mejora de +4 a la Sab	300
M299	Poción de trepar cual arácnido	Puedes caminar por las paredes o los techos	300
M302	Poción de visión en la oscuridad	Obtienes visión en la oscuridad hasta 60'	300

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
M253	Poción o aceite de invisibilidad	Te vuelves invisible	300
M255	Poción o aceite de levitar	Te mueves hacia arriba o hacia abajo a voluntad	300
C186	Raciones perpetuas	1/día crea raciones de viaje para una criatura Mediana	350
G245	Varita (conjuro de nivel 0)	Puedes usar un conjuro concreto de nivel 0 50 veces	375
G239	Rollo de pergamino de conjuro (3.er)	Puedes usar un conjuro concreto de 3.er nivel, funciona una sola vez	375[1]
C150	Anillo de vida	*Caída de pluma* para un máximo de cuatro criaturas, funciona una sola vez	400
C168	Elixir de anguila eléctrica	+1 a la armadura natural durante 12 horas; ataque de toque cuerpo a cuerpo con daño por electricidad, funciona una sola vez	400
G257	Fetiche de plumas de Quaal (árbol)	Produce un gran roble	400
C173	Gema de esencia	+1 punto de esencia a tu reserva durante 1 asalto, funciona una sola vez	400
G257	Fetiche de plumas de Quaal (barca de cisne)	Produce una barca de cisne con velocidad 60' en el agua durante un máximo de 1 día	450
C181	Piedra rutilante	Hace que las criaturas ocultas se vuelvan visibles en un radio de 10', funciona una sola vez	450
C190	Varita eterna (conjuro de nivel 0)	2/día puedes usar un conjuro concreto de nivel 0	460
C167	Cuerda de tripas de troll	Se alarga hasta 350', hasta como máximo 12 horas consecutivas	500
G256	Elixir de la verdad	Quien la consume puede decir únicamente la verdad durante 10 minutos	500
C169	Elixir de sangre adamantina	+10 pg temporales, +20 pg si llevas armadura adamantina	500
G257	Fetiche de plumas de Quaal (látigo)	Produce un *látigo +7 danzante* durante un máximo de 1 hora	500
C185	Polvo de dispersión	Creas una nube que proporciona un 50% de fallo en los ataques a distancia que la atraviesan	500
C187	Saco de dormir mágico	Recuperas 1 pg adicional por nivel de personaje, obtienes *soportar los elementos* cuando duermes	500
C188	Talismán del disco	3 horas/día creas un *disco flotante de Tenser*	500
M238	Poción de escudo de la fe +4	Bonificador de +4 a la CA	600
M273	Poción de piel robliza +3	Bonificador de mejora de +3 a la armadura natural	600
G239	Rollo de pergamino de conjuro (4.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 4.º nivel, funciona una sola vez	700[1]
C180	Orbe de vacío del alma	Arrójala para afectar a criaturas como por *despojar de esencia*, funciona una sola vez	700
M284	Poción de resistir energía 20	Ignoras 20 puntos de daño por un ataque de un tipo concreto de energía	700
M197	Aceite de afiladura	El rango de amenaza de un arma normal se dobla	750
M202	Aceite de arma mágica mayor +1	Bonificador de mejora de +1 a un arma o un máximo de 50 proyectiles	750
M301	Aceite de vestidura mágica +1	Bonificador de mejora de +1 a la armadura o el escudo	750
C171	Faro escudriñador	Puedes optar por centrar el próximo conjuro *clariaudiencia/clarividencia* en el faro	750
M196	Poción de acelerar	Te mueves más rápido, +1 a las tiradas de ataque, la CA y los TS de Reflejos	750
M212	Poción de círculo mágico contra el bien/caos/ley/mal	+2 a los TS y a la CA, contrarresta el control mental, no deja acercarse a los elementales/ajenos	750
M213	Poción de colmillo mágico mayor +1	Bonificador de mejora de +1 a una o todas las armas naturales	750
M225	Poción de curar heridas graves	Te curas 3d8+5 puntos de daño	750
M229	Poción de desplazamiento	Obtienes ocultación total	750
M244	Poción de forma gaseosa	Te vuelves insustancial y vuelas lentamente	750
M249	Poción de heroísmo	+2 a las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad	750
M266	Poción de neutralizar veneno	Inmunidad al veneno, los venenos sobre ti o en tu interior quedan neutralizados	750
M276	Poción de protección contra la energía	Absorbe 36 puntos de daño por un tipo de energía	750
M278	Poción de quitar ceguera/sordera	Cura ceguera o sordera normales o mágicas	750
M278	Poción de quitar enfermedad	Te cura de todas las enfermedades	750
M278	Poción de quitar maldición	Te libera de una maldición	750
M284	Poción de respiración acuática	Respiras bajo el agua	750
M303	Poción de volar	Vuelas a una velocidad de 60'	750
C185	Polvo del velo negro	Crea una nube con efecto cegador, funciona una sola vez	750
G245	Varita (sortilegio de 1.er nivel)	Puedes usar un conjuro concreto de 1.er nivel 50 veces	750
C158	Bolsa de abrojos infinitos	5/día creas abrojos que cubren una casilla de 5'	800
C167	Cuerda de piedra	La cuerda se vuelve tan dura como la piedra con una orden	800
C168	Elixir de puercoespín	+1 a la armadura natural, infliges 1d6 de daño perforante con los ataques de presa, 12 horas	800
C178	Morral inagotable	1/día crea forraje para un caballo	800
C190	Varita eterna (sortilegio de 1.er nivel)	2/día puedes usar un conjuro concreto de 1.er nivel	820
G265	Polvo de sequedad	Destruye 100 gal. de agua y a los elementales de agua	850
G250	Bolsa de trucos (gris)	10/semana crea un animal al azar que te sirve durante 10 minutos	900
C168	Disco explosivo	Efectivo como mina de proximidad o de tiempo que inflige daño por fuego	900
C180	Perla de cerradura cerebral	Arrójala parar atontar a una criatura durante 3 asaltos, funciona una sola vez	900
M273	Poción de piel robliza +4	Bonificador de mejora de +4 a la armadura natural	900
C167	Cristal cognoscitivo (1 punto)	Almacena 1 punto de poder	1.000
C178	Odre reabastecedor	Vuelve a llenarse lentamente de agua cuando se queda vacío	1.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 1.er nivel)	1/día recuperas un conjuro de 1.er nivel previamente lanzado	1.000
C187	Sello glifo	Convierte un conjuro de como máximo 2.º nivel en un efecto de *glifo custodio*, funciona una sola vez	1.000
G267	Ungüento de resbalamiento	+20 a Escapismo durante 8 horas	1.000
M241	Poción de esperanza alentadora	+2 a las tiradas de ataque y de daño, los TS y las pruebas	1.050
G256	Elixir de aliento de fuego	Obtienes la capacidad de lanzar un aliento de fuego tres veces	1.100
M284	Poción de resistir energía 30	Ignoras 30 puntos de daño por un ataque de un tipo concreto de energía	1.100

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C188	Tambores de marcha	Tú y tus aliados obtenéis un +4 a las pruebas de Con para evitar sufrir daño no letal por marcha forzada	1.100
G239	Rollo de pergamino de conjuro (5.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 5.º nivel, funciona una sola vez	1.125
G259	Flauta de las alcantarillas	Atraes 1d3 plagas de ratas	1.150
M202	Aceite de arma mágica mayor +2	Bonificador de mejora de +2 a un arma o hasta como máximo 50 proyectiles	1.200
M301	Aceite de vestidura mágica +2	Bonificador de mejora de +2 a una armadura o escudo	1.200
C178	Néctar del dragón blanco	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: cono de 30', 6d6 de daño por frío	1.200
C178	Néctar del dragón de oropel	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: línea de 60', 6d6 pd por fuego	1.200
M213	Poción de colmillo mágico mayor +2	Bonificador de mejora de +2 a una o todas las armas naturales	1.200
M273	Poción de piel robliza +5	Bonificador de mejora de +5 a la armadura natural	1.200
G264	Polvo de ilusión	Afecta a una criatura como *disfrazarse* durante 2 horas	1.200
C151	Bandurria Fochlucan	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 2 rangos en esa habilidad	1.350
C167	Cristal de escudriñamiento	Puede usarse como foco para *escudriñamiento*	1.350
C168	Elixir de escarabajo	Visión en la oscuridad hasta 60' y +2 a la armadura natural, 12 horas	1.350
C190	Ungüento de resist. a conjuros menor	RC 17 durante 5 minutos	1.350
C159	Bolsa de peñascos	3 cargas/día, crea piedras arrojadizas que infligen daño contundente	1.400
C159	Bolsa de semillas de Ehlonna®	Ehlonna: produce tres *buenas bayas* al día, más poderes de reliquia	1.400
C160	Carrete de cuerda interminable	Crea hasta como máximo 500' de cuerda de seda	1.400
C161	Cetro de deslizamiento	3/día empujas o tiras de una criatura objetivo hasta 5'	1.400
C161	Cetro de escarcha	3/día crea una línea de 30' de frío para producir una serie de efectos	1.400
C175	Herramientas de ladrón arcanas	Sacrificas un conjuro arcano para conseguir un +5 a la próxima prueba de Abrir cerraduras o Inutilizar mecanismo	1.400
C181	Piedras de recado (pareja)	1/día envías un mensaje como por *recado* al portador de la otra piedra	1.400
C170	Esfera del martillo	1/día conjuras un martillo espiritual gigante que inflige 3d6 puntos de daño	1.500
C172	Fragancia de dormir	Hace que las criaturas cercanas queden dormidas	1.500
C177	Memento mágico (sortilegio de 1.er nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 1.er nivel previamente utilizado	1.500
C185	Pintura de camuflaje	5 dosis, +5 a Esconderse cuando te quedas quieto durante 2 horas	1.500
C185	Púa explosiva	Mina efectiva que inflige daño por fuego, es invisible 1 asalto después de colocarla	1.500
C188	Tomo de recuerdos mundanos	3/día +5 a una sola prueba de Saber	1.500
C169	Elixir de rinoceronte	+3 a la armadura natural y +1 a las tiradas de daño cuerpo a cuerpo, 12 horas	1.600
G239	Rollo de pergamino de conjuro (6.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 6.º nivel, funciona una sola vez	1.650
G254	Collar de bolas de fuego (tipo I)	Lanzas hasta como máximo tres *bolas de fuego* de diversas potencias	1.650
M202	Aceite de arma mágica mayor +3	Bonificador de mejora de +3 a un arma o hasta como máximo 50 proyectiles	1.800
M301	Aceite de vestidura mágica +3	Bonificador de mejora de +3 a una armadura o escudo	1.800
G253	Carcaj de Ehlonna	Almacena hasta como máximo 84 objetos de diversos tamaños	1.800
C169	Esfera del despertar	1/día los aliados que se hallan a 60' o menos se despiertan, son inmunes a los efectos del cansancio	1.800
G259	Flauta del son	*Sonido fantasma* a voluntad	1.800
M213	Poción de colmillo mágico mayor +3	Bonificador de mejora de +3 a una o todas las armas naturales	1.800
G264	Polvo de aparición	Revela los objetos tal y como son, niega la invisibilidad	1.800
C150	Arena cortante	Crea el equivalente al conjuro *piedras puntiagudas*, funciona una sola vez	2.000
C160	Caja de raciones de campaña	1/día produce alimento para todo un día para un máximo de 15 humanos o cinco caballos	2.000
C162	Cetro de globos viscosos	3/día cinco globos con un efecto de bolsa de maraña	2.000
C162	Cetro de heridas graves	5/día 1d8+5 de daño a todas las criatura heridas adyacentes	2.000
G255	Cuerno de niebla	Creas una casilla de 10' de bruma similar a *niebla de obscurecimiento*	2.000
G263	Morral práctico de Heward	Contiene hasta como máximo 120 lb., pero pesa solamente 5 lb.; se puede acceder a todos los objetos guardados con facilidad	2.000
C179	Orbe de adaptación ambiental	Subsistes cómodamente en condiciones entre -50 y 140 °F [-10 y 60 °C] durante 7 días consecutivos	2.000
C180	Perla de crisis respiratoria	Durante 5 asaltos, el objetivo debe usar una acción estándar para no asfixiarse, funciona una sola vez	2.000
C165	Cítara Mac-Fuirmidh	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 4 rangos en esa habilidad	2.100
G260	Gema de elemental	Convocas un elemental Grande como por *convocar aliado natural*	2.250
C190	Ungüento curativo	Cura varias cantidades de daño, 10 dosis	2.250
M277	Varita de proyectil mágico	Puedes usar *proyectil mágico* (NL 3.º) 50 veces	2.250
G239	Rollo de pergamino de conjuro (7.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 7.º nivel, funciona una sola vez	2.275
C164	Cetro de torpeza	2/día una criatura que se encuentra a 30' o menos deja caer todos los objetos que sostiene	2.300
M202	Aceite de arma mágica mayor +4	Bonificador de mejora de +4 a un arma o hasta como máximo 50 proyectiles	2.400
M301	Aceite de vestidura mágica +4	Bonificador de mejora de +4 a una armadura o escudo	2.400
C178	Néctar del dragón de cobre	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: línea de 80', 12d4 de daño por ácido	2.400
C178	Néctar del dragón negro	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: línea de 80', 12d4 de daño por ácido	2.400
G263	Pegamento soberano	Une dos sustancias cualesquiera de forma permanente	2.400
M213	Poción de colmillo mágico mayor +4	Bonificador de mejora de +4 a una o todas las armas naturales	2.400
C150	Ancla cristalina de alerta	El área queda iluminada, +5 a Avistar y a Escuchar para ti y los aliados que se hallen a 30' o menos	2.500
G250	Bolsa de contención (tipo I)	Contiene hasta como máximo 250 lb. o 30' cúbicos, pero pesa solo 15 lb.	2.500
C165	Cordón helado del norte	Lanzas un máximo de seis proyectiles de frío de diversas potencias	2.500
C175	Incensario del último aliento®	Nerull: efecto de *niebla de obscurecimiento*, más poderes de reliquia	2.500

HERRAMIENTAS (CONT.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G267	Vela de la verdad	Crea un conjuro zona de verdad en un radio de 5' durante 1 hora	2.500
C165	Cetro metamágico de sustit. menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Sustitución de energía	2.700
G254	Collar de bolas de fuego (tipo II)	Lanzas hasta como máximo cinco *bolas de fuego* de diversas potencias	2.700
G263	Piedra de alarma	Pone una alarma en cualquier objeto, suena durante 1 hora si esta se dispara	2.700
C169	Esfera aberrante	3 cargas/día, convoca aberraciones pero tú sufres un penalizador a los TS de Voluntad	2.800
C171	Estuche de rollos de pergaminos infinitos	Contiene hasta como máximo 50 rollos de pergamino, +4 a las pruebas de Concentración para lanzar conjuros a la defensiva	2.800
G239	Rollo de pergamino de conjuro (8.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 8.º nivel, funciona una sola vez	3.000[1]
M202	Aceite de arma mágica mayor +5	Bonificador de mejora de +5 a un arma o hasta como máximo 50 proyectiles	3.000
M301	Aceite de vestidura mágica +5	Bonificador de mejora de +5 a una armadura o escudo	3.000
G250	Bolsa de trucos (óxido)	10/semana crea un animal al azar que te sirve durante 10 minutos	3.000
G253	Carillón de apertura	10 cargas, desajusta o abre cerraduras, puertas, tapas, etc.	3.000
G237	Cetro metamágico de amplia. menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Ampliar conjuro	3.000
C165	Cetro metamágico de escultura menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Esculpir conjuros	3.000
G237	Cetro metamágico de prolong. menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Prolongar conjuro	3.000
G237	Cetro metamágico de silencio menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Conjurar en silencio	3.000
G255	Cuenta de fuerza	Explota cuando se arroja, entonces funciona como la *esfera elástica de Otiluke*	3.000
G255	Cuerda de escalada	Puede ordenársele que se desenrolle en cualquier dirección, puede sujetarse o anudarse ella sola	3.000
G260	Herraduras de velocidad	Bonificador de mejora de +30' a la velocidad del animal	3.000
M213	Poción de colmillo mágico mayor +5	Bonificador de mejora de +5 a una o todas las armas naturales	3.000
C187	Talismán de dominio de muertos vivientes	3 cargas/día, obtienes un bonificador al nivel de expulsión	3.000
C160	Carillón de agonía armónica	Utilizas usos de la música de bardo para infligir 3d6 + el modificador de Car de daño sónico	3.100
C163	Cetro de restablecimiento corporal	3 cargas/día, curas daño a la Fue, la Des y la Con	3.100
C172	Flauta de la juerga desenfrenada[R]	Olidammara: +5 a Interpretar (instrumentos de viento), más poderes de reliquia	3.100
C179	Orbe de renovación mental	3 cargas/día, curas daño a la Int, la Sab o el Car	3.100
C189	Tótem del convocador	De forma instantánea, puedes lanzar un conjuro sobre un animal que convocas	3.100
C159	Bolsa de supervivencia	5/día crea varios objetos útiles de supervivencia	3.300
C160	Brebaje de dominio	Obtienes acceso a un dominio de clérigo específico durante 24 horas	3.300
C159	Bolsa de llamas	3 cargas/día, crea varios efectos basados en el fuego	3.500
C162	Cetro de huida	2/día cada uno, *apertura*, *salto*; 1/día crea una custodia esférica que repele el agua	3.500
C170	Esfera resplandeciente	Emite luz intensa; 3 cargas/día, inflige daño a los muertos vivientes	3.500
C173	Fragmento del sol[R]	Pelor: *luz del día* aumentado continuo, más poderes de reliquia	3.500
C178	Néctar del dragón de bronce	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: línea de 100', 12d6 puntos de daño por electricidad	3.500
C178	Néctar del dragón verde	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: cono de 50', 12d6 de daño por ácido	3.500
G264	Polvo de desaparición	*Invisibilidad mayor* durante 2d6 asaltos	3.500
C186	Púa somnífera	Mina con efecto adormecedor, es invisible 1 asalto después de colocarla	3.500
C170	Espejo de sugestión	2/día puedes realizar un ataque de mirada con un efecto de *sugestión* contra una criatura	3.600
C172	Foso envolvente[R]	Kurtulmak: funciona como un *agujero portátil*, pero con 50' de profundidad, más poderes de reliquia	3.600
M277	Varita de proyectil mágico	Puedes usar proyectil mágico (NL 5.º) 50 veces	3.750
G258	Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)	Se convierte en un cuervo como si estuviera afectado por *animal mensajero*, un total de 24 horas/semana	3.800
G239	Rollo de pergamino de conjuro (9.º)	Puedes usar un conjuro concreto de 9.º nivel, funciona una sola vez	3.825[1]
G248	Bálsamo de Keoghtom	Funciona como *curar heridas leves*, *neutralizar veneno* o *quitar enfermedad*	4.000
C162	Cetro de impacto certero	3/día los aliados adyacentes a ti obtienen un bonificador de +5 a la siguiente tirada de ataque	4.000
C163	Cetro de silencio	+4 a los TS contra los efectos sónicos; 1/día *silencio* (centrado en ti), *alarido*	4.000
C167	Cristal cognoscitivo (3 puntos)	Almacena hasta como máximo 3 puntos de poder	4.000
G262	Maravillosos pigmentos de Nolzur	Creas objetos mundanos pintando sus imágenes	4.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 2.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 2.º nivel previamente lanzado	4.000
G264	Piedra ioun (huso transparente)	Te sustenta sin necesidad de comida o agua	4.000
C185	Prendedor salvaje	El objeto puede utilizarse en forma salvaje con normalidad	4.000
C187	Sello glifo mayor	Conviertes un conjuro de como máximo 5.º nivel en un efecto de *glifo custodio mayor*, funciona una sola vez	4.000
G267	Ungüento pétreo	Funciona como *de la piedra a la carne* o *piel pétrea*	4.000
C176	Laúd Doss	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 6 rangos en esa habilidad	4.100
G254	Collar de bolas de fuego (tipo III)	Lanzas hasta como máximo siete *bolas de fuego* de diversas potencias	4.350
C175	Hilo de relámpagos	Lanzas hasta como máximo siete espirales eléctricas de diversas potencias	4.350
C158	Bolsa de espinas	5 cargas/día, creas varios efectos basados en plantas	4.400
C190	Vaina sagrada	3/día *bendecir arma* durante 10 asaltos	4.400
C190	Varita eterna (sortilegio de 2.º nivel)	2/día puedes usar un conjuro concreto de 2.º nivel	4.420
C173	Fragancia de muerte coagulada	Matas a las criaturas cercanas con pocos DG	4.500
C178	Néctar del dragón azul	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: línea de 100', 12d8 puntos de daño por electricidad	4.500

