



Compendio de Objetos mágicos ***Versión 4.4***

suplemento Para El juego de rol de el Señor de los
Anillos, by Torm & Sarg





Prólogo:

Este complemento ha sido ideado para darle un aliciente a los jugadores del Señor de los Anillos. Está escrito para todos los Directores de Juego, y sería conveniente no enseñarlo a los futuros jugadores de la partida, porque algunos de los objetos contienen misterios que no estaría bien revelar. Estos utensilios son mágicos, pero en general procuran no alterar demasiado el entorno del libro de Tolkien (ya que hay muchos otros objetos inventados que son demasiado poderosos, y no consideramos divertido adjudicarlos a los personajes de una partida), y han sido creados para evitar la existencia de las típicas armas de +tanto en algo y ya está. Aún así, hay algunos objetos en este compendio que son realmente poderosos y conviene utilizarlos con precaución. Recordad que la Tierra Media es un mundo con nivel de magia medio-bajo, y no conviene desequilibrar esto con magia demasiado poderosa (para la magia poderosa están los Reinos Olvidados). Deberíais considerar cosas como el factor de riesgo de uso de sortilegios o los puntos de corrupción para aquellas armas que, bien por su magia o por su construcción, implican más de tres sortilegios o una bonificación de más de +25 BO.

Otro consejo: Si un arma es demasiado poderosa, ¡que los personajes tengan que sudar casi hasta la muerte (literalmente) para conseguirla!

Es muy aconsejable respetar lo que se dice de los objetos mágicos en el libro de rol, y aún más en el Señor de los Anillos. Los objetos mágicos no son nada comunes, y rara vez se encuentran a la venta. Si un aventurero quiere uno de ellos tendrá que adentrarse en los lugares más recónditos y peligrosos para encontrarlos. Si se carga a los personajes con 30 armas mágicas el juego pierde toda la gracia. Lo ideal es que los personajes encuentren como mucho uno o dos objetos especiales, y que los conserven como sus bienes más preciados. De esta manera queda eliminada la venta de armas por parte de magos misteriosos, o el encuentro de un Artefacto en los bolsillos de un guardia orco, o cosas de este estilo. Decimos todo esto porque nos parece que sería bueno mantener el legado de Tolkien como él quiso que fuera su mundo fantástico, ya que en la actualidad se ha ido tantísimo de las manos.

***Nota:** En este complemento puedes encontrar algunas armas de las que nunca has oído hablar en el juego. Esas armas han sido creadas por nosotros y puedes bajarte el complemento que las reúne a todas (en formato ZIP) desde el Abismo de Rol, sección de Rol / El Señor de los Anillos / Complementos:

<http://www.abismoderol.com>

Versiones 4.1, 4.2, 4.3 y 4.4:

Añadidos varios objetos mágicos nuevos y dibujos para algunos de ellos. Añadido en PDF.

Versión 4.0:

Hemos añadido una presentación decente, siguiendo la línea que tienen ahora todos los complementos "de la casa", además de bastantes nuevos objetos mágicos y dibujos para ellos. Los objetos mágicos están ahora reunidos en categorías con un índice para que se pueda buscar alguno en concreto y encontrarlo.

Versión 3.0:

Gracias a la maquetación de Nekrataal, los dos complementos de nuevos objetos mágicos quedan recogidos en uno sólo. Mejora de la presentación, pero no hemos añadido ningún nuevo objeto.

Versión 2.0:

¡¡¡¡¡La segunda edición era una chapuza!!!! Estaba en formato .html y apenas podía verse nada.

Créditos:

Todos los objetos mágicos que se encuentran aquí han sido creados por:

Sarg & Torm

Salvador Costas Vila - rizmoscv@hotmail.com

Kraken - madologo@terra.es

Varag DM Topo - topo_22@hotmail.com

Spirit of Wine - spiritofwine@yahoo.com

Hernán de Uruguay - cfc@deluruguay.net

Grumoboy - martin.soriano@wanadoo.es

Jose Félix de Haro del Caño - jsfelix@eresmas.com

Alberto Canto Domingo - misfits_ac@hotmail.com

Alejandro Martín - alejandromartinb@hotmail.com

Fangolfin - fangolfin@hotmail.com



Prólogo	2
---------------	---

Armas de filo a una mano:

Espadas (cortas, largas, anchas, bastardas...):

Alfanje segador	7
Caparazón de tortuga	7
Cimitarra de Auzac	7
Cimitarra del desierto.....	7
Corazón de Ent	8
Defensora	8
Descuartizador de Dr'alang	8
Desgarraelfos	8
Destructor de demonios	9
Diente de la naturaleza.....	9
Ecet Amany (Q. "Espada de Amán").....	9
Ecet Norna (Q. "espada resistente").....	10
Espada aserrada del dolor	10
Espada bendita de McBeth	10
Espada de batalla de Morgoth.....	10
Espada del conocimiento	10
Espada drenadora	11
Espadas tormenta	11
Fauces goteantes	11
Filo elemental	11
Filo engañoso.....	11
Filo negro de la desesperación.....	12
Gran espada corta.....	12
Halo fantasmagórico	12
Hanksar Pargîjakun	12
Hoja de fuego.....	12
Hoja de fuerza.....	12
Hoja de la guardia.....	13
Hoja del caos.....	13
Kordh Zhurmat	13
Levitadora	13
Mandoble de luz	13
Matamueitos	13
Mírë (Q. "Joya")	14
Mithin (Q. "Berilio").....	14
Mithril Blade.....	14
Muerte helada	14
Regalo de los Valar.....	15
Sable de Fulgwë.....	15
Sable del corsario.....	15
Viejo destructor	16

Dagas (puñales, cuchillos...):

Carca Undomeo (Q. "Colmillo del crepúsculo")	16
Colmillos de Carcharoth	16
Daga de almacenamiento mágico	16



Daga de la desgracia	17
Daga vampiro.....	17
Dagas del dragón	17
Puñal sangriento.....	17
Látigos:	
Cordel de la friega.....	17
Espada látigo.....	18
Látigo múltiple de Zharib	18
Látigo serpiente	18
Guadañas:	
Filo del espíritu	18
Filo del Hambre	19
Guadaña Némesis	19
Guadaña Rottgor	19
Segadora	19
Hachas:	
Cercenadora Gris	20
Hacha de doble filo de Urannar	20
Horrible marchitador negro	20
Skaj Mugat.....	21
Triturador de la desgracia	21

Armas contundentes a una mano:

Mazas, martillos (de combate, luceros del alba, manguales...) y redes:

Aplastacráneos de Fungól	21
Bral Andauth.....	21
Cabeza de Colwyn	
Mangual de protección.....	21
Martillo del alma en pena	22
Maza de combate de la traición	22
Susurro del viento	22
Varita estrella.....	22

Puños de combate:

Poder sagrado.....	22
Puños de Feilong.....	23
Puños de piedra.....	23

Armas a dos manos:

Espadones:

Espadón de defensa.....	23
Lantala Lassë (Q. "Hoja caída")	23
Mandoble de la codicia	24
Superespadón de Tikul.....	24

Contundentes:

Almádena de los dioses.....	24
Cambiante veloz	24

De asta:

Alabarda exterminadora.....	25
Feroz	25
Lanza atinada	25



Pica poderosa	26
Púa de Midalia	26

Arrojadizas:

Arpón de siempre-retorno	26
Canicas elementales	26
Dientes afilados	26
Dohmdogam	26
Escudo boomerang	27
Esfera ígnea	27
Esferas gélidas	27
Estrellas de Nashkell	27
Jabalina de los Beórnicas	27
Puñales bífidos	27

Proyectiles:

Arcos:

Arco celestial	28
Arco del cazador	28
Inkaleronimen	28
Lúvenehtë	28
Madera de roble	29
Ratumbatûl	29
Sombra que tintinea	30

Ballestas:

Ballesta del veneno	30
Ballesta pesada de la avaricia	30

Inclasificables:

¿¿¿Tirachinas???	30
------------------------	----

Objetos que no son armas:

Agujero infinito	31
Anillo de la avaricia	31
Anillo de la suerte	31
Anillo de protección mágica	31
Armadura Completa de Percastus	31
Bolsas gemelas	32
Botas de Forma Animal	32
Botas de presión	32
Botas Pierde Rastro	32
Brazaletes de velocidad	33
Caja de transmutación enana :	33
Calavera salvavidas	33
Cinturón del lanzador	33
Corona viviente	34
Cuerno de la victoria	34
Diadema de Endolín	34
Diadema con mente de filo	34
Escudo contra licántropos	34



