

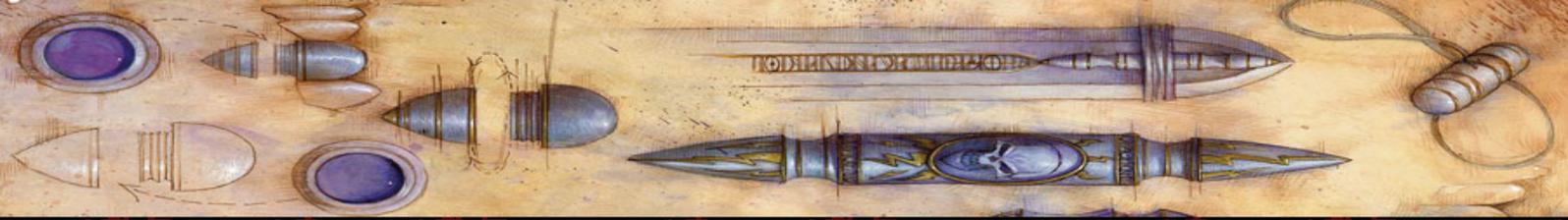
Aventuras
EN...
LA MARCA DEL ESTE



OBJETOS MARAVILLOSOS
TESOROS ÚNICOS PARA LA MARCA DEL ESTE



Un suplemento para la Marca del Este por el Contemplador



De Master a Master

El documento que tienes ante ti, pretende servir como apoyo a la hora de ofrecer recompensas a los jugadores, ya sea tras realizar una misión especialmente importante, o tras vencer a un enemigo de especial dificultad, así como servir de ampliación a los tesoros que el manual básico contiene.

Como se verá a continuación, se tratan de objetos de gran poder, que supondrán una gran ayuda a la hora de enfrentarse a los terribles peligros que moran la Marca, por lo que se recomienda a todos los Master, que sean cautos a la hora de entregar estos objetos como recompensa, pues su continuo uso, podría desequilibrar el juego.

Además, se ofrecen un total de cuatro objetos de leyenda, de un poder inimaginable, y que se convierten en objetos de Trama en si mismos, es decir, se pueden montar aventuras en torno a ellos, ya sea para encontrarlos como para robarlos, o incluso destruirlos llegado el caso. Algunos de estos objetos, pueden ser adquiridos tras éstas tramas, pero al igual que en el caso anterior, se recomienda cautela a la hora de entregarlos a los jugadores (en especial con los anillos de Amani)

Finalmente, se ofrecen unas breves reglas de Artesanía, que permitirán a diversas clases de personaje, crear sus propias armas y armaduras, ya sean mágicas o no.

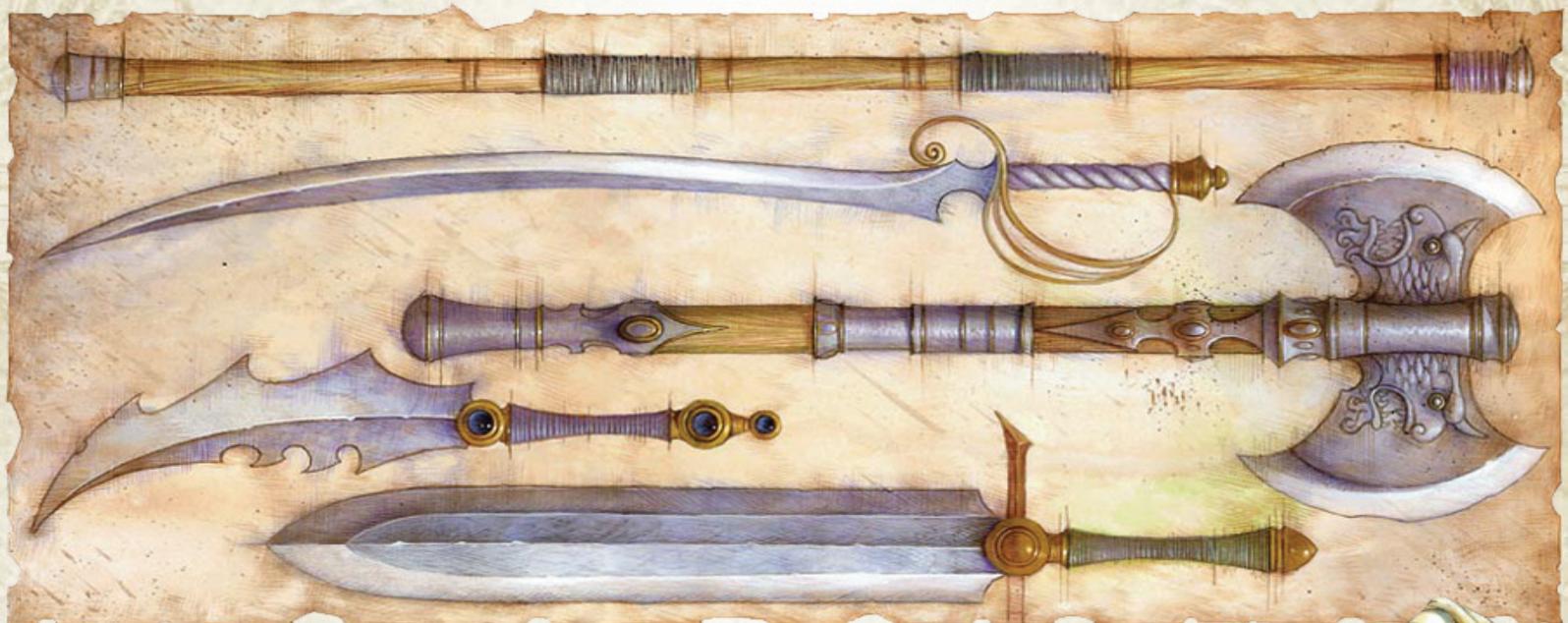
Quiero agradecer la ayuda prestada, así como las ideas propuestas, las cuales tras remodelar y adaptar al sistema de la Marca se han incluido aquí, a:

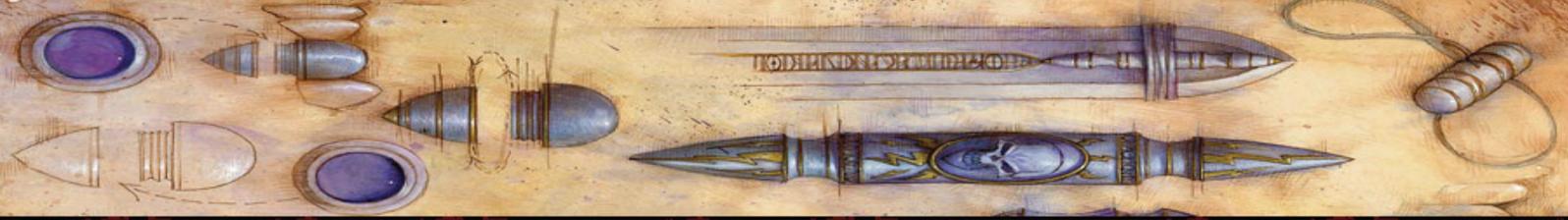
- Lordrommer**, por facilitarme objetos para el documento.
- Cromjose**, por idear y diseñar el Cubo de los Dioses
- Ki, de Asociación Pifia**, por colaborar con una ingente cantidad de objetos
- Ronny Gonzalez**, que me facilitó una larguísima y completa lista de espadas, dagas y cimitarras.

A todos muchas gracias, éste documento es tan vuestro como mío. Añadir que han quedado muchas en el tintero, pero se utilizarán para un segundo volumen.

Más artículos, reseñas, apoyos y aventuras en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>





El Ojo de Bergthora

Éste poderoso objeto, es un fragmento cristalizado de sangre del Dragón Bergthora, quien murió a manos del elfo Lerian de Courd, de Reino Bosque. Su creación se le adjudica a un poderoso hechicero que vivió en las laderas de Liafdag, y que cuentan, acompañaba al noble elfo durante la batalla contra el monstruoso ser.

El Ojo de Bergthora, permite canalizar las energías mágicas que se encuentran presentes en todas las cosas existentes, y utilizarlas para proyectar un rayo de energía pura, capaz de destruir todo lo que se le interponga en su camino.

A efectos de juego. Quien posea el Ojo de Bergthora, puede conjurar hasta tres veces al día, un rayo de energía mágica, de hasta treinta metros de alcance, que causa 4d10 puntos de daño. El objetivo, puede realizar una tirada de salvación contra conjuros, para reducir el daño a la mitad.



El escudo y la lanza de Androcles

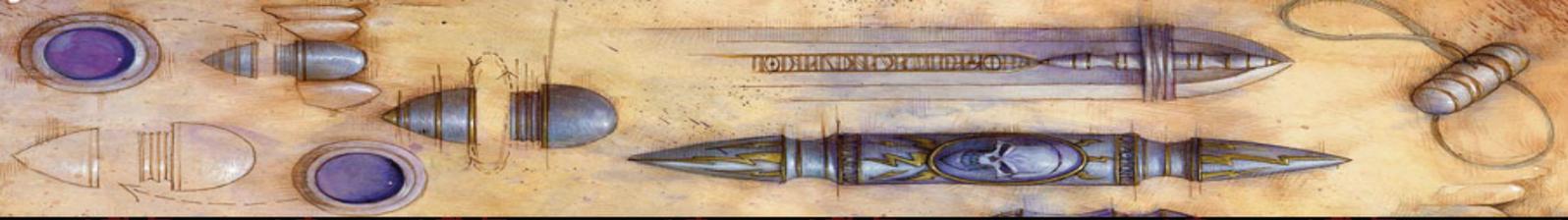
Estas dos armas, pueden parecer simples instrumentos de guerra cuando se encuentran separadas, pero, si alguien consigue empuñar ambas al mismo tiempo, la fuerza de su primer dueño, Androcles, inunda a su portador, convirtiéndole en su Avatar.