HERRAMIENTAS (CONT.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C178	Néctar del dragón de plata	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: cono 50', 12d8 de daño por frío	4.500
G245	Varita (sortilegio de 2.º nivel)	Puedes usar un conjuro concreto de 2.º nivel 50 veces	4.500
C178	Oasis personal	1/día crea una pequeña tienda y sustento para un día	4.600
G261	Incienso de meditación	Preparas todos los conjuros como afectados por la dote Maximizar conjuro, a su nivel normal	4.900
G250	Bolsa de contención (tipo II)	Contiene hasta como máximo 500 lb. o 70' cúbicos, pero pesa solo 25 lb.	5.000
G236	Cetro inamovible	Se queda inmóvil, incluso en el aire	5.000
C214	Cuerno de resistencia[CT]	2/día obtienes varios efectos de protección para ti o tus aliados (*regalía del héroe*)	5.000
C168	Decantador de piel diamantina	3/día obtienes RD 2/adamantina, RD 3/adamantina o RD 4/adamantina	5.000
C177	Madriguera portátil	Crea un agujero dimensional poco profundo	5.000
C179	Orbe cegador	3/día creas un efecto cegador durante 1 asalto	5.000
C180	Pendón nobiliario	3 cargas/día, varios bonificadores y efectos relacionados con los caballeros y los paladines	5.000
G264	Piedra ioun (prisma rosa turbio)	Bonificador introspectivo de +1 a la CA	5.000
C177	Mapa de las tierras desconocidas[R]	Yondalla: +5 a Saber (geografía) y a Supervivencia, más poderes de reliquia	5.200
M277	Varita de proyectil mágico	Puedes usar proyectil mágico (NL 7.º) 50 veces	5.250
G252	Botella siemprehumeante	Cubre de humo un radio de hasta 100'	5.400
G254	Collar de bolas de fuego (tipo IV)	Lanzas hasta como máximo nueve *bolas de fuego* de diversas potencias	5.400
G255	Cuchara de Murlynd	Crea suficientes gachas para alimentar hasta como máximo cuatro humanos	5.400
G246	Abanico de viento	1/día (o más) *ráfaga de viento*	5.500
C167	Cuerda de escalada superior	Como la *cuerda de escalada*, y +5 a Trepar para subir por ella	5.500
C178	Néctar del dragón de oro	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: cono 50', 12d10 de daño por fuego	5.500
C178	Néctar del dragón rojo	Los dragones/vástagos del dragón obtienen un arma de aliento: cono 50', 12d10 de daño por fuego	5.500
C189	Tomo de saber ancestral[R]	Boccob: +5 a Saber (arcano) y Conocimiento de conjuros, más poderes de reliquia	5.500
G254	Collar de bolas de fuego (tipo V)	Lanzas hasta como máximo siete *bolas de fuego* de diversas potencias	5.850
C161	Cetro conductor	3/día tú y las criaturas adyacentes obtenéis RE +20 de tu elección durante 1 asalto	6.000
C164	Cetro de transposición	3/día intercambias tu posición con la de otra criatura que se encuentra a 30' o menos	6.000
C165	Cornucopia de los necesitados[R]	Yondalla: crea fruta con efectos curativos y de protección, más poderes de reliquia	6.000
G259	Flauta del desasosiego	2/día las criaturas 5 DG o menos quedan asustadas	6.000
C174	Globo de luz solar	Arrójala para crear un efecto semejante al conjuro *explosión solar*, pero con un radio de 40', funciona una sola vez	6.000
C174	Grilletes de silencio	*Silencio* sobre la criatura que los lleva, liberarse dispara una alarma	6.000
G260	Herraduras de un céfiro	El animal viaja sin tocar el suelo	6.000
C177	Memento mágico (sortilegio de 2.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 2.º nivel previamente utilizado	6.000
C182	Piel psicoactiva de armadura ectoplásmica	Bonif. de armadura de +8 a la CA, Des máxima de +2, penaliz. de armadura de -6, 25% de fallo de conjuro arcano	6.000
C184	Piel psicoactiva del celestial	Obtienes varios beneficios de los celestiales, 7 asaltos/día	6.000
C184	Piel psicoactiva del infernal	Obtienes varios beneficios de los infernales, 7 asaltos/día	6.000
G250	Bolsa de trucos (canela)	10/semana crea un animal al azar que te sirve durante 10 minutos	6.300
G255	Cuerno de bondad/maldad	1/día *círculo mágico contra el mal* o *el bien* (depende de tu alineamiento) durante 1 hora	6.500
G265	Sudarios de desintegración	Convierte un cadáver en polvo	6.600
M277	Varita de proyectil mágico	Puedes usar proyectil mágico (NL 9.º) 50 veces	6.750
C179	Ojo encuadernado de Boccob	3 cargas/día, obtienes un bonificador a las pruebas de NL para superar la RC	7.000
G252	Bote plegable	Se convierte en un bote o barco con una orden	7.200
G252	Botella de aire	Retiene y se llena continuamente de aire puro	7.250
G250	Bolsa de contención (tipo III)	Contiene hasta como máximo 1.000 lb. o 150' cúbicos, pero pesa solo 35 lb.	7.400
G248	Arpa hechizadora	*Sugestión* una vez cada 10 minutos superando con éxito una prueba de Interpretar (CD 14)	7.500
C188	Tomo de la lengua inmóvil[R]	Vecna: información sobre cómo convertirse en liche, 500 páginas para conjuros en blanco, más poderes de reliquia	7.500
C157	Bastón rúnico hechizador	Creas varios efectos de hechizo gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	8.000
C174	Globos de explosión	1/día puedes usarlos como explosivos a distancia que infligen daño por fuego y sonido con otros efectos	8.000
G262	Manual del gólem (carne)	Contiene la información y los conjuros necesarios para crear un gólem de carne	8.000
G264	Piedra ioun (esfera azul incandescente)	Bonificador de mejora de +2 a la Sab	8.000
G264	Piedra ioun (esfera azul y escarlata)	Bonificador de mejora de +2 a la Int	8.000
G264	Piedra ioun (esfera rojo intenso)	Bonificador de mejora de +2 a la Des	8.000
G264	Piedra ioun (esfera rosa y verde)	Bonificador de mejora de +2 al Car	8.000
G264	Piedra ioun (romboide azul pálido)	Bonificador de mejora de +2 a la Fue	8.000
G264	Piedra ioun (romboide rosa)	Bonificador de mejora de +2 a la Con	8.000
C186	Rollos de pergamino de procedencia dudosa[R]	Wee Jas: +5 a Saber, más poderes de reliquia	8.000
C187	Talismán de fortaleza imperecedera	2/día adoptas algunos rasgos de los muertos vivientes durante 3 asaltos	8.000
G249	Baraja de ilusiones	Crea una *imagen mayor* de una criatura al azar	8.100
G254	Collar de bolas de fuego (tipo VI)	Lanzas hasta como máximo nueve *bolas de fuego* de diversas potencias	8.100
C177	Mandolina Cánaizh	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 8 rangos en esa habilidad	8.100
C158	Bastón rúnico ígneo	Creas varios efectos de fuego gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	8.400
G267	Vela de invocación	Varios efectos de moral y lanzamiento de conjuros para personajes de un alineamiento determinado	8.400
G254	Collar de bolas de fuego (tipo VII)	Lanzas hasta como máximo nueve *bolas de fuego* de diversas potencias	8.700
C160	Brida de batalla	El jinete obtiene +5 a Montar y los beneficios de Combatir desde una montura; solo para monturas	9.000

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
C164	Cetro del inframundo	Expulsas o reprendes a los muertos vivientes como si tuvieras 3 niveles adicionales	9.000
C164	Cetro metamágico de alcance menor	3/día lanzas un conjuro de 3.er máximo nivel como si estuviera afectado por Conjuro con alcance	9.000
G237	Cetro metamágico de potenciación menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como afectado por Potenciar conjuro	9.000
C167	Cristal cognoscitivo (5 puntos)	Almacena hasta como máximo 5 puntos de poder	9.000
G256	Decantador inagotable de agua	Crea varias cantidades agua, con una orden	9.000
C170	Espejo de salto en el tiempo	2/día realizas un ataque de mirada para mandar a una criatura a 5 asaltos en el futuro	9.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 3.er nivel)	1/día recuperas un conjuro de 3.er nivel previamente lanzado	9.000
C185	Púa aturdidora	Mina que aturde a las criaturas que se encuentran a ≤20', es invisible 1 asalto después de colocarla	9.000
C188	Tienda instantánea de Daern	Crece para formar una tienda tan grande como para dar cabida hasta a ocho criatura Medianas	9.000
G258	Figurita de poder maravilloso (búho serpentino)	1/día se convierte en un búho real de tamaño normal o uno gigante durante 8 horas	9.100
G260	Hilo de cuentas de plegaria menor	Crea varios efectos de conjuros divinos	9.600
C150	Ancla del alma	5/día las criaturas adyacentes a ti quedan inmovilizadas donde están durante 1 asalto	10.000
C157	Bastón rúnico del asesino	Creas varios efectos relacionados con el sigilo gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	10.000
G250	Bolsa de contención (tipo IV)	Contiene hasta como máximo 1.500 lb. o 250' cúbicos, pero pesa solo 60 lb.	10.000
G253	Caballo de piedra (corredor)	A una orden, se convierte en un incasable caballo pesado	10.000
C163	Cetro de maestría de muertos vivientes	Controlas el doble de DG de muertos vivientes de lo habitual	10.000
C163	Cetro de reversión[R]	Boccob: devuelves los siguientes 3 niveles de conjuro que te tienen como objetivo, más poderes de reliquia	10.000
G258	Figurita de poder maravilloso (grifo de bronce)	2/semana se convierte en un grifo durante 6 horas	10.000
G258	Figurita de poder maravilloso (mosca de ébano)	3/semana se convierte en una mosca del tamaño de un poni que puedes montar durante 12 horas	10.000
G264	Piedra ioun (romboide azul oscuro)	Alerta como la dote	10.000
C184	Piel psicoactiva desalentadora de poder	3/día los efectos numéricos de conjuros y poderes que te tienen como objetivo quedan minimizados durante 1 asalto	10.000
G236	Cetro de detección de metales y minerales	Encuentras metales o minerales que se hallan a 30' o menos	10.500
C165	Cetro metamágico de sustitución	3/día lanzas un conjuro de 6.º nivel máximo como si estuviera afectado por Sustitución de energía	10.500
C175	Hilo de perlas ácidas	Lanzas hasta como máximo siete proyectiles de ácido de diversas potencias	10.700
C190	Varita eterna (sortilegio de 3.er nivel)	2/día puedes usar un conjuro concreto de 3.er nivel	10.900
C155	Bastón rúnico de ojos	Creas varios efectos de visión gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	11.000
G236	Cetro de cancelación	Absorbe todas las propiedades mágicas de un objeto	11.000
G237	Cetro metamágico de ampliación	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Ampliar conjuro	11.000
C165	Cetro metamágico de escultura	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Esculpir conjuros	11.000
G237	Cetro metamágico de prolongación	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Prolongar conjuro	11.000
G237	Cetro metamágico de silencio	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Conjurar en silencio	11.000
G245	Varita (sortilegio de 3.er nivel)	Puedes usar un conjuro concreto de 3.er nivel 50 veces	11.250
C152	Bastón rúnico de cambio de tamaño	Creas varios efectos de cambio de tamaño gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	12.000
C156	Bastón rúnico de trampa	Creas varios efectos de aprisionamiento gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	12.000
G237	Cetro de las maravillas	Creas efectos al azar	12.000
C168	Cuerno de la abundancia	1/día *festín de los héroes* para 12 comensales	12.000
C168	Devorador de carne	2/día convocas apariciones que infligen 3d6 de daño a una criatura viva durante 4 asaltos	12.000
G259	Flauta del dolor	Las criaturas quedan fascinadas, y luego sufren daño y quedan estremecidas cuando dejas de tocar	12.000
G262	Manual del gólem (arcilla)	Contiene la información y conjuros necesarios para crear un gólem de arcilla	12.000
C183	Piel psicoactiva de la garra	Obtienes dos ataques de garras naturales principales; solo para guerreros psíquicos	12.000
C151	Arpa de Paloma	La música de bardo otorga curación rápida 3 a los aliados en un radio de 60' durante 1 minuto	12.100
G261	Libro bendito de Boccob	Inscribes conjuros sin pagar el precio del material	12.500
G260	Gema del resplandor	50 cargas, produce varias intensidades de iluminación, algunas cegadoras	13.000
G261	Lira de construcción	1/día niega los ataques contra las construcciones; 1/semana construye edificios mágicamente	13.000
C177	Memento mágico (sortil. de 3.er nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 3.er nivel previamente utilizado	13.500
M258	Varita de luz abrasadora	Puedes usar *luz abrasadora* (NL 6.º) 50 veces	13.500
C155	Bastón rúnico de la noche	Creas varios efectos de oscuridad gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	14.000
C164	Cetro de tormento	3/día cono de ácido de 30' que inflige 9d6 de daño por ácido	14.000
C164	Cetro metamágico de encadenamiento menor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 3.er nivel como si estuviera afectado por Conjuros encadenados	14.000
G237	Cetro metamágico de max. menor	3/día lanzas un conjuro de máximo 3.er nivel como si estuviera afectado por Maximizar conjuro	14.000
G253	Caballo de piedra (destrero)	A una orden, se convierte en un incansable caballo de guerra pesado	14.800
C149	Aljaba de energía	Las flechas y los virotes en su interior infligen +1d6 de daño por energía	15.000
C152	Bastón rúnico de apertura	Creas varios efectos de apertura gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	15.000
C162	Cetro de la araña	3/día cada uno, hebras de seda enmarañantes y ataques de toque venenoso	15.000
G236	Cetro extinguellamas	Apaga los fuegos mágicos y normales	15.000
C170	Estandarte del ojo de la tormenta	Sofoca los efectos de miedo, evita los estados confuso y aturdido en un radio de 20'	15.000
C182	Piel psicoactiva de agilidad	+10 a Piruetas	15.000
C184	Piel psicoactiva de camaleón	+10 a Esconderse	15.000
G255	Cuerno de los tritones	Crea varios efectos basados en el mar y el agua	15.100

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G263	Perla de las sirinas	Puedes respirar y actuar bajo el agua sin impedimento alguno, velocidad natatoria de 60'	15.300
G258	Figurita de poder maravilloso (perro de ónice)	1/semana se convierte en un perro de monta inteligente y perceptivo durante un máximo de 6 horas	15.500
C155	Bastón rúnico de los eternos	Varios efectos de creación de muertos vivientes gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	16.000
C157	Bastón rúnico de visión	Varios efectos relacionados con la vista gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	16.000
C167	Cristal cognoscitivo (7 puntos)	Almacena hasta como máximo 7 puntos de poder	16.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 4.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 4.º nivel previamente lanzado	16.000
G267	Vaina de bordes afilados	3/día *afiladura*, puede albergar cualquier cuchillo, daga o espada	16.000
G234	Bastón hechizador	Creas varios efectos de hechizo	16.500
G258	Figurita de poder maravilloso (leones dorados)	1/día las figuritas se convierten en dos leones normales durante un máximo de 1 hora	16.500
G254	Carillón de interrupción	Una vez/10 minutos, los conjuros con componente verbal requieren pruebas de Concentración	16.800
G257	Escoba voladora	Vuelas como con *vuelo de largo recorrido* durante un máximo de 9 horas/día, viene cuando se la llama	17.000
G258	Figurita de poder maravilloso (elefante de mármol)	4/mes se convierte en un elefante durante un máximo de 24 horas	17.000
C154	Bastón rúnico de felicidad forzosa	Creas varios efectos de celebración forzosa gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	18.000
C163	Cetro de perdición de dragones	Varios beneficios al lanzamiento de conjuros contra las criaturas con el tipo dragón	18.000
G264	Piedra ioun (huso iridiscente)	Te sustenta sin aire	18.000
C176	Lira Cli	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 10 rangos	18.100
C154	Bastón rúnico de ilusión	Creas varios efectos de ilusión gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	19.000
C157	Bastón rúnico de transporte	Creas varios efectos de transporte gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	19.000
G246	Agujero portátil	Espacio de almacenamiento dimensional con 6' de diámetro y 10' de profundidad	20.000
G247	Alfombra voladora (5' por 5')	Vuela como afectada por *vuelo de largo recorrido*; velocidad de vuelo 40', carga de 200 lb.	20.000
C154	Bastón rúnico de escarcha	Creas varios efectos de frío gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	20.000
G256	Cuerno detonante	1/día (o más) inflige daño sónico y ensordece a las víctimas	20.000
C176	Lentes del desierto	3/día *rayo solar*	20.000
G264	Piedra de la buena suerte	+1 a los TS, las pruebas de características y las de habilidad	20.000
G264	Piedra ioun (elipsoide lavanda pálido)	Absorbe los conjuros de 4.º nivel o inferior, como máximo 20 niveles en total	20.000
G264	Piedra ioun (huso blanco perla)	Regeneras 1 punto de daño a la hora	20.000
C152	Bastón rúnico de adivinación	Creas varios efectos de adivinación gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	21.000
G255	Cuerda de enmarañar	Enmaraña a una criatura con una orden	21.000
G258	Figurita de poder maravilloso (carneros de marfil)	Las figuritas se convierten en tres carneros, cada uno de ellos con distintos rasgos	21.000
G245	Varita (sortilegio de 4.º nivel)	Puedes usar un conjuro concreto de 4.º nivel 50 veces	21.000
G262	Manual del gólem (piedra)	Contiene la información y conjuros necesarios para crear un gólem de piedra	22.000
M206	Varita de bola de fuego	Puedes usar *bola de fuego* (NL 10.º) 50 veces	22.500
M233	Varita de disipar magia	Puedes usar *disipar magia* (NL 10.º) 50 veces	22.500
M258	Varita de luz abrasadora	Puedes usar *luz abrasadora* (NL 10.º) 50 veces	22.500
M280	Varita de rayo relampagueante	Puedes usar *rayo relampagueante* (NL 10.º) 50 veces	22.500
C157	Bastón rúnico del artesano	Creas varios efectos de fabricación gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	23.000
G236	Cetro de detección de enemigos	3/día identificas a todas las criaturas hostiles en un radio de 60'	23.500
C156	Bastón rúnico de tierra y piedra	Creas varios efectos de tierra y transporte gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	24.000
C177	Memento mágico (sortil. de 4.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 4.º nivel previamente utilizado	24.000
C183	Piel psicoactiva del abrazo celestial	Obtienes poderosos beneficios de los celestiales, 15 asaltos/día	24.000
C183	Piel psicoactiva del abrazo infernal	Obtienes poderosos bonificadores de los infernales, 15 asaltos/día	24.000
C165	Cetro metamágico de sustitución mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Sustitución de energía	24.300
G237	Cetro metamágico de ampliación mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Ampliar conjuro	24.500
C165	Cetro metamágico de escultura mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como afectado por Esculpir conjuros	24.500
G237	Cetro metamágico de prolongación mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Prolongar conjuro	24.500
G237	Cetro metamágico de silencio mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como afectado por Conjurar en silencio	24.500
G233	Bastón de enjambres de insectos	Creas varios efectos de plagas de insectos	24.750
C152	Bastón rúnico de conjuración	Creas varios efectos de conjuración gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	25.000
C154	Bastón rúnico de evocación	Creas varios efectos de evocación gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	25.000
C156	Bastón rúnico de transmutación	Creas varios efectos de transmutación gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	25.000
G236	Cetro de magnificencia	Bonificador de mejora de +4 al Car, crea ropas de buena calidad y un suntuoso pabellón	25.000
C165	Colector de magia	1/día las criaturas adyacentes a ti quedan afectadas por un *disipar magia mayor* dirigido	25.000
C167	Cristal cognoscitivo (9 puntos)	Almacena hasta como máximo 9 puntos de poder	25.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 5.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 5.º nivel previamente lanzado	25.000
G249	Bandas de hierro de Bilarro	1/día atas a una criatura Grande o de menor tamaño	26.000
C155	Bastón rúnico de la cacofonía	Creas varios efectos sónicos gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	26.000
C154	Bastón rúnico de destrucción	Creas varios efectos destructivos gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	27.000
G255	Cubo de resistencia al frío	Creas un área con forma cúbica de 10' que niega los ataques basados en el frío	27.000
G262	Manual de ejercicio beneficioso +1	Bonificador inherente de +1 a la Fue	27.500
G262	Manual de rapidez de acción +1	Bonificador inherente de +1 a la Des	27.500

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G262	Manual de salud corporal +1	Bonificador inherente de +1 a la Con	27.500
G265	Tomo de claridad de pensamiento +1	Bonificador inherente de +1 a la Int	27.500
G265	Tomo de entendimiento +1	Bonificador inherente de +1 a la Sab	27.500
G266	Tomo de liderazgo e influencia +1	Bonificador inherente de +1 al Car	27.500
G233	Bastón de curación	Creas varios efectos de curación	27.750
G260	Grilletes dimensionales	Afecta a las criaturas atadas como el conjuro *ancla dimensional*	28.000
G234	Bastón de fuego	Creas varios efectos de fuego	28.500
G258	Figurita de poder maravilloso (corcel de obsidiana)	1/semana se convierte en un caballo de guerra pesado durante 24 horas	28.500
G233	Bastón de cambio de tamaño	Creas varios efectos de cambio de tamaño	29.000
C157	Bastón rúnico del arquitecto	Creas varios efectos de construcción gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	30.000
G261	Linterna de revelación	Revela a las criaturas y los objetos como *purgar invisibilidad*	30.000
G264	Piedra ioun (prisma naranja)	+1 al NL	30.000
G264	Piedra ioun (prisma verde pálido)	+1 a las tiradas de ataque, los TS y las pruebas de habilidad y de características	30.000
G265	Tambores de pánico	1/día afecta a las criaturas como el conjuro *miedo*	30.000
C152	Bastón rúnico de acción etérea	*Bastón de gran calidad/+1*, varios efectos etéreos gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	31.300
C152	Bastón rúnico de abjuración	Creas varios efectos de abjuración gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	32.000
C154	Bastón rúnico de encantamiento	Creas varios efectos de encantamiento gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	32.000
C155	Bastón rúnico de nigromancia	Creas varios efectos de nigromancia gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	32.000
C184	Piel psicoactiva del defensor	+4 a la armadura natural	32.000
C150	Arpa Ánstruzh	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda), puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 12 rangos	32.100
C164	Cetro metamágico de alcance	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Conjuro con alcance	32.500
G237	Cetro metamágico de potenciación	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Potenciar conjuro	32.500
M273	Varita de piel pétrea	Puedes usar *piel pétrea* 50 veces	33.500
C154	Bastón rúnico de iluminación	Creas varios efectos de luz gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	34.500
G247	Alfombra voladora (5' por 10')	Vuela como si estuviera afectada por *vuelo de largo recorrido*; velocidad de vuelo 40', carga de 400 lb.	35.000
C156	Bastón rúnico de tiempo	Creas varios efectos de tiempo gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	35.000
G237	Cetro metamágico de apresuramiento menor	3/día lanzas un conjuro de máximo 3.er nivel como si estuviera afectado por Apresurar conjuro	35.000
G262	Manual del gólem (hierro)	Contiene la información y conjuros necesarios para crear un gólem de hierro	35.000
C167	Cristal cognoscitivo (11 puntos)	Almacena hasta como máximo 11 puntos de poder	36.000
C176	Linterna de luz verdadera	*Llama continua*, 1/día puede formar un cono de luz con un efecto de *visión verdadera* durante 10 minutos	36.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 6.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 6.º nivel previamente lanzado	36.000
G264	*Piedra ioun (prisma púrpura vibrante)*	Almacena tres niveles de conjuros, como un *anillo almacenaconjuros*	36.000
C157	Bastón rúnico del asesino de muertos vivientes	Creas varios efectos que matan muertos vivientes gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	37.000
G237	Cetro de negación	3/día niegas las funciones sortílegas de un objeto mágico	37.000
C177	Memento mágico (sortilegio 5.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 5.º nivel previamente utilizado	37.500
C156	Bastón rúnico de poder	*Bastón de gran calidad/+2*, creas varios poderosos efectos gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos, castigo	38.300
G248	Anillos umbral	Transfieres hasta como máximo 100 lb. de material al día hasta 100 millas entre umbrales	40.000
G264	Piedra ioun (elipsoide lavanda y verde)	Absorbe los conjuros de *8.º nivel o inferior, 50 veces	40.000
C182	Piel psicoactiva de hierro	1/día *cuerpo férreo*, 15 minutos/día	40.000
C182	Piel psicoactiva de araña	+10 a Trepar, varios bonificadores y efectos relacionados con las arañas	40.000
G250	Bola de cristal	*Escudriñamiento* a voluntad	42.000
G262	Manual del gólem mayor (piedra)	Contiene la información y conjuros necesarios para crear un gólem de piedra mayor	44.000
G260	Hilo de cuentas de plegaria	Crea varios efectos de conjuros divinos	45.800
C155	Bastón rúnico de locura	Creas varios efectos de locura gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	46.000
C155	Bastón rúnico de oscuridad infernal	Varios efectos de oscuridad y otros adicionales gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	48.000
G263	Orbe de las tormentas	Creas varios efectos de clima	48.000
G234	Bastón iluminador	Creas varios efectos de luz	48.250
C167	Cristal cognoscitivo (13 puntos)	Almacena hasta como máximo 13 puntos de poder	49.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 7.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 7.º nivel previamente lanzado	49.000
G250	Bola de cristal con ver lo invisible	*Escudriñamiento* a voluntad, puedes usar *invisibilidad* a voluntad mediante la *bola de cristal*	50.000
G235	Cetro de absorción	Niega hasta como máximo 50 niveles de conjuro, los almacena para utilizarlos más tarde	50.000
G256	Cuerno del Valhalla	Convoca constructos bárbaros para que luchen contra tus adversarios	50.000
C151	Arpa Ollamh	+2 a Interpretar (instrumentos de cuerda); puedes usar aptitudes sortílegas si tienes 14 rangos en esa habilidad	50.100
G250	Bola de cristal con detectar pensamientos	*Escudriñamiento* a voluntad, puedes usar *detectar pensamientos* a voluntad mediante la *bola de cristal*	51.000
C164	Cetro metamágico de encadenamiento	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Conjuros encadenados	54.000
G237	Cetro metamágico de maximización	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Maximizar conjuro	54.000
C177	Memento mágico (sortilegio 6.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 6.º nivel previamente utilizado	54.000
G259	Fortaleza instantánea de Daern	Se convierte en una fortaleza de adamantita con una orden	55.000
G262	Manual de ejercicio beneficioso +2	Bonificador inherente de +2 a la Fue	55.000
G262	Manual de rapidez de acción +2	Bonificador inherente de +2 a la Des	55.000