Escudo espejo	34
Espejo avizor.....	35
Fundas del titán.....	35
Gema del explorador.....	35
Grilletes del licántropo.....	35
Guante del poder	35
Guantes del pícaro.....	36
Lagrima del destello.....	36
Laúd del bardo	36
Malla de Reyes.....	36
Máscara de Agonar	36
Medallón de Oukerthom	37
Medallón de Salud	37
Numat Elsebir	37
Ojo de venganza.....	37
Piedra de Ornalk	37
Pulseras de canalizar poder	37
Pulseras del ritual.....	37
Rillietann.....	37
Rodela del desequilibrio	38
Sombrero telequinético	38
Sortija negra.....	38
Túnica de protección.....	38
Yelmo del ciego	38
Acceso a la Página Web.....	40
Direcciones de Torm y Sarg	40

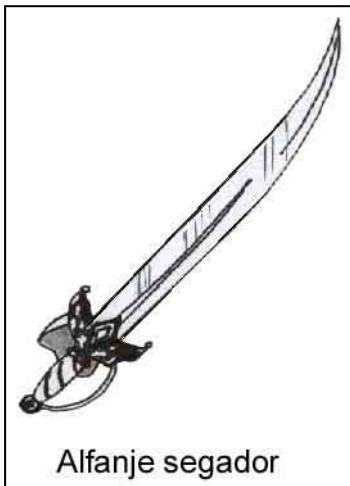


Armas de filo

• Espadas:

Alfanje segador:

Este alfanje (ver nuevas armas) de alto acero es un arma de gran calidad, perteneciente a un jinete de camellos Haradan que reside en Suza Sumar, en el lejano Harad. La empuñadura esta tallada en obsidiana nevada, una variedad muy rara pero bastante bella, que contrasta con el brillo del alto acero con el que está hecha la hoja. Es más corto de lo normal para un alfanje, pero sus propiedades mágicas hacen que no sea incómodo de utilizar en combate. Funciona como un alfanje +15. Si el oponente intenta parar un golpe del alfanje con su propia arma, y esta no es mágica, existe un 50 % de que el alfanje corte limpiamente el arma por la mitad.



Alfanje segador

Caparazón de tortuga:

Este sable (ver nuevas armas) de galvorn es realmente un arma mágica muy poderosa. Su empuñadura imita la forma de un caparazón de Tortuga Feroz (Festitycelyn), una especie de tortuga gigante que mora en los mares, ríos y lagos del centro de la Tierra Media. La leyenda cuenta que un poderoso guerrero Daen robó la espada de galvorn a un herrero elfo. Años más tarde, un espíritu errante de las Montañas Blancas intentó hacer un trato con el guerrero, convenciéndole para aprisionar su alma en el caparazón de obsidiana que forjó para la empuñadura. De esta manera, los dos se beneficiarían, ya que el espíritu tendría un hogar en el que residir y el guerrero tendría un arma mágica inteligente y poderosa. Por supuesto, el espíritu engañó al guerrero. Se quedó con su cuerpo y el alma que quedó aprisionada en el arma fue la del hombre Daen.

El arma tiene una bonificación mágica de +10. Esto puede parecer raro ya que el galvorn otorga de por sí una bonificación de +40, pero se debe a que el arma es muy difícil de controlar. El personaje podrá comunicarse telepáticamente con el alma del

guerrero Daen atrapado, que tiene la inteligencia de una persona media y no parará de implorar al portador que le libere. Si el portador lo intenta, verá que es imposible hacerlo. El personaje puede intentar convencer al Daen de que se resigna a su vida como arma y si lo consigue, podrá utilizar todas las características mágicas de ésta: será exterminadora de muertos vivientes, causándoles un crítico A de electricidad además del principal y el secundario; podrá lanzar a voluntad el sortilegio *Control de animal* sobre cualquier reptil o anfibio que se encuentre en la zona (reptiles de tamaño razonable, no dragones).

Cimitarra de Auzac:

Auzac el oriental forjó esta temible cimitarra para acabar con los enemigos de su familia en un acto de venganza personal. Su filo es ligeramente más largo que el de una cimitarra normal y brilla con un tono amarillo que recuerda al resplandor solar. El pomo es retorcido, de color verde esmeralda y forrado en tela. La cimitarra podría muy bien parecer un arma vieja y gastada, pasándose por alto su poder mágico (dificultad media en tabla de Percepción).

Cuando el usuario utiliza la cimitarra para defender alguna causa justa en la que tenga una implicación personal (nada de: "pasaba yo por aquí y..."), el arma funciona como un arma mágica +20 y se puede invocar a voluntad el hechizo *Velocidad* cuatro veces al día sobre el portador. Si no es en estas circunstancias, la cimitarra actúa como un arma mágica +5.

Cimitarra del desierto:

Esta cimitarra perteneció a Hakann, un Haradrim del Sur que la utilizó hasta su precipitada muerte bajo la embestida de un Mûmakil. La espada está hecha en acero damasco y las figuras del carbono en la hoja son hermosas. El mango es de plata con incrustaciones de lapislázuli y el en el pomo tiene una cola de caballo de 30 cm de largo.

Poderes: +10 a la BO. Se trata como cimitarra. En el ataque la protección del enemigo disminuye en uno (es decir, si lleva coraza el resultado se ve en cota de malla). Es exterminadora de caballos. Las luces brillantes y repentinas no afectaran a el portador. +10 a lass TR contra efectos de calor.



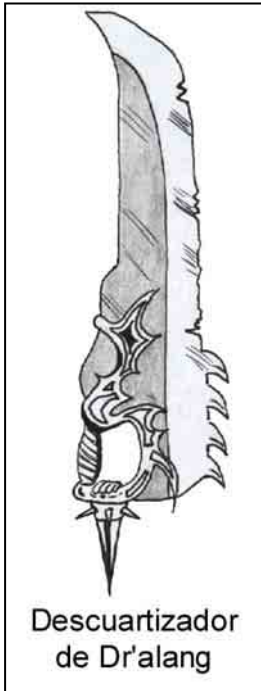
Importante: dirigido a los jugadores de la liga del buen gusto, si quitan o se destruye la cola de caballo en el pomo deja de ser exterminadora.

Corazón de Ent:

Tallada poco a poco a partir del núcleo de madera de un Ent muerto, esta espada corta ha sido encantada para que tenga más dureza y más filo del que le corresponde por su naturaleza. El pomo de la espada es de bronce, grabado con motivos florísticos por alguna extraña razón. La espada es +15 y, por mucho que el dueño se esfuerce, jamás dañará a ninguna planta. El enemigo herido deberá hacer una TR contra nivel 5 cada vez que sea dañado por la espada y si no la supera una astilla de madera podrá clavarse en la piel, causando 1 PV/asalto e infectando con enfermedades la herida. El arma no puede ser utilizada por personajes de naturaleza completamente buena (¡Está hecha del núcleo de un Ent!).

Defensora:

Esta cimitarra está especialmente pensada para el uso de ladrones, bribones y exploradores. La hoja metálica parece completamente normal, pero la empuñadura está adornada con un motivo de un casco completo con visor, tallado en mithril. El arma funciona como +5 y cuando la utiliza un ladrón, bribón, explorador, rastreador o profesión relacionada, se aplica que el personaje lleva brazaletes y grebas sin penalización alguna (es decir, el arma crea unos brazaletes y grebas de energía mágica que protegen al personaje como unos de verdad y no tienen penalización de -5 MM y -5 a BO, como los reales).



Descuartizador de Dr'alang:

Este arma es un enorme descuartizador (ver nuevas armas) que perteneció al bárbaro asdriag Dr'alang, conocido por su brutalidad y su carácter sanguinario y despiadado. La hoja de hierro oxidado mide más de metro y medio y la empuñadura, forrada con cuero de oso, está rematada por un grotesco espolón de hueso muy afilado. En combate, actúa como un descuartizador -5, pero produce el doble de pérdida de puntos de vida si acierta en el ataque, debido a su tamaño desmesurado para un arma de estas características. Hay un 3% de posibilidad de que cualquier herida causada con el descuartizador infecte a la víctima con el tétanos (poco le va a importar si no sobrevive).