El Escudo, llamado “La muralla” otorga un modificador a la CA de -2, así como un bonificador de +3 a las tiradas de salvación contra ataques de aliento (como el de los dragones).

La Lanza, llamada “El colmillo”, causa el mismo daño que una lanza normal, pero, independientemente de la armadura que porte el objetivo del ataque, se considera que, como máximo, su CA es de 5.

De forma adicional, cualquier intento de impactar en combate cuerpo a cuerpo al portador de “La muralla y el Escudo”, sufrirá un -2 a la tirada.





El sello de Penumbra:

Éste sello forjado en hierro y engarzado con obsidiana, sirve como símbolo de poder entre los seguidores de Penumbra. En condiciones normales, es frecuente ver dicho símbolo entre los clérigos de alto rango de éste Dios.

Quien porta dicho símbolo, gana un bonificador de +1 a cualquier tirada para esconderse en las sombras, así como un bonificador de 2 para cualquier prueba social en que se quiera engañar o mentir.

El sello, no puede ser portado por aventureros de alineamiento legal.

Su construcción no es sencilla, y sólo puede ser llevada a cabo por los clérigos de mayor poder del culto a Penumbra.

Para que el símbolo funcione, deberá ser llevado oculto, si en algún momento es mostrado, perderá su poder durante 1d4 semanas.



Báculo de Orión:

Éste poderoso báculo, es el símbolo de los Clérigos de Orión, la divinidad de los cielos, el viento, el firmamento y los astros que lo surcan.

Quien porta éste objeto, puede lanzar dos veces al día, el hechizo de Mago "Levitar".



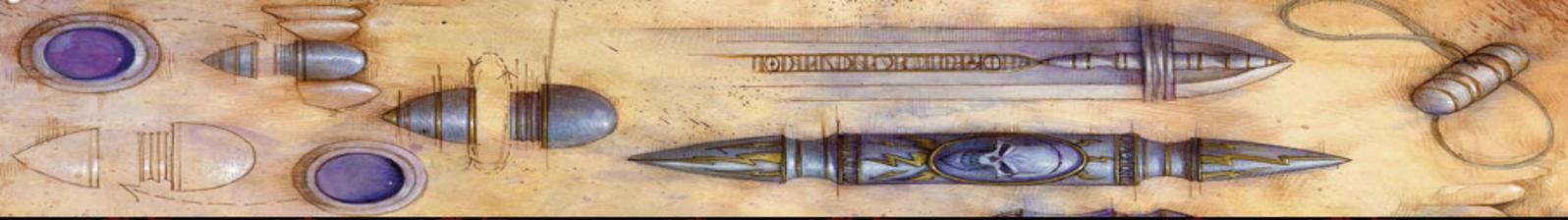
Gladius de Obsidiana y Plata.

Durante un breve periodo de tiempo, Lucius Kaeso II, regente del ducado de Fuente Rota, al norte de Marvalar, adoptó la costumbre ceremonial de otorgar una Gladius forjada en plata y adornada con fragmentos de Obsidiana, a todos sus capitanes, como símbolo de su poder y posición.

Desgraciadamente, Fuente Rota sucumbió en el cumplimiento del cuadragésimo sexto invierno desde su fundación, debido al afloramiento de un brote de Peste. Se dice que tan sólo los trolls se han atrevido a adentrarse entre sus calles desde entonces.

Algunas de éstas magníficas armas han sido vistas en posesión de ricos mercaderes e incluso como parte de algunos tesoros de las criaturas del submundo.

Se dice que el filo de éste arma no se desgasta jamás, y que las heridas que inflige, no se cierran con facilidad. A efectos de juego, quien ataque con éste arma, añade un penalizador de +1 a la CA del objetivo, a la hora de determinar el éxito del ataque. De forma adicional, añade +1 al daño producido por éste arma. Su valor de venta ronda los 12.000 mo



Luciérnagas de Véspero

Estos insectos de gran tamaño, se dice que se han visto especímenes de hasta treinta centímetros, son muy apreciados entre los humanos y los Halflings, gracias a la intensa luminiscencia que emite su abdomen.

Tal es la fuerza de dicha luz, que se usan como medio de iluminación en multitud de lugares. Así, suelen ser encerrados en frascos de cristal ventilados, donde permanecen inmóviles, emitiendo de forma continuada su potente luz.

Independientemente de su tamaño, su aura de luminiscencia alcanza hasta los cinco metros de radio. El hecho de que se valore más a estos insectos que a una antorcha o un candil de aceite, es debido a que la luz del abdomen, varía su pigmentación, de un verde suave a un rojo intenso, cuando una criatura Trasgoide o de la raza de los Trolls se encuentra en un radio de cien metros. Esto se debe a que en la naturaleza, las Luciérnagas de Véspero, viven en cavernas profundas, donde comparten su territorio con dichas criaturas, las cuales, son su mayor depredador.



Este insecto, presenta dos problemas:

-Por un lado, debe ser alimentado cada cuatro horas, con una pasta a base de Hongos de Luminaria (Al moler este hongo, desprende un haz de luz que dura 1d20 +5 minutos, que permite iluminar hasta 1,5 metros de radio. Puede ser encontrado en cavernas húmedas, generalmente las mismas donde viven estos insectos. Coste en Tienda / Probabilidad de Venta: 45 mo cada hongo / 50%) y sal.

-Además, son raros de encontrar, sólo existe un 10% de posibilidades de encontrarlos en una caverna de alta humedad, o en algunas tiendas, por un precio de cuatrocientas monedas cada uno.

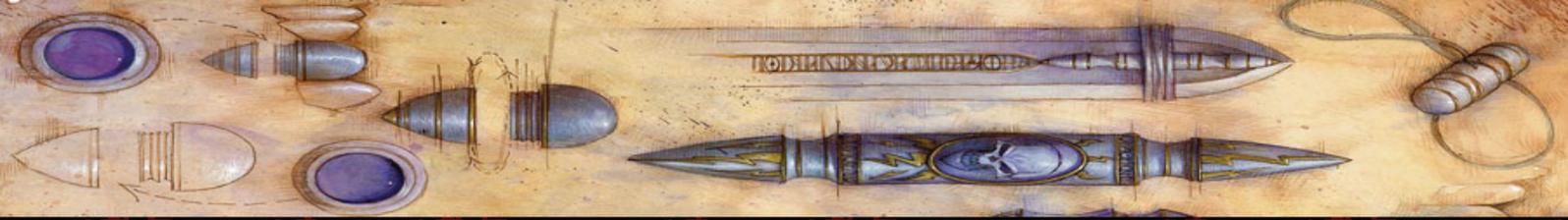
Lágrima de Valion:

Esta piedra de cuarzo blanco, de un tamaño similar al de una canica y cincelada en forma de lágrima, es una abalorio muy común entre los clérigos de la orden de Valion. El portador de la piedra, debe atribuir una palabra de activación, la cual se atribuirá mientras se sostiene en la mano, y se observa fijamente. Cuando el portador diga la palabra de activación, la piedra emitirá un destello que afectará a todo el que esté en un radio de tres metros mirando hacia ella, quedando 1D4 asaltos aturdi-do. Este valioso objeto no puede emitir más de 4 impulsos luminosos al día. Si la piedra cambia de usuario se deberá de otorgar una nueva palabra de activación.

Espada de Marthif:

El origen de esta misteriosa espada mágica puede encontrarse en los tiempos de la fundación y ocupación enana de Kur-Argor (Ig-Nagor en la actualidad). Forjada, tanto empuñadura como hoja, en una sola pieza de Marthif puro, está especialmente configurada para luchar en ambientes oscuros y alejados de la luz solar. En la oscuridad o penumbra, el Marthif se ilumina, dando luz en un radio de 3m. y actuando el arma como una espada corta +3. Sin embargo, la magia de la hoja debe recargarse con la luz solar (una recarga cada 5 días) o el arma funcionará como una espada corta normal.





Pulseras del ritual:

Éstas pulseras forjadas en plata y grabadas con poderosas runas élficas, fueron creadas por Angus Duflain, archimago de la orden del Grifo blanco, residente en la ciudad de Castamir. Al realizar cualquier tipo de conjuro, las pulseras sirven para ensalzar los sinuosos movimientos rituales para evocar el poder intrínseco que reside en todas las cosas. Debido a esto, el portador recibe un +1d4 al daño causado por sus ataques mágicos, de forma adicional, cuando un conjurador falle el lanzamiento de un hechizo debido a ser interrumpido por una acción previa, el aventurero puede lanzar 1d6, con un resultado de 6, el hechizo no se perderá.

Por el contrario, dichas pulseras presentan un inconveniente. En una de las dos pulseras está escrito en runas élficas muy antiguas, cuya lectura es muy difícil, que en común dicen: "Luchar con las manos es perder la batalla. Utilizar tu poder interior es vencer". Las pulseras se oponen a la acción física violenta, lo que supone un penalizador de -1 a cualquier acción de combate, ya se en combate cuerpo a cuerpo, o a distancia.

Guantes del pícaro:

Estos guantes fabricados en cuero marrón, se atribuyeron durante muchos años al rey de los ladrones de Utmose. Dichos guantes, presentan la capacidad mágica de mimetizarse con las manos de su portador, haciéndose invisibles para el resto de la gente. Una minuciosa observación del interior de los mismos, revelará como cada guante contiene una pequeña ganzúa en un bolsillo secreto. Éstas dos ganzúas otorgan un bonificador de +20% a las pruebas de abrir cerraduras.