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G262	Manual de salud corporal +2	Bonificador inherente de +2 a la Con	55.000
G265	Tomo de claridad de pensamiento +2	Bonificador inherente de +2 a la Int	55.000
G265	Tomo de entendimiento +2	Bonificador inherente de +2 a la Sab	55.000
G266	Tomo de liderazgo e influencia +2	Bonificador inherente de +2 al Car	55.000
G234	Bastón de escarcha	Creas varios efectos de frío	56.250
G233	Bastón de defensa	Creas varios efectos de protección	58.250
G247	Alfombra voladora (10' por 10')	Vuela como afectada por *vuelo de largo recorrido*; velocidad de vuelo 40', carga de 800 lb.	60.000
C161	Cetro de fuerza	5/día creas varios efectos basados en la fuerza	60.000
G236	Cetro de gobierno	Diriges hasta como máximo 300 DG de criaturas durante un total de 500 minutos	60.000
G254	Craneoscuro	Un efecto continuo de *desacralizar* emana de él	60.000
C183	Piel psicoactiva de respuesta ardiente	Ataca a los oponentes que realizaron ataques contra ti el último asalto	60.000
G238	Cetro de seguridad	Transporta a las criaturas a un paraíso de bolsillo no dimensional	61.000
C184	Piel psicoactiva de troll	Te curas 5 puntos de daño/minuto, vuelven a crecerte partes del cuerpo que has perdido	61.000
G254	Cubo de fuerza	36 cargas, creas cubos hechos de *muros de fuerza*, las cargas se renuevan diariamente	62.000
C167	Cristal cognoscitivo (15 puntos)	Almacena hasta como máximo 15 puntos de poder	64.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 8.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 8.º nivel previamente lanzado	64.000
G233	Bastón de abjuración	Creas varios efectos de abjuración	65.000
G233	Bastón de conjuración	Creas varios efectos de conjuración	65.000
G233	Bastón de encantamiento	Creas varios efectos de encantamiento	65.000
G234	Bastón de evocación	Creas varios efectos de evocación	65.000
G234	Bastón de ilusión	Creas varios efectos de ilusión	65.000
G234	Bastón de nigromancia	Creas varios efectos de nigromancia	65.000
G234	Bastón de transmutación	Creas varios efectos de transmutación	65.000
G250	Bola de cristal con telepatía	*Escudriñamiento* a voluntad, puedes usar *telepatía* a voluntad mediante la *bola de cristal*	70.000
G256	Cuerno detonante mayor	1/día (o más) inflige daño sónico, aturde y ensordece a las criaturas	70.000
G263	Perla de poder (dos conjuros)	Recuperas dos conjuros que has lanzado previamente (de niveles diferentes, 6.º o inferior)	70.000
C164	Cetro metamágico de alcance mayor	3/día lanzas un conjuro de máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Conjuro con alcance	73.000
G237	Cetro metamágico de potenciación mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Potenciar conjuro	73.000
G233	Bastón de adivinación	Creas varios efectos de adivinación	73.500
C177	Memento mágico (sortilegio 7.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 7.º nivel previamente utilizado	73.500
C156	Bastón rúnico de paso	Creas varios efectos de paso gastando conjuros o espacios de conjuro arcanos	75.000
G260	Gema de visión	Ves como si estuvieras afectado por *visión verdadera* durante un total de 30 minutos al día	75.000
G237	Cetro metamágico de apresuramiento	3/día lanzas un conjuro de máximo 6.º nivel como si estuviera afectado por Apresurar conjuro	75.500
C184	Piel psicoactiva del héroe	+3 a la CA, +3 a los TS y las tiradas de ataque	77.000
G250	Bola de cristal con visión verdadera	*Escudriñamiento* a voluntad, puedes usar *visión verdadera* a voluntad mediante la *bola de cristal*	80.000
G234	Bastón de tierra y piedra	Creas varios efectos de tierra y movimiento	80.500
C167	Cristal cognoscitivo (17 puntos)	Almacena hasta como máximo 17 puntos de poder	81.000
G263	Perla de poder (sortilegio de 9.º nivel)	1/día recuperas un conjuro de 9.º nivel previamente lanzado	81.000
G265	Pozo de muchos mundos	Transporta objetos o criaturas a otro mundo o plano al azar	82.000
G262	Manual de ejercicio beneficioso +3	Bonificador inherente de +3 a la Fue	82.500
G262	Manual de rapidez de acción +3	Bonificador inherente de +3 a la Des	82.500
G262	Manual de salud corporal +3	Bonificador inherente de +3 a la Con	82.500
G265	Tomo de claridad de pensamiento +3	Bonificador inherente de +3 a la Int	82.500
G265	Tomo de entendimiento +3	Bonificador inherente de +3 a la Sab	82.500
G266	Tomo de liderazgo e influencia +3	Bonificador inherente de +3 al Car	82.500
G248	Aparato de Kwalish	Submarino operativo con cabida para dos criaturas Medianas	90.000
C183	Piel psicoactiva de psiónica	+7 puntos de poder/día, RC 21	90.000
G257	Espejo de oposición	Crea un doble exacto de todo el que se mira en el espejo, que ataca al original	92.000
G260	Hilo de cuentas de plegaria mayor	Crea varios efectos de conjuros divinos	95.800
C177	Memento mágico (sortilegio 8.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 8.º nivel previamente utilizado	96.000
G252	Brasero comandar elementales de fuego	Convoca un elemental de fuego a la vez, a voluntad	100.000
G255	Cuenco de comandar elementales de agua	Convoca un elemental de agua a la vez, a voluntad	100.000
G261	Incensario de control de elementales de aire	Convoca un elemental de aire a la vez, a voluntad	100.000
G264	Piedra de control elementales de tierra	Convoca un elemental de tierra a la vez, a voluntad	100.000
G233	Bastón de los bosques	Creas varios efectos de efectos de naturaleza	101.250
G262	Manual de ejercicio beneficioso +4	Bonificador inherente de +4 a la Fue	110.000
G262	Manual de rapidez de acción +4	Bonificador inherente de +4 a la Des	110.000
G262	Manual de salud corporal +4	Bonificador inherente de +4 a la Con	110.000
G265	Tomo de claridad de pensamiento +4	Bonificador inherente de +4 a la Int	110.000
G265	Tomo de entendimiento +4	Bonificador inherente de +4 a la Sab	110.000
G266	Tomo de liderazgo e influencia +4	Bonificador inherente de +4 al Car	110.000
C164	Cetro metamágico de encadenamiento mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Conjuros encadenados	121.500

Herramientas (cont.)

Página	Nombre del objeto	Efecto	Precio de mercado (po)
G237	Cetro metamágico de maximización mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Maximizar conjuro	121.500
C177	Memento mágico (sortilegio 9.º nivel)	1/día recuperas un espacio de conjuro de 9.º nivel previamente utilizado	121.500
G262	Manual de ejercicio beneficioso +5	Bonificador inherente de +5 a la Fue	137.500
G262	Manual de rapidez de acción +5	Bonificador inherente de +5 a la Des	137.500
G262	Manual de salud corporal +5	Bonificador inherente de +5 a la Con	137.500
G265	Tomo de claridad de pensamiento +5	Bonificador inherente de +5 a la Int	137.500
G265	Tomo de entendimiento +5	Bonificador inherente de +5 a la Sab	137.500
G266	Tomo de liderazgo e influencia +5	Bonificador inherente de +5 al Car	137.500
G252	Botella del ifriti	Contiene un ifriti prisionero que (normalmente) sirve al personaje cada vez que se le libera	145.000
G235	Bastón de vida	Creas efectos de curación y resurrección	155.750
G256	Diamante del caos	Creas varios efectos de conjuros relacionados con el caos	160.000
G267	Umbral cúbico	Abres un *umbral* o te transportas a ti mismo y a los que te rodean a uno de entre seis planos	164.000
G237	Cetro metamágico de apresuramiento mayor	3/día lanzas un conjuro de como máximo 9.º nivel como si estuviera afectado por Apresurar conjuro	170.000
G259	Frasco de hierro	1/día puedes capturar a una criatura extraplanaria y obligarla a servirte durante 1 hora	170.000
G234	Bastón de paso	Creas varios efectos de transporte	170.500
G257	*Espejo de poder mental*	Creas varios efectos de conjuros de adivinación, puedes usarlo como portal de transporte	175.000
G257	Espejo atrapavidas	Aprisiona dimensionalmente hasta como máximo 15 criaturas que lo miran	200.000

1 El precio del rollo de pergamino no incluye el de los componentes materiales caros necesarios para el conjuro en cuestión. Este último debe añadirse al precio indicado del rollo de pergamino cuando sea necesario.**Tabla A-1: tesoro**

Apéndice 2: tesoros aleatorios

Este apéndice presenta un nuevo sistema aleatorio para generar tesoros para que lo utilicen los DM durante la creación al azar de estos. Contiene todos los objetos del Compendio de objetos mágicos *y la* Guía del Dungeon Master.

¿POR QUÉ NUEVAS TABLAS?

Esta nueva serie de tablas ha sido diseñada para hacer que la generación aleatoria de tesoros sea más rápida, fácil y le proporcionen más consistencia. Las de la GDM pueden dar como resultado objetos poderosos incluso a niveles bajos, lo que puede resultar emocionante, pero el grupo también puede acabar con muy poco oro u objetos correspondientes para su nivel. Estas de aquí están pensadas para que el tesoro del grupo esté en consonancia con la tabla 3-3: valores de tesoro por encuentro, de la página 51 de la GDM. Ahora es mucho menos probable que recibas apenas oro, bienes o pocos objetos. La entrada de cada nivel tiene tres categorías: poco tesoro, tesoro medio o gran tesoro. Dentro de cada categoría, los resultados individuales están equilibrados hacia más oro, más bienes o más objetos mágicos (y la de abajo del todo tiene mucho de todo). Solamente es necesario que tires una vez para obtener los tres resultados.

Los bienes ya no están separados en gemas y arte, y ahora están codificados con letras. Una "A" indica una gema u obra de arte con un valor de 10 po, una "B" corresponde a 50 po y así sucesivamente. Una lista ampliada de ejemplos aumenta tus opciones.

Los objetos mágicos están organizados según sus niveles de objeto para facilitar cómo decidir qué se considera uno razonable para que lo encuentre un grupo. Este orden racionaliza el proceso, eliminando muchas de las tiradas que se necesitaban anteriormente para generar un objeto. Estas también reúnen en un mismo sitio todos los de ambos libros, aumentado la variedad que puedes generar. Debido a que el *Compendio* incluye más objetos útiles para personajes de nivel bajo, el contenido de los tesoros será mucho más interesante si utilizas estas tablas.

Página: el número de la página donde puedes encontrar el objeto se indica en esta columna junto con un código de letras asociado al libro correspondiente. La mayoría de las entradas comienzan o bien por "C", que quiere decir el *Compendio de objetos mágicos*, o "G", de la *Guía del Dungeon Master*. Los objetos que utilizan conjuros individuales (como las varitas, los rollos de pergaminos y las pociones) tienen una "M" para indicar la descripción del conjuro que se halla en el *Manual del jugador* o "CC" para los que estén incluidos en el *Compendio de conjuros*.

CÓMO UTILIZAR LAS TABLAS

Usar estas tablas implica cuatro pasos básicos:

Paso 1: tira en la tabla A-1: tesoro, utilizando la VD del monstruo para determinar qué fila usarás.

Paso 2: tira el número de dados indicado y multiplica el resultado tal y como se muestra para averiguar la cantidad de monedas.

Paso 3: utiliza la tabla A-2: bienes, para generar cada pieza usando los códigos de letras proporcionados. Puedes hacer una tirada de dados para determinar su valor o utilizar el valor medio ya indicado. Repite el proceso si tienes varios bienes. También podrías elegir un tipo de gema o arte de la lista de bienes de ejemplo para una descripción más vívida.

Paso 3: encuentra la tabla que contiene los objetos del nivel o niveles en la columna "Objetos" a la que te remite la tabla. Por ejemplo, si estás generando un tesoro para un monstruo de VD 4 y sacas un 30, ese resultado proporciona un objeto de 2.º nivel y otro de 1.º. Ve a la tabla de los objetos de 2.º nivel en la página 270 y haz una tirada para este, y luego ve a la de la página 269 para el objeto de 1.er nivel y tira para este.

Cada entrada en las tablas de nivel de objetos te proporciona una referencia al libro en la que estos están descritos: un número de página precedido por un código de letras. La mayoría de las entradas comienzan o bien por "C", que quiere decir el *Compendio de objetos mágicos*, o "G", de la *Guía del Dungeon Master*. Los objetos que utilizan conjuros individuales (como las varitas, los rollos de pergaminos y las pociones) tienen una "M" para indicar la descripción del conjuro que se halla en el *Manual del jugador* o "CC" para los que se encuentran en el *Compendio de conjuros*.

Los rollos de pergamino, las pociones y las varitas de estas tablas no forman una lista completa de todos los objetos posibles, solamente los que son más útiles. Si quieres sustituir un conjuro en uno de estos para poner otro distinto, usa uno del mismo nivel, teniendo siempre en cuenta el precio de los componentes caros si fuera necesario. Todos los listados de rollos de pergaminos especifican si los sortilegios contenidos son arcanos (A), divinos (D) o ambas cosas (A o D).

Si no te gusta un objeto en particular, sustitúyelo por otro del mismo nivel o por muchos de un nivel inferior con toda libertad (tal y como se describe en 'Cómo equipar a un PJ' en la página 228). Repite este paso si tienes varios objetos.

Normalmente, eso es todo lo que necesitas para generar un tesoro completo. Sin embargo, las armaduras, los escudos y las armas aleatorios requieren más trabajo. Estas entradas te remiten a las tablas que usarás para generar esta clase de objetos. Puedes encontrar una guía sobre cómo crearlos en la página 282.

Tabla A–1: tesoro

VD	d%	Monedas	Bienes	Objetos
1	01–07	—	—	—
	08–10	1d3×1,000 pc	—	—
	11–21	1d3×100 pp	—	1/2
	22–44	3d6×100 pp	A	1
	45–60	4d4×100 pp	B	1
	61–78	2d8×10 po	A	1, 1/2
	79–83	2d4×100 po	A	—
	84–91	1d6×100 po	B	1
	92–99	2d4×100 po	A	1, 1/2
	100	1d12×10 pp	B	1, 1/2
2	01–07	2d12×1,000 pc	—	—
	08–10	3d6×100 pp	A, A	—
	11–21	2d4×100 pp	—	1
	22–44	1d6×1,000 pp	—	1, 1/2
	45–60	1d4×1,000 pp	A, B	1, 1
	61–78	1d4×100 po	B	1, 1, 1/2
	79–83	1d10×100 po	B	1, 1/2
	84–91	1d10×100 po	A, A	1, 1
	92–99	1d12×100 po	B	2
	100	2d8×10 pp	B	2
3	01–07	1d4×1,000 pp	—	1
	08–10	1d4×1,000 pp	B	1
	11–21	1d4×1,000 pp	—	2
	22–44	1d8×1,000 pp	C	2
	45–60	1d6×1,000 pp	C, C	2
	61–78	1d8×100 po	B, B	2, 1
	79–83	1d12×100 po	C, C	2, 1/2
	84–91	1d12×100 po	C, C	2, 1
	92–99	1d12×100 po	C, B, B	3
	100	1d12×10 pp	D, B	3
4	01–07	1d8×1,000 pp	—	1, 1/2
	08–10	1d6×1,000 pp	C	1, 1
	11–21	1d8×1,000 pp	—	2, 1
	22–44	1d10×1,000 pp	B, C	2, 1
	45–60	1d8×1,000 pp	B, D	2, 1
	61–78	1d8×100 po	B, C	3
	79–83	1d12×100 po	B, D	2, 1
	84–91	1d12×100 po	D	3
	92–99	1d12×100 po	C, C, C	3, 1
	100	1d12×10 pp	C, D	4
5	01–07	1d12×1,000 pp	—	2
	08–10	1d8×1,000 pp	D	2
	11–21	1d10×1,000 pp	—	3
	22–44	1d12×1,000 pp	B, D	3
	45–60	1d6×1,000 pp	C, E	3
	61–78	1d6×100 po	B, D	4
	79–83	1d12×100 po	C, E	3
	84–91	1d12×100 po	B, C, D	4
	92–99	1d6×100 po	B, B, E	5
	100	1d12×10 pp	C, E	5
6	01–07	1d10×1,000 pp	—	3
	08–10	1d8×1,000 pp	D, B	3
	11–21	1d12×1,000 pp	C, C	3, 1
	22–44	1d12×100 po	C, D	3, 1
	45–60	1d8×100 po	B, D, E	3, 1
	61–78	2d6×100 po	C, D	4
	79–83	2d6×100 po	E, F	3, 1
	84–91	2d8×100 po	D, E	4, 2
	92–99	1d12×100 po	E, F	5
	100	1d12×10 pp	B, D, E	6
7	01–07	2d8×1,000 pp	—	3
	08–10	2d6×1,000 pp	D, C	3
	11–21	2d8×1,000 pp	D	3, 1
	22–44	2d8×100 po	E	4
	45–60	3d4×100 po	E, D, C	4
	61–78	2d8×100 po	E	4, 2
	79–83	2d8×100 po	E, D	4, 2
	84–91	2d8×100 po	E	5, 1
	92–99	3d4×100 po	E, D	6
	100	2d8×10 pp	E, D	7
8	01–07	2d10×1,000 pp	D	4
	08–10	2d8×1,000 pp	E	4
	11–21	2d8×100 po	D, C	4, 1
	22–44	2d10×100 po	E, C	5
	45–60	4d4×100 po	E, D, D	5
	61–78	4d4×100 po	E, C	6
	79–83	4d4×100 po	F, C	6
	84–91	2d10×100 po	F	6, 3
	92–99	2d10×10 pp	F, C	7
	100	2d10×10 pp	F, C	8
9	01–07	2d12×1,000 pp	D, C	4
	08–10	2d10×1,000 pp	E, C	4, 1
	11–21	2d10×100 po	E	5
	22–44	4d6×100 po	F	5
	45–60	2d12×100 po	F, D	6
	61–78	2d12×100 po	F	6, 3
	79–83	3d10×100 po	F, D	6, 2
	84–91	3d10×100 po	F	7
	92–99	4d6×10 pp	F, D	8
	100	2d12×10 pp	F, D	9
10	01–07	3d8×1,000 pp	E	5
	08–10	2d12×1,000 pp	F	5
	11–21	3d8×100 po	E, D	6
	22–44	6d4×100 po	F, E	6, 1
	45–60	4d6×100 po	F, F	6, 2
	61–78	4d6×100 po	F, E, D	7
	79–83	3d10×100 po	F, F, D	7
	84–91	3d10×10 pp	F, F	8
	92–99	6d4×10 pp	F, F, D	9
	100	3d10×10 pp	F, F, D	10