Desgarraelfos:

Cuenta la leyenda que Annatar (Sauron), en su tarea de forjar en secreto el Anillo Único que dominaría al resto de los creados por los altos herreros elfos, tuvo varios ayudantes que a la postre fueron también corrompidos por su maligno poder. Uno de ellos creó una espada de muy fina talla; la desgarraelfos la llamó. Esta espada fue usada para asesinar a un primo de Fingolfin en una cruel traición en el campo de batalla. La espada fue un baluarte para los comandantes del Señor Oscuro hasta su "destrucción y expulsión" del Bosque Negro. Desde entonces la espada duerme en la tumba de un antiguo general de Sauron enterrado entre los abundantes túmulos de las tierras de Dagorlad.

Descripción de la espada: La espada es una bonita espada ancha de fina talla brillante con un ligero toque dorado que proporciona el titanio del que está forjada. A lo largo de uno de sus filos están dibujadas runas élficas de similar manera a la vaina de la espada. El mango/pomo de la espada es sencillo y está coronado con la representación de un dragón en su extremo.

Tiene una vaina de cuero negra con filigranas en plata que cuentan su historia.

Características de la espada:

- Mágica y de buena forja. +20 BO (en parte por el material de que está compuesta)
- Exterminadora de Elfos (+20 Crítico)
- Rayo Ígneo 1 vez/día
- Inmolación 1 vez/día. Crítico Primario de Calor además del crítico de tajo correspondiente.
- Una vez entrado en combate el poseedor de la espada entra en una especie de estado de trance, no pudiendo detener (usar BO para parar) y sólo dejará el combate después de la muerte de sus enemigos.
- Golpe Mortal. Gastando 1D10+2 puntos de una característica física al azar (FUE, AGI, CON) el poseedor tendrá un golpe con un +100 BO que realizará doble crítico con +10 adicional a cada crítico. Para conseguir este golpe el poseedor de la espada debe pasar un asalto en trance en el cual se gastará su energía transfiriéndose esta a la espada. Durante ese asalto el poseedor de la espada no puede realizar ninguna acción y no podrá detener ni esquivar, estará completamente estático. Si hay alguna cosa que interrumpa esa concentración el poseedor perderá 2/3 de los puntos que iba a perder pero el golpe no tendrá lugar al asalto siguiente.



- "Terror de Elfos": Cualquier elfo que vea la espada desenvainada tendrá que hacer una TR(5) sin modificar. Por cada 5 puntos de fallo estará un asalto aturdido y si falla por más de 40 quedará inconsciente. Tras pasar los asaltos de aturdimiento estará 1D8-1 asaltos con -10 actividad por temor a la espada. Tras esos asaltos el elfo, tendrá un +20 BO para atacar al portador de la espada (si lo desea).

- Cualquier elfo que coja la espada tendrá que superar una TR(8) o recibirá un crítico (C) electricidad (sólo la primera vez). Una vez pasada la TR cada día que posea la espada tendrá que pasar una TR que cada día subirá un grado de dificultad desde nivel 1 hasta 15. Si algún día falla el espíritu del antiguo poseedor de la espada tomará el cuerpo del elfo y será dominado para la lucha a favor del ejército del señor oscuro.

- La espada es semi-inteligente y si detecta un elfo a menos de 30 m. el portador atacará al dicho elfo a menos que supere una TR(5). Cada asalto de combate el poseedor de la espada podrá hacer una TR(5) para sobreponerse al ímpetu de la espada y dejar de atacar al elfo.

Nota: Excepto los sortilegios y capacidades que el portador deba "activar" para las cuales será necesaria su habilidad de Usar Objetos, el resto de características de la espada es recomendable que se sepan a medida que el portador utilice la espada. Además, este objeto mágico es bastante poderoso: el Máster deberá andarse con cuidado y no poner la espada en su partida si no está seguro de que va a poder controlarla.

Destructora de demonios:

La Destructora es una espada ancha forjada en Adarcer, una aleación de acero y titanio creada por los enanos. Aunque normalmente funciona como una espada +15, que se ilumina con un tenue brillo azul a 10 metros de los no-muertos, resulta muy difícil que el usuario llegue a enterarse de las verdaderas propiedades del objeto (tirada de Usar objetos con dificultad "Locura completa"), es decir, hasta que se encuentre con un demonio del vacío. Puede parecer bastante inverosímil que esto ocurra, pero la verdad es que la espada se encargará de atraer alguno, con el tiempo, ya que al fin y al cabo ese es su propósito. Usada contra cualquier tipo de demonio del vacío, el brillo azul aumenta hasta una luminosidad increíble, actúa como arma +40, exterminadora de demonios y con las siguientes capacidades especiales: reduce el nivel del demonio contra el que se esté enfrentando el portador en un 40% (aplicable a todo lo que requiera, como TR); causa un crítico de frío de la misma severidad que el principal; protege al usuario contra el posible aura de fuego que pueda tener el demonio (por ejemplo, un demonio Valarauka -Balrog-) disminuyendo el nivel de cualquier crítico de calor que éste pueda producir en uno; lanza un sortilegio de *Salir* de 9º nivel sobre el portador si el demonio le quita más del 90% de sus PVs; y por último le otorga un +30 a las TR contra la magia y el aura de miedo que produce el demonio.

Parece ser que este arma fue creada por los enanos para luchar contra el Balrog de Moria, pero nunca llegó a ser utilizada y ahora yace perdida en alguna cueva oscura en el interior de las Montañas Nubladas.

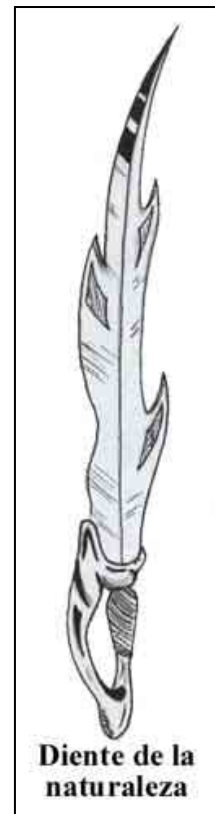
Diente de la naturaleza:

Esta espada corta fue creada por el pueblo Daen en la Segunda Edad. Está formada enteramente por Cranor, un tipo de resina translúcida que es tan fuerte y casi tan resistente como el diamante. La capacidad más curiosa de este material es el almacenamiento de energía eléctrica estática, que ha sido aprovechada por las características mágicas del arma para convertirla en un poderoso artefacto. El arma es de por sí +10. Cada ataque que se realice contra la espada (es decir, el usuario utiliza una parte de su ofensiva para defenderse) aumenta el potencial eléctrico de ésta, hasta que a los diez ataques recibidos la electricidad estática chisporrotea en la superficie. En ese momento el portador de la espada puede lanzar un ataque de rayo de descarga +75 BO contra su enemigo, sin modificarlo por su bonificación en sortilegios dirigidos (¿¿¿Te parece un +75 poca modificación???). Si el ataque que se realiza contra el usuario es de electricidad, a efectos de "cargar" la espada se cuenta como si hubiesen sido tres golpes.

Ecet Amanya :

Del Quenya, "Espada de Aman", conocida en lenguaje común como "Espada Etérea".

Esta poderosa espada corta pertenece a una de las más famosas leyendas de toda Tierra Media. Supuestamente forjada por el propio Vala Aulë en el principio de los tiempos, llegó a la isla continente de Númenor a Principios de la Segunda Edad. Misteriosamente, se mantuvo oculta hasta el cataclismo que terminó con el reino de Oosternes, momento en el que llegó a la Tierra Media olvidada dentro del equipaje de uno de los dúnedain que consiguieron escapar. El siguiente momento histórico en que fue vista fue el año 3430 de la Segunda Edad, al formarse la Última Alianza entre elfos y hombres para combatir a Sauron. La hoja fue utilizada durante el transcurso de toda la ofensiva por uno de los lugartenientes de Elendil el Alto, hasta la Batalla de Dagorlad, donde el citado lugarteniente perdió su





apreciada espada. Las leyendas populares cuentan que la espada es un arma mágica inteligente, que guía su propio camino convenciendo la mente de los hombres para estar presente en los acontecimientos importantes de la historia en los que se produce una gran lucha entre el Bien y el Mal.

La espada etérea debe estar de acuerdo con el usuario que la encuentre (es decir, debe ser de una raza buena o, como mucho, neutral, ya que si es empuñada por alguien de mentalidad maligna recibirá un crítico E de electricidad). Una vez que el aventurero es aceptado por la espada, esta revelará su propia naturaleza: La hoja de la espada es completamente invisible (excepto para los seres no-muertos o poderosos magos) y sólo la empuñadura es visible. De este modo, el personaje puede efectuar el primer ataque de un combate considerando al enemigo como “sorprendido” (+20 contra él en ese asalto). Debido a que el arma es muy difícil de manejar, posee en total una bonificación al ataque igual a $-5 + I$ (intuición del personaje), aunque la bonificación total no puede exceder +20 BO. La espada, además, tendrá un vínculo con su propietario, de modo que, cuando no se esté luchando, éste podrá hacer que la hoja de la espada se convierta en visible. La parte negativa de poseer esta espada es que, como ya se ha citado antes, la espada convencerá (o intentará convencer) al personaje para que se dirija a algún lugar a luchar contra el mal. Si el personaje decide que sería mejor descansar con unas buenas vacaciones, es probable que la espada se las arregle para “cambiar de dueño”.