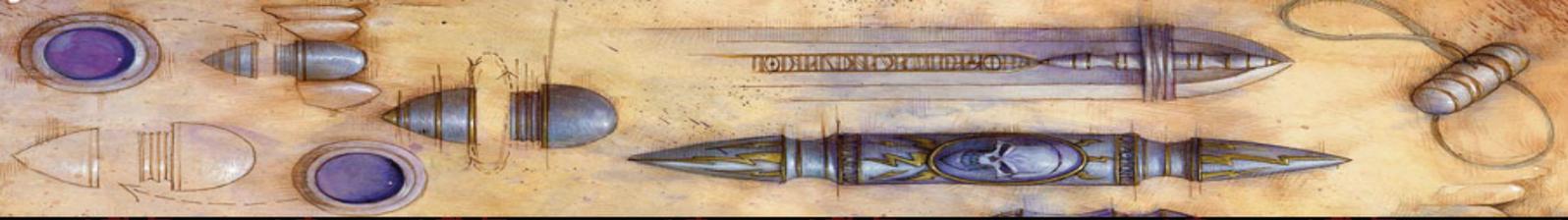
De ésta manera, el poseedor de los guantes, podría ser apresado, y a excepción de que se usaran métodos mágicos, ocultar dichas ganzúas para, posteriormente, usarlas para escapar.



Arco de Orthen:

Los orígenes de este arco se pierden en la neblina de las leyendas. La madera con la que fue construido está imbuida con propiedades mágicas que le permiten doblar su alcance efectivo. Su paradero actual es desconocido. Se debe tratar como un arco largo+1 capaz de alcanzar una distancia igual al doble de un arco largo normal.





Cuchillo del apuñalamiento: “Los dientes de Orcus”

Durante el enfrentamiento entre las ciudades gemelas de Uramadar y Salador, asentadas en la sima de Cresos, en las profundas cavernas del submundo, fueron creados cinco temibles cuchillos por los asesinos de la Corte del rey elfo oscuro Uzzardent, de la ciudad de Salador.

Sólo tres de los cuchillos existen en la actualidad, de empuñadura tallada en jade, y una hoja en extremo afilada y curvada hacia dentro, se dice que no hay material que no puedan cortar, y enemigo que no puedan abatir. Ordinariamente actúan como una daga +3, pero si se utilizan para activar la habilidad de Ladrón “Apuñalar por la espalda”, dicho ataque sólo fallará con un resultado de 1 en 1d6.

Espada del dolor:

Esta antigua espada fue forjada por un antiguo herrero de las tribus bárbaras de Ungoloz, como tributo a su señor en el día de la boda de su primogénito. Su empuñadura está tallada en hueso, mientras que la hoja metálica, tiene ambos bordes aserrados y curvos, para desgarrar la carne del adversario y producir el mayor dolor posible. Actualmente se encuentra en posesión de un noble de Ungoloz que arrasó el poblado bárbaro hace años. La espada se debe tratar como una espada ancha (1d8 de daño y -1 a la CA cuando lucha a la defensiva). Hay un 50% de posibilidades de que el borde aserrado desgarre la herida del enemigo, causando 1 o 2 PG/asalto (a discreción del master).

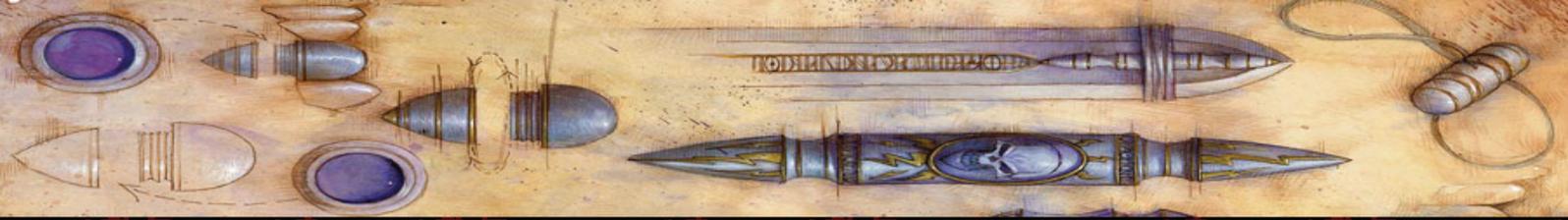
Espadas Tormenta:

Las espadas gemelas de Grao Dazz, príncipe elfo oscuro, sólo pueden empuñarse a la vez, momento en el que se convierten en dos armas de increíble poder. Cuentan como dos espadas+2. Sólo la pueden usar exploradores o guerreros. Estas dos espadas causan 1d4 de daño adicional cuando se ataca a alguien y al menos se le hace un punto de daño (1d4 por cada espada si se ataca al mismo blanco y las dos le dan).

Guadaña Némesis:

Las guadañas Némesis fueron utilizadas hace ya mucho tiempo por los Paladines Oscuros de Penumbra en algunas de sus incursiones, siendo un arma devastadora que levantó el terror entre sus enemigos. Las Némesis pertenecían a la élite de dicha orden, su número por tanto, era bastante escaso. En la actualidad no se conoce la existencia de ninguna de estas armas y muchos comerciantes, historiadores y nobles de Visirtan pagarían una fortuna por obtener tan buscado artefacto. Las guadañas poseían una bonificación +3 al ataque, y los ojos de la calavera de la empuñadura se encendían con un fuerte color rojo cuando una presencia hostil hacia el dueño se acercaba a menos de 15m. de radio.





Anillo de la avaricia (maldito):

De origen desconocido, se trata de una pieza tallada en oro con diamantes y esmeraldas de gran vistosidad. Cuando la desafortunada víctima se pone el anillo, éste empieza a encogerse progresivamente hasta partir y seccionar el dedo. El personaje puede intentar una tirada de Fuerza sin aplicar el modificador, para intentar quitárselo en el primer asalto en que empieza a encoger, ya que pasados 10 s. será imposible. El resultado final será el aturdimiento de la víctima durante 20 asaltos, debido al dolor, la pérdida de 1d4PGs y la cercenación del dedo en que se lo pusiera. El anillo queda hecho un ovillo amarillento. Se cree que estos anillos, cuyo número y difusión son desconocidos, fueron creados por antiguos monjes para ofrecer un escarmiento a los futuros saqueadores de sus monasterios.

El guantelete del poder:

Éste guantelete, fabricado en un metal pesado y desconocido en las tierras de la Marca posee una runa de la antigüedad, más antigua que la creación de roblea o Marvalar (muy difícil de leer, absurdo de interpretar), que significa “muévete”. Cada vez que se pronuncie dicha palabra y se señale con el dedo un objeto, se podrá desplazar a éste apuntando con el dedo su trayectoria. Se pueden mover objetos de menos de 15 kilos hasta 60 km/h (Si se quiere lanzar contra alguien, el master calculará el daño aproximado de un objeto de 15 kilos o menos al chocar a 60 km/h contra un objetivo).

El radio de efecto de la trayectoria es de 10 metros, y si el objeto sale de ese radio cae libremente al suelo.

Sólo se puede controlar el movimiento del objeto durante un asalto. Si lo que se quiere es arrebatarse de las manos de alguien un objeto, el portador tiene que realizar una tirada de Fuerza enfrentada a otra de la misma característica de quien usa el Guantelete, para evitar que el objeto le sea arrebatado.

El efecto del guantelete puede usarse hasta dos veces al día.

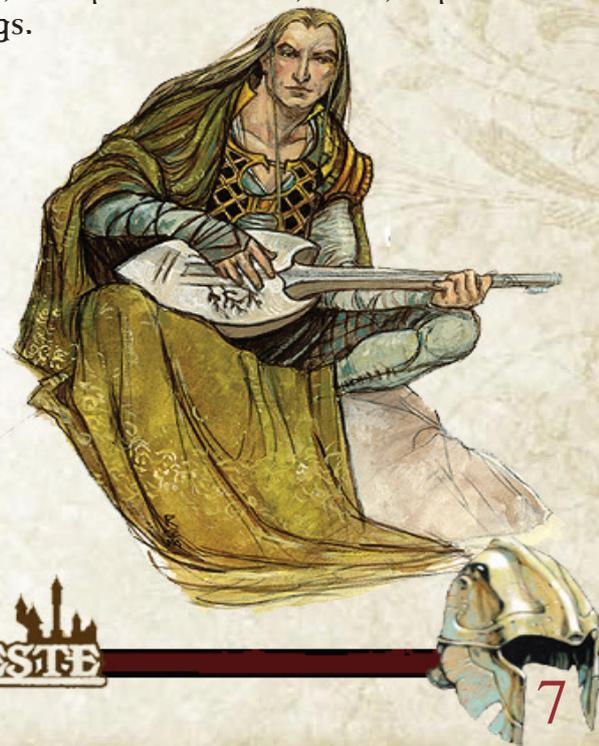
El laúd de Beriliand:

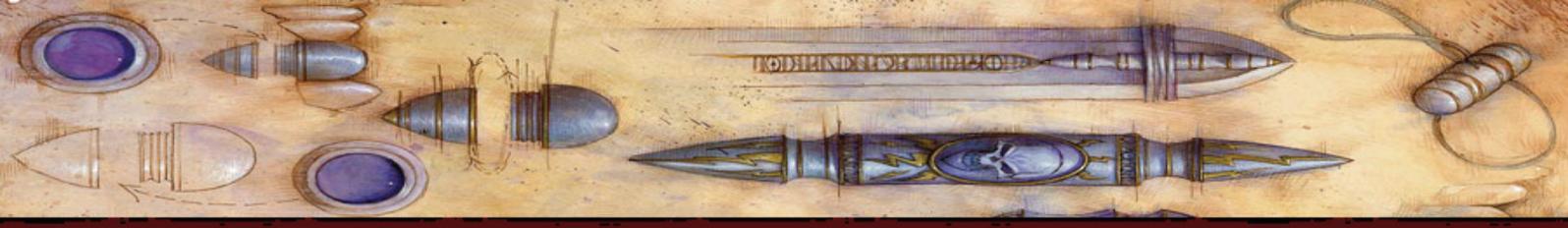
Fabricado con madera de Sauce y cuerdas del cabello de las damas de Reino Bosque, el Laúd de Beriliand, fue un regalo del propio reino de los Bosques a Beriliand de Blond, aventurero afincado en las tierras del Tauro y que destacó por sus habilidades como trovador y poeta, y que salvo a toda una caravana de los elfos de Reino Bosque de las garras de un grupo de orcos provenientes de las montañas de Cuenca Troll.