VD	d%	Monedas	Bienes	Objetos
11	01–07	6d4×1,000 pp	F	6
	08–10	4d6×1,000 pp	F, E	6
	11–21	4d6×100 po	F	7
	22–44	4d8×100 po	F, F	7
	45–60	6d4×100 po	G	7, 2
	61–78	6d4×100 po	F, F, D	8
	79–83	4d10×100 po	G, F	8
	84–91	4d10×10 pp	G, E	9
	92–99	3d10×10 pp	G, F	10
	100	4d10×10 pp	G, F	11
12	01–07	3d12×1,000 pp	F	7
	08–10	4d8×1,000 pp	F, D, C	7
	11–21	3d12×1,000 pp	F	8
	22–44	3d12×100 po	G	8
	45–60	1d4×1,000 po	G, E	8
	61–78	1d4×1,000 po	G	9
	79–83	1d6×1,000 po	H	9
	84–91	1d6×100 pp	G, F, F	10
	92–99	1d4×100 pp	H	11
	100	1d6×100 pp	H	12
13	01–07	4d12×100 po	F	8
	08–10	1d4×1,000 po	F, E, C	8
	11–21	1d4×1,000 po	F, C	9
	22–44	1d8×1,000 po	G, D	9
	45–60	1d6×1,000 po	G, F	10
	61–78	1d6×1,000 po	G, E	10, 5
	79–83	1d8×1,000 po	H, E	11
	84–91	1d8×100 pp	H	11, 5
	92–99	1d6×100 pp	H, F	12
	100	1d8×100 pp	H, F	13
14	01–07	1d6×1,000 po	F, D	9
	08–10	1d6×1,000 po	F, E	9
	11–21	1d6×1,000 po	F, D	10
	22–44	2d4×1,000 po	G, F	10, 5
	45–60	1d8×1,000 po	H	11
	61–78	1d8×1,000 po	G, F	11, 6
	79–83	2d4×1,000 po	H, F	12
	84–91	2d4×100 pp	H	12, 5
	92–99	1d8×100 pp	H, G	13
	100	2d4×100 pp	H, G	14
15	01–07	2d4×1,000 po	G	10
	08–10	1d8×1,000 po	G, F	10
	11–21	1d8×1,000 po	G, E	11
	22–44	1d12×1,000 po	H, F	11
	45–60	1d10×1,000 po	H, G	12
	61–78	1d10×1,000 po	H, F	12, 8
	79–83	2d6×100 pp	H, G, E	13
	84–91	2d6×100 pp	H, G	13, 6
	92–99	1d12×100 pp	H, G, F	14
	100	1d12×100 pp	H, G, F	15

VD	d%	Monedas	Bienes	Objetos
16	01–07	1d12×1,000 po	G, E	11
	08–10	1d10×1,000 po	H	11
	11–21	1d10×1,000 po	G, F	12
	22–44	3d4×1,000 po	H, G	12, 6
	45–60	1d12×1,000 po	I	13
	61–78	1d12×1,000 po	H, G	13, 8
	79–83	3d4×100 pp	I, F, E	14
	84–91	3d4×100 pp	I, E	14, 8
	92–99	2d6×100 pp	I, F, E	15
	100	3d4×100 pp	I, F, E	16
17	01–07	3d4×1,000 po	H	12
	08–10	1d12×1,000 po	H, F, F	12
	11–21	1d12×1,000 po	H, F	13
	22–44	2d8×1,000 po	I	13
	45–60	3d4×1,000 po	I, G	14
	61–78	3d4×1,000 po	I	14, 7
	79–83	2d8×1,000 po	I, G	15
	84–91	2d8×1,000 po	I	16
	92–99	3d4×1,000 po	I, G	17
	100	2d8×1,000 po	I, G	18
18	01–07	2d8×1,000 po	H, G	13
	08–10	3d4×1,000 po	I	14
	11–21	3d4×1,000 po	H, G	14, 9
	22–44	4d4×1,000 po	I	15
	45–60	2d8×1,000 po	I, H	15
	61–78	2d8×1,000 po	I, F	16
	79–83	4d4×100 pp	I, G	17
	84–91	4d4×100 pp	I, F	18
	92–99	2d8×100 pp	I, G	19
	100	4d4×100 pp	I, G	20
19	01–07	3d6×1,000 po	I	14
	08–10	2d8×1,000 po	I, F	15
	11–21	2d8×1,000 po	I	15, 7
	22–44	3d8×1,000 po	I, F	16
	45–60	2d10×1,000 po	I, H	16, 10
	61–78	2d10×100 pp	I, F	17
	79–83	3d8×100 pp	I, H	18
	84–91	3d8×100 pp	I, F	19
	92–99	3d6×100 pp	I, H	20
	100	3d8×100 pp	I, H	21
20	01–07	2d12×1,000 po	I, F, F	15
	08–10	2d10×1,000 po	I, H	16
	11–21	2d10×1,000 po	I, F, F	17
	22–44	4d6×1,000 po	I, H	18
	45–60	2d12×1,000 po	I, H, G	19
	61–78	2d12×100 pp	I, H	20
	79–83	4d6×100 pp	I, H, G	21
	84–91	4d6×100 pp	I, H	22
	92–95	2d12×100 pp	I, H, G	23
	96–99	2d12×100 pp	I, H, G	24
	99–100	2d12×100 pp	I, I	25

Tabla A–2: bienes

Type	Valor	Media
A	4d4 po	10 po
B	2d4×10 po	50 po
C	4d4×10 po	100 po
D	1d4×100 po	250 po
E	2d4×100 po	500 po
F	4d4×100 po	1.000 po
G	1d4×1.000 po	2.500 po
H	2d4×1.000 po	5.000 po
I	4d4×1.000 po	10.000 po

Ejemplos de gemas/arte

Tipo A: valor medio 10 po
ágata listada, musgosa o aojada
azurita
cuarzo azul
hematites
lapislázuli
malaquita
obsidiana
ojo de tigre
perla de agua dulce
rodocrosita
alfiler de compromiso de acero
bata de algodón con blasón real
botas de piel de foca
cinturón de satén
copa de vino de bronce martillado
cuenco de madera de teca
dados de granito
fuente tallada en arce
gafas de bronce
manta de lino bordada
sombrero de piel de jabalí

Tipo B: valor medio 50 po
calcedonia
circonita
cornalina
crisoprasa
cuarzo citrino
cuarzo rosado, ahumado o rosado estrella
cuarzo transparente
iolita
jaspe
labradorita
ónice
peridoto
piedra de sangre
sarda
sardónice
aguamanil de plata
anillo de plata con cuarzo azul
bandeja de caoba con flores talladas
botellita de perfume de cristal negro
busto de un poeta tallado en caoba
caja de madera ornamentada
candelabro de roble
cuerno de cobre rodeado de conchas marinas
estatua de bronce de un caballero
estatuilla tallada en hueso o marfil
guantes de terciopelo púrpura con hilo de plata
máscara de plumas de pavo real
morral de piel de rinoceronte
pendientes de bronce con óvalos de cerámica
pequeño brazalete de oro
sombrero de ala ancha de terciopelo
zapatillas de baile con circones engastados

Tipo C: valor medio 100 po
amatista
ámbar
azabache
coral
crisoberilo
espinela roja, verde intenso o rojo vinoso
granate rojo o amarillo verdoso
jade
perlas blancas, doradas, rosadas o argénteas
turmalina
cáliz de plata con incrustaciones de lapislázuli
estandarte heráldico ribeteado de plumas de cisne
esterilla para oraciones con taraceado de hilo de oro
máscara de terciopelo negro adornada con citrinas
platillo de coral
relieve en mármol de luchadores enanos
tela con hilo de oro
tobillera de cobre plateado

Tipo D: valor medio 250 po
arpa pintada con una escena pastoral
brazalete de adamantita con filigranas talladas
broche de coral con engaste oval de jaspe
busto de marfil de un clérigo mayor
camafeo de jade
capa de terciopelo con plumas de águila
ceño de mithril con grabados de poesía élfica
copa de granito tallada con ojos que observan
escultura de un gato de maderaoscura a tamaño natural y con ojos de topacio amarillo
guantes de piel de dragón
paisaje montañoso en marco de fresno
pequeña estatuilla de mármol de un atleta
pintura al óleo de una boda real
reloj de arena de ónice con incrustaciones de malaquita
tapiz de lana de grandes dimensiones
tapiz de un bosque en tinta negra
taza de cobre con incrustaciones de jade
tobillera de oro con heliotropos en cabujón

Tipo E: valor medio 500 po
aguamarina
alejandrita
espinela azul intenso
granate violáceo
perla negra
topacio amarillo
arpa tallada en maderaoscura con incrustaciones de marfil y circones
cuadro de un velero
esfera de ónice con árboles tallados en relieve
estandarte de seda con bordado de un músico tocando
estatua de obsidiana de un perro cazador
ídolo de oro macizo (10 lb.)
peine de plata con adularias
pequeña pieza maestra del retrato con marco de oro con ópalos incrustados
tapiz de lino con una escena de gigantes destruyendo un pueblo
vaina chapada en plata con azabaches en cabujón

Tipo F: valor medio 1.000 po
corindón amarillo intenso o violado
esmeralda
ópalo blanco, de fuego o negro
rubí estrella
zafiro azul
zafiro negro o azul estrella
colgante de ópalo de fuego con fina cadena de oro
corona de plata con ópalos incrustados
daga ceremonial de electro con un rubí estrella en el pomo
estatua de nácar de una naga
juego de seis campanillas de oro y plata con mangos enjoyados
parche con ojo falso de zafiro y adularia
peine de mithril con runas de ópalo
peine en forma de dragón, en oro con ojo de granate rojo
retrato de gran calidad de un general de elite
tapiz de piel de dinosaurio con la imagen de un mago
tapón de botella de oro y topacio
vestiduras hechas de piel de león celestial

Tipo G: valor medio 2.500 po
brazalete de caoba con incrustaciones de oro y platino
caja de música de bronce con perlas incrustadas
ceño de oro con cuatro aguamarinas
colgante de zafiro en una cadena de oro
collar de perlas rosadas
corona de plomo adornada con perlas negras
guante bordado y enjoyado
manto bordado en seda y terciopelo adornado con adularias
pirámide de basalto con imágenes de dragones hechos con incrustaciones de gemas
tiara de oro enjoyada y en forma de cuernos de dragón
tobillera enjoyada
zapatos formales de piel de dragón con hebillas de electro

Tipo H: valor medio 5.000 po
diamante azulado, castaño, rosa ambarino o hialino
esmeralda diáfana y de color verde de gran brillo
jacinto
anillo de electro enjoyado
corona de oro enjoyada
corona de platino en forma de sol radiante
tazón de hueso decorado con ópalos

Tipo I: valor medio 10.000 po
anillo de oro y rubí
calavera dorada de dragón con ojos de ópalo y dientes de adamantita
cetro regio decorado con zafiros
copa de oro decorada con esmeraldas
estatua de mithril de un noble corcel
relicario de platino enmarcado en granates
tiara de platino

Objetos de 1/2 nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	M128	Ácido
02-03	M127	Linterna de ojo de buey
04	CC7	Rollo de pergamino de abrojos (A)
05	M223	Rollo de pergamino de crear agua (D)
06	M258	Rollo de pergamino de luces danzantes (A)
07	CC67	Rollo de pergamino de crepúsculo matutino (D)
08	M230	Rollo de pergamino de detectar magia (A o D)
09	M258	Rollo de pergamino de luz (A o D)
10	M225	Rollo de pergamino de cuchichear mensaje (A)
11	M278	Rollo de pergamino de purificar comida y bebida (D)
41609	M129	Fuego de alquimista
14-16	M126	Cuerda de seda (100')
17-18	M128	Ahumaderas
19-20	M130	Símbolo sagrado de plata
21-22	M128	Agua bendita
23	CC32	Rollo de pergamino de aspecto de lobo (D)
24	CC231	Rollo de pergamino de transposición benigna (A)
25	CC192	Rollo de pergamino de puntería bendita (D)
26	M214	Rollo de pergamino de comprensión idiomática (A o D)
27-28	M225	Rollo de pergamino de curar heridas leves (D)
29	M232	Rollo de pergamino de disfrazarse (A)
30	M292	Rollo de pergamino de soportar los elementos (A o D)
31	CC145	Rollo de pergamino de lluvia de piedras (A)
32	M263	Rollo de pergamino de montura (A)
33	M276	Rollo de pergamino de protección contra el caos (A o D)
34	M276	Rollo de pergamino de protección contra el mal (A o D)
35	M276	Rollo de pergamino de protección contra el bien (A o D)
36	M276	Rollo de pergamino de protección contra la ley (A o D)
37	M278	Rollo de pergamino de quitar el miedo (A o D)
38	CC205	Rollo de pergamino de resurgimiento (D)
39	M288	Rollo de pergamino de santuario (D)
40	CC214	Rollo de pergamino de señal (D)
41	CC194	Rollo de pergamino de rapidez de serpiente (D)
42	M248	Rollo de pergamino de hablar con los animales (D)
43	CC238	Rollo de pergamino de vigor menor (D)
44-45	M129	Piedra del trueno
46-47	M129	Contraveneno
48-49	C190	Vendaje sagrado (5)
50-51	M130	Material de disfraz
52-53	M130	Material de curandero
54-56	M202	Aceite de arma mágica
57-65	M225	Poción de curar heridas leves
66-68	M292	Poción de soportar los elementos
69-71	M197	Poción de agrandar persona
72-75	M202	Poción de armadura de mago
76-78	M213	Poción de colmillo mágico
79-81	M276	Poción de protección contra el bien/caos/ley/mal
82-83	M278	Poción de quitar el miedo
84-85	M238	Poción de escudo de la fe +2
86-88	CC238	Poción de vigor menor
89-90	G257	Fetiche de plumas de Quaal (ancla)
91-92	C173	Fragmento de habilidad
93-94	M128	Bolsa de maraña
95-98	M130	Herramientas de ladrón de gran calidad
99-100	G256	Disolvente universal

Objetos de 1.er nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-04	M230	Varita de detectar magia (10 cargas)
05-07	M258	Varita de luz (10 cargas)
08-10	M254	Varita de leer magia (10 cargas)
11	M130	Material de escalada
41974	M124	Camisote de mallas
15	C65	Cristal de iluminación mínimo
16	G227	Flecha adormecedora
17-18	M205	Aceite de bendecir arma
19	M205	Rollo de pergamino de bendecir arma (D)
20-21	M128	Antorcha siempreardiente
22-25	M249	Rollo de pergamino de identificar (A)
26	C158	Bola de luz del día
27	G256	Elixir de amor
28	CC231	Rollo de pergamino de transposición funesta (A)
29-30	M284	Rollo de pergamino de resistencia de oso (A o D)
31-32	M245	Rollo de pergamino de fuerza de toro (A o D)
33-34	M246	Rollo de pergamino de gracia felina (A o D)
35-37	M225	Rollo de pergamino de curar heridas moderadas (D)
38	M302	Rollo de pergamino de visión en la oscuridad (A)
39	M255	Rollo de pergamino de lentificar veneno (D)
40	CC141	Rollo de pergamino de ligadura terrestre (A o D)
41	M236	Rollo de pergamino de encontrar trampas (D)
42	CC29	Rollo de pergamino de armadura fantasmal (A o D)
43	M270	Rollo de pergamino de partículas rutilantes (A)
44-45	M253	Rollo de pergamino de invisibilidad (A)
46-49	M201	Rollo de pergamino de apertura (A)
50-52	M278	Rollo de pergamino de quitar parálisis (D)
53-55	M284	Rollo de pergamino de resistir energía (A o D)
56-57	M284	Rollo de pergamino de restablecimiento menor (D)
58	M301	Rollo de pergamino de ver lo invisible (A)
59	M289	Rollo de pergamino de silencio (D)
60	G267	Ungüento de eternidad
61	CC231	Varita de transposición benigna (10 cargas)
62-63	M205	Varita de bendecir (10 cargas)
64-71	M225	Varita de curar heridas leves (10 cargas)
72-73	M197	Varita de agrandar persona (10 cargas)
74	CC238	Varita de vigor menor (10 cargas)
75-78	M202	Varita de armadura de mago (10 cargas)
79-84	M277	Varita de proyectil mágico (NL 1.º, 10 cargas)
85	M279	Varita de rayo de debilitamiento (10 cargas)
86	CC202	Varita de reparar daños leves (10 cargas)
87	CC205	Varita de resurgimiento (10 cargas)
88-89	M237	Varita de escudo (10 cargas)
90	CC194	Varita de rapidez de serpiente (10 cargas)
91	M125	Escudo ligero de madera de gran calidad
92	M125	Escudo pesado de madera de gran calidad
93	M125	Escudo ligero de acero de gran calidad
94	M125	Rodela de gran calidad
95	M125	Armadura de cuero de gran calidad
96	M125	Armadura de pieles de gran calidad
97	M125	Escudo pesado de acero de gran calidad
98	M126	Armadura de cuero tachonado de gran calidad
99	M124	Cota de mallas
100	M125	Escudo pavés de gran calidad

NdC: al incorporar las erratas de 16/10/07 he visto que algunos objetos "cambiaban" de nivel. Para no tener que rehacer las tablas de las págs. 269 a 285 los hemos dejado donde estaban. En caso de discrepancia, vale siempre el dato de la descripción, por encima del de la tabla.

Objetos de 2.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	M211	Rollo de pergamino de cerradura arcana (A)
02	C24	Cristal custodio de vida mínimo
03	C176	Jarra siemprellena
04	G257	Fetiche de plumas de Quaal (abanico)
05	C173	Fragmento de habilidad mayor
06	C189	Trozo de maraña
07	M124	Camisote de mallas de gran calidad
08	G221	Escudo de maderaoscura
09	G221	Rodela de maderaoscura
10	C24	Cristal de acción acuática mínimo
11	G265	Polvo de irrastreabilidad
12	G256	Elixir de ocultación
13	G256	Elixir de furtividad
14	G256	Elixir de nadar
15	G257	Elixir de visión
16	C176	Incienso de concentración
17	C149	Abrojos saltarines
18	C112	Emblema del ala segura
19	G261	Lustre de plata
20	C25	Cristal de armadura diamantina mínimo
21	C64	Cristal de armamento diamantino mínimo
22	C181	Piedra arrasadora
23	C65	Cristal de retorno mínimo
24	C66	Cristal de seguridad mínimo
25	C25	Cristal de resistencia mínimo
26	C169	Elixir de puños flamígeros
27	C57	Flecha (o virote) de punta aspersora
28	M269	Aceite de oscuridad
29	M273	Poción de piel robliza +2
30	M284	Poción de resistencia de oso
31	M217	Poción de contorno borroso
32	M245	Poción de fuerza de toro
33	M246	Poción de gracia felina
34-37	M225	Poción de curar heridas moderadas
38	M302	Poción de visión en la oscuridad
39	M255	Poción de lentificar veneno
40	M241	Poción de esplendor de águila
41	M202	Poción de astucia de zorro
42	M253	Poción de invisibilidad
43-44	M284	Poción de restablecimiento menor
45	M255	Poción de levitar
46	M287	Poción de sabiduría de búho
47-48	M278	Poción de quitar parálisis
49-50	M284	Poción de resistir energía (un tipo) 10
51	M238	Poción de escudo de la fe +3
52	M299	Poción de trepar cual arácnido
53	G257	Fetiche de plumas de Quaal (ave)
54	C181	Piedra hedionda
55	G229	Virote aullante
56-58	C282	Arma de gran calidad
59	G227	Daga de plata de gran calidad
60	G227	Espada larga de hierro frío de gran calidad
61	M124	Coraza de gran calidad
62-63	C186	Raciones perpetuas
64	M223	Rollo de pergamino de crear comida y agua (D)
65-66	M225	Rollo de pergamino de curar heridas graves (D)
67	M258	Rollo de pergamino de luz del día (A o D)
68	M233	Rollo de pergamino de disipar magia (A o D)
69	M206	Rollo de pergamino de bola de fuego (A)
70	M303	Rollo de pergamino de volar (A)
71	M196	Rollo de pergamino de acelerar (A)
72	M278	Rollo de pergamino de purgar invisibilidad (D)
73	M280	Rollo de pergamino de rayo relampagueante (A)
74	M212	Rollo de pergamino de círculo mágico contra el caos (A o D)
75	M212	Rollo de pergamino de círculo mágico contra el mal (A o D)
76	M212	Rollo de pergamino de círculo mágico contra el bien (A o D)
77	M212	Rollo de pergamino de círculo mágico contra la ley (A o D)
78	M266	Rollo de pergamino de neutralizar veneno (D)
79	M276	Rollo de pergamino de protección contra la energía (A o D)
80	M278	Rollo de pergamino de quitar ceguera/sordera (D)
81	M278	Rollo de pergamino de quitar maldición (D)
82	M278	Rollo de pergamino de quitar enfermedad (D)
83	CC194	Rollo de pergamino de rapidez de serpiente en grupo (D)
84	M248	Rollo de pergamino de hablar con los muertos (D)
85	M235	Rollo de pergamino de don de lenguas (A)
86	CC238	Rollo de pergamino de vigor (D)
87	CC238	Rollo de pergamino de vigor menor en grupo (D)
88	M284	Rollo de pergamino de respiración acuática (A o D)
89	C70	Amuleto de lentificar toxina
90	C68	Amuleto de contraoda
91	C65	Cristal de iluminación menor
92	C64	Cristal bebedor de vida mínimo
93	C25	Cristal de pantalla mínimo
94-95	C168	Elixir de anguila eléctrica
96	C173	Gema de esencia
97	C150	Anillo de vida
98-99	G257	Fetiche de plumas de Quaal (árbol)
100	C65	Cristal de revelación mínimo

Objetos de 3.er nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C181	Piedra rutilante
02	G257	Fetiche de plumas de Quaal (barca de cisne)
03	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (abeja gigante)
04	C72	Amuleto de salvación acuática
05	C125	Guantes del arcanista
06	C57	Flecha (o virote) de mordedura
07	C82	Botas de aterrizaje
08	C121	Guanteletes del bruto
09	C110	Cronoamuleto del viajero celestial
10	C110	Cronoamuleto del tejedestinos
11	C109	Cronoamuleto del gran maestre
12	C109	Cronoamuleto del caminante de horizonte
13	C109	Cronoamuleto del pícaro risueño
14	C109	Cronoamuleto del archimago indiferente
15	C64	Cristal de ataque energético mínimo
16	C24	Broche de protección contra la energía mínimo
17	C25	Cristal de adaptación mínimo
18	C64	Cristal de acero arcano mínimo
19	C26	Cristal desviaflechas mínimo
20	C25	Cristal de vista desviada
21	C25	Cristal de golpes de refilón mínimo
22	C26	Cristal ocultamentes mínimo
23	C185	Polvo de dispersión
24	C169	Elixir de sangre adamantina
25	G256	Elixir de la verdad
26	C26	Diamante de custodia férrea mínimo
27	C187	Saco de dormir mágico
28	C63	Amenaza cenicienta del fénix mínimo
29	G257	Fetiche de plumas de Quaal (látigo)
30	C116	Guanteletes de alcance
31	C26	Cristal del descanso
32	C26	Frenesí rubicundo mínimo
33	C125	Hilo cambiante
34	C136	Símbolo de transfiguración
35	C188	Talismán del disco
36	C167	Cuerda de tripas de troll
37	C126	Lámpara del vigilante
38	C107	Collar de escamas de dragón de cobre
39	C84	Botas de salto ágil
40	C84	Botas de pisada
41	C126	Lentes de visión brillante
42	C134	Perla de habla