Ecet Norna:

Del Quenya “Espada resistente”. Esta extraña espada doble (ver nuevas armas) está forjada con Ithilnaur y es prácticamente irrompible. Aunque una espada doble es un arma generalmente muy difícil de utilizar, esta parece ser más rápida que su usuario y tener vida propia. La espada es +15 y se mueve al doble de su velocidad normal y permite realizar dos ataques completos por asalto (Bufff!!!!). La penalización consiste en que el personaje sólo podrá utilizar un máximo de un cuarto de puntos de su ofensiva (y siempre sin superar 25) para parar los ataques del adversario.

Espada aserrada del dolor:

Esta antigua espada aserrada fue utilizada por un héroe bárbaro a comienzos de la Tercera Edad. Su empuñadura está tallada en hueso y la hoja metálica tiene ambos bordes aserrados y curvos, semejantes a los dientes de un tiburón, para conseguir desgarrar la carne del adversario y producir el mayor dolor posible. Actualmente se encuentra en posesión de un noble de Cardolan residente en Tharbad. La espada se debe tratar como una espada aserrada (nuevas armas) +5. Hay un 100% de posibilidades de que el borde aserrado desgarre la herida del enemigo, causando 1 PV/asalto y un 50% por cada ataque de que se provoque 1 PV/asalto adicional.

Espada bendita de McBeth:

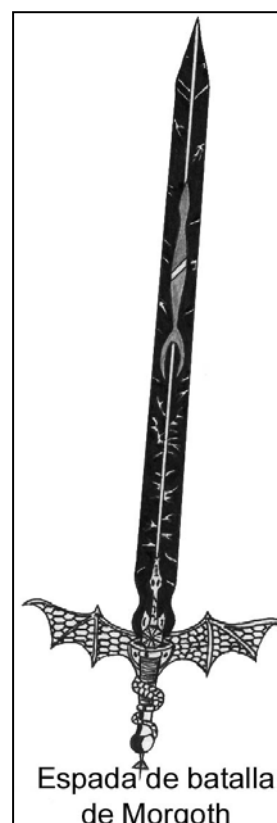
Esta espada, construida en la Segunda Edad por un animista llamado *Alexander Mac Beth* con la ayuda de un artesano elfo, esta especialmente adaptada a la lucha contra los muertos vivientes. Su mango tiene una serpiente enrollada y en la empuñadura, la cabeza de un lobo. En las fauces de esta cabeza hay una piedra roja que si se llegase a quitar por métodos mágicos anularía todo el poder de la espada.

La espada es una espada larga (ver complemento de nuevas armas) de +15 BO contra cualquier muerto viviente de Tierra Media, además de un +5 BO normal en batallas ordinarias.

Espadas de batalla de Morgoth (maldita):

Estas terribles espadas fueron forjadas por los herreros de Morgoth en los olvidados días de la Segunda Edad para servir como posesión de los lugartenientes de los ejércitos del Enemigo Oscuro. Se tratan de unas espadas bastardas +15, forjadas en obsidiana negra de Mordor, su empuñadura está grotescamente decorada con la cabeza de una bestia alada y la hoja está recorrida por vetas azules que revelan su naturaleza mágica.

La espada trata cualquier tipo de armadura (excepto la coraza de obsidiana) como “Sin Armadura”. Sin embargo, si un personaje que no es completamente maligno utiliza la espada, deberá efectuar, cada vez que realice un ataque, una TR contra nivel 10 modificada por su propia Presencia y si no la supera ganará 3 Puntos de Corrupción por cada ataque.



Espada del conocimiento:

Esta espada corta es bastante más pequeña de lo normal y está pensada para su uso por parte de un usuario mágico, para que no sólo deba depender de los sortilegios. La espada sólo puede ser utilizada por usuarios mágicos puros (magos, animistas, monjes, hechiceros, conjuradores, nigromantes, etc.) y tendrá una bonificación de +25. Su filo azulado reluce



además en las oscuridad con un radio de metro y medio. Por último, la espada otorga una bonificación de +30 a todas las habilidades secundarias de conocimiento. El punto negativo está en que extrae dos puntos de poder al día del portador para poder mantener activa su magia (se recuperan igual que si el mago los hubiese gastado para realizar sortilegios).

Espada drenadora:

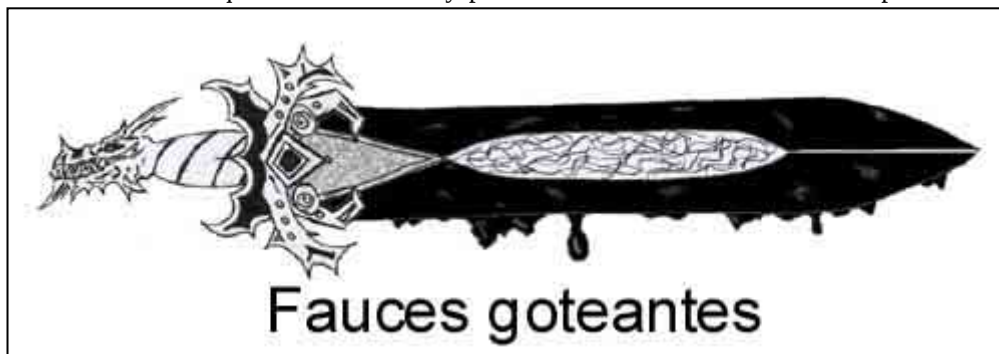
Utilizada por Xilaph Argalond, el regente de la villa de Morthondost y Sarn Erech a finales de la Tercera Edad, tras la muerte del Príncipe, la espada drenadora está especializada en la lucha contra magos, animistas y usuarios de magia en general. La espada ancha está forjada en alto acero, con lo que funciona como un arma +5 no mágica. El pequeño fragmento de la en verde que hay engastado en la empuñadura otorga sus poderes mágicos a la espada. Cuando el usuario se enfrenta a un combatiente mágico, la espada drena 1 punto de poder por asalto, almacenándolo y usándolo al asalto siguiente para curar a su portador 1 PV por cada PP drenado.

Espadas Tormenta:

Son dos espadas anchas de +5 BO. Deben utilizarse las dos juntas (una en cada mano) o su magia no funcionará. Sólo la pueden usar exploradores o guerreros. Estas dos espadas causan 1D4 más de daño 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). Las dos espadas se encontrarán juntas.

Fauces goteantes (maldita):

Esta espada ancha está forjada con un material negro de apariencia viscosa que ningún herrero vivo en Tierra Media podría reconocer. Se trata de un mineral arcano creado en la fortaleza de Utumno por el mismísimo Morgoth en la Primera Edad: el Morang, del Quenya "Acero oscuro". El material parece tener una vida propia y su superficie está cambiando constantemente. La empuñadura, de marfil, está tallada en la forma de una cabeza de dragón. Sus propiedades son las siguientes: el arma es +25 y el material con el que está forjado la hoja, aún a pesar de parecer muy débil, es irrompible. De manera inexplicable, gotea veneno de su interior. Si alguien es herido con este arma, debe hacer una TR contra un veneno nervioso de nivel 8 o quedar paralizado durante 1D6 asaltos. El arma rezuma, además de veneno, la esencia del mal absoluto, con lo que porta una maldición. Cada personaje que utilice el arma debe hacer una TR contra nivel 8 o ganará 2 puntos de corrupción. Una vez haya ganado más de 20 PC de esta manera, empezará a darse cuenta de lo que está ocurriendo y podrá hacer una TR al día adicional para intentar librarse del arma. Si no



supera la TR, no podrá dejar el arma y seguirá siendo su preferida para matar. Por cada día adicional a partir de éste, la TR aumentará su nivel en uno (segundo día a nivel 9, tercer día a nivel 10, etc.).