Éste maravilloso instrumento, parecerá a simple vista un Laúd normal y corriente, pero aquel que sepa tocar convenientemente el instrumento, podrá desatar su poder.

Una vez por turno, el usuario del Laúd, puede tejer una canción armoniosa y placentera que embelese a quien lo oiga. A efectos de juego, con el Laúd, se puede aturdir hasta a una criatura de tamaño humanoide por turno, la cual podrá realizar una tirada de salvación contra conjuros para evitar el efecto, sumando a su tirada la diferencia entre su nivel y el del portador del Laúd. El poder del laúd de Beriliand, puede usarse tantas veces al día como el nivel del propietario.

Nota: si estás usando el personaje “Bardo” (ya sea extraoficial, o se haya publicado una versión oficial), éste objeto sólo podrá usarlo el bardo, de lo contrario, sólo podrán usarlo, Elfos, Exploradores y Halflings.





Túnica de protección:

Ésta poderosa túnica, fue creada por los poderosos hechiceros de Reino Bosque, como medio de protección ante los ataques físicos.

Con el tiempo, pocas de éstas piezas únicas se han conservado, bien por que hayan sido destruidas, o bien porque se enterrase a sus propietarios con ellas. Por lo que cada vez que surge una de ellas, los magos de toda la Marca, corren a hacerse con ella lo antes posible.

El portador de ésta túnica, recibe un bonificador de -2 a su CA contra los ataques No Mágicos que se dirijan a él. Éste efecto sólo aparecerá, si quien porta la túnica es un Mago, y no lleva otra armadura mágica, además, debe ser usada como tal, y no enrollada o plegada a modo de brazal o grebas.



La sortija negra:

Este anillo grueso, negro y sin adornos, canaliza la ira del poseedor para producir un estallido de energía en bruto. Cuando se recibe un crítico el anillo produce al que ha atacado un impacto igual a la mitad del daño del crítico causado. Sólo se produce si el enemigo ataca cuerpo a cuerpo. Una vez se haya producido este ataque, el anillo perderá su poder, y no volverá a recuperarlo hasta que su dueño muera.

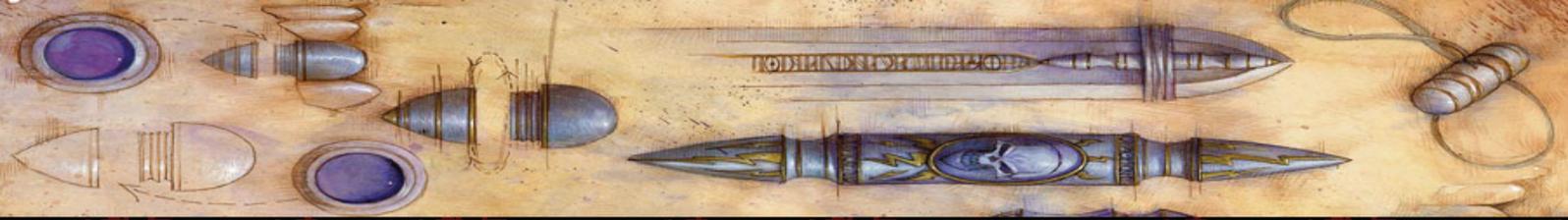
Las Bolsas Gemelas:

Son dos bolsas de un litro de capacidad y de tela marrón, forradas por dentro de seda gris. Todo lo que se guarde en una pasará a la otra al instante, y quedará guardado en esta última. Esto funcionará siempre que las bolsas estén a una distancia mínima de 15 metros. Si están separadas más distancia, son bolsas comunes. Es necesario decir que para que la transmisión de objetos tenga lugar es necesario que todo el objeto que se quiere transportar quede completamente tapado por la bolsa, y cerrado por un cordel que cada una tiene. Basta con que una de las dos bolsas se agujeree o rasgue un poco para que pierdan su poder.

Estrella del alba de Nébula:

Esta estrella del Alba, símbolo de los clérigos de Nébula, permite a su dueño realizar un sortilegio especial de protección cada tres días, creando un campo de fuerza alrededor del personaje que detiene cualquier golpe físico (recibe un bonificador de -2 a su CA), pero no los ataques mágicos.

El escudo de fuerza durará 1d6 asaltos, y se accionará simplemente cuando el portador piense que es necesario (con pensar en que se active el sortilegio basta). La primera vez que el portador utilice el arma el sortilegio se accionará cuando su dueño se vea en peligro.



Maza de Penumbra (Maldita):

Esta maza forjada para adoptar la forma de un cráneo engalanado de pinchos y cuernos lacerantes, es el arma usada por los Clérigos del Dios Penumbra.

A todos los efectos, se trata de una maza mágica +2 que no puede ser portada por aventureros de alineamiento legal. Si se consigue un impacto crítico con ella, el objetivo, quedará aturdido (no puede realizar ninguna acción) durante 1d4 turnos.

Sin embargo cada vez que el personaje ataque hay un 65% de posibilidades de que el resto de sus compañeros (de nivel menor a 10) le vean como enemigo y le ataquen, obligándole a defenderse o huir.



Ballesta De virote envenenado:

La ballesta del veneno tiene todas las características de una ballesta normal, con la excepción de que un sistema de resortes conectados a un frasco en la parte superior del arma puede impregnar los pivotes con veneno cada vez que se recarga. La ventaja con respecto a impregnar manualmente los virotes es que se ahorra un asalto de tiempo, ya que en esta ballesta la recarga se produce de manera automática (se siguen necesitando 2 asaltos de recarga).



El Espejo del Arlequín:

Éste espejo, labrado en plata y perla, fue diseñado para la hija de un importante comerciante Visir-taní, la cual no había sido bendecida con una gran belleza.

El espejo, fue hechizado por una poderosa magia, que permitía a quien se reflejaba en él, cambiar su aspecto corporal hasta adquirir un rostro fidedigno a sus deseos. Éste cambio dura hasta 1d4 días, y no podrá ser detectado, a excepción de mediante efectos mágicos.

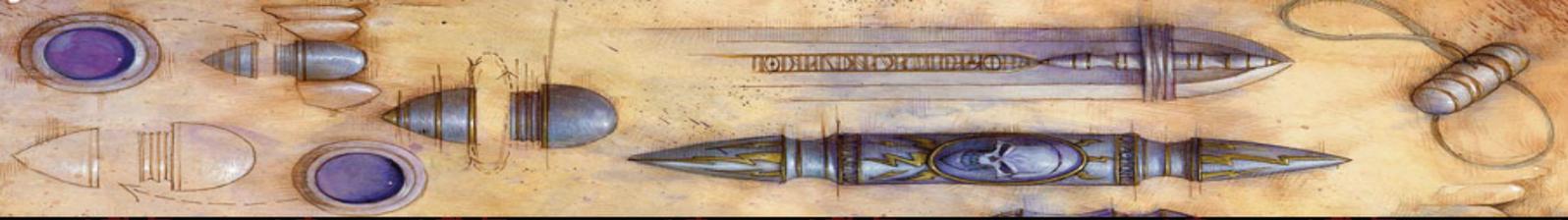


El Yelmo del ciego:

Este maravilloso casco está forjado en acero y posee adornos en toda su superficie, pero toda la cara queda tapada y es imposible ver con él puesto. Fue forjado siglos atrás para un viejo rey que quedó ciego en batalla. Éste decidió librar su batalla final hasta la muerte viajando sólo hasta una fortaleza orca. Se cuenta que allí consiguió acabar con tantos orcos como años tenía, antes de morir.

El casco impide la visión, pero al luchar contra cualquier criatura maligna se pueden ver sus ojos y sus armas. Se podrá luchar, pero con un -1 a la tirada de combate. El casco potencia en +2 la fuerza y la Destreza mientras se lleve puesto en la cabeza, y permite percibir el sonido con extraordinaria claridad (Se podrá escuchar ruidos con un resultado de 1 a 5 en 1d6). Si el casco intenta forjarse de nuevo para quitar la parte que tapa la cara, perderá toda su magia.





Sello Divino:

Éste sello, representa de forma genérica, aquellos objetos que los Paladines y Clérigos portan como icono de su Deidad. El símbolo en si puede variar enormemente, pero todos tienen un efecto similar.

En términos de juego, el sello, permite añadir un bonificador de +1 al “Expulsar Muertos Vivientes”, por cada 3 niveles del Paladín o Clérigo.

Medallón de Valion:

Éste medallón es entregado a todos los Paladines y Clérigos de la orden de Valion cuando ingresan en ésta. El símbolo sagrado, representa a su Dios mediante un sol Resplandeciente.

Mientras un Clérigo o Paladín de alineamiento Legal, y adorador del Dios Valion, porte dicho medallón, ganará 1d4 PG adicionales a cualquier acción de curación que él lleve a cabo.