43	M273	Poción de piel robliza +3
44	M238	Poción de escudo de la fe +4
45	C93	Broche de guiño
46	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (mantis religiosa gigante)
47	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (hormiga reina gigante)
48	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (ciempiés monstruoso Enorme)
49	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (escorpión monstruoso Enorme)
50	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (araña monstruosa Grande)
51	M284	Poción de resistir energía (un tipo) 20 (A o D)
52	M208	Rollo de pergamino de caminar por el aire (D)
53	M225	Rollo de pergamino de curar heridas críticas (D)
54	CC239	Rollo de pergamino de visión en la oscuridad en grupo (A)
55	M226	Rollo de pergamino de custodia contra la muerte (D)
56	M199	Rollo de pergamino de ancla dimensional (A o D)
57	M242	Rollo de pergamino de exorcismo (D)
58	M255	Rollo de pergamino de libertad de movimiento (D)
59	M296	Rollo de pergamino de tormenta de hielo (A)
60	M253	Rollo de pergamino de invisibilidad mayor (A)
61	CC61	Rollo de pergamino de conocer las vulnerabilidades (A)
62	M213	Rollo de pergamino de cobijo seguro de Leomund (A)
63	CC179	Rollo de pergamino de panacea (D)
64	M278	Rollo de pergamino de quitar maldición (A o D)
65	CC200	Rollo de pergamino de reaparición (D)
66	M280	Rollo de pergamino de recado (D)
67	M235	Rollo de pergamino de don de lenguas (D)
68	C180	Orbe de vacío del alma
69	C81	Blasón de valor
70	C104	Cinturón curativo
71	M202	Aceite de arma mágica mayor +1
72	M197	Aceite de afiladura
73	M301	Aceite de vestidura mágica +1
74-75	M225	Poción de curar heridas graves
76	M229	Poción de desplazamiento
77	M303	Poción de volar
78	M244	Poción de forma gaseosa
79	M213	Poción de colmillo mágico mayor +1
80	M196	Poción de acelerar
81	M249	Poción de heroísmo
82	M212	Poción de círculo mágico contra el bien/caos/ley/mal
83	M266	Poción de neutralizar veneno
84	M276	Poción de protección contra la energía
85	M278	Poción de quitar ceguera/sordera
86	M278	Poción de quitar maldición
87	M278	Poción de quitar enfermedad
88	CC238	Poción de vigor
89	M284	Poción de respiración acuática
90	C185	Polvo del velo negro
91	C171	Faro escudriñador
92	M277	Varita de proyectil mágico (NL 5.º, 10 cargas)
93	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (avispa gigante)
94	C158	Bolsa de abrojos infinitos
95	C178	Morral inagotable
96	C92	Brazalete de acción esquiva
97	C216	Atavío de autoridad[CT]
98	C168	Elixir de puercoespín
99	C167	Cuerda de piedra
100	M284	Rollo de pergamino de restablecimiento (D)

Objetos de 4.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	M225	Varita eterna de curar heridas leves
02	M197	Varita eterna de agrandar persona
03	M202	Varita eterna de armadura de mago
04	M277	Varita eterna de proyectil mágico
05	M276	Varita eterna de protección contra el bien/caos/ley/mal
06	M279	Varita eterna de rayo de debilitamiento
07	CC202	Varita eterna de reparar daños leves
08	M237	Varita eterna de escudo
09	G265	Polvo de sequedad
10	C86	Botas del acróbata
11	G250	Bolsa de trucos (gris)
12	C168	Disco explosivo
13	C25	Cristal de resistencia menor
14	G262	Mano del mago
15	C180	Perla de cerradura cerebral
16	C101	Capa perforadora
17	M273	Poción de piel robliza +4
18	M284	Varita de resistencia de oso (10 cargas)
19	M217	Varita de contorno borroso (10 cargas)
20	M245	Varita de fuerza de toro (10 cargas)
21	M246	Varita de gracia felina (10 cargas)
22	M225	Varita de curar heridas moderadas (10 cargas)
23	M255	Varita de lentificar veneno (10 cargas)
24	M253	Varita de invisibilidad (10 cargas)
25	M201	Varita de apertura (10 cargas)
26	M249	Varita de imagen múltiple (10 cargas)
27	M203	Varita de reparar daños moderados (10 cargas)
28	M279	Varita de rayo abrasador (10 cargas)
29	M301	Varita de ver lo invisible (10 cargas)
30	M273	Rollo de pergamino de piel pétrea (A)
31	G252	Brazales de armadura +1
32	C121	Guanteletes del pendenciero
33	C93	Broche de estabilidad
34	C206	Velo ardiente[CT]
35	C99	Capa de protección elemental
36	G253	Capa de resistencia +1
37	C167	Cristal cognoscitivo (1 punto)
38	C24	Cristal de acción acuática menor
39	C65	Cristal de iluminación mayor
40	C24	Cristal custodio de vida menor
41	C65	Cristal de retorno menor
42	C25	Cristal de pantalla menor
43	C66	Cristal de seguridad menor
44	C65	Cristal de demolición mínimo
45	C110	Cuerda disipadora
46	C188	Tambores de marcha
47	C139	Talismán de garra de águila
48	C66	Cristal matainfernales mínimo
49	C120	Guanteletes de transformación de energía
50	C123	Guantes de disrupción de conjuros
51	C195	Guantes de la noche estrellada[CT]
52	C187	Sello glifo
53	C122	Guanteletes relampagueantes
54	G263	Perla de poder (sortilegio de 1.er nivel)
55	G259	Filacteria de fidelidad
56	C136	Símbolo sagrado relicario
57	C178	Odre reabastecedor
58	C65	Cristal de revelación menor
59	C73	Anillo de bendición breve
60	G267	Ungüento de resbalamiento
61	C140	Tercer ojo improvisador
62	C65	Cristal de muerte verdadera mínimo
63	C102	Chaleco de resistencia +1
64-73	C282	Armadura/escudo +1
74	G221	Escudo pesado de mithril
75	M241	Poción de esperanza alentadora
76	G220	Camisote de mallas de mithril
77	G256	Elixir de aliento de fuego
78	M284	Poción de resistir energía (un tipo) 30
79	M286	Rollo de pergamino de romper encantamiento (A)

80	M216	Rollo de pergamino de contactar con otro plano (A)
81	CC191	Rollo de pergamino de puerta dimensional mayor (A)
82	M242	Rollo de pergamino de exorcismo (A)
83	M201	Rollo de pergamino de arma disruptora (D)
84	CC91	Rollo de pergamino de escudo de fuego en grupo (A)
85	CC241	Rollo de pergamino de volar en grupo (A)
86	M288	Rollo de pergamino de sanctasanctórum privado de Mordenkainen (A)
87	M229	Rollo de pergamino de desplazamiento de plano (D)
88	M280	Rollo de pergamino de recado (A)
89	M293	Rollo de pergamino de teleportar (A)
90	CC58	Rollo de pergamino de círculo vigoroso (D)
91	G259	Flauta de las alcantarillas
92	C68	Amuleto ámbar de las sabandijas (escarabajo astado gigante)
93	C178	Néctar del dragón de oropel
94	C178	Néctar del dragón blanco
95	G264	Polvo de ilusión
96	M202	Aceite de arma mágica mayor +2
97	M301	Aceite de vestidura mágica +2
98	M273	Poción de piel robliza +5
99	M213	Poción de colmillo mágico mayor +2
100	G260	Gafas de visión minuciosa

Objetos de 5.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C168	Elixir de escarabajo
02	C151	Bandurria Fochlucan
03	C131	Medalla de gallardía
04	C190	Ungüento de resistencia a conjuros menor
05	C167	Cristal de escudriñamiento
06	C111	Diente de sangre de serpiente
07	M277	Varita de proyectil mágico (NL 9.º, 10 cargas)
08	C68	Amuleto de colmillo de sierpe
09	M302	Rollo de pergamino de visión verdadera (D)
10	C25	Cristal de la armadura adamantina menor
11	C64	Cristal de armamento diamantino menor
12	C141	Tobilleras de desplazamiento
13	C175	Herramientas de ladrón arcanas
14	C204	Brazalete de confrontación[CT]
15	C214	Insignia de valor[CT]
16	C159	Bolsa de peñascos
17	C126	Mal de ojo del asolador
18	C89	Brazales de impacto veloz
19	C101	Capa de vigor depredador
20	C200	Correas de la cobra[CT]
21	C159	Bolsa de semillas de Ehlonna[R]
22	C216	Lentes de revelación[CT]
23	C161	Cetro de escarcha
24	C161	Cetro de deslizamiento
25-26	C181	Piedras de recado (pareja)
27	C160	Carrete de cuerda interminable
28	C205	Estandarte de valor[CT]
29	C87	Botas firmes
30	C172	Fragancia de dormir
31	C89	Brazales de gran colisión
32	G253	Broche de escudo
33	C185	Pintura de camuflaje
34	C24	Broche de protección contra la energía menor
35	C25	Cristal de adaptación menor
36	C64	Cristal bebedor de vida menor
37	C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio 1.er nivel)
38	C71	Amuleto de resistencia
39	C185	Púa explosiva
40	C170	Esfera del martillo
41	C89	Brazales de inquisidor
42	G228	Jabalina del relámpago
43	C205	Medalla del honor resuelto[CT]
44	C177	Memento mágico (sortilegio de 1.er nivel)
45	C132	Monóculo del artífice
46	C147	Yelmo de oso
47	C106	Cinturón de un golpe poderoso
48-49	C85	Botas de zancada de dragón
50-51	C86	Botas del rey de la montaña
52-53	C188	Tomo de recuerdos mundanos
54-55	C111	Diadema del atasaberes
56-57	C169	Elixir de rinoceronte
58-59	M124	Armadura completa de gran calidad
60-61	G254	Collar de bolas de fuego (tipo I)
62	M204	Rollo de pergamino de barrera de cuchillas (D)
63	M282	Rollo de pergamino de relámpago zigzagueante (A)
64	CC50	Capa marina
65-67	M228	Rollo de pergamino de desintegrar (A)
68-70	M234	Rollo de pergamino de disipar magia mayor (A o D)
71	CC132	Rollo de pergamino de inmunidad a la energía (D)
72-72	M236	Rollo de pergamino de encontrar la senda (D)
73	CC229	Rollo de pergamino de trampa fantasmal (D)
74-76	M226	Rollo de pergamino de dañar (D)
77-80	M288	Rollo de pergamino de sanar (D)
81	M208	Rollo de pergamino de caminar por la sombra (A)
82-83	M226	Rollo de pergamino de de la piedra a la carne (A)
84-85	M208	Rollo de pergamino de caminar con el viento (D)
86-87	G264	Polvo de aparición
88	C139	Talismán del nacido gith
89	G265	Sombrero de disfraz
90-92	M202	Aceite de arma mágica mayor +3
93-94	M301	Aceite de vestidura mágica +3
95	G259	Flauta del son
96-97	M213	Poción de colmillo mágico mayor +3
98-99	G253	Carcaj de Ehlonna
100	C169	Esfera del despertar

Objetos de 6.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C118	Guanteletes adamantinos de cuchilla mental
02	G248	Amuleto de armadura natural +1
03	C69	Amuleto de curación retributiva
04	C72	Amuleto de trabajo en equipo
05	C106	Cinturón robacuraciones
06	C82	Botas de carga de batalla
07	C89	Brazales de estallido enmarañador
08	C87	Brazales de caduceo
09	C127	Manto de la víbora
10	C206	Velo cáustico[CT]
11	C64	Cristal de acero arcano menor
12	C118	Guanteletes de devastación
13	C85	Botas de zancada dimensional
14	C70	Amuleto del espíritu dracónico
15	C104	Cinto de espíritu dracónico
16	C160	Caja de raciones de campaña
17	C122	Guanteletes devuelveflechas
18	C116	Guanteletes de alcance aumentado
19	C122	Guanteletes talagigantes
20	C117	Guanteletes de arrojar
21	C123	Guantes de impacto afortunado
22	C125	Guantes del relámpago
23	C114	Gafas de vista vital
24	C92	Brazalete de buenas bayas
25	C89	Brazales de gran alcance
26	C111	Diadema de esfuerzo consciente
27	C146	Yelmo de batalla
28	C214	Yelmo de las tácticas[CT]
29	G263	Morral práctico de Heward
30	G255	Cuerno de niebla
31	C26	Diamante de custodia férrea menor
32	C127	Máscara de aire puro

33	C179	Orbe de adaptación ambiental
34	C180	Perla de crisis respiratoria
35	C63	Amenaza cenicienta del fénix menor
36	C127	Manto de la retaguardia
37	C73	Anillo de comunicación
38	C80	Anillo flotante
39	C77	Anillo de los cuatro vientos
40	C73	Anillo de conjuros perforantes
41	G232	Anillo de protección +1
42	C79	Anillo del oculto en la oscuridad
43	C73	Anillo de conjurar en silencio
44	C87	Botas pétreas
45	C162	Cetro de heridas graves
46	C26	Cetro de globos viscosos
47	C26	Frenesí rubicundo menor
48	C104	Chaleco sepulcral
49	C106	Cinturón de seda resbaladiza
50	C150	Arena cortante
51	C112	Escarabeo frustraconjuros
52	C142	Torque de desplazamiento
53	C102	Chaleco de defensa
54-60	M282	Arma +1
61	C71	Amuleto de protección del incarnum
62	C81	Bolsa del espíritu enemigo
63	C165	Cítara Mac-Fuirmidh
64	C141	Tercer ojo súbito
65	CC207	Rollo de pergamino de revivificar (D)
66	C22	Escudo de misericordia
67	C123	Guantes de ataque ágil
68	G230	Anillo de caída de pluma
69	G260	Gema de elemental
70	C190	Ungüento curativo
71	M257	Varita de llamar al relámpago (10 cargas)
72	M225	Varita de curar heridas graves (10 cargas)
73	M233	Varita de disipar magia (10 cargas)
74	M201	Varita de desplazamiento (10 cargas)
75	M206	Varita de bola de fuego (10 cargas)
76	M303	Varita de volar (101cargas)
77	M196	Varita de acelerar (10 cargas)
78	M239	Varita de esfera de invisibilidad (10 cargas)
79	M280	Varita de rayo relampagueante (10 cargas)
80	CC238	Varita de vigor menor en grupo (10 cargas)
81	CC202	Varita de reparar daños graves (10 cargas]
82	CC238	Varita de vigor (10 cargas)
83	M229	Rollo de pergamino de destierro (A)
84	CC132	Rollo de pergamino de inmunidad a la energía (A)
85	M242	Rollo de pergamino de excursión etérea (A o D)
86	M253	Rollo de pergamino de invisibilidad en grupo (A)
87	M258	Rollo de pergamino de magnífica mansión de Mordenkainen (A)
88	M282	Rollo de pergamino de regenerar (D)
89	M285	Rollo de pergamino de retorno de conjuros (A)
90	M280	Rollo de pergamino de rayo solar (D)
91	M294	Rollo de pergamino de teleportar mayor (A)
92	G227	Flecha asesina
93	C70	Amuleto de lágrimas
94	C90	Brazales de libertad arcana
95	C90	Brazales de oportunidad
96	C79	Anillo del bruto
97	C98	Capa de armamento
98	C169	Cetro de torpeza
99	C122	Guanteletes repelentes
100	C135	Sandalias del corredor

Objetos de 7.º-nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	CC205	Rollo de pergamino de restablecimiento en grupo (D)
02	C178	Néctar del dragón negro
03	C178	Néctar del dragón de cobre
04	M202	Aceite de arma mágica mayor +4
05	M301	Aceite de vestidura mágica +4
06	M213	Poción de colmillo mágico mayor +4
07	G266	Túnica de huesos
08	CC200	Rollo de pergamino de reaparición (A)
09	G263	Pegamento soberano
10	G250	Bolsa de contención (tipo I)
11	G252	Botas élficas
12	C84	Botas de saltar
13	G251	Botas de las tierras del invierno eterno
14	G267	Vela de la verdad
15	C175	Incensario del último aliento[R]
16	G253	Capa élfica
17	C99	Capa de pinchos
18	C88	Brazales de contragolpe
19	C150	Ancla cristalina de alerta
20	C131	Máscara de cristal del saber
21	C130	Máscara de cristal de idiomas
22	C26	Cristal desviaflechas menor
23	G263	Ojos de águila
24	C124	Guantes de mezcla sobrenatural
25	C114	Gafas hallaenemigos
26	G257	Escarabeo azote de gólem
27	C165	Cordón helado del norte
28	G231	Anillo de escalada
29	G232	Anillo de salto
30	G232	Anillo de sustento
31	G232	Anillo de nadar
32	C80	Anteojos de visión arcana
33	C140	Tercer ojo desalentador
34	C141	Tercer ojo revelador
35	C142	Túnica de conjuración firme
36	C101	Capa desaparecedora
37	C202	Brazales de la rabia sanguinaria[CT]
38	C140	Tercer ojo liberador
39	C64	Cristal de ataque energético menor
40	C25	Cristal de resistencia mayor
41	C165	Cetro metamágico de sustitución menor
42	G254	Collar de bolas de fuego (tipo II)
43	C200	Máscara de la pantera[CT]
44	G263	Piedra de alarma
45	M258	Varita de luz abrasadora (NL 6.º, 10 cargas)
46	C169	Esfera aberrante
47	C82	Botas de desesperación
48	C171	Estuche de rollos de pergaminos infinitos
49	C51	Cuchillo meteorítico
50	G250	Bolsa de trucos (óxido)
51	G255	Cuenta de fuerza
52	C105	Cinturón de crecimiento
53	C67	Albornoz de las 1.001 espinas
54	G253	Carillón de apertura
55	C111	Diadema de consuelo
56	C24	Broche de protección contra la energía mayor
57	C132	Medallón de contacto
58	C216	Cordón del favor[CT]
59	C133	Parche del corsario
60	C25	Cristal de adaptación mayor
61	C24	Cristal de acción acuática mayor
62	C25	Cristal de golpes de refilón menor
63	C25	Cristal de pantalla mayor
64	C66	Cristal de seguridad mayor
65	C65	Cristal de demolición menor

66	C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio 2.º nivel)
67	C146	Yelmo de esencia
68	C66	Cristal matainfernales menor
69	C124	Guantes de maestría manual
70	C124	Guantes de leer un objeto
71	C68	Amuleto buscacorazones
72	G260	Herraduras de velocidad
73	G237	Cetro metamágico de ampliación menor
74	G237	Cetro metamágico de prolongación menor
75	C165	Cetro metamágico de escultura menor
76	G237	Cetro metamágico de silencio menor
77	M202	Aceite de arma mágica mayor +5
78	M301	Aceite de vestidura mágica +5
79	M213	Poción de colmillo mágico mayor +5
80	G255	Cuerda de escalada
81	CC33	Rollo de pergamino de aura brillante (D)
82	M225	Rollo de pergamino de curar heridas críticas en grupo (D)
83	CC72	Rollo de pergamino de custodia contra la muerte en grupo (D)
84	M211	Rollo de pergamino de cerradura dimensional (A o D)
85	M232	Rollo de pergamino de discernir ubicación (D)
86	M294	Rollo de pergamino de terremoto (D)
87	M296	Rollo de pergamino de tormenta de fuego (D)
88	CC109	Rollo de pergamino de forma fantasmal (A)
89	M249	Rollo de pergamino de horrible marchitamiento (A)
90	CC135	Rollo de pergamino de invisibilidad superior (A)
91	M225	Rollo de pergamino de cuerpo férreo (A)
92	M262	Rollo de pergamino de mente en blanco (A)
93	M229	Rollo de pergamino de desplazamiento de plano mayor(A)
94	M279	Rollo de pergamino de rayo polar (A)
95	M243	Rollo de pergamino de explosión solar (D)
96	C117	Guanteletes de castigar almas
97	C187	Talismán de dominio de muertos vivientes
98	C139	Tercer ojo de lucidez
99	G226	Daga adamantina
100	G227	Hacha de batalla adamantina

Objetos de 8.º-nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C93	Broche de evitación
02	G221	Escudo del lanzador de conjuros
03	C160	Carillón de agonía armónica
04	C125	Guantes del erudito uldra
05	C81	Bandas aojadoras
06	C179	Orbe de renovación mental
07	C172	Flauta de la juerga desenfrenada[R]
08	C89	Brazales de impacto rápido
09	C163	Cetro de restablecimiento corporal
10	C189	Tótem del convocador
11	C137	Suelas de vanguardia
12	C90	Brazales de la barrera explosiva
13	C133	Ojos de visión expandida
14	C103	Chaleco informe
15	C119	Guanteletes de felino del infierno
16	C83	Harapos de contención
17	C160	Botas de hostigador
18	C131	Brebaje de dominio
19	C135	Máscara de la sangre
20	C90	Riendas de ascensión
21	C159	Brazales de poder de conjuro
22	C107	Bolsa de supervivencia
23	C107	Collar de los titanes
24	G220	Armadura completa de piel de dragón
25	C25	Cristal de la armadura adamantina mayor
26	C64	Cristal de armamento diamantino mayor
27	C216	Insignia de gloria[CT]
28	C46	Arco de la luna invernal[R]
29	C96	Camisote de pelo de sufrimiento
30	C110	Diadema de batidor
31	C21	Camisote de mithril brumoso
32	C159	Bolsa de llamas
33	C204	Cristal de presteza[CT]
34	C178	Néctar del dragón de bronce
35	C178	Néctar del dragón verde
36	G264	Polvo de desaparición
37	C116	Guanteletes de aletas
38	G261	Lentes de detección
39	C76	Anillo de forzar cerraduras
40	C193	Máscara de dominio[CT]
41	C82	Botas de azogue
42	C170	Esfera resplandeciente
43	C213	Máscara de la rapaz[CT]
44	C74	Anillo de curación mística
45	C162	Cetro de huida
46	C173	Fragmento del sol[R]
47	C186	Púa somnífera
48	C116	Guanteletes de impacto verdadero
49	C105	Cinturón de la forma física definitiva
50	C172	Foso envolvente[R]
51	C170	Espejo de sugestión
52	C97	Campanas de mithril
53	C121	Guanteletes desgarradores
54	C132	Muñequera sombría
55	G258	Figurita de poder maravilloso (cuervo de plata)
56	M255	Rollo de pergamino de libertad (A)
57	M288	Rollo de pergamino de sanar en grupo (D)
58	G248	Amuleto de salud +2
59	C86	Botas del viaje sin fin[R]
60	C91	Brazales de precisión
61	G252	Brazales de armadura +2
62	C91	Brazales de rechazo
63	G253	Capa de Carisma +2
64	G253	Capa de resistencia +2
65	C167	Cristal cognoscitivo (3 puntos)
66	C26	Cristal ocultamentes menor
67	C65	Cristal de retorno mayor
68	C131	Máscara de dragón
69	C201	Guanteletes de combate fantasmal[CT]
70	G260	Guanteletes de fuerza de ogro
71	C119	Guanteletes de la garra[R]
72	G260	Guantes de atrapar flechas
73	G260	Guantes de Destreza +2
74	C187	Sello glifo mayor
75	C194	Gafas del sol dorado[CT]
76	G256	Diadema del intelecto +2
77	G264	Piedra ioun (huso transparente)
78	G248	Bálsamo de Keoghtom
79	C129	Máscara de armadura mental
80	C198	Máscara del tigre[CT]
81	C107	Collar de advertencia
82	G262	Maravillosos pigmentos de Nolzur
83	G263	Perla de poder (sortilegio de 2.º nivel)
84	C134	Pendiente del gozo
85	G265	Presea de Sabiduría +2
86	G231	Anillo de contraconjuros
87	C163	Cetro de silencio
88	C162	Cetro de impacto certero
89	C137	Sudario contra escudriñamiento
90	G267	Ungüento pétreo
91	C196	Anillo del fuego tormentoso[CT]
92	C136	Sobrevesta de valor
93	C107	Collar de preservación de poderes
94	C207	Velo de tormentas[CT]
95	C102	Chaleco de resistencia +2
96	C185	Prendedor salvaje
97-100	C282	Armadura/escudo +2

