

Poción de Curación



artículo mágico - poción

EFEECTO: Curar heridas

PESO: 250 gramos

Estas pociones pueden curar heridas leves. Al ser un artículo muy socorrido por los aventureros, estos brebajes suelen ser producidos en masa por aprendices de mago. Esto tiene un impacto directo en la calidad del producto, la cual varía dependiendo de la escuela que las manufactura. Recomendamos tener un clérigo a la mano antes de ingerir este producto. (Tira 1d20)

- | | |
|-------|--------------|
| 1 | Daño de 1HD |
| 2-10 | Curación 1HD |
| 11-18 | Curación 2HD |
| 19-20 | Curación 3HD |

Image by Jeshields <https://www.patreon.com/jeshields/>



Poción de Armadura



artículo mágico - poción

EFEECTO: Protección extra vs ataques

PESO: 250 gramos

La poción de armadura cubre al sujeto con un escudo invisible. El brebaje incluye minerales como la magnetita y el neodimio, los cuales forman una barrera alrededor del usuario que repele la mayoría de los ataques físicos. Sin embargo, si el mago no tiene cuidado al momento de fijar la polaridad, la poción puede terminar atrayendo objetos en lugar de repelerlos. (Tira 1d20)

- | | |
|-------|---|
| 1 | Los ataques vs el jugador siempre pegan |
| 2-3 | -2 clase de armadura |
| 4-9 | +1 clase de armadura |
| 10-15 | +2 clase de armadura |
| 16-19 | +3 clase de armadura |
| 20 | +4 clase de armadura |

Image by Jeshields <https://www.patreon.com/jeshields/>



Poción de Regeneración



artículo mágico - poción

EFEECTO: Poder de Regeneración

PESO: 250 gramos

Esta poción le otorga al usuario poderes regenerativos similares a los de un troll, permitiéndole sanar cualquier herida de manera casi inmediata. Sin embargo, se han reportado casos de usuarios que resultan ser alérgicos a los componentes de la infusión, lo cual puede resultar en efectos secundarios no deseados. Recomendamos tener un clérigo a la mano antes de ingerir este producto. (Tira 1d20)

- | | |
|-------|--|
| 1 | Daño: 1d3 por round durante 1d6 rounds |
| 2-10 | Curar: 1d3 por round durante 1d6 rounds |
| 11-18 | Curar: 1d4 por round durante 1d10 rounds |
| 19-20 | Curar: 1d8 por round durante 2d10 rounds |

Image by Jeshields <https://www.patreon.com/jeshields/>



Poción de Grito de Muerte



artículo mágico - poción

EFEECTO: Grito de banshee

PESO: 250 gramos

Esta poción le da al usuario la habilidad de emitir un grito de muerte similar al de un banshee (hada llorona). Estas pociones suelen ser muy raras, ya que es difícil conseguir los ingredientes. No todos los humanoides poseen la fuerza necesaria para contener el poder otorgado por la poción. Se les recomienda evitar su uso. Tiro de Salvación (Con) vs dificultad de 10

- | | |
|--------------|---|
| 1 natural | Personaje muere (puntos de golpe=0) |
| Tiro fallido | Personaje recibe 3d10 de daño |
| Tiro exitoso | Personaje puede gritar 2 veces en 5 min.
Daño 3d10, Tiro de Salvación CD 10 |
| 20 natural | Personaje puede gritar 3 veces en 10 min.
Daño 5d10, Tiro de Salvación CD 15 |

Image by Jeshields <https://www.patreon.com/jeshields/>



Flechas de Puntería Certera

munición - arco

Daño: 1d8 + 2

Peso: 500 gramos

Las flechas de puntería certera están diseñadas para SIEMPRE dar en el blanco, aunque no siempre en el "blanco" deseado. Todos los ataques efectuados con estas flechas reciben un +2 en los tiros de ataque y daño. Si el primer tiro falla, el portador puede hacer un segundo tiro contra el mismo objetivo. Si el segundo tiro también falla, la flecha escoge un objetivo al azar y lo ataca con un +4. Este bono aumenta en múltiplos de 2 hasta que la flecha impacte contra algún personaje o criatura.



Anillo de Misiles Curativos

accesorio mágico

Efecto: Misiles curativos

Peso: 150 gramos

Este anillo posee la habilidad de lanzar misiles mágicos que pueden curar al objetivo... casi siempre.

Cada vez que se activa el anillo, el usuario selecciona un objetivo y tira un d6. Si el resultado es par, el anillo genera misiles que le devuelven 4d4 puntos de vida al blanco. Sin embargo, si el resultado es impar, el anillo genera misiles que le roban 3d6 de vida al objetivo.

El portador NO puede cambiar de objetivo una vez que tira el d6, pero puede tratar de cambiar la naturaleza de los misiles. Sin embargo, el esfuerzo es tan grande que el usuario recibe 1d8 puntos de daño.



Martillo de Fuerza

arma cuerpo a cuerpo, simple

Daño: 1d8 + 1

Peso: 4kgs

El portador del arma obtiene un +1 en todos sus ataques y tiros de daño con esta arma. Además, si pronuncia la palabra clave antes de atacar, el martillo comienza a brillar con energía mágica pura (fuerza) y causa 1d6 extra de daño. La criatura o personaje que recibe el impacto puede hacer un tiro de salvación (FORT) vs dificultad de 16 para evitar este último daño.

Sin embargo, si el ataque es una pifia (tiro de 1) el atacante debe de hacer un segundo tiro (bono +2) contra otra criatura o personaje cercano (máx 10' de distancia) elegido al azar. Si el ataque es exitoso, el blanco recibe el daño normal mas 2d6 extra. El daño adicional se puede evitar haciendo un tiro de salvación (FORT) vs dificultad de 18.



Escudo de Atracción

escudo simple (protección)

Efecto: Atraer flechas y proyectiles

Peso: 20 kgs

Este escudo fue desarrollado por un mago que cometió un error al manufacturar una poción de armadura, y termino con un brebaje que atraía los misiles en lugar de repelerlos.

Para usar el escudo, el jugador solo debe pronunciar la palabra de mando, y a partir de ese momento, TODAS las flechas o proyectiles (ej. piedras, dardos, saetas) que pasen a 10' del usuario pegaran automáticamente en el escudo. Este artefacto puede absorber un total de 100 puntos de daño por día. Todo daño por arriba de este limite sera transferido directamente al portador del escudo.