Filo elemental:

Esta espada corta puede llegar a ser un arma poderosa para el guerreo que la utilice... o una verdadera desgracia. Su hoja de acero con grabados de oro está ligeramente curvada, algo extraño en una espada corta. Su empuñadura parece completamente forrada con una tela de composición desconocida. El arma es +10 y cuando se ataca puede producir uno de los siguientes efectos al azar (tirar un dado de seis caras):

- Además del crítico principal el arma produce un crítico secundario de calor (máximo A).
- Además del principal el arma produce un crítico secundario de frío (máximo A).
- Además del principal el arma produce un crítico secundario de electricidad (máximo A).
- Además del principal, segrega veneno paralizador de nivel 9 (1 asalto por cada cinco puntos de fallo en la TR).
- Además del ataque principal que recibe el enemigo, el usuario recibe un crítico B de impacto.
- No hay efecto adicional.

Filo engañoso:

Esta espada corta de 0.5 metros de filo es realmente engañosa. Es +10 a la BO y a voluntad, el portador puede hacer que se convierta en un filo mágico de 2 metros. El filo es totalmente invisible al enemigo durante el primer golpe, esto hace



que al ataque se le suma un +20 por sorpresa, después el filo se volverá visible (con este filo mágico la BO se incrementa en +5). Su poder es utilizable hasta tres veces al día.

Filo negro de la desesperación:

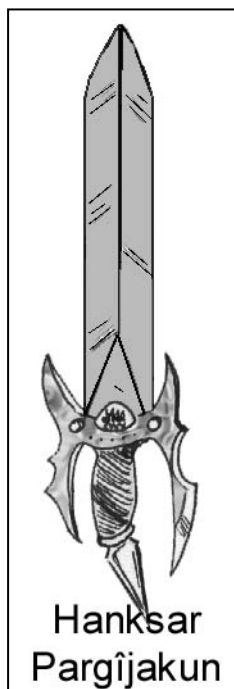
Una espada ancha de eog negro, un material tan duro que el arma no puede ser mellada ni por el más fuerte de los golpes. La espada es completamente inmune a la magia, al funcionar el eog como aislante mágico casi perfecto. En combate es un arma +30 no mágica (sólo por el material con el que está construida). También absorbe todos los ataques de rayo que sean lanzados contra el portador. La parte negativa es que el arma fue forjada por los herreros elfos y se resistirá a ser utilizada por cualquiera que no tenga un alineamiento completamente bueno. Si un personaje neutral o malo toma el arma, recibirá un crítico B de impacto, que irá subiendo de letra con intentos sucesivos (volver a intentar cogerla sería un C de impacto, un tercer intento sería un D, un cuarto un E y un quinto... un F, que es un E+10, aunque hay que ser bastante tonto para caer cinco veces en la misma trampa...).

Gran espada corta:

Esta espada corta +5 está configurada para producir mayores daños en combate que una espada corta normal. Para utilizarla se mira el daño en la tabla de 2 manos (tiene las penalizaciones y bonificaciones de una espada corta, como alcance, daño según armaduras, etc).

Halo fantasmagórico (maldita):

Esta terrorífica espada corta es realmente un instrumento del mal, una perversión oscura que sólo los más tenebrosos de los personajes podrán atreverse a utilizar. El halo fantasmagórico está forjado con bajo acero y su negra empuñadura representa la cara agonizante de un espectro. Funciona como arma +15 y tiene una facultad mágica espeluznante: drena 5 PV/asalto a todos los enemigos que se encuentren en combate cuerpo a cuerpo con el portador de la espada, imitando la propiedad innata de un fantasma (¿innata? Uhhmm...). Cada vez que el usuario utilice la espada, deberá pasar una tirada de resistencia contra nivel 20 o ganar 2 puntos de corrupción. Cuando ha ganado ya 40 PC de esta manera, empezará a darse cuenta de lo horrible que es utilizarla. Entonces podrá hacer otra TR contra nivel 10 cada día para intentar dejar la espada. Si no pasa ninguna TR, la espada seguirá siendo su arma preferida para matar. Si en algún momento el personaje alcanza los 150 PC de esta manera (¡es más malo que Sauron!) su cuerpo se consumirá y se convertirá en un caballero espectral, a las órdenes del mal en Tierra Media (como un Nazgûl pero de muuuucho menor nivel).



Hanksar Pargîjakun:

Del Orco "Espada ancha manchada de sangre", la Hanksar Pargîjakun es otro de los ejemplos de armas orcas completamente temibles y funcionales. Forjada en las cavernas más profundas de Monte Gundabad, la espada ancha de eog rojo pertenece a un guardia de la hoerk real del soberano de la ciudad orca y es un objeto realmente poderoso. Actúa de por sí como un arma mágica +30 y posee los siguientes poderes: causa el doble de puntos de daño a cualquier criatura totalmente buena; dobla también el número de PVs/asalto causados por cualquier crítico con el arma a criaturas buenas; cualquier herida sangrante causada por el arma tarda tres veces más en sanar.

Hoja de fuego:

Es una cimitarra creada como imitación de las terribles armas de los Balrogs. Como es normal no alcanza su poder, pero es un arma realmente buena. Su empuñadura es de acero forjado, pero su hoja, como la de las espadas de los Balrogs, es de fuego. Debido a que no existe funda alguna que pueda aguantar la temperatura abrasadora de la hoja del arma, ésta desaparece cuando la situación de hostilidad ya no existe, y vuelve a aparecer cuando un enemigo anda cerca (30 m de radio). Esto ha sido peligroso para algunos de sus antiguos poseedores, debido a que al salir la hoja sin esperárselo han resultado quemados (e incluso penetrados por la hoja saliendo). Este arma, considerada +10 BO, en vez de tener su crítico principal de tajo como una cimitarra normal, lo tiene de fuego (máximo un B), y tiene el crítico secundario de tajo (máximo un A).

Hoja de fuerza:

Esta espada larga está construida con alto acero y recorrida por grabados de cinc, marcando runas Angerthas en toda su superficie. El arma perteneció a un sargento de las tropas de infantería de Minas Ithil (ahora Minas Morgul) y fue perdida cuando los Nâzgûl invadieron la ciudad. El arma es +10 y una vez al día el portador puede leer en voz alta las



runas que hay en la hoja (dificultad difícil en Leer Runas, aunque la dificultad debe ir disminuyendo a medida que el personaje se va familiarizando con ellas) para conseguir el efecto mágico: la característica de fuerza del portador aumenta al máximo permitido (102 → +40 en humanos) durante 10 asaltos, aplicándose a todo lo que sea necesario.

Hoja de la guardia:

Es una espada corta bastante sencilla, de hoja en forma de triángulo y empuñadura dorada (que no de oro). Está algo mellada y por eso puede ser pasada por alto. La facultad de esta espada es que potencia al doble los movimientos de defensa con la espada: Cada vez que nos quitemos algo del ataque para parar el ataque del adversario, los puntos quitados se multiplican por dos. El defecto es que los puntos destinados al ataque se dividen entre dos.

Hoja del caos:

Encerrada en una hoja de alto acero de esta espada larga se encuentra la Esencia de un antiguo demonio del vacío. El arma es una mancha borrosa de oscuridad, ya que permanentemente invoca un sortilegio continuo de *Oscuridad* en un radio de medio metro alrededor de la hoja. La espada, que es +10, produce al azar con cada ataque (además del ataque normal) uno de los siguientes efectos (tirar 1D4):

- Dobra el número de PVs causados al enemigo.
- Cura 1D6 PVs al portador.
- Drena 6 PVs a todos los que se encuentren a una distancia de 3 metros (incluido al portador).
- Provoca un asalto de aturdimiento a una persona al azar situada a una distancia de tres metros (incluido el portador).

Kordh Zhurmat:

Del orco "Espada ruidosa". Esta espada corta de bajo acero (borang) forjada por manos orcas en la Ciudad de los Trasgos puede parecer a primera vista un arma casi perfecta. Es +20 y causa doble puntos de daño a cualquier criatura maligna a la que se ataque. Sin embargo, los orcos la llamaron así por algo... Cuando el arma está a menos de cincuenta metros de orcos, empieza a generar unos chirridos atormentados bastante desagradables, que pueden oírse en un radio de 300 metros. Parece ser que a los orcos esto les hacía mucha gracia... tal vez al inocente portador no le haga tanta.