Objetos de 9.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	G227	Flecha asesina mayor
02	C90	Brazales de poder
03	C176	Laúd Doss
04	C58	Hoja cristalina resonante
05	G220	Cota de mallas élfica
06	C21	Broquel barricada
07	C111	Diadema de oleada indómita
08-09	M225	Varita de curar heridas críticas (10 cargas)
10	M226	Varita de custodia contra la muerte (10 cargas)
11	M255	Varita de libertad de movimiento (10 cargas)
12	M253	Varita de invisibilidad mayor (10 cargas)
13	M296	Varita de tormenta de hielo (10 cargas)
14	CC202	Varita de reparar daños críticos (10 cargas)
15	C97	Capa blanca de la araña
16	G228	Rompedora
17	C47	Cadena viviente
18	G254	Collar de bolas de fuego (tipo III)
19	C175	Hilo de relámpagos
20	C190	Vaina sagrada
21	C158	Bolsa de espinas
22	M217	Varita eterna de contorno borroso
23	M225	Varita eterna de curar heridas moderadas
24	M253	Varita eterna de invisibilidad
25	M249	Varita eterna de imagen múltiple
26	CC203	Varita eterna de reparar daños moderados
27	M301	Varita eterna de ver lo invisible
28	CC194	Varita eterna de rapidez de serpiente
29	M292	Varita eterna de telaraña
30	M284	Rollo de pergamino de restablecimiento mayor (D)
31	C173	Fragancia de muerte coagulada
32	C203	Púas de desquite[CT]
33	C73	Cinturón del campeón[R]
34	G254	Ceño de persuasión
35	C178	Néctar del dragón azul
36	C178	Néctar del dragón de plata
37	C114	Gema de la profundidad luminosa[R]
38	C114	Gafas del día
39	C148	Yelmo del penacho púrpura[R]
40	C131	Máscara de las mentiras
41	C79	Anillo de venganza
42-43	M233	Varita de disipar magia (NL 10.º, 10 cargas)
44-45	M206	Varita de bola de fuego (NL 10.º, 10 cargas)
46-47	M280	Varita de rayo relampagueante (NL 10.º, 10 cargas)
48	M258	Varita de luz abrasadora (NL 10.º, 10 cargas)
49	C22	Escudo de la mano cercenada[R]
50	C47	Bastón-arco
51	C178	Oasis personal
52	C46	Ballesta con cuchillas
53	G248	Babuchas de trepar cual arácnido
54	M211	Rollo de pergamino de círculo de teleportación (A)
55	G261	Incienso de meditación
56	C70	Amuleto de la fortuna imperante
57	G250	Bolsa de contención (tipo II)
58	C104	Cinturón de bolsillos ocultos
59	C96	Camisa de rayo
60	C83	Botas de paso rápido
61	C84	Botas de sentido de la vibración
62	C209	Brazales de combate aéreo[CT]
63	G252	Brazales de arquería menores
64	C210	Brazales del impacto cegador[CT]
65	C91	Brazales de represalia
66	C111	Diadema de magos
67	C100	Capa de resistencia a vinculaánimas
68	C127	Collar de curación
69	C87	Brazales carmesíes de piel de dragón
70	C26	Cristal desviaflechas mayor
71	C25	Cristal de golpes de refilón mayor
72	C24	Cristal custodio de vida mayor
73	C65	Cristal de muerte verdadera menor
74	C89	Brazales de golpe letal
75	C168	Decantador de piel diamantina
76	C98	Capa de escamas de dragón[R]
77	C66	Cristal matainfernales mayor
78	C144	Túnica llameante
79	C118	Guanteletes de energía sobrenatural
80	C120	Guanteletes de lasitud
81	C137	Sudario de fantasma
82	C127	Mano del padre roble
83	C147	Yelmo de miradas
84	C214	Cuerno de resistencia[CT]
85	G236	Cetro inamovible
86	G264	Piedra ioun (prisma rosa turbio)
87	C108	Correas ki
88	C131	Máscara de engaño silencioso
89	C180	Pendón nobiliario
90	C179	Orbe cegador
91	C147	Yelmo de platino[R]
92	C177	Madriguera portátil
93	C87	Brazales recíprocos
94	C65	Cristal de revelación mayor
95	C72	Anillo de armamento
96	C79	Anillo del artificio magistral menor
97	C52	Diente de araña
98	C142	Torque vampírico
99	C145	Vestiduras de seda de ébano[R]
100	C66	Reserva de luz espectral

Objetos de 10.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C57	Flecha rapaz[R]
02	C80	Anillo de muro de fuerza
03	C121	Guanteletes del señor de la sangre[R]
04	C66	Martillo ganchudo del fuego del hogar[R]
05	G220	Armadura de piel de rinoceronte
06	G268	Yelmo de comprensión idiomática y leer magia
07	C177	Mapa de las tierras desconocidas[R]
08	G248	Atuendo de fuga
09	C60	Martillo del galeb duhr
10	C60	Látigo del asesino
11	C60	Tridente de serenidad
12	C63	Espadón de la mantícora
13	G252	Botella siemprehumeante
14	G255	Cuchara de Murlynd
15	G254	Collar de bolas de fuego (tipo IV)
16	G252	Botas de zancadas y brincos
17	C178	Néctar del dragón de oro
18	C178	Néctar del dragón rojo
19	C132	Ojos de la verdad
20	C167	Cuerda de escalada superior
21	C138	Tabardo de la gran cruzada[R]
22	C189	Tomo de saber ancestral[R]
23	G246	Abanico de viento
24	C23	Escudo del resoluto[R]
25	G221	Escudo espinoso
26	C148	Yelmo de recuperación gloriosa
27	C147	Yelmo de héroes
28	C46	Bastón del roble inflexible[R]
29	C198	Guantes de garra[CT]
30	G254	Collar de bolas de fuego (tipo V)
31	C69	Amuleto de curación de emergencia
32	G248	Amuleto de puños poderosos +1
33	C72	Amuleto de tergiversación
34	C106	Cinturón de poder divino

35	C86	Botas del gran paso
36	C82	Botas de evitación
37	C99	Capa de la salamandra
38	C161	Cetro conductor
33	C165	Cornucopia de los necesitados[R]
40	C64	Cristal de acero arcano mayor
41	C64	Cristal bebedor de vida mayor
42	C88	Brazales de custodia frente a la muerte
43	C113	Fragmento de conjuro potenciado (sortilegio de 3.er nivel)
44	C101	Capucha del verdugo[R]
45	C68	Amuleto de comunicación lejana
46	C116	Guanteletes de armamento arcanos
47	C174	Globo de luz solar
48	C83	Botas de Güeron
49	G260	Herraduras de un céfiro
50	C177	Memento mágico (sortilegio de 2.º nivel)
51	C195	Presea del mar plomizo[CT]
52	C64	Cristal de ataque energético mayor
53	C65	Cristal de demolición mayor
54	C63	Amenaza cenicienta del fénix mayor
55	G259	Flauta del desasosiego
56	C184	Piel psicoactiva del celestial
57	C182	Piel psicoactiva de armadura ectoplásmica
58	C184	Piel psicoactiva del infernal
59	C79	Anillo de toque de adamantita
60	C75	Anillo de esencia
61	C78	Anillo de restallido del trueno
62	C78	Anillo de respiración acuática
63	C49	Cetro de sorpresas
64	C164	Cetro de transposición
65	C26	Frenesí rubicundo mayor
66	C174	Grilletes de silencio
67	C201	Camisa acechaincorpóreos[CT]
68	C52	Daga espectral
69	C87	Brazales de brazos fuertes
70	C138	Tabardo del incorpóreo[R]
71	C142	Torque de sacrificio heroico
72	C125	Guantes tóxicos
73	C101	Capa de transposición
74	C107	Colgante de unicornio
75-77	M285	Rollo de pergamino de revivir a los muertos (D)
78	C204	Escudo de vigor[CT]
79	C24	Pavés envuelto
80	C135	Placa de calavera
81	G260	Guantes de nadar y trepar
82	G250	Bolsa de trucos (canela)
83	C120	Guanteletes del arco llameante
84	C60	Látigo de telaraña
85	C51	Daga de rebeldía
86	C200	Kama del escorpión[CT]
87	C57	Filo viperino
88	C62	Rejo mortífero
89	C52	Desuellapiedras
90	C54	Espada-arco ligera
91	C54	Espada-arco
92	G254	Ceño refulgente menor
93	C116	Guantelete de hojas infinitas
94	C135	Piwafwi mayor
95	C193	Yelmo de vista hiriente[CT]
96	G255	Cuerno de bondad/maldad
97	C132	Monóculo de examen detallado
98	C148	Yelmo del fénix
99	C216	Filacteria de virtud[CT]
100	C143	Túnica de represalia

Objetos de 11.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C192	Guanteletes de destrucción[CT]
02-03	M273	Varita de piel pétrea (10 cargas)
04	C54	Espada-arco mayor
05	C83	Botas de patinaje
06	C209	Guantes de jabalinas infinitas[CT]
07	C125	Guantes flamígeros
08	G266	Túnica de objetos útiles
09	C179	Ojo encuadernado de Boccob
10	C207	Velo de susurros[CT]
11	C52	El Puño
12	C135	Pulsera de curación maximizada
13	G252	Bote plegable
14	G253	Capa de la mantarraya
15	G252	Botella de aire
16	C61	Maza de armas de muchas formas[R]
17	C48	Cetro de desafío
18	C58	Honda de disparo aturdidor
19	G250	Bolsa de contención (tipo III)
20	G265	Presea de salud
21	G251	Botas de levitación
22	C145	Venda de soñar
23	G248	Arpa hechizadora
24	C115	Gema del saber
25	C75	Anillo de desafío místico
26	C76	Anillo de fuego místico
27	C78	Anillo de relámpago místico
28	C188	Tomo de la lengua inmóvil[R]
29-31	G248	Amuleto de armadura natural +2
32	C194	Cinturón de la extensa tierra[CT]
33	C174	Globos de explosión
34	C112	Estola de poder cruento
35	C99	Capa de la piedra
36	C64	Cristal de ataque energético mayor
37	C80	Aro corporal de desprecio
38	C116	Guantelete de Gruumsh
39	C62	Red fantasmal
40	C124	Guantes de las manos equilibradas
41	C124	Guantes de robo de incarnum
42	G262	Manual del gólem (carne)
43	G261	Mano de la gloria
44	C146	Yelmo astado
45-47	G264	Piedra ioun (esfera rojo intenso)
48-50	G264	Piedra ioun (esfera azul incandescente)
51-53	G264	Piedra ioun (romboide azul pálido)
54-56	G264	Piedra ioun (esfera rosa y verde)
57-59	G264	Piedra ioun (romboide rosa)
60-62	G264	Piedra ioun (esfera azul y escarlata)
63	C26	Diamante de custodia férrea mayor
64	C144	Túnica relampagueante
65	C198	Manto del depredador[CT]
66	C209	Medallón de defensa aérea[CT]
67	C125	Guantes del hipnotizador
68	C94	Cámara mental
69	C135	Psicomatriz
70	C74	Anillo de contraveneno
71	C75	Anillo de desvío entrópico
72	G231	Anillo de escudo mental
73-76	G232	Anillo de protección +2
77	C157	Bastón rúnico hechizador
78	C110	Cubreolores
79	M183	Rollos de pergamino de procedencia dudosa[R]
80	C95	Camisa de la sanguijuela
81	C187	Talismán de fortaleza imperecedera
82	C141	Tercer ojo penetrador
83	C88	Brazales de custodia
84-100	C282	Arma +2

Objetos de 12.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C177	Mandolina Cánaizh
02	G249	Baraja de ilusiones
03	G254	Collar de bolas de fuego (tipo VI)
04	C61	Maza de los hijos oscuros
05	C21	Cota de mallas milenaria®
06	C118	Guanteletes de colmillo de dragón
07	C19	Armadura de plumas de búho
08	C127	Máscara colmilluda
09	G227	Daga de ponzoña
10	C50	Cetro del brujo arcano
11	C59	Lanza aérea llameante
12	C59	Lanza aérea de fuerza
13	C58	Hacha de virtud ancestral®
14	G267	Vela de invocación
15	C158	Bastón rúnico ígneo
16	C213	Corona de llamas[CT]
17	G231	Anillo de escudo de fuerza
18	G230	Anillo ariete
19	G254	Collar de bolas de fuego (tipo VII)
20	C110	Cruz ansada de la ascensión
21	C160	Brida de batalla
22	C145	Venda de la oscuridad verdadera
23	G252	Brazales de armadura +3
24	C93	Broche ojo de gato
25	G253	Capa de resistencia +3
26	C167	Cristal cognoscitivo (5 puntos)
27	C188	Tienda instantánea de Daern
28	G256	Decantador inagotable de agua
29	C209	Yelmo del cazador[CT]
30	G237	Cetro metamágico de potenciación menor
31	C164	Cetro metamágico de alcance menor
32	C170	Espejo de salto en el tiempo
33	G254	Collar de adaptación
34	G263	Perla de poder (sortilegio de 3.er nivel)
35	C71	Amuleto de retribución
36	C50	Cetro del solitario®
37	C210	Sandalias del paso ligero[CT]
38	C164	Cetro del inframundo
39	C95	Camisa de hueso
40	C94	Camisa de cadenas
41	C96	Camisa del ent
42	C185	Púa aturdidora
43	C102	Atuendo de resistencia +3
44-46	C283	Armadura/escudo +3
47	C46	Aplastaenanos
48	G258	Figurita de poder maravilloso (búho serpentino)
49	C23	Escudo de piel de tumulario
50	G221	Escudo del león
51	C53	Ensartagnomos®
52	C59	Lanza del justo castigo®
53	C55	Estrella del alba®
54	C62	Pico perforante
55	C53	Espada de la virtud intachable®
56	C55	Estoque de las medidas desesperadas®
57	C54	Estoque de la dirección infalible
58	C53	Espada de potencia arrolladora®
59	G260	Hilo de cuentas de plegaria menor
60	C146	Yelmo de ángel
61	C157	Bastón rúnico del asesino
62	G250	Bolsa de contención (tipo IV)
63	C92	Brazales del viento
64	C130	Máscara de cristal de detección
65	C130	Máscara de cristal de perspicacia
66	C130	Máscara de cristal de pavor
67	C129	Máscara de cristal de armadura mental
68	C129	Máscara de cristal de arte psiónico
69	C129	Máscara de cristal de agudeza visual
70	C26	Cristal ocultamentes mayor
71	G267	Vestidura de los druidas
72	C133	Ojos de sanguijuela energética
73	C148	Yelmo infernal
74	G258	Figurita de poder maravilloso (grifo de bronce)
75	G258	Figurita de poder maravilloso (mosca de ébano)
76	C120	Guanteletes de necrófago
77	G260	Guante almacenador
78	G264	Piedra ioun (romboide azul oscuro)
79	C126	Lentes de forma verdadera
80	C115	Guantelete de cuchilla mental menor
81	C184	Piel psicoactiva desalentadora de poder
82	C75	Anillo de evitación
83	G231	Anillo de escalada mejorada
84	G232	Anillo de salto mejorado
85	G232	Anillo de nadar mejorado
86	C73	Anillo de autosuficiencia
87	C77	Anillo de protección contra vinculaánimas
88	C142	Túnica de conjuración misteriosa
89	C163	Cetro de reversión®
90	C163	Cetro de maestría de muertos vivientes
91	C135	Sandalias de brincos
92	C150	Ancla del alma
93	C134	Piedra del alma
94	G253	Caballo de piedra (corredor)
95	C141	Tercer ojo perceptor
96	C139	Tercer ojo concentrador
97	C139	Tercer ojo averiguador
98	C141	Tercer ojo robapoderes
99	C65	Cristal de muerte verdadera mayor
100	102	Chaleco del maestro evocador

Objetos de 13.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	G262	Manto del saltimbanqui
02	G229	Tridente avisador
03-04	C18	Armadura de piel de zorro
05	C16	Armadura de caparazón de necrófago
06-07	G220	Coraza adamantina
08	C212	Cetro de garra[CT]
09	C58	Hacha de los saqueadores del mar
10	C165	Cetro metamágico de sustitución
11	G236	Cetro de detección de metales y minerales
12	C48	Cetro de gatos
13-14	C120	Guanteletes de la tormenta
15	C175	Hilo de perlas ácidas
16-19	M225	Varita eterna de curar heridas graves
20	M229	Varita eterna de desplazamiento
21-22	M239	Varita eterna de esfera de invisibilidad
23-25	M280	Varita eterna de rayo relampagueante
26	CC194	Varita eterna de rapidez de serpiente en grupo
27	CC202	Varita eterna de reparar daños graves
28	G230	Anillo de amistad con los animales
29	C69	Amuleto de forma inalterable
30-31	C87	Botas sin rastro
32	C196	Brazales relampagueantes[CT]
33	C100	Capa de resistencia a la expulsión
34	C117	Guanteletes de ascua mental
35	G237	Cetro metamágico de ampliación
36	G237	Cetro metamágico de prolongación
37	C165	Cetro metamágico de escultura
38	G237	Cetro metamágico de silencio
39	G259	Filacteria de expulsión de muertos vivientes
40	G236	Cetro de cancelación
41-42	C155	Bastón rúnico de ojos
43	C206	Velo de puertas[CT]

44	G260	Guantelete oxidante
45-46	C75	Anillo de destellos relampagueantes
47-48	C104	Cinturón de batalla
49	C203	Gargantilla de la garra sangrienta[CT]
50-51	G252	Botas de velocidad
52	C151	Arpa de Paloma
53	C168	Devorador de carne
54	G259	Gafas de noche
55	G262	Manual del gólem (arcilla)
56	C168	Cuerno de la abundancia
57	C127	Manto de segundas oportunidades
58	G263	Medallón de los pensamientos
59	G259	Flauta del dolor
60	C183	Piel psicoactiva de la garra
61	C83	Botas de monta
62-64	G232	Anillo de resistir energía menor
65-66	C73	Anillo de batalla sortílega
67-68	G237	Cetro de las maravillas
69	C104	Cinto de rubí de la inmutabilidad
70	C156	Bastón rúnico de trampa
71	C152	Bastón rúnico de cambio de tamaño
72	C96	Camisa de resistencia
73	C126	Mano adicional
74-75	C210	Atuendo de libre movimiento[CT]
76	C93	Brazalete de varitas
77	C97	Capa de agua
78-79	C209	Atuendo alado[CT]
80	C21	Armadura serpentina
81	C20	Armadura de plumas de halcón
82-84	M285	Rollo de pergamino de resurrección (D)
85	C47	Cetro cromático[R]
86	C56	Filo pícaro
87	C46	Arco del canto
88	G261	Libro bendito de Boccob
89	C137	Sombrero de anonimato
90-91	G232	Anillo de poder camaleónico
92	G228	Tormento de cambiantes
93	C80	Anteojos de los Cannith
94	C100	Capa de resistencia a vinculaánimas mayor
95	C106	Colgante de flor ardiente
96	G260	Gema del resplandor
97	G261	Lira de construcción
98-99	G254	Cinturón de monje
100	G237	Cetro de la pitón

Objetos de 14.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	C20	Armadura del kiton
02	C192	Coraza de terror[CT]
03	C177	Memento mágico (conjuro de 3.er nivel)
04	C201	Gargantilla de protección vital[CT]
05	G253	Capa arácnida
06	C122	Guantes de agarre del titán
07	C164	Cetro de tormento
08	C164	Cetro metamágico de encadenamiento menor
09	G237	Cetro metamágico de maximización menor
10	C155	Bastón rúnico de la noche
11	C50	Cetro tentacular
12	C145	Velo encantador
13	C17	Armadura de piel de anguila eléctrica
14	C20	Armadura del tumulario
15	C17	Armadura de piel de oso
16	G253	Caballo de piedra (destrero)
17	G254	Cinturón de los enanos
18	C126	Insignia del svirfneblin
19	C170	Estandarte del ojo de la tormenta
20	C146	Yelmo ciego
21	C111	Diadema de lanzamiento rápido
22	C94	Cadena de desesperación
23	C113	Foco de incarnum (a elección del DM)
24	C127	Máscara de adularia
25	G265	Presea cerradora de heridas
26	C182	Piel psicoactiva de agilidad
27	C184	Piel psicoactiva de camaleón
28	C149	Aljaba de energía
29	G230	Anillo de caminar sobre las aguas
30	G236	Cetro extinguellamas
31	C48	Cetro de látigos
32	C152	Bastón rúnico de apertura
33	C95	Camisa de los ángeles
34	C96	Camisa de piel demoníaca
35	C95	Camisa de las fatas
36	C95	Camisa de lo inevitable
37	C96	Camisa de piel férrea
38	C96	Camisa de piel de slaad
39	C95	Camisa de la luna
40	C162	Cetro de la araña
41	C141	Tercer ojo repudiador
42	G255	Cuerno de los tritones
43	G263	Perla de las sirinas
44	G258	Figurita de poder maravilloso (perro de ónice)
45	C69	Amuleto de estática mental
46	G248	Amuleto de salud +4
47	G254	Cinturón de fuerza de gigante +4
48	G252	Brazales de armadura +4
49	G253	Capa de Carisma +4
50	G253	Capa de resistencia +4
51	C167	Cristal cognoscitivo (7 puntos)
52	G260	Guantes de Destreza +4
53	C113	Gafas de visión dracónica
54	G256	Diadema del intelecto +4
55	G263	Perla de poder (conjuro de 4.o nivel)
56	G265	Presea de Sabiduría +4
57	C72	Anillo de amistad con dragones
58	C74	Anillo de contraconjuro mayor
59	C155	Bastón rúnico de los eternos
60	C157	Bastón rúnico de visión
61	G267	Vaina de bordes afilados
62	C207	Velo serpentino[CT]
63	C145	Velo de sombra
64	C102	Chaleco de resistencia +4
65	C99	Capa de mago de la guerra
66	G251	Botas aladas
67-70	C283	Armadura/escudo +4
71	C18	Armadura de piel de zombi
72	G258	Figurita de poder maravilloso (leones dorados)
73	G220	Armadura completa enana
74	G234	Bastón hechizador
75	G254	Carillón de interrupción
76	C16	Armadura de las hojas caídas[R]
77	G257	Escoba voladora
78	G258	Figurita de poder maravilloso (elefante de mármol)
79	C18	Armadura de piel de tigre
80	G221	Escudo alado
81	G248	Amuleto de armadura natural +3
82	C112	Estola de poder cruento mayor
83	C163	Cetro de perdición de dragones
84	C114	Gafas del cazador de ébano
85	G264	Piedra ioun (huso iridiscente)
86	C75	Anillo de divergencia
87	C79	Anillo del alma gélida
88	G232	Anillo de protección +3
89	G229	Anillo almacenaconjuros menor
90	C103	Chaleco del pícaro
91	C154	Bastón rúnico de felicidad forzosa