Manto de la Floresta:

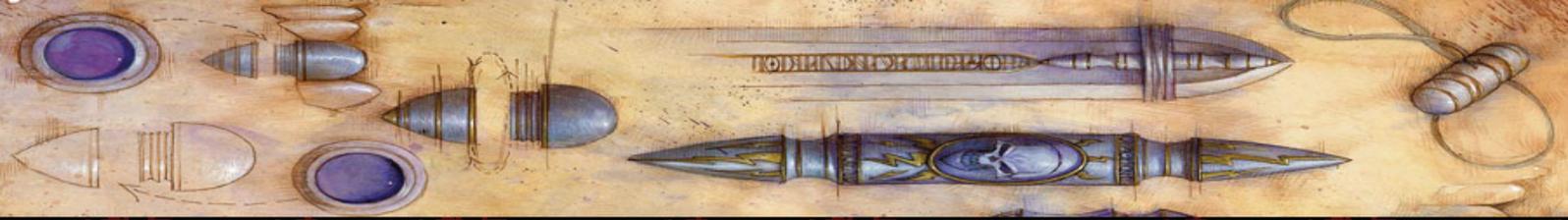
Ésta capa, creada por la Diosa Playade, señora de la naturaleza, como regalo a la suma sacerdotisa de su Orden, fue perdida hace mucho tiempo, tras la destrucción del Templo situado en el Carcavón de los Druídas.

El manto, permite a quien lo lleva puesto, adoptar la forma de un árbol de hasta 70 cm de diámetro, y 3 m de altura. Mientras se adopta dicha forma, el usuario no puede moverse, pero permitirá ser consciente de todo lo que ocurra a su alrededor. El cambio de regreso a la forma habitual, se desarrollará a voluntad, pero requerirá de un turno completo para llevarse a cabo.



Máscara de respiración bajo el agua:

Ésta curiosa máscara, de procedencia desconocida, otorga a quien la lleve puesta los mismos beneficios que el conjuro de mago, respirar bajo el agua. De forma adicional, el portador de la máscara dobla su movimiento de nado.



Pendientes de Vinculación

Estos pendientes, forman un juego, compuesto por, Risunā (El oyente) y Oshaberi Na (El Hablador), creados en las tierras más orientales, más allá de Visirtan, para servir en las tareas de espionaje.

Cuando dos personas se ponen cada uno, un pendiente de éste juego, ganan la capacidad de ver y oír lo que vea y oiga su compañero (Indistintamente de que pendiente lleve cada uno). De forma adicional, estos pendientes permiten transmitir sus pensamientos hasta a 1 Km. de distancia

Azote de Trolls

Esta cimitarra, creada en las forjas de Ig-Nagor, fue diseñada con el único propósito de acabar con las huestes de Trolls que pugnaban por hacer caer las defensas enanas. Pocas sobrevivieron a la caída del reino enano, y aun menos las que no custodian los propios Trolls.

Éstas cimitarras, infligen un daño incapaz de ser regenerado por los Trolls, además, el daño causado, sólo es curado a ritmo de 1 PG por día.

Daga del Pirotécnico

Ésta daga, fue usada por el célebre Halfling, Fredegar Brull quien adquirió gran fama en las tierras de Neferu y más allá del Sur.

Dicha daga permite lanzar dos veces al día un proyectil mágico que causa 2d4 PG de daño. El arma, es un objeto extraño que posee su propia conciencia. Así, es caprichosa, y no siempre cooperará con su dueño. De ésta forma, cada vez que se desee usar el proyectil mágico, se debe lanzar 1d6, con un resultado de 1, el proyectil no surgirá, se considerará como usado, y se perderá el resto del turno.

Perdición del hechicero

Ésta espada fue creada en las forjas de Ungoloz como medio de acabar con los hechiceros que se le opusieran.

Se trata de una espada bastarda (1d10 de daño) +1, que se convierte en +3 contra los usuarios de la magia. Además, permite detectar seres mágicos y hechizos en un radio de 5 metros, emitiendo un leve destello verdoso. Cuando es blandida permite añadir un bono de -3 en las tiradas de salvación contra Magia. Finalmente, paralizará a cualquier mago al que hiera, durante 1d4 asaltos, a menos que superen una tirada de salvación contra parálisis.



Tesoros de Leyenda

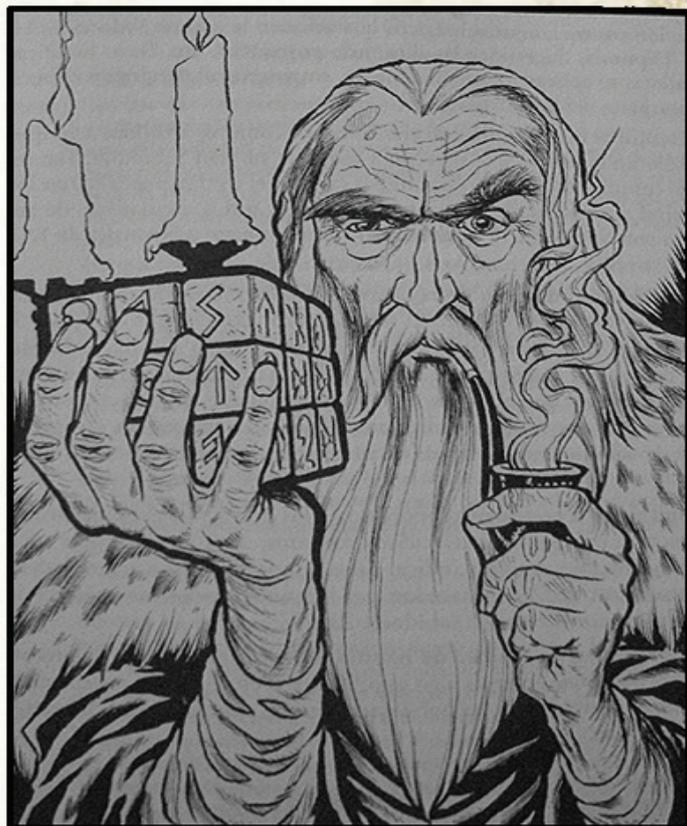
El Cubo de los Dioses:

El cubo de los Dioses es un artefacto de un poder descomunal, cuya existencia se ha tornado en leyenda con el paso de los siglos. Algunos eruditos de las tierras de Neferu, postulan, que en realidad, no se trata más que del juguete del retoño de algún Dios del Panteón superior, que en algún momento no determinado, lo dejó caer al plano de los mortales, ignorando por completo su pérdida hasta el día de hoy.

Reinos y ejércitos han nacido y muerto con el único propósito de conseguirlo, pero muy pocos son los que han conseguido dar con él, y aun menos, vislumbrar siquiera su paradero.

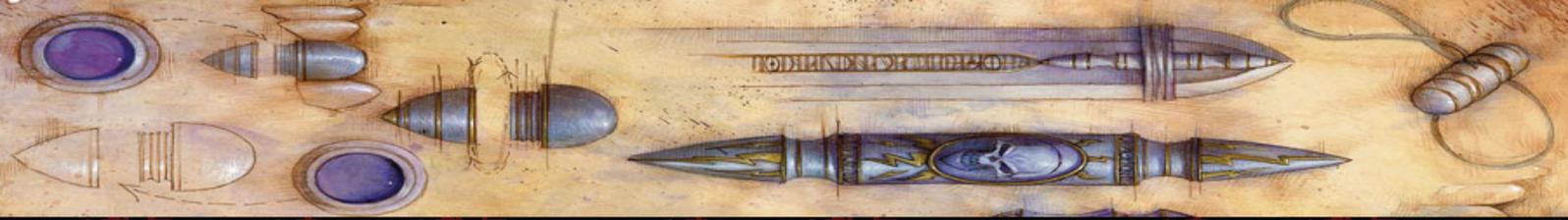
Quien ha conseguido llegar a ver el cubo, cuenta que éste se encuentra en una sala cúbica de cien metros cuadrados y un techo de diez metros de altura, a la que se accede por una de las cuatro entradas que hay en cada una de las paredes que la dan forma. A su vez, cada entrada, está precedida por un pasillo de cien metros de largo que ningún tipo de magia o artefacto puede iluminar, lo único que puede verse en éste pasillo, es la luz que procede desde la sala donde descansa el cubo, y que ilumina débilmente cada entrada.

La sala en si, no presenta ningún tipo de adorno o grabado, mostrando todas sus paredes de un suave acabado liso y en extremo pulcro. Es más, la sala entera se presenta misteriosamente limpia, con una temperatura neutra, y con un ligero aroma muy agradable que el aire transporta por toda la estancia, dicho aroma, no se puede identificar por los meros mortales, pues es la fragancia de los propios Dioses. Justo en el centro, se encuentra un pedestal de un metro de altura donde reposa el cubo. Cuatro metros por encima de éste, reposa suspendida en el aire, una esfera que ilumina toda la sala de forma similar a la luz diurna.



Si alguien intenta salir de la sala con el cubo en su poder verá que es del todo imposible, volviendo a aparecer por otra de las puertas de la sala. Si se trata de arrojar el cubo por una de las entradas, éste volverá a aparecer de inmediato en lo alto del pedestal. De igual forma, dentro de la sala no se podrá realizar ningún acto violento, así, si alguien intenta atacar a otra persona en la sala, vera como su arma siempre se detiene a diez centímetros de distancia de su objetivo. Los ataques mágicos tampoco tendrán efecto en el interior. Lo único que se podrá hacer en el interior, será interaccionar con el cubo.

El cubo en si mismo, está construido con un material que a simple vista parece piedra común, y presenta unas dimensiones de diez centímetros cúbicos, estando cada cara, segmentada en nueve celdillas de idéntico tamaño. Cada una, contiene un único símbolo rúnico que ningún erudito de las artes arcanas sería capaz de identificar, aunque, pueden captar el intenso poder que de ellos emana (las personas de gran sensatez y sabiduría ni siquiera osarían tocarlo), si se coge, su tacto es como el de la piedra, y posee una temperatura similar a la de la habitación.