Levitadora:

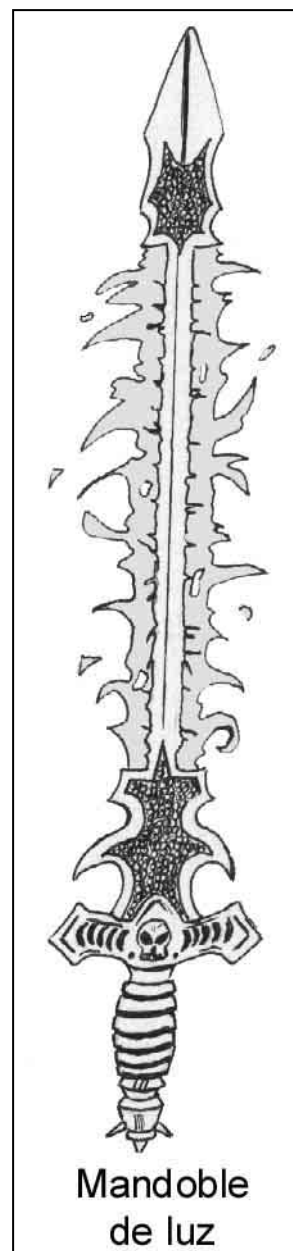
Una espada bastarda de laen amarillo con incrustaciones de... mithrarian. Tal vez la única arma de estas características que nunca ha sido creada en toda la Tierra Media. El Mithrarian es una aleación de mithril, eog y mena de uranio, con la extraña propiedad de desafiar la gravedad de Arda, y de absorber todos los hechizos para evitar este fenómeno. El cristal de laen que conforma el filo de la enorme espada bastarda se ve recorrido por venas de mithrarian a lo largo de toda la superficie y la empuñadura representa el emblema de Amon Lind, el lugar de construcción de la espada. Ésta es +25 y las propiedades del mithrarian la hacen muy ligera (sólo un 10% del peso normal si está sostenida por un portador y peso virtualmente nulo si se deja suelta). Una vez al día, si el usuario hace con éxito una maniobra estática de concentración, éste podrá controlar el arma en el aire sin necesidad de sujetarla, durante cinco asaltos (el oponente no podrá atacar al portador, sólo al arma que, al ser de laen, es prácticamente irrompible). A partir del segundo asalto, el portador podrá, si quiere, realizar un ataque de sortilegios. Además, el arma absorberá cualquier hechizo que no sea un ataque elemental.

Mandoble de luz:

El filo de la hoja de esta espada larga está formado por un halo de resplandeciente energía azulada, que chisporrotea muy ligeramente y se comba con fuerza a ambos lados de la espada. Este filo de luz es etéreo al tacto y hace que el peso de la espada sea sólo del 80%. Sin embargo, al atacar el filo sí hace daño, provocando al enemigo una pérdida adicional de +2 PVs por cada golpe satisfactorio. La parte negativa de esto es que el filo no puede dañar a criaturas muertas vivientes (esqueletos, zombies, necrófagos, etc.).

Matamuertos:

Esta espada ancha está especializada en el combate contra muertos vivientes, de ahí su



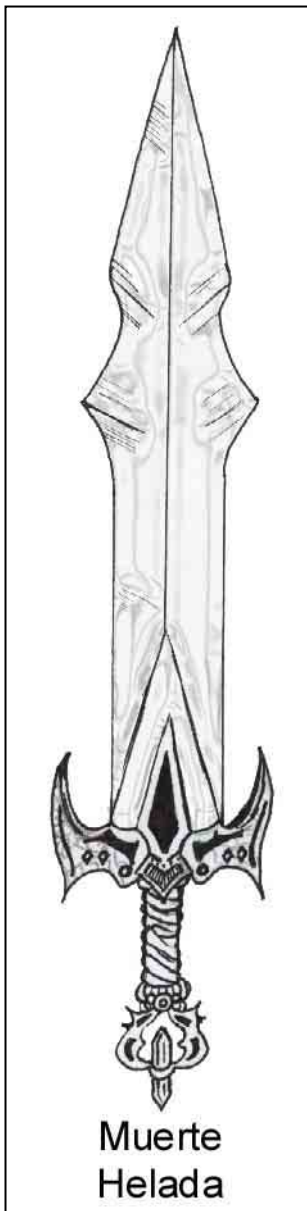


aparentemente incongruente nombre. La espada está forjada en hueso, aunque no puede especificarse de qué animal. La empuñadura, es también de material óseo, pero marfil en este caso. Esta extraña composición hace que la espada actúe como -5 BO en circunstancias ordinarias, y que tenga una pifia aumentada de 01 a 05, debido a su torpe manejo. Sin embargo, es exterminadora de esqueletos, fantasmas y necrófagos, actuando como +15 BO contra ellos y causándoles un crítico secundario de impacto, de igual severidad que el principal. Contra el resto de muertos vivientes (huargos, licántropos, vampiros, espectros, etc.) no es tan eficaz, pero de todas maneras funciona como arma +10 BO y causa un secundario de impacto dos grados menor que el principal.

Mírë:

Del Quenya "joya". Mírë es una espada corta creada por los elfos Noldor en la Primera Edad y hoy en día ha perdido mucho del esplendor que tenía en sus tiempos. Forjada en Ithilnaur, su filo es tan perfecto que es capaz de cortar la más dura de las armaduras. Las características mágicas del arma residen en su pomo, que tiene espacio para engastar tres joyas. En la actualidad, sólo una de las joyas sigue en la empuñadura, y habría que encontrar una joya adecuada para los otros dos agujeros (algo muy difícil y caro, pero que da pie a nuevas aventuras). Cada una de las joyas daría los siguientes atributos mágicos (si se engasta una joya distinta el único efecto será un triste +1 a la BO):

- ♦ Rubí (ya engastado): el portador puede lanzar un sortilegio de *Ilusión* sobre la hoja del arma para que parezca que ésta esté inmolada en llamas (sólo es una ilusión y el arma no causará daño de fuego, pero seguro que acojonará a los enemigos, ¿verdad?); el arma tiene una bonificación de +20.
- ♦ Adamante (sin engastar): El arma se convierte en exterminadora de orcos; +15 a las TR de todos los aliados en un radio de 6 metros durante el combate; sumando +2 de puntos de poder de cualquier reino; detecta orcos y trolls en un radio de 100 metros.
- ♦ Ópalo de fuego (sin engastar): El arma puede inmolarse (como con el rubí pero de verdad) causando un crítico secundario de fuego (máximo un B). Permite al usuario hablar Quenya a nivel 3.



Mithin:

El nombre de esta espada larga hace referencia a su composición, ya que mithin significa, en Quenya, berilio. La hoja de la espada larga reluce con un brillo metálico muy poco común, característico de este metal ligero. La empuñadura de Ulgond (un tipo de mineral muy duro y resistente) permite acomodar la extrañamente ligera espada y utilizarla como si de un estoque se tratase. La espada es de por sí +15. Cuando se levanta, puede notarse que pesa poquísimo, apenas un 25% del peso normal para una espada larga, lo que permite que sea utilizada incluso por enanos y hobbits, que normalmente son incapaces de manejarla. La espada permite además lanzar un rayo de descarga +50 (sin más modificadores) tres veces al día.

Mithril Blade:

El origen de esta misteriosa espada corta mágica puede encontrarse en los tiempos de la fundación y ocupación enana de Moria, en que los regalos entre hombres y enanos eran comunes por su buena relación comercial. Forjada, tanto empuñadura como hoja, en una sola pieza de mithril puro, está especialmente configurada para luchar en ambientes oscuros y alejados de la luz solar. En la oscuridad o penumbra, el mithril se ilumina, dando luz en un radio de 3m. y actuando el arma como una espada corta +15. Sin embargo, a la luz del día la magia de la hoja debe recargarse con la luz solar (una recarga cada 5 días) y el arma funcionará como una espada corta -5.

Muerte Helada:

Fruto de la frustración de los elfos Noldor exiliados del norte por la maldad de Morgoth, cuando este convirtió sus fértiles tierras del norte en un muerto y gigante Glaciar. Los elfos tallaron este arma aún con lágrimas en los ojos antes de partir de sus tierras arruinadas, añorando la venganza. Tras la batalla final contra Morgoth se decidió que la espada se enterrara en el norte, ya que había sido fabricada con deseos de venganza, algo que no es aceptable para los elfos. Es una espada larga (mirar nuevas armas) con mango de un azul muy brillante, y una hoja forjada en cristal. Esta espada es demasiado frágil para parar los ataques de otra espada, por lo que no es conveniente utilizar puntos de ataque para parar el ataque del contrincante (si se paran más de tres ataques con la espada, ésta se romperá y será imposible repararla, cosa que no sabe su poseedor, y que



debe suponer, al ver que la hoja es de cristal). Sin embargo el increíble filo de su cristal puede cortar fácilmente, ofreciendo un +10 a la BO. Esto no es todo: Siempre que la hoja sienta la existencia de criaturas malignas (como orcos, trolls, vampiros, tumularios, etc. etc.) a menos de 50 metros, adquirirá un todo pálido y el frío recorrerá su cristal, de manera que ofrecerá un crítico secundario de frío (máximo B) a esas bestias.