92	C108	Cristal de oleada
93-100	C283	Arma +3

Objetos de 15.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	G226	Daga del asesino
02	C176	Lira Cli
03	C16	Armadura de cabalgar dragones
04	C48	Cetro de golpe enervante
05	C49	Cetro de libertad
06	G229	Tridente de comandar peces
07	G220	Cota de bandas de la suerte
08	G252	Brazalete de la amistad
09	C154	Bastón rúnico de ilusión
10	C157	Bastón rúnico de transporte
11	G238	Cetro de la víbora
12	C108	Corona de contemplador
13	C76	Anillo de hueso
14-15	G247	Alfombra voladora (5' por 5')
16-17	C115	Guante de lanzamiento de conjuros
18	C130	Máscara de cristal de intuición
19	C133	Ojos de sanguijuela energética vampíricos
20	G256	Cuerno detonante
21-22	G264	Piedra ioun (elipsoide lavanda pálido)
23-24	G264	Piedra ioun (huso blanco perla)
25	C176	Lentes del desierto
26-27	G246	Agujero portátil
28	C77	Anillo de poder arcano
29	G231	Anillo de invisibilidad
30	G231	Anillo de magia I
31	C174	Bastón rúnico de escarcha
32	C112	Escarabeo de estabilización
33	G264	Piedra de la buena suerte
34	C60	Látigo de agua
35	C51	Daga de rechazo[R]
36	C56	Filo de rubí[R]
37	C61	Mazo que nunca olvida[R]
38	C47	Cadena de obediencia[R]
39	G228	Lengua flamígera
40	G258	Figurita de poder maravilloso (carneros de marfil)
41	C105	Cinturón de Güeron
42	C143	Túnica de poder arcano
43	G255	Cuerda de enmarañar
44	C172	Bastón rúnico de adivinación
45	C16	Armadura de exoesqueleto
46	C86	Botas del rey de la montaña mayores
47	C98	Capa de batalla
48	G262	Manual del gólem (piedra)
49	G262	Máscara de la calavera
50	C208	Velo turquesa[CT]
51	G227	Hoja de la suerte (0 deseos)
52	C63	Tralla de las arenas
53	G227	Espada de la sutileza
54	G227	Espada de los Planos
55	G219	Armadura celestial
56	C157	Bastón rúnico del artesano
57	G228	Robadora de nueve vidas
58	G248	Azadón de los titanes
59	G236	Cetro de detección de enemigos
60	G254	Ceño refulgente mayor
61	G248	Amuleto de puños poderosos +2
62	G253	Capa de desplazamiento menor
63	G268	Yelmo de acción subacuática
64	C177	Memento mágico (conjuro de 4.º nivel)
65	C115	Guantelete de cuchilla mental
66	C173	Piel psicoactiva del abrazo celestial
67	C173	Piel psicoactiva del abrazo infernal
68	C156	Bastón rúnico de tierra y piedra
69	C137	Sudario de escamas
70	C141	Tercer ojo sensor
71	C24	Escudo sobre la cabeza
72	C165	Cetro metamágico de sustitución mayor
73	G237	Cetro metamágico de ampliación mayor
74	G237	Cetro metamágico de prolongación mayor
75	C165	Cetro metamágico de escultura mayor
76	G237	Cetro metamágico de silencio mayor
77	46	Bastón de batalla
78	G220	Armadura completa de las profundidades
79	G233	Bastón de enjambres de insectos
80	G252	Brazales de arquería mayores
81	G252	Brazales de armadura +5
82-83	G253	Capa de resistencia +5
84	C167	Cristal cognoscitivo (9 puntos)
85	G263	Ojos de la fatalidad
86	C165	Colector de magia
87	G263	Perla de poder (conjuro de 5.o nivel)
88	G231	Anillo de evasión
89	C79	Anillo del artificio magistral
90	G232	Anillo de visión de rayos x
91	G236	Cetro de magnificencia
92	G237	Cetro marchitante
93	C152	Bastón rúnico de conjuración
94	C154	Bastón rúnico de evocación
95	C156	Bastón rúnico de transmutación
96	C102	Chaleco de resistencia +5
97-100	C283	Armadura/escudo +5

Objetos de 16.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	G263	Mazo de los titanes
02	G220	Coraza de mando
03	G226	Arco juramentado
04	G227	Espada arrebatavidas
05	C92	Brazales del amanecer
06	G253	Capa del murciélago
07	C98	Capa de espinas
08	G249	Bandas de hierro de Bilarro
09	C77	Anillo de protección contra vinculaánimas mayor
10	C155	Bastón rúnico de la cacofonía
11	C57	Flagelo de dolor
12	G220	Armadura completa de mithril veloz
13	G255	Cubo de resistencia al frío
14	G268	Yelmo de telepatía
15	G265	Presea contra venenos
16	G231	Anillo de intermitencia
17	G266	Túnica de colores hipnóticos
18	C154	Bastón rúnico de destrucción
19-20	G262	Manual de salud corporal +1
21-22	G262	Manual de ejercicio beneficioso +1
23-24	G262	Manual de rapidez de acción +1
25-26	G265	Tomo de claridad de pensamiento +1
27-28	G266	Tomo de liderazgo e influencia +1
29-30	G265	Tomo de entendimiento +1
31-32	G233	Bastón de curación
33	G260	Grilletes dimensionales
34-35	G232	Anillo de resistir energía mayor
36	G258	Figurita de poder maravilloso (corcel de obsidiana)
37-38	G234	Bastón de fuego
39-45	M285	Rollo de pergamino de resurrección verdadera (D)
46	G233	Bastón de cambio de tamaño
47	G265	Tambores de pánico
48-49	G264	Piedra ioun (prisma naranja)
50-51	G264	Piedra ioun (prisma verde pálido)
52-53	G261	Linterna de revelación
54	C75	Anillo de desvanecimiento
55-56	C80	Anillos de armadura de fuerza (pareja)

57	G266	Túnica de camuflaje
58	C157	Bastón rúnico del arquitecto
59	C152	Bastón rúnico de acción etérea
60-62	G248	Amuleto de armadura natural +4
63	C184	Piel psicoactiva del defensor
64-66	G232	Anillo de protección +4
67	C152	Bastón rúnico de abjuración
68	C154	Bastón rúnico de encantamiento
69	C155	Bastón rúnico de nigromancia
70-87	C283	Arma +4
88	C150	Arpa Ánstruzh
89	G237	Cetro metamágico de potenciación
90	C164	Cetro metamágico de alcance
91	G238	Cetro de truenos y relámpagos
92	C103	Chaleco impenetrable
93	C154	Bastón rúnico de iluminación
94	G248	Amuleto contra detección y localización
95-96	G247	Alfombra voladora (5' por 10')
97	G262	Manual del gólem (hierro)
98	G237	Cetro metamágico de apresuramiento menor
99-100	C156	Bastón rúnico de tiempo

Objetos de 17.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-03	G248	Amuleto de de salud +6
04-06	G254	Cinturón de fuerza de gigante +6
07-08	G252	Brazales de armadura +6
09-11	G253	Capa de Carisma +6
12	C99	Capa de la salamandra mayor
13	C167	Cristal cognoscitivo (11 puntos)
14-16	G260	Guantes de Destreza +6
17-19	G256	Diadema del intelecto +6
20	G264	Piedra ioun (prisma púrpura vibrante)
21-22	G263	Perla de poder (conjuro de 6.º nivel)
23-25	G265	Presea de Sabiduría +6
26-27	C77	Anillo de protección contra la energía negativa
28-29	C77	Anillo de protección contra la energía positiva
30	C176	Linterna de luz verdadera
31-39	C283	Armadura/escudo +6
40	C18	Armadura de piel de vampiro
41	C143	Túnica del infierno
42-43	G237	Cetro de negación
44-45	C157	Bastón rúnico del asesino de muertos vivientes
46-47	C177	Memento mágico (conjuro de 5.º nivel)
48-49	C196	Túnica del trueno[CT]
50-51	G257	Escarabeo de protección
52	C59	Honda explosiva
53-54	C156	Bastón rúnico de poder
55	G228	Maza del terror
56-57	C49	Cetro de poder celestial
58-59	C72	Amuleto de segundas oportunidades
60-62	G264	Piedra ioun (elipsoide lavanda y verde)
63	C182	Piel psicoactiva de hierro
64	C182	Piel psicoactiva de araña
65	G248	Anillos umbral
66-71	G231	Anillo de libertad de movimiento
72-73	G231	Anillo de magia II
74-75	C112	Escarabeo de invulnerabilidad
76	G226	Bebedora de vidas
77-78	C16	Armadura completa de la tierra
79	G250	Bola de cristal
80	C115	Guantelete de cuchilla mental mayor
81-82	C85	Botas de superaceleración temporal
83	G262	Manual del gólem mayor (piedra)
84-88	G232	Anillo de resistir energía mayor
89-90	C77	Anillo de nueve vidas
91-92	G260	Hilo de cuentas de plegaria
93-95	C155	Bastón rúnico de locura
96-97	G226	Cimitarra de los bosques
98	G263	Orbe de las tormentas
99	C155	Bastón rúnico de oscuridad infernal
100	C50	Cetro tentacular mayor

Objetos de 18.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01	G234	Bastón iluminador
02	G252	Botas de teleportación
03-05	G252	Brazales de armadura +7
06	C167	Cristal cognoscitivo (13 puntos)
07	G263	Perla de poder (conjuro de 7.º nivel)
08-13	C283	Armadura/escudo +7
14	G248	Amuleto de armadura natural +5
15	G253	Capa de desplazamiento mayor
16	C196	Tobilleras del caminante de las nubes[CT]
17	G250	Bola de cristal con ver lo invisible
18	G256	Cuerno del Valhala
19	C212	Capa del fénix[CT]
20	G231	Anillo de escudar al amigo (pareja)
21-24	G232	Anillo de protección +5
25	G231	Anillo de estrellas fugaces
26	G229	Anillo almacenaconjuros
27	G235	Cetro de absorción
28	G236	Cetro mangual
29-42	C283	Arma +5
43	C151	Arpa Ollamh
44	G221	Escudo absorbente
45	G227	Estoque punzante
46	G228	Hoja solar
47	G250	Bola de cristal con detectar pensamientos
48	G220	Armadura demoníaca
49	G248	Amuleto de puños poderosos +3
50	C177	Memento mágico (conjuro de 6.o nivel)
51	C164	Cetro metamágico de encadenamiento
52-53	G237	Cetro metamágico de maximización
54	G247	Alas de vuelo
55	G227	Hierro de escarcha
56	G253	Capa de etereidad
57	G259	Fortaleza instantánea de Daern
58	C71	Amuleto de ojo del dragón
59-60	G262	Manual de salud corporal +2
61-62	G262	Manual de ejercicio beneficioso +2
63-64	G262	Manual de rapidez de acción +2
65-66	G265	Tomo de claridad de pensamiento +2
67-68	G266	Tomo de liderazgo e influencia +2
69-70	G265	Tomo de entendimiento +2
71	G263	Ojos hechizadores
72	G234	Bastón de escarcha
73	G266	Túnica de las estrellas
74	G233	Bastón de defensa
75-76	G247	Alfombra voladora (10' por 10')
77	G254	Craneoscuro
78	C183	Piel psicoactiva de respuesta ardiente
79-81	C78	Anillo de resistir energía universal menor
82	C161	Cetro de fuerza
83	G236	Cetro de gobierno
84	G228	Martillo arrojadizo de los enanos
85	C184	Piel psicoactiva de troll
86	C79	Anillo del artificio magistral mayor
87	G238	Cetro de seguridad
88	G254	Cubo de fuerza
89	G227	Hoja de la suerte (1 deseo)
90-93	G252	Brazales de armadura +8
94	C167	Cristal cognoscitivo (15 puntos)
95	G263	Perla de poder (conjuro de 8.o nivel)
96-100	C283	Armadura/escudo +8

Objetos de 19.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-03	G233	Bastón de abjuración
04-06	G233	Bastón de conjuración
07-09	G233	Bastón de encantamiento
10-12	G234	Bastón de evocación
13-15	G234	Bastón de ilusión
16-18	G234	Bastón de nigromancia
19-21	G234	Bastón de transmutación
22-23	G250	Bola de cristal con telepatía
24-25	G256	Cuerno detonante mayor
26-28	G263	Perla de poder (dos conjuros)
29-32	G231	Anillo de magia III
33-36	G238	Cetro de poder señorial
37-52	C283	Arma +6
53-56	G237	Cetro metamágico de potenciación mayor
57-60	C164	Cetro metamágico de alcance mayor
61-62	G268	Yelmo de teletransporte
63-66	C177	Memento mágico (conjuro de 7.º nivel)
67-70	G233	Bastón de adivinación
71-73	G260	Gema de visión
74-77	G232	Anillo de telecinesis
78-81	G267	Túnica del archimago
82-85	C156	Bastón rúnico de paso
86-87	G228	Maza del castigo
88-91	G237	Cetro metamágico de apresuramiento
92-94	G265	Toga de la fe
95-96	C184	Piel psicoactiva del héroe
97-100	G250	Bola de cristal con visión verdadera

Objetos de 20.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-03	G234	Bastón de tierra y piedra
04-05	C167	Cristal cognoscitivo (17 puntos)
06-08	G263	Perla de poder (conjuro de 9.o nivel)
09-14	C283	Armadura/escudo +9
15	G265	Pozo de muchos mundos
16-19	G262	Manual de salud corporal +3
20-23	G262	Manual de ejercicio beneficioso +3
24-27	G262	Manual de rapidez de acción +3
28-31	G265	Tomo de claridad de pensamiento +3
32-35	G266	Tomo de liderazgo e influencia +3
36-39	G265	Tomo de entendimiento +3
40-42	G235	Cetro de alerta
43	G248	Aparato de Kwalish
44-47	G265	Toga de resistencia a conjuros
48-49	C183	Piel psicoactiva de psiónica
50-53	G232	Anillo de regeneración
54-55	G257	Espejo de oposición
56-57	G260	Hilo de cuentas de plegaria mayor
58-59	G248	Amuleto de puños poderosos +4
60-61	C177	Memento mágico (conjuro de 8.o nivel)
62-65	G232	Anillo de tres deseos
66-67	G263	Ojos petrificantes
68-82	C283	Arma +7
83-84	G232	Anillo de retornar conjuros
85-86	G255	Cuenco de comandar elementales de agua
87-88	G252	Brasero de comandar elementales de fuego
89-90	G261	Incensario de control de elementales de aire
91-92	G231	Anillo de magia IV
93-94	G264	Piedra de control de elementales de tierra
95-100	C283	Armadura/escudo +10

Objetos de 21.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-06	G233	Bastón de los bosques
07-14	G227	Hoja de la suerte (2 deseos)
15-23	G262	Manual de salud corporal +4
24-32	G262	Manual de ejercicio beneficioso +4
33-41	G262	Manual de rapidez de acción +4
42-50	G265	Tomo de claridad de pensamiento +4
51-59	G266	Tomo de liderazgo e influencia +4
60-68	G265	Tomo de entendimiento +4
69-74	G248	Amuleto de los Planos
75-83	C78	Anillo de resistir energía universal mayor
84-90	G266	Túnica de los ojos
91-95	C140	Tercer ojo ocultador
96-100	C140	Tercer ojo dominador

Objetos de 22.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-10	G229	Vengadora sagrada
11-15	C177	Memento mágico (conjuro de 9.o nivel)
16-20	C164	Cetro metamágico de encadenamiento mayor
21-25	G237	Cetro metamágico de maximización mayor
26-29	G268	Yelmo de fulgor
30-33	G231	Anillo de llamar djinni
34-58	C283	Arma +8
59-65	G262	Manual de salud corporal +5
66-72	G262	Manual de ejercicio beneficioso +5
73-79	G262	Manual de rapidez de acción +5
80-86	G265	Tomo de claridad de pensamiento +5
87-93	G266	Tomo de liderazgo e influencia +5
94-100	G265	Tomo de entendimiento +5

Objetos de 23.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-25	G227	Hoja de la suerte (3 deseos)
26-43	G252	Botella del ifriti
44-63	G248	Amuleto de puños poderosos +5
64-83	G235	Bastón de vida
84-100	G256	Diamante del caos

Objetos de 24.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-30	C283	Arma +9
31-40	G267	Umbral cúbico
41-51	G259	Frasco de hierro
52-61	G237	Cetro metamágico de apresuramiento mayor
62-73	G234	Bastón de paso
74-81	G257	Espejo de poder mental
82-100	C78	Anillo de resistir energía universal superior

Objetos de 25.º nivel

d%	Página	Nombre del objeto
01-08	G257	Espejo atrapavidas
09-16	G230	Anillo de comandar elementales (aire)
17-24	G230	Anillo de comandar elementales (tierra)
25-32	G230	Anillo de comandar elementales (fuego)
33-40	G230	Anillo de comandar elementales (agua)
41-50	G229	Anillo almacenaconjuros mayor
51-58	C102	Chaleco de los archimagos
59-88	C283	Arma +10
89-100	G234	Bastón de poder*

* Aunque el precio de este objeto en realidad lo sitúa en la lista del 26.º nivel, se incluye en esta.

ARMADURAS, ESCUDOS Y ARMAS ALEATORIOS

Para generar armaduras, armas y escudos mágicos de forma aleatoria, sigue los siguientes pasos:

Paso 1: determina la clase de objeto tirando en la tabla A–3: tipos de armadura/escudo al azar, o la tabla A-4: tipos de armas al azar. Si estás creando un objeto con un bonificador de mejora de +1, no necesitas más. De lo contrario, ve al paso 2.

Paso 2: ve a la tabla que contenga el valor del bonificador adecuado. Por ejemplo, si te salió una *espada larga +5*, ve a la tabla de bonificador de +5 (en la página 285). Esta te explicará si el objeto tiene únicamente un bonificador de mejora, o tanto uno de estos como una o más aptitudes.

Paso 3: si tienes que determinar cualquier aptitud, ve a la tabla A-5: aptitudes de armaduras/escudos al azar, o la tabla A-6: aptitudes de armaduras/escudos al azar. Para las armaduras y los escudos, tira en la columna de porcentaje de la izquierda si estás generando una de las primeras, y en la de la derecha de ser uno de los últimos. Para las armas, tira en la de la izquierda para las cuerpo a cuerpo y en la de la derecha para las a distancia. Los objetos que están restringidos a clases de armas más específicos tienen anotaciones. Si te sale una aptitud que no es adecuada para ese tipo de objeto (según indique una nota al final de la tabla), vuelve a tirar.