Una breve inspección, permite ver como el cubo es capaz de girar sobre todas sus caras (al igual que el celeberrimo Cubo de Rubik)

Cuando un aventurero ose hacer uso del Cubo de los Dioses se debe seguir el siguiente procedimiento:

1-Existen doce posibles efectos que el Cubo puede desatar, seis son buenos, yendo desde el uno, que es un beneficio menor, hasta el seis, que representa un don o beneficio casi impensable para el jugador. Los efectos que van del siete al doce, suponen un perjuicio para el aventurero, yendo desde el siete, que supone un perjuicio menor, hasta el 12, que representa un factor negativo de gran pesar para el aventurero, y que puede suponer una marca para él, de por vida. El Master es libre de diseñar los posibles efectos que el cubo tendrá, a modo de ejemplo, diremos que un resultado de 1, sería un efecto similar a la reparación de un arma rota, mientras que 7, representa ese mismo arma destruyéndose por completo. Un resultado de 6, implica la realización del deseo más anhelado del aventurero, mientras que 12, es la mayor calamidad, algo que le perseguirá de por vida y que podrá ser motivo de mofa y escarnio por parte de sus compañeros.

2-Cada personaje puede usar el cubo tan sólo una vez en su vida (si se muere y resucita, no puede volver a usarlo). Si debido al miedo y la presión, dejase de usar el cubo antes de conseguir un efecto, no se contaría como uso, pero cuando volviese a intentar usarlo, continuaría exactamente donde lo dejó. Cada vez que el cubo pasa a un nuevo aventurero, éste volverá a su posición inicial.

3-Aplicar los resultados en Las tablas; las tablas están diseñadas y distribuidas de manera que los jugadores estén desorientados, que no sepan a ciencia cierta si sus tiradas son buenas o malas, un resultado que en una tabla es nefasto de necesidad, en otra puede ser magnifico.

las tiradas en las mismas se realizan con 1D100, y siempre a la vista de todos, estas son:

TABLA A:

- 1-5 salta a tabla G
- 6-15 salta a tabla E
- 16-45 salta a tabla C
- 46-55 salta a tabla A
- 56-85 salta a tabla B
- 86-95 salta a tabla D
- 96-100 salta a tabla F

TABLA C:

- 1-10 salta a tabla B
- 11-50 salta a tabla A
- 51-70 salta a tabla C
- 71-90 salta a tabla E
- 91-100 salta a tabla G

TABLA E:

- 1-20 salta a tabla C
- 21-50 salta a tabla E
- 51-65 efecto 7
- 66-75 efecto 8
- 76-85 efecto 9
- 86-100 salta a tabla G

TABLA G:

- 1-10 salta a tabla E
- 11-30 salta a tabla G
- 31-45 efecto 7
- 46-60 efecto 8

TABLA B:

- 1-10 salta a tabla C
- 11-50 salta a tabla A
- 51-70 salta a tabla B
- 71-90 salta a tabla D
- 91-100 salta a tabla F

TABLA D:

- 1-20 salta a tabla B
- 21-50 salta a tabla D
- 51-65 efecto 1
- 66-75 efecto 2
- 76-85 efecto 3
- 86-100 salta a tabla F

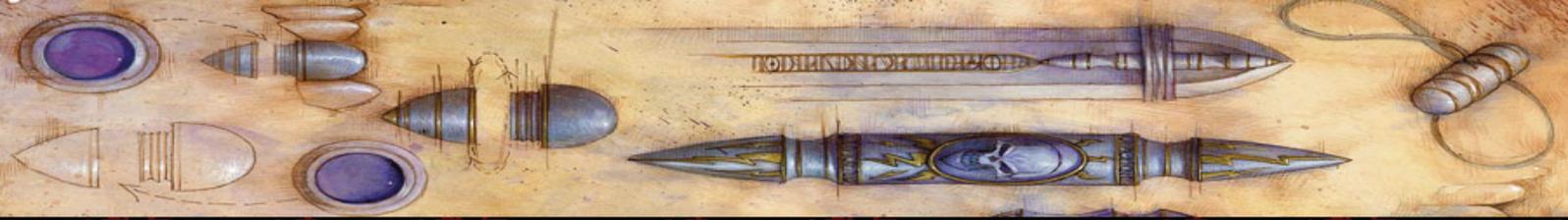
TABLA F:

- 1-10 salta a tabla D
- 11-30 salta a tabla F
- 31-45 efecto 1
- 46-60 efecto 2
- 61-75 efecto 3
- 76-85 efecto 4
- 86-95 efecto 5
- 96-100 efecto 6

- 61-75 efecto 9
- 76-85 efecto 10
- 86-95 efecto 11
- 96-100 efecto 12

Como se puede comprobar, siempre existe la posibilidad de avanzar o retroceder en todas las tablas, incluso de mantener la tensión estancada, pero están pensadas para que si la cosa va bien o mal la tendencia sea seguir ese curso, pero claro una buena tirada contrapuesta siempre te pueda llevar en sentido contrario.

El master tiene que ambientar cada movimiento que realice el Pj “el cubo aumenta de temperatura”, “el cubo adquiere un fuerte y brillante color azulado”, “el cubo empieza a zumbar frenéticamente”, esto tiene que dar algún tipo de indicación al jugador de en que dirección lo están llevando sus tiradas.



Los diez anillos de Amani

Cuentan las historias que los mercaderes de Oriente susurran en los campamentos, que un cacique de las tribus de Sue Hun, más allá de las tierras de Visirtan, poseía diez anillos forjados de increíble poder.

De formas y materiales muy diversos, se dice que quien consiga portarlos a todos, conseguirá un poder casi divino.

La leyenda, cuenta que el cacique que los poseía alcanzó tal nivel de poder, que los más sabios de entre los magos del territorio, decidieron aunar fuerzas para acabar con él. Tras una batalla que duró más de una semana, el cacique murió, y los anillos fueron repartidos entre los más poderos de los magos supervivientes.

Cada anillo poseía un gran poder, el cual se veía amplificado por la presencia de sus hermanos.

Los diez anillos son los siguientes:

-Huǒ: El anillo del fuego y la llama viva. Quien posee éste anillo es capaz de lanzar el hechizo bola de fuego 2 veces al día. Añade +1 al daño y +1 lanzamiento al día, por cada anillo de Amani adicional que posea el lanzador

-Shuǐ: El anillo del agua, las marea y los ríos. Quien posea éste anillo, puede convocar el poder de las aguas para que se manifiesten ante él como un poderoso protector. Así, será capaz de convocar un elemental de agua para que luche a sus órdenes. El elemental ganará +5 PG por cada anillo de Amani adicional que posea el invocador del elemental.

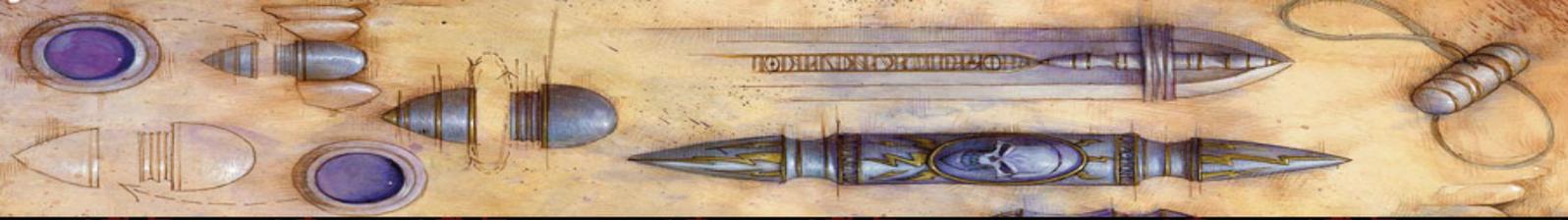
-Dìqíú: El anillo de la tierra y el poder de la naturaleza. Quien posea éste anillo podrá convocar el poder para crear una corteza de roca a su alrededor que le permita protegerse de los ataques enemigos. El usuario del anillo puede invocar su poder hasta 2 veces al día, para ganar durante 1d20 minutos, un -1 a su CA. Ganará un -1 Adicional por cada anillo de Amani adicional que posea.

-Kōngqì: El anillo del aire, la tempestad, y el viento que ruge en las montañas. El portador del anillo puede convocar un tornado tan poderoso que sea capaz de destruir cualquier cosa que se cruce en su camino. Sólo puede usarse en exteriores, y permite convocar un tornado de treinta metros de altura y 2 metros de grosor que dura 1d12 minutos. El tornado de desplaza a voluntad del conjurador, lo que supone que el usuario debe permanecer concentrado sólo en ésta acción. El tornado causa 1d12+1d4 PG de daño, y lanza quien se vea afectado hasta una distancia de 20 metros. El Tornado durará 1 minuto causara 1 PG de daño y desplazará 1 metro adicional, por cada anillo de Amani adicional que se posea.

-Guāng: El anillo de la luz. Quien posea éste anillo es capaz de crear un halo luminoso a su alrededor que ilumina hasta a 10 metros de distancia. Dicha luz, aparte de servir como fuente de iluminación, daña a las criaturas demoníacas, causándolas 1d4PG de daño por asalto. El halo luminoso causa 1PG de daño e ilumina 1 metro adicional por cada anillo de Amani adicional que se posea.

-Shēnghuó: El anillo de la vida, la curación y la sanación. Con éste anillo se pueden desatar diversos efectos. Por un lado, se puede realizar hasta dos veces al día, el hechizo de clérigo, curar heridas graves. Por otro lado, puede realizarse hasta dos veces al día, el hechizo de Clérigo, Curar enfermedad. Y adicionalmente, puede usarse hasta una vez al día para curar un estado de petrificación. Por cada anillo de Amani adicional que se posea, se puede realizar un efecto adicional por día de cada uno de los tres disponibles.