Regalo de los Valar:

Este sable samurai parece a simple vista un arma completamente ordinaria, con un filo ligeramente curvo manufacturado en bajo acero (Borang) y una empuñadura forrada con tela roja. Según la leyenda, el sable fue otorgado al monje guerrero Elablid en la Segunda Edad como un presente por parte de los Valar, en honor a sus servicios en la isla de Númenor. El sable permaneció en el monasterio de Ilúvatar en el Meneltarma hasta la destrucción de Númenor. Desde entonces, no se ha vuelto a saber de él. Es probable que descansa en las profundidades del mar. Es un arma +5 BO y posee las siguientes cualidades mágicas: funciona como un arma *sagrada*, puede invocar el hechizo especial *Azote Sagrado* una vez al día, que funciona de la siguiente manera: si se ataca a una criatura maligna después de invocar el hechizo, se le causará doble pérdida de puntos de vida, el crítico aumentado en uno (un c sería un D, un D sería un E, etc.) y un asalto extra de aturdimiento por cada resultado crítico exitoso (tiene que haber algún daño adicional en el crítico, aunque sólo sea 1 PV).

Sable de fulgwë:

Esta espada fue utilizada en la Primera Edad por el elfo sinda Fulgwë, quien fue uno de los protectores de Doriath y luego abandonó el reino para morir junto al mar misteriosamente. La espada es larga y en forma de sable, el mango es de sencilla madera torneada con un pomo de obsidiana, su guarda redonda tiene la forma de estrella de 12 puntas, la hoja llama mas la atención puesto que es de un metal negro y si es reflejada a la luz un sutil brillo azulado se mueve constantemente.

En cuanto a sus poderes mágicos, se trata como una cimitarra, nunca se desafilan ni se mella, las cualidades del metal la hacen muy peligrosa: el resultado del daño se ve en la tabla a dos manos. El sable contiene una inteligencia muy desarrollada, aguda y manipuladora, con la voz de una mujer que resuena en la mente del portador. La voz nunca dará a conocer su nombre y tiene conocimientos detallados de la vida de Fulgwë, pero no revelará las causas de su muerte. Cuando tiene un nuevo portador la espada lentamente y sin que éste se dé cuenta aprenderá toda su vida y conocimientos, extrayéndolos poco a poco de su mente. La inteligencia es muy celosa de su portador; éste no podrá usar otra arma parecida pues ella lo atormentará hasta el cansancio. También es muy celosa de otras personas que quieran demasiado al portador, todavía mas si es mujer, tratará de asesinarla y si el portador la ofende puede llegar a matarlo. Si hay buenas relaciones la espada flotará y defenderá de cualquier ataque al portador que se encuentre inconsciente o durmiendo, para esto se utiliza la BO del portador (puesto que sabe todos los movimientos de él).

Además, se puede convencer a la espada para realizar ciertos ataques especiales: 1) A la ofensiva: crítico adicional de Impacto; 2) a la defensiva, +15 BD si se para con el sable; 3) por odio: exterminadora de orcos y trolls (solo uno por vez). Estos poderes durarán todo el combate y pueden ser utilizados 3 veces al día. Para convencerla de que utilice estos poderes se tendrá que hacer una tirada de Liderazgo e Influencia con un modificador que depende de las relaciones y lo buena que sea la excusa para usar ese poder. Este convencimiento tiene que durar como mínimo un asalto.

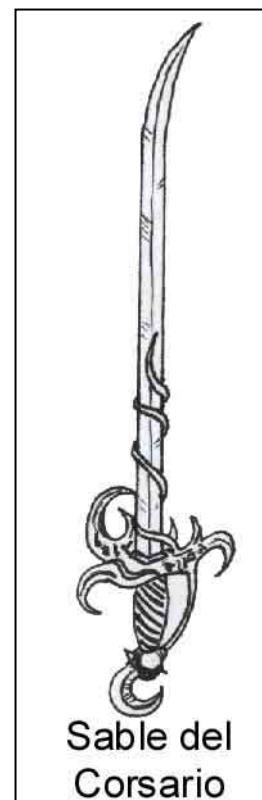
Importante: la inteligencia es interpretada por el director y está en él la capacidad de hacerlo lo mejor posible.

En medio de un combate es absurdo pedirle a la espada otro poder mientras vuelan cimitarras por arriba de tu cabeza. si la espada esta muy enojada con el portador no tendrá ningún poder y se considera una cimitarra simple.

Por ultimo un factor importante es el efecto aislante que tiene ser portador del sable, puesto que la gente a su alrededor desconfiará de un hombre que discute con su espada.

Sable del corsario:

Aunque se cree que este sable fue forjado en la misma Númenor, no se ha podido hallar ninguna evidencia sólida al respecto. La hoja es de color azulado y la empuñadura tiene unas runas amarillas escritas en el antiguo idioma de Númenor. Aparte de poseer una bonificación +5, cuando alguien lee las runas el sable adquiere una tonalidad amarilla y el dueño puede adquirir mentalmente una idea de la dirección a la masa de tierra más cercana, el tiempo meteorológico y la posible actividad de la zona marítima. Ha pasado por varios dueños marinos y a finales de la Tercera Edad se dice que esta



Sable del
Corsario



espada pertenece a un capitán de navío corsario, que es buscado por las autoridades gondorianas debido a sus pillajes en las costas de Nen Belfalas.

Viejo destructor:

El viejo destructor es una espada corta que fue utilizada en su día para enseñar a combatir a los jóvenes guerreros númeróneos. Aunque parece a simple vista una espada corta bastante vieja y desgastada, una mirada más atenta a la exótica empuñadura con forma de bestia marina revelará la naturaleza mágica, o al menos la rareza, del arma. El arma es sólo +5, pero el usuario puede gritar las palabras "¡Estoy preparado!" en idioma adunaico hasta cinco veces al día, activando la magia de la espada. En ese momento el arma se convierte en +10 e intenta enseñar nuevos movimientos de combate al dueño, de manera que éste obtendrá el doble de puntos de experiencia por críticos en el combate (los puntos de experiencia por pieza se mantienen). El efecto dura hasta que acabe el combate. Cuando el personaje llegue a nivel 6, la espada perderá sus efectos, pero el personaje estará tan acostumbrado a ella que podrá usarla como una espada corta mágica +15.

• **Dagas:**

Carca Undómeo:

Del Quenya "Colmillo del Crepúsculo". El Colmillo del Crepúsculo es un cuchillo ninja mágico (mirar nuevas armas) que fue forjado por un monje-guerrero de las Montañas Blancas. La pequeña hoja imita al diente de un oso azul y brilla en la oscuridad con un tenue color azulado (radio de visión de 3 m en la más absoluta oscuridad). Al igual que todos los cuchillos de este tipo, pero en mayor grado, tiene una empuñadura muy pequeña que lo hace inservible para el combate cuerpo a cuerpo. De este modo los ataques con el "Colmillo" deben efectuarse siempre como ataques de arrojadizas (requiere +20 AGI en vez del +15 de costumbre). Si en un ataque llega a clavarse en la víctima (es decir, el resultado del crítico de perforación debe ser de "Impacto en una parte del cuerpo", no valen los golpes oblicuos o las heridas leves), el cuchillo comenzará a iluminarse con un fuerte destello azul durante un primer asalto (el pobre infeliz se quedará asombrado mirando el bonito color, y quedará aturvido ese asalto). En el segundo asalto, el enemigo recibirá del cuchillo un crítico B de electricidad. En el tercer asalto recibirá otro crítico B y en los asaltos tres, cuatro y cinco recibirá un crítico A de electricidad por asalto. El enemigo puede intentar arrancarse el cuchillo a partir del segundo asalto (es decir, como mínimo se comerá el primer crítico) una vez cada asalto con una maniobra de movimiento muy difícil, ya que el borde afilado del "Colmillo" hace que se ancle bien dentro del cuerpo del blanco. Si consigue arrancárselo, no recibirá el resto de los críticos que le quedasen, pero tendrá una herida abierta que le causará 1D4 PV / asalto. La magia del "Colmillo del Crepúsculo" funcionará un máximo de cuatro veces al día y para consideraciones de ataques a grandes criaturas se tomará como un arma sagrada (+10 contra grandes criaturas). La parte negativa del poderoso arma es la siguiente: El efecto mágico del arma solo funciona por la noche (cuando se dice por la noche es sólo cuando es de noche, y no cuando se esté en un lugar oscuro de día, por ejemplo). Si no es por la noche el arma funciona como un arma completamente normal.