TABLA A–3: TIPOS DE ARMADURA/ESCUDO AL AZAT

d%	Armadura o escudo	Precio
01-02	Acolchada	155 po
03-06	Cuero	160 po
07-21	Cuero tachonado	175 po
22-37	Camisote de mallas	250 po
38-52	Pieles	165 po
53-55	Cota de escamas	200 po
56-59	Cota de mallas	300 po
60-74	Coraza	350 po
75-77	Laminada	350 po
78-81	Cota de bandas	400 po
82-85	Placas y mallas	750 po
86-92	Completa	1.650 po
93	Rodela	165 po
94-95	Escudo ligero de madera	153 po
96	Escudo ligero de acero	159 po
97-98	Escudo pesado de madera	157 po
99	Escudo pesado de acero	170 po
100	Escudo pavés	180 po

TABLA A–4: TIPOS DE ARMAS AL AZAR

d%	Arma	Precio
01-02	Flechas (50)	350 po
03	Hacha doble orca	660 po
04	Hacha arrojadiza	308 po
05	Hacha de batalla	310 po
06	Boleadoras	305 po
07-08	Virotes de ballesta (50)	350 po
09-10	Balas de honda (50)	350 po
11	Cadena armada	325 po
12	Clava	300 po
13	Ballesta de mano	400 po
14-15	Ballesta pesada	350 po
16-17	Ballesta ligera	335 po
18	Ballesta de repetición pesada	700 po
19	Ballesta de repetición ligera	550 po
20-21	Daga	302 po
22	Puñal	302 po
23	Dardo	300 po
24	Alfanjón	375 po
25	Mangual doble	690 po
26	Mangual pesado	315 po
27	Mangual ligero	308 po
28	Guantelete	302 po
29	Guantelete armado	305 po
30	Guja	308 po
31-32	Gran hacha	320 po
33	Gran clava	305 po
34-35	Espadón	350 po
36	Bisarma	309 po
37	Alabarda	310 po
38	Martillo ganchudo gnómico	620 po
39	Martillo ligero	301 po
40	Hacha de mano	306 po
41	Jabalina	301 po
42	Kama	302 po
43	Kukri	308 po
44	Lanza de caballería	310 po
45-46	Arco largo	375 po
47	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +0)	400 po
48	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +1)	500 po
49	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +2)	600 po
50	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +3)	700 po
51	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +4)	800 po
52	Arco largo compuesto (Bonif. de Fue máx. +5)	900 po
53	Lanza larga	305 po
54-55	Espada larga	315 po
56-57	Maza pesada	312 po
58	Maza ligera	305 po
59	Maza de armas	308 po
60	Red	320 po
61	Nunchaku	302 po
62	Pico pesado	308 po
63	Pico ligero	304 po
64-65	Bastón	600 po
66	Ronca	310 po
67-68	Estoque	320 po
69	Sai	301 po
70	Cachiporra	301 po
71-72	Cimitarra	315 po
73	Guadaña	318 po
74-75	Arco corto	330 po
76	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +0)	375 po
77	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +1)	450 po
78	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +2)	525 po
79	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +3)	625 po
80	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +4)	725 po
81	Arco corto compuesto (Bonif. de Fue máx. +5)	825 po
82-83	Lanza corta	301 po
84	Shuriken	301 po
85	Siangham	303 po
86	Hoz	306 po
87-88	Honda	300 po
89	Lanza	302 po
90-91	Espada bastarda	335 po
92-93	Espada corta	310 po
94	Espada de dos hojas	700 po
95	Tridente	315 po
96	Urgrosh enano	650 po
97	Hacha de guerra enana	330 po
98	Martillo de guerra	312 po
99	Látigo	301 po
100	Otra/elección del DM	—

Bonificador de +2

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-62	Mejora de +2

Bonificador de +3

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-44	Mejora de +3
45-79	Mejora de +2, aptitud +1
80-91	Mejora de +1, aptitud +2
92-100	Mejora de +1, dos aptitudes +1

Bonificador de +4

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-44	Mejora de +4
45-79	Mejora de +3, aptitud +1
80-91	Mejora de +2, aptitud +2
92-100	Mejora de +1, aptitud +3

Bonificador de +5

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-40	Mejora de +5
41-75	Mejora de +4, aptitud +1
76-88	Mejora de +3, aptitud +2
89-95	Mejora de +2, aptitud +3
96-100	Mejora de +1, aptitud +4

Bonificador de +6

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-43	Mejora de +5, aptitud +1
44-77	Mejora de +4, aptitud +2
78-89	Mejora de +3, aptitud +3
90-95	Mejora de +2, aptitud +4
96-100	Mejora de +1, aptitud +5

Bonificador de +7

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-47	Mejora de +5, aptitud +2
48-79	Mejora de +4, aptitud +3
80-92	Mejora de +3, aptitud +4
93-100	Mejora de +2, aptitud +5

Bonificador de +8

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-52	Mejora de +5, aptitud +3
53-85	Mejora de +4, aptitud +4
86-100	Mejora de +3, aptitud +5

Bonificador de +9

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-52	Mejora de +5, aptitud +4
53-85	Mejora de +4, aptitud +3, aptitud +2
86-100	Mejora de +4, aptitud +5

Bonificador de +10

d%	Bonificador de mejora/Aptitud
01-50	Mejora de +5, aptitud +3, aptitud +2
51-85	Mejora de +5, aptitud +5
86-100	Mejora de +4, dos aptitudes +3

Tabla A–5: aptitudes de armaduras/escudos al azar

Aptitud +1

Armadura d%	Escudo d%	Página	Nombre del objeto
01-02	—	C6	Agilidad, de
03-04	—	C14	Resistencia, de
—	01-07	C6	Alentadora
05-06	—	C10	Fulgor azul, de[3]
07-08	—	C10	Facilitar el viaje, de
09-11	08-14	C11	Llamada, de
12-14	15-17	C8	Comandante, de
15-17	—	G218	Ilusoria
18-20	18-23	C11	Luz del día, de
21-24	24-29	C7	Armadura mental, de
25-27	30-32	C6	Ácida
28-31	33-36	C7	Anclante
—	37-40	G218	Desviaflechas
—	41-48	G218	Golpeador
—	49-56	G218	Cegador
32-35	—	C8	Contorno borroso, de
36-38	57-59	C9	Custodia contra la muerte, de
39-41	—	C9	Desplazamiento, de
42-44	—	C10	Esquivar dragones, de[2]
45-47	—	C14	Retroalimentación ectoplásmica, de
48-50	60-68	G218	Fortificante leve
51-54	69-76	C9	Custodia fantasmal, de
55-58	—	C12	Movilidad, de[2]
59-62	—	C11	Ligera
—	77-84	C7	Arrojadizo[4]
63-64	85-89	C15	Vinculaánimas
65-67	—	C8	Coagulante
68-70	—	C12	Ocaso, del
—	90-100	C15	Variable
71-73	—	C10	Equilibrio, de
74-77	—	G219	Sombras, de las
78-81	—	G219	Silenciosa
82-85	—	G218	Resbaladiza
86-88	—	C10	Flotadora
89-91	—	C7	Aterrizadora
92-94	—	C6	Agilidad mejorada, de[5]
95-97	—	C14	Resistencia mejorada, de[5]
98-100	—	C14	Rapidez, de

Aptitud +2

Armadura d%	Escudo d%	Página	Nombre del objeto
01-03	—	C6	Agallas, de
04-08	01-08	C9	Enlazada
—	09-13	C11	Manifestador
09-17	14-20	C15	Veloz
18-25	—	C15	Sanadora
26-32	21-24	C7	Anclante mayor[5]
—	25-33	G217	Animado
—	34-41	G218	Desviaflechas
33-39	42-49	C8	Bloqueahachas
40-43	—	C12	Piel de bestia, de
—	50-57	C12	Muro de ectoplasma, de
44-51	58-66	C9	Defensa energética, de[5, 3]
52-60	67-75	C11	Inmunidad a la energía, de[3]
61-67	76-83	C8	Bloqueamartillos
68-73	—	C14	Represalia, de
74-80	84-91	C8	Bloquealanzas
81-88	92-100	G219	Resistente a conjuros (13)
89-93	—	C12	Paso arbóreo, de
94-100	—	C9	Devoradora de magia

Aptitud +3

Armadura d%	Escudo d%	Página	Nombre del objeto
01	—	C12	Moradora de las profundidades
02-05	—	C10	Equilibrio mejorado, de[5]
06-09	—	C6	Agilidad mayor, de[5]
10-13	—	C14	Resistencia mayor, de[5]
14-17	—	C7	Azote cegador
18-22	—	C11	Intermitente
23-26	01-07	C15	Temible
27-31	—	G219	Sombras mejorada, de las

32-37	—	G219	Silenciosa mejorada
38-42	—	G219	Resbaladiza mejorada
—	08-14	C7	Aversor
43-46	—	C8	Contorno borroso mayor, de[S]
47-51	15-22	G218	Fortificante moderado
52-55	23-30	G218	Fantasmal
56-59	—	G218	Invulnerabilidad, de
60-62	—	C14	Rugiente
63-64	31-33	C15	Vinculaánimas mayor[S]
65-69	34-42	G219	Resistente a conjuros (15)
70-73	43-49	C9	Desvanecedora
74-76	50-54	G219	Salvaje
77-81	55-63	G219	Resistente al ácido
82-86	64-72	G219	Resistente al frío
87-91	73-81	G219	Resistente a la electricidad
92-96	82-90	G219	Resistente al fuego
97-99	91-98	G219	Resistente al sonido
100	99-100	—	Aptitud +2, aptitud +1

Aptitud +4

Armadura d%	Escudo d%	Página	Nombre del objeto
01-07	—	C14	Radiante
08-19	01-37	G219	Resistente a conjuros (17)
20-28	—	C6	Amenazadora
29-38	—	C15	Sanadora mayor[S]
39-48	—	C10	Equilibrio mayor, de[S]
49-58	—	G219	Sombras mayor, de las
59-69	—	G219	Silenciosa mayor
70-78	—	G219	Resbaladiza mayor
79-89	38-62	—	Aptitud +3, aptitud +1
90-100	63-100	—	Dos aptitudes +2

Aptitud +5

Armadura d%	Escudo d%	Página	Nombre del objeto
01-04	01-04	G218	Fortificante pesada
05-09	—	C11	Libertad, de
—	05-11	G218	Reflectante
10-15	12-18	G219	Resistente a conjuros (19)
—	19-24	C7	Apuntalamiento temporal, de
16-19	25-28	C12	Portadora
20-24	—	C10	Enmascaradora
25-32	29-36	G219	Resistente al ácido mejorada
33-40	37-44	G219	Resistente al frío mejorada
41-48	45-52	G219	Resistente a la electricidad mejorada
49-56	53-60	G219	Resistente al fuego mejorada
57-63	61-67	G219	Resistente al sonido mejorada
64-68	—	G218	Etereidad, de
69-70	68-69	G218	Controlar muertos vivientes, de
71-76	70-75	G219	Resistente al ácido mayor
77-82	76-81	G219	Resistente al frío mayor
83-88	82-87	G219	Resistente a la electricidad mayor
89-94	88-93	G219	Resistente al fuego mayor
95-98	94-98	G219	Resistente al sonido mayor
99	99	—	Aptitud +4, aptitud +1
100	100	—	Aptitud +3, aptitud +2

S Los objetos de sinergia incluyen el valor de las aptitudes de sinergia que tienen como prerrequisito

1 Solo armaduras de metal.

2 Solo armaduras ligeras.

3 El DM elige el tipo de energía para este objeto.

4 No puede aplicarse a escudos pavés.

Tabla A–6: aptitudes de armas al azar
Bonificador de +1

C a C d%	A distancia d%	Página	Nombre del objeto
01	01	C38	Iluminadora
02	02	C28	Acuática
03-04	—	C40	Mudable[3]
05	03	C44	Siemprebrillante
06	04-05	C34	Escondida
07	06-07	C34	Impacto sombrío, de
08-09	08-09	C33	Dimensionable
10-11	10-11	C35	Estallido ralentizador, de
—	12-13	C41	Poder arcano[2]
12-13	14-15	G224	Azote (tira en la tabla de la *GDM*)
14	—	C31	Berserker[3]
15	16	C40	Ligadura, de
16	17-18	C31	Bendita
17-18	—	C31	Bebedora de sangre
19	—	C41	Piedra de sangre, de
20	—	C39	Impetuosa
21	—	C35	Estallido brutal, de
22	—	C43	Rompecargas
23	—	C32	Carga, de
24-25	19-20	C32	Corrosiva
26	21-22	C42	Precisión mortal, de
27-28	—	G224	Defensora
29	—	C29	Arranque defensivo, de
30	23-24	C33	Deshidratante
31-32	25	C34	Desplazadora
33	26-27	C33	Disipadora
—	28-29	G225	Distante
34	30-31	C39	Ira divina, de
35	—	C41	Perdición de dragones
—	32-33	C32	Cazadragones
36-37	—	C29	Ansiosa
38-40	34-36	G225	Flamígera
41-43	37-39	G224	Congeladora
44-45	—	G225	Fantasmal
46	—	C29	Armonizadora
47-48	40-41	C35	Estallido divino, de
49	42-43	C32	Cazadora
50	44-45	C30	Azote de ilusiones
51-52	46-47	C38	Impactante[5]
53	—	C34	Empaladora[6]
54-57	—	G223	Afilada[7]
58	—	G225	Foco de ki
59	48-49	C29	Arredrante
60-61	50-51	C28	Afortunada
62	52-53	C30	Azote de mágicos
63	54-55	C40	Mutiladora
64	56	G224	Compasiva
65-66	—	G225	Hendiente
67	—	C32	Castigadora
68	57-58	C28	Alimentadora mental
69-70	59-60	C31	Cambiante[8]
71	—	C41	Paralizante
72	61	C28	Almacenadora de poder
—	62-64	C42	Precisa
73	65-66	C42	Profana
74	67-68	C42	Psicocinética
—	69-71	C31	Carga rápida, de[9]
75	—	C43	Resonante
—	72-73	G225	Retornante
76	74-75	C43	Reveladora
77	76-77	C44	Sagrada
78	78-79	C36	Estridente
—	80-81	G224	Buscadora

79	82-83	C42	Quebrantamantos
80	—	C34	Escudadora[10]
81-83	84-85	G225	Electrizante
84	86	C456	Vinculaánimas
85-87	—	G223	Almacenaconjuros
88	87	C42	Quebrantaconjuros
89	88-89	C34	Estallido aturdidor, de
90	90-91	C36	Estigia
91	—	C43	Rompedora
92	—	C24	Arrolladora
93	—	G224	Arrojadiza
94	92-94	G226	Tronante
95	95-96	C45	Venenosa
96-97	—	G225	Maliciosa
98	97-98	C28	Admonitoria
99	99-100	C32	Debilitante
100	—	C45	Vertiginosa

Bonificador de +2

C a C	A distancia		
d%	d%	Página	Nombre del objeto
01	—	C33	Desvanecedora
02	01	C40	Manifestadora
03-04	02-04	C37	Explosiva ácida[S]
05-06	05-06	G224	Anárquica
07	07	C28	Acuana
08	08	C30	Aurana
09-10	09-10	G224	Axiomática
11-12	11-12	C33	Desterradora
13-14	13-15	C45	Vista ciega, de
15-16	—	C38	Impacto borroso, de
17-18	16-17	C32	Colisionadora
19-20	18-19	C32	Consuntiva
21-22	20-21	C37	Explosiva deshidratante[S]
23	22-23	C33	Desarmante
24-25	24-26	C34	Desplazadora mayor[S]
26-27	27-28	C33	Disipadora mayor[S]
28-29	—	G225	Disruptora[S]
30-31	29-30	C34	Dominadora
32-33	31-33	C35	Estallido funesto, de
34-35	34-36	C29	Aura de energía, de
36-37	—	C41	Oleada de energía, de[S, 4]
38-39	37-38	C34	Enervante
40-41	39-40	C30	Azote fiero[S]
42-44	41-45	G225	Explosiva ígnea
45-46	—	C44	Trituradora de carne[7]
—	46-48	C38	Fuerza, de
47-48	—	C39	Impacto fantasmal, de[S]
49-51	49-51	G225	Sagrada
52-54	52-56	G225	Explosiva gélida
55	57	C38	Ígnara
56-57	58-60	C40	Obstructora
58-59	—	C40	Ligadura incorporal, de[S]
60-61	61-63	C40	Metales, de los
62-63	64-65	C43	Rompementes
64-65	66-67	C37	Explosiva paralizante
66-67	68-69	C31	Paradora
68-69	70-71	C36	Explosión profana[S]
70-71	72-73	C41	Perdición psi
72-73	74-75	C42	Psíquica
74-75	76-77	C36	Explosión psicocinética, de[S]
76-77	78-79	C38	Explosión sagrada[S]
78-79	80-82	C37	Explosiva estridente[S]
80-83	83-88	G225	Explosiva eléctrica[S]
84-86	89-91	C29	Aturdidora[S]
87-88	92	C44	Térrana
89-91	93-96	C44	Transmutadora
92-93	97-98	G226	Sacrílega
94-95	—	C44	Vampírica
96-98	—	G225	Hiriente
99-100	99-100	—	Dos aptitudes +1

Bonificador de +3

Cuerpo a cuerpo	A distancia		
d%	d%	Página	Nombre del objeto
01-09	01-12	C35	Estallido prismático, de
10-17	13-23	C28	Alimentadora corporal
18-25	24-32	C45	Vertedora de maldiciones
26-32	—	C33	Desgarraéteres
33-39	—	C38	Explosiva sagrada[S]
40-47	33-45	C39	Implacable
48-54	—	C38	Foco necrótico
55-57	46-53	C45	Vinculaánimas mayor[S]
58-61	54-59	C43	Rompealmas[S]
62-66	60-64	C31	Bebedora de almas[S]
67-76	65-78	G226	Veloz
77-84	—	C37	Explosiva sacrílega[S]
85-92	79-89	C43	Robailusiones[S]
93-100	90-100	—	Aptitud +2, aptitud +1

Bonificador de +4

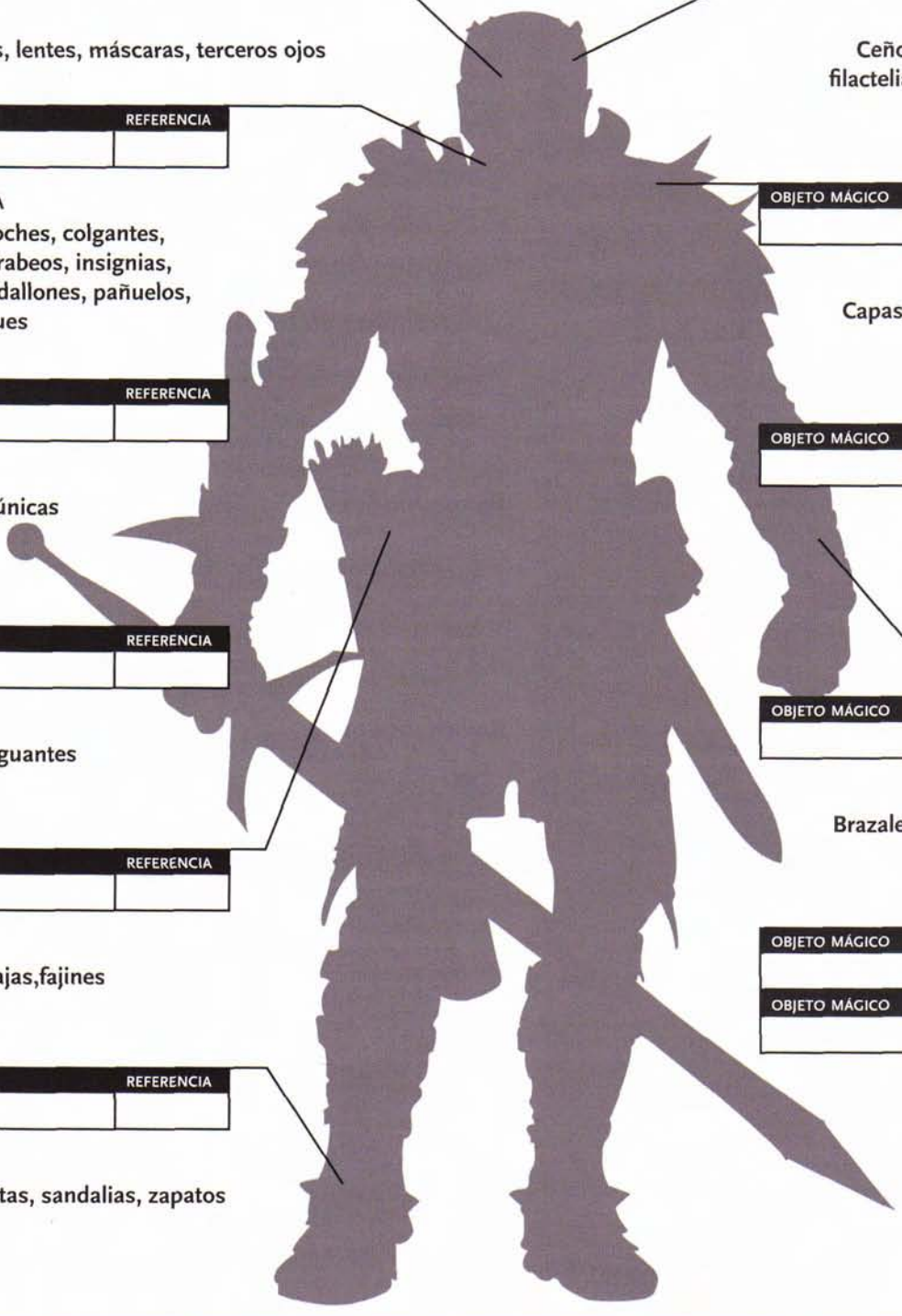
C a C	A distancia		
d%	d%	Página	Nombre del objeto
01-19	01-31	G225	Radiante
20-41	—	G224	Danzante
42-64	32-61	—	Aptitud +3, aptitud +1
65-83	62-82	—	Aptitud +2, aptitud +2
84-100	83-100	—	Aptitud +2, dos aptitudes +1

Bonificador de +5

C a C	A distancia		
d%	d%	Página	Nombre del objeto
01-20	—	G226	Vorpalina[1]
21-40	01-38	—	Aptitud +4, aptitud +1
41-60	39-71	—	Aptitud +3, aptitud +2
61-80	72-91	—	Dos aptitudes +2, aptitud +1
81-100	92-100	—	Aptitud +2, tres aptitudes +1

S Los objetos de sinergia incluyen el valor de las aptitudes de sinergia que tienen como prerrequisito
1 Sólo lanzas, lanzas cortas o lanzas largas.
2 Sólo arcos (ballestas no).
3 Sólo armas a dos manos.
4 El DM elige el tipo de energía para este objeto.
5 Sólo armas contundentes.
6 Sólo armas perforantes.
7 Sólo armas perforantes o cortantes.
8 Sólo armas cuerpo a cuerpo o armas arrojadizas.
9 Sólo ballestas.
10 Sólo armas ligeras.
11 Sólo armas cortantes.

Hoja de referencia de objetos mágicos



OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Rostro
Antejos, gafas, lentes, máscaras, terceros ojos

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Cabeza
Ceños, coronas, diademas, filactelias, sombreros, yelmos

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Garganta
Amuletos, broches, colgantes, collares, escarabeos, insignias, medallas, medallones, pañuelos, preseas, torques

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Hombros
Capas, chales, mantos, togas

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Cuerpo
Armaduras, túnicas

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Torso
Atuendos, túnicas, camisas, vestiduras

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Manos
Guanteletes, guantes

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Brazos
Brazales, brazaletes, pulseras

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Cintura
Cinturones, fajas,fajines

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA
OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Anillos

OBJETO MÁGICO	REFERENCIA

Pies
Babuchas, botas, sandalias, zapatos

Armas, escudos y otros objetos

MÁS OBJETOS MÁGICOS DE LOS QUE UNA *BOLSA DE CONTENCIÓN* PUEDE ABARCAR

Dentro de este libro encontrarás 1.000 de los mejores objetos mágicos creados para el juego DUNGEONS & DRAGONS®, incluyendo cientos de objetos nuevos de bajo coste. Además, este volumen contiene reglas para los cristales de mejora, que otorgan nuevos poderes a los objetos mágicos ya existentes, y los conjuntos de objetos, que proporcionan beneficios especiales cuando llevas todos sus componentes. Este libro también presenta nuevas reglas mejoradas para la creación de objetos, un sistema actualizado de generación de tesoros, y mucho más.

Para utilizar con los siguientes libros básicos
de DUNGEONS & DRAGONS®
el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master*,
y el *Manual de monstruos*.

ISBN 978-84-96934-06-1
9 788496 934061
DD1050
Impreso en España–Printed in Spain