-Sǐwáng: El anillo de la muerte, el dolor y la enfermedad. El anillo hermano de Shēnghuó, permite realizar los efectos contrarios que él, para o bien realizar dos veces al día el hechizo de Clérigo Causar Heridas Graves, Causar Enfermedad, o realizar una vez al día, el hechizo de Mago "De la carne a la Piedra". Por cada anillo de Amani adicional que se posea, se puede realizar un efecto adicional por día de cada uno de los tres disponibles.



-Biàngēng. El anillo del cambio y la transformación. Éste anillo permite alterar el aspecto de cualquier objeto animado o inanimado, durante un periodo de 1d4 horas. El objeto mantendrá sus dimensiones y características, pero tendrá un aspecto diferente. Por cada anillo de Amani que se posea, incrementa el tiempo de transformación en una hora. Si se poseen más de seis anillos, el objeto o ser transformado, adquirir las propiedades de la forma adoptada, así, un halfling que sea convertido en dragón, podría volar o escupir llamaradas.

-Duikàng: El anillo del guerrero y el combate. Quien posea éste anillo, será capaz de enfrentarse a cualquier enemigo en combate. El usuario podrá ganar hasta dos veces al día un +1 a sus tiradas de combate con armas de alcance o de combate cuerpo a cuerpo. Igualmente, cuando se active éste efecto, cualquier ataque contra el portador del anillo, sufrirá un -1 a la tirada. Por cada anillo de Amani adicional que se posea, añade un +1 o -1 al bonificador.

-Shùn yí: El anillo de la teletransportación. Quien posea éste anillo podrá teletransportarse hasta a una distancia de 30 metros, cuatro veces al día. Añade 5 metros al área de teletransporte por cada anillo de Amani adicional que se posea.



Duikàng

Biàngēng



Dìqiú



Shùn yí

Guāng



Shuǐ



Huǒ



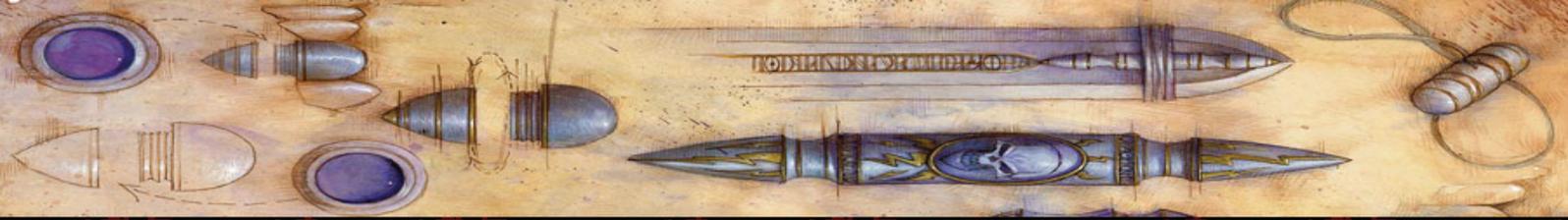
Kōngqì

Sīwáng



Shēnghuó





Nueces de Valion:

Cuentan las leyendas de Robleda, que hace cientos de años, en el lugar que ahora es conocido como Bosque Negro, se erigía un único árbol, de increíble altura y belleza. Los elfos lo adoraban como una manifestación del propio Valion, Dios de los bosques, el bien y la luz. El árbol, designado con el mismo nombre que el Dios, de hojas doradas y sabía de plata, poseía una belleza incomparable a otra visión en toda la Marca. Una vez cada cien años, de él surgían unas pequeñas nueces de plata, de gran poder mágico, las cuales eran recogidas de forma ceremonial por los elfos de reino Bosque. Jamás fueron plantadas, y su paradero era desconocido, excepto para los miembros de la nobleza élfica.

Desgraciadamente, muchos eran quienes deseaban la riqueza que significaba el árbol. Los trasgos viajaban desde las Quebradas de las ciénagas. Los hombres de las tierras de Ungoloz realizaban incursiones con el único fin de conseguir su savia. Y los elfos, superados en número por los muchos ataques que sufrían desde diversos frentes, finalmente perdieron el árbol.

No se sabe con exactitud que causo la desaparición del árbol, pero éste se perdió para siempre, dejando tan sólo un tocón estéril. Tan sólo algunas nueces se salvaron, protegidas por los elfos. Así, convertidas en una reliquia de extremo poder, se guardan como uno de los mayores tesoros de todo Reino Bosque. Pero, de vez en cuando, en algunos lugares, se encuentran algunas de estas nueces de Valion, lo que provoca el envío de los mejores exploradores y aventureros con el objetivo de recuperarlas.

Cada nuez, está imbuida del poder del Dios Valion, señor de la Luz, aquel que “otorga la muerte que permite descansar a los justos”. Así, cuando una de éstas nueces es abierta, surge una densa sustancia de un fuerte color rojizo, que se usa como un unguento con dos poderosos usos.

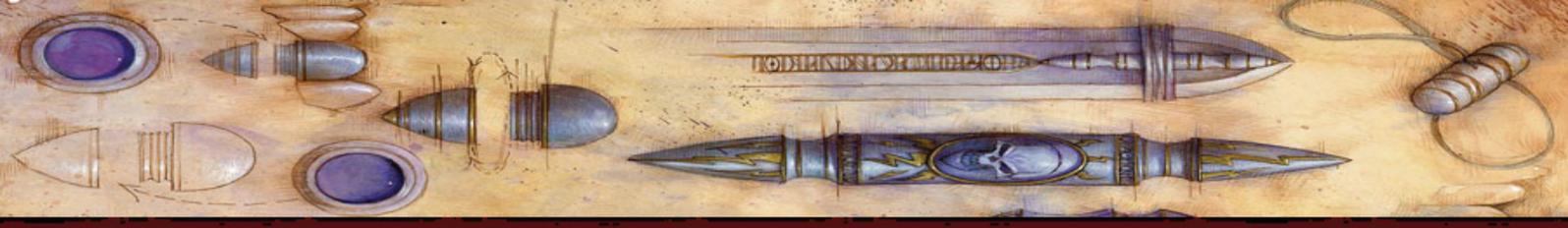
Por un lado, aplicado sobre una persona que haya muerto hace no más de veinticuatro horas, permitirá a ésta, volver a la vida.

De otra forma, si se aplica sobre alguien vivo, éste será capaz de proyectar su cuerpo astral para atravesar el velo que separa su mundo del de los muertos, pudiendo no sólo moverse por é, si no además comunicarse y ver a los muertos. Éste efecto dura $1d8+2$ horas. Si cuerpo astral, podrá moverse y actuar de forma normal, pudiendo combatir o usar hechizos, pero tan sólo afectarán al plano de los muertos.

El plano de los muertos:

Éste plano, es el lugar donde esperan las almas de aquellos que aun no han conseguido dejar atrás el mundo mortal, es decir, aquellos que aun no han recibido la bendición de Valion. Sus cuerpos hace mucho que desaparecieron, pero, sus almas, aun conservan su fuerza e inteligencia. Capaces de interactuar entre ellos, y en ocasiones con los vivos, son guardianes de importantes secretos, motivo por el cual suelen ser interrogados por los buscadores del poder arcano.





Cuando un ser vivo mediante algún poder mágico como las nueces de Valion consigue atravesar el velo y adentrarse en éste plano, su cuerpo físico permanece en el mismo lugar en el que estaba, en un estado similar al sueño. Mientras, su proyección astral será a todos los efectos una versión idéntica a la física, con la excepción de que no podrá usar armas u objetos. Así, un viajero astral sólo podrá contar con su poder mágico para defenderse en éste plano. Los muertos que vagan por éste plano son seres rencorosos y amargados que en pocas ocasiones revelarán sus secretos de forma voluntaria, sin embargo, suelen mostrarse más receptivos si se les concede algún favor.

El mundo en el que se verá inmerso el viaje astral, será una deformación grotesca del mundo real, los edificios adquirirán formas geométricas imposibles, el cielo variará su color continuamente, las puertas desaparecerán y se abrirán otras en diversos lugares, incluso el propio aspecto físico variará para reflejar la verdadera personalidad del héroe.

Éste plano es un desafío para el propio Master a la hora de desarrollar la aventura, pero también permite un gran abanico de posibilidades, ya que permite tomar una localización ya vista, y deformarla, cambiando aspectos para sorprender a los jugadores. Al igual, la propia deformación de los personajes, permite hacerles ver como llevan a sus personajes, al representar su verdadera personalidad.

El regreso al plano mortal, es un acto voluntario, que puede realizarse en cualquier momento, pero en cualquier caso, un acto traumático. Cualquier viajero astral, sufrirá 1d4 PG de daño. Si un personaje pierde todos sus PG en el plano astral no morirá hasta pasados 1d4 días, tiempo en el cual, permanecerá atrapado en el plano de los muertos sin recordar quien fue o donde está.

El Martillo de Taranis:

Forjado a partir de la piedra Urduz, aquella que sostiene el mundo, en las mismísimas forjas del Dios Mayel, el Herrero, éste poderoso Martillo fue creado para canalizar el poder de Taranis, y poder desatar todo el poder del relámpago en cada poderoso golpe que con él se asesta.

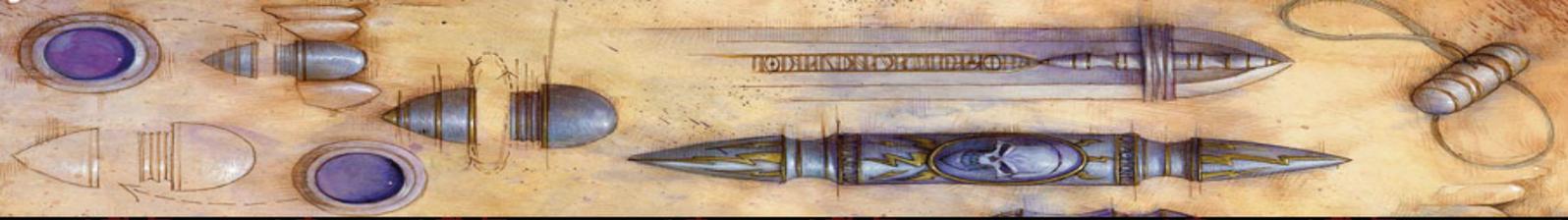
Tal era el poder del arma, que muchos de sus hermanos Dioses lo codiciaban y deseaban para sí. Se cuenta, que Penumbra, llegó a adentrarse en las cámaras del propio Dios de la Tormenta para robarlo, pero fue descubierto y rechazado después, lo que propició el nacimiento del “Gran Conflicto” entre ambos Dioses y sus seguidores.



La leyenda dice, que el propio Taranis, al ver el poder que el arma suponía, lo lanzó contra el mundo mortal, atando al un poderoso hechizo. Dicho sortilegio, ésta grabado en la dura piedra Urduz, y dice lo siguiente:

“Aquel que sea digno del poder de la tormenta, será digno del poder de Taranis.”

En términos de juego, esto significa, que sólo aquel personaje que haya demostrado una gran humanidad, bondad y preocupación por el mal ajeno, podrá empuñar el martillo.



Así, sólo los aventureros de alineamiento Legal podrán optar a él, y siempre, tras haber realizado una gran hazaña digna de que su nombre perdure para siempre en las historias de la Marca.

El Martillo de Taranis, cuenta como un martillo de guerra a una mano +4 que causa 1d8 PG de daño. De forma adicional, el martillo puede ser arrojada a una distancia de hasta 15 m + mod. de fuerza, tras lo cual, regresará a la mano de su propietario, con sólo deseárselo éste. El Martillo, permite lanzar hasta tres veces al día un poderoso rayo de hasta 25 metros de alcance, que causa 1d10 PG de daño a toda criatura que se cruce en su camino (El rayo atraviesa cualquier materia viva), de forma adicional, quien sufra una herida por éste rayo, quedará paralizado 1d4 asaltos, a menos que supere una tirada de salvación contra parálisis.

La Caída del martillo:

El martillo fue lanzado por Taranis sobre las Quebradas del Este, donde aun permanece oculto entre los pliegues del terreno. Algunos han conseguido encontrarlo, pero ninguno ha sido capaz de levantarlo unos centímetros siquiera.

Reglas de Artesanía

Las siguientes reglas, permiten añadir opciones a diversos personajes, en forma de habilidades para la creación de armas y armaduras, ya sean mágicas o no.

De ésta forma, pasaremos a tratar de forma más precisa, que personajes pueden desarrollar la artesanía, y como se consigue:

Enano:

Los enanos son herreros sin igual en el mundo de la Marca. Sus capacidades para la creación de armas y armaduras son casi innatas, perfeccionándose con la práctica a lo largo de los años.

Un enano, comienza con un 10% en la habilidad Forjar, ganando un 10% adicional por nivel.

Los enanos sólo pueden construir armas y armaduras, no pueden imbuirlas con hechizos, pero si engarzar diversos objetos si así lo permiten (y lo considera oportuno el Master)

Para crear una pieza de armadura o un arma, el aventurero enano debe realizar una prueba de Artesanía, del siguiente modo:

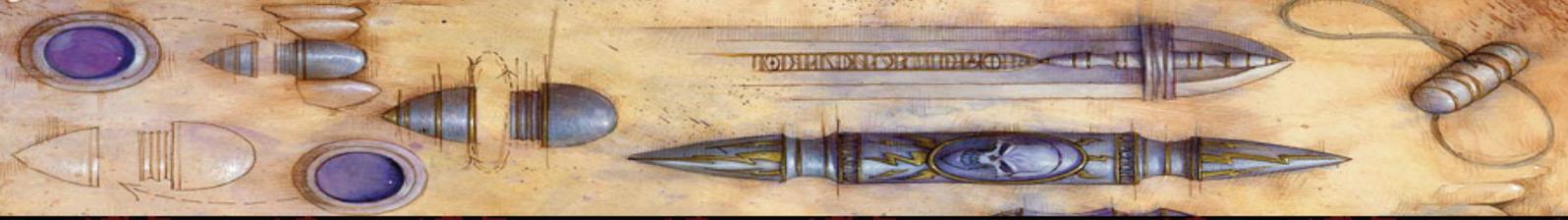
-Se debe lanzar el dado porcentual, si el resultado es menor o igual al porcentaje del aventurero para esa habilidad, la pieza se habrá construido con éxito.

-Si el resultado es un fallo, debe volver a lanzarse el dado porcentual, y consultar la siguiente tabla:

Resultado de la Tirada	Efecto
00 - 15	Los materiales son defectuosos, no sirven para construir ningún tipo de objeto
16 - 30	La herramienta que estás usando para construir la pieza se rompe quedando inutilizada
31 - 99	El estrés pesa sobre ti. Parece que no vas a conseguir nada hoy. La construcción falla, puedes volver a intentarlo al día siguiente.

Para poder construir una pieza determinada, se requieren una serie de materiales específicos para cada una, así como una serie de herramientas, generalmente, un martillo de herrería, unas tenazas y un yunque con un horno. Para saber que materiales son necesarios generalmente, consulta la siguiente tabla:

Nombre	Materiales
Arco Largo	4kg de madera,
Arco Corto	3 kg de madera
Flechas	½ kg de madera
Ballesta Pesada	2 kg de madera
Ballesta Ligera	1 kg de madera
Virotes	0,25 kg de madera y 0,25 kg de hierro
Bastón	7-8 kg de madera
Cachiporra	2 kg de madera
Cimitarra	1,5 kg de hierro y 5 de madera
Daga	0,5 kg de hierro
Dardo	0,5 kg de hierro
Espada Corta	0,75 kg de hierro y 0,5 de madera
Espada Larga	1,5 kg de hierro y 0,5 de madera
Espada Bastarda	2,5 kg de hierro y 0,5 de madera
Espada a dos Manos	7 kg de hierro y 1kg de madera
Hacha de Combate	2 kg de hierro y 1kg de madera
Hacha de Mano	1 kg de hierro y 1kg de madera
Jabalina	0,75 kg de madera y 0,25 de hierro
Lanza	4 kg de madera y 1 kg de hierro
Látigo	Correa de cuero
Látigo Pesado	Varios correajes de cuero
Lucero del Alba	2 kg de hierro y 1 kg de madera
Martillo Ligero	1 kg de hierro
Martillo de Guerra	2 kg de hierro y 1 kg de madera
Maza	2 kg de hierro
Pica Pesada	1 kg de hierro y 2 kg de madera
Pica Ligera	1 kg de hierro y 1 kg de madera
Armadura de bandas	16 kg de hierro y 1 kg de cuero
Armadura de cuero	8 kg de cuero
Armadura de Escamas	19 kg de hierro y 1 de cuero
Armadura de Placas	24 kg de hierro y 1 de cuero
Armadura de Varillas	20 kg de hierro
Armadura de Mallas	15 kg de hierro
Armadura de Cuero Tachonado	9 kg de cuero y 1 de hierro
Escudo	5 kg de hierro o madera
Yelmo	3 kg de hierro



El tiempo que se tardará en construir cada pieza se deja a criterio del Master, pero se deberá tener en cuenta el nivel del enano.

Magο:

Los magos son capaces de imbuir cualquier armadura o arma con sus poderosos hechizos, convirtiendo cualquier objeto común en un objeto de gran poder mágico.

Un mago comienza con un 5% en Imbuir Magia, ganando un 5% adicional por cada nivel.

Para poder imbuir un hechizo en un objeto o armadura, debe superarse una prueba de Imbuir Magia. De ésta forma, el hechizo que se quiere aplicar, debe estar escrito en un pergamino, el cual, desaparecerá tras la prueba, tenga ésta éxito o no.

Un hechicero podrá imbuir tantos conjuros en un arma o armadura como su nivel dividido entre tres, y redondeando hacia abajo. Ejemplo: un mago de nivel 9 podrá imbuir hasta tres hechizos, mientras que un mago de nivel 3, sólo podrá imbuir 1.

Al imbuir un hechizo en un objeto, éste pasa a convertirse en un objeto porta hechizo, con tantas cargas de éste como el nivel del hechicero dividido entre tres (redondeando hacia arriba), que el mago tuviera en el momento de imbuir el hechizo.

Elfo:

Los elfos poseen habilidades innatas a la hora de tratar con la magia, lo que les capacita para imbuir hechizos mágicos en cualquier armadura o arma. Sin embargo, no alcanzan el mismo control en éste arte como los magos, por lo que sólo pueden usar ésta habilidad con hechizos de nivel por debajo de 6.

Así, ganan 5% en Imbuir Magia a partir del segundo nivel.

De igual forma, también son diestros en la creación de armas y armaduras, por lo que ganan un 10% en Forjar a partir del nivel 5.

Halflings y Exploradores

Los Halflings y exploradores son hábiles fabricantes de arcos y ballestas, por lo que ganan un 5% en Forjar, sólo útil para construir Arcos cortos, Arcos Largos, Ballestas ligeras y pesadas, y virotes y flechas.

De forma adicional, pueden fabricar munición mejorada. De ésta manera, al fabricar flechas o virotes, por cada 10 puntos de diferencia con los que se supere la prueba, añade +1 al daño que causan dicha munición.