Los dientes de Carcharoth, los cuchillos del apuñalamiento:

Denominados así por la analogía con Carcharoth, el lobo criado por Morgoth en persona para matar a Huan, estos puñales son el deseo de todo asesino. Cinco de estos temibles cuchillos fueron creados en la Lucha entre Parientes por los rebeldes corsarios de Umbar para intentar someter a figuras clave de la nobleza Gondoriana. Los cuchillos, de los cuales sólo tres existen en la actualidad, tienen una empuñadura tallada en jade de pequeño tamaño y la hoja, muy



Cuchillo del apuñalamiento

afilada, está ligeramente curvada hacia abajo. Mediante poderosos sortilegios y una magia arcana, se ha conseguido dotarles de un filo casi perfecto. Gracias a esta magia con la que han sido imbuidos, son capaces de atravesar la carne indefensa como si se tratara de mantequilla. Ordinariamente actúan como un puñal +5, pero si se utilizan por la espalda (Emboscarse) tienen una bonificación de +10 a la tirada de emboscada (es acumulable con el +10 básico a la emboscada que tienen los asesinos).

Daga de almacenamiento mágico:

Forjada en laen rojo por los herreros elfos de Ost-in-Edhil, la daga de almacenamiento mágico es un artefacto bastante poderoso para la lucha contra usuarios de magia del reino de la Esencia. La empuñadura de la daga está tallada en cuarzo morado y la hoja, de naturaleza cristalina como es el laen, brilla tenuemente en la oscuridad. Sus propiedades



son las siguientes: actúa en cualquier circunstancia como una daga +15, exterminadora de usuarios de Esencia de naturaleza maligna. Cuando alguien lanza un sortilegio contra el portador de la daga, ésta absorbe todos sus efectos si el sortilegio es de menos de nivel 8 (si es de nivel 8,9, 10 o superior, el portador se lo come). La daga almacena el poder mágico en su interior y cuando el nivel total sumado de todos los sortilegios almacenados supera 15, el usuario puede realizar con la daga un ataque realmente brutal, actuando la daga como si fuese un arma +50 (debido a la liberación de energía mágica). Este ataque puede ser realizado utilizando la daga como filo o como arrojadiza.

Daga de la desgracia:

Esta diminuta daga es una de las pocas armas mágicas de origen hobbit. Es muy probable que no fuese construida por manos hobbits, pero por razones desconocidas acabó en sus manos. En una escaramuza contra unos lobos de los bosques del norte de la Comarca, el arma se perdió y está en paradero desconocido. El arma funciona como +15 y es exterminadora de lobos, causándoles doble daño y un crítico adicional de perforación de la misma gravedad que el principal. Además, el filo emite una suave vibración cuando el usuario está en peligro.

Daga vampiro (maldita):

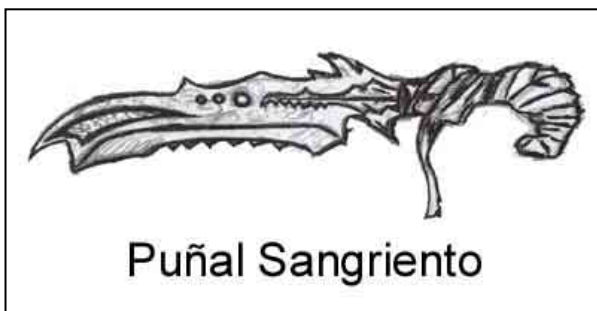
Una daga de hoja negra y con la empuñadura en forma de murciélago. Su creador fue uno de los vampiros de Rhudaur del norte. La daga le fue arrebatada cuando los montañeses encontraron la morada de su clan y los exterminaron a todos. Esta daga de +5 a la BO posee el poder de recuperar tantos puntos de vida al portador como puntos quite a su adversario con la terrorífica hoja. El espantoso suceso sólo ocurrirá cuando se ataque cuerpo a cuerpo con ella, y nunca cuando se lance. El arma está maldita, y cada vez que su portador mate a cualquier víctima humana o humanoide con ella ganará 3 puntos de corrupción. En cuanto se llegue a los 66 puntos de corrupción el portador se dirigirá instintivamente al antro de vampiros más cercano (aunque esté a kilómetros), sin comunicar a nadie su propósito (sólo si lo matan cesará en su empeño). Una vez allí se dejará morder por un vampiro para convertirse en uno de ellos (dentro de la estirpe vampírica de Tierra Media, será un simple criado). Si antes de todo esto el portador decide dejar el arma (solo puede darse cuenta de que se está corrompiendo cuando lleve 16 pto de corrupción), necesitará hacer una tirada de resistencia contra un nivel igual a las víctimas que ha matado con la daga, sumando la presencia. Sólo se puede hacer un intento de dejar el arma por cada nueva víctima muerta, y si no se consigue, el arma seguirá siendo la preferida para matar por el usuario.

Dagas del Dragón:

Son 6 dagas curvas con adornadas empuñaduras de ágata y berilo. Fueron creadas por un mago que usó los dientes de un poderoso dragón al que mató para construirlas. Tras utilizar mucho tiempo y dedicación consiguió unir la dureza de los dientes con el poder de su magia, y creó así los 6 estiletos, cada uno dedicado a una facultad específica. Estas dagas tienen un +10 a la BO tanto arrojadiza como cuerpo a cuerpo, y cada una proporciona a su poseedor un +5 en una característica diferente (FUE, AGI, INT, I, PRE y CON).

Puñal sangriento:

La intrincada hoja de este puñal recuerda a un cristal de formación volcánica. Realmente esta es la verdad, ya que el filo



del puñal esta formado por un cristal tallado de cuarzo blanco, con grabados en relieve de Mal (oro) y Mithglin (platino). La empuñadura de hueso se encuentra forrada con cintas de cuero para mejorar el agarre. Perteneció a un nigromante de Angmar en la Segunda Edad y aún puede apreciarse el aura de maldad que irradia, de manera que un personaje totalmente bueno se resistirá a utilizarlo. El puñal actúa como un arma +20 y siempre produce +5 PVs de daño si llega a dar en el blanco. También es un sumando +2 de sortilegios para el reino de la Esencia

• Látigos:

Cordel de la friega:

Se trata de un látigo de 3,5 metros de largo, de color rojo intenso y con el mango de cuero muy duro y con filigranas de plata y oro. Es +20 a la BO, y al igual que los demás látigos hace dos críticos. Sin embargo “el cordel de la friega” hace



un crítico de presa E y uno de un grado menor de calor. Es exterminador de “felinos” haciendo el doble de daño y un +10 al crítico.

Espada látigo:

El origen de estos artefactos mágicos posiblemente puede ubicarse en el oscuro culto a los Gusanos Cambiantes del Este de Tierra Media. Se trata de una espada corta que a una palabra elegida por su creador se desmorona rápidamente en pequeños fragmentos y se transforma en un látigo. La transformación funciona en ambos sentidos. El arma no precisa ningún asalto para cambiar de forma y no hay ninguna penalización al atacar tras la transformación; además posee una bonificación +5 BO en los dos estados. Las espadas látigo (siete fueron creadas en total) se dispersaron por el mundo cuando el culto a los Gusanos Cambiantes fue disuelto a mediados de la Tercera Edad, aunque aún en la actualidad es posible encontrar a algún Cambiante que es capaz de realizar los rituales que conducen a su creación.



Látigo múltiple de Zharib

Látigo múltiple de Zharib:

Este látigo múltiple (ver nuevas armas), perteneciente a un antiguo pícaro de Harad, está forrado con cuero de Mûmak, lo que refuerza considerablemente la estructura de los flagelos. Estos se encuentran además recorridos por tachuelas de metal oxidado, que se clavan y desgarran la carne con cada golpe. El látigo es +15 y posee las siguientes facultades: Cambia los tres críticos secundarios de tajo por tres de perforación (pero también con la intensidad reducida en 3); reduce la pifia a 01-08; posee un modificador de +0 contra coraza; y permite al usuario lanzar *Nube Aturdidora* una vez al día.

Látigo serpiente:

Este arma aparece a la vista del jugador como un látigo normal, solo que su punta acaba en una cabeza de serpiente con dos largos y finos colmillos, y es de colores verdes y marrones que forman curiosas figuras. Si se encuentra el arma (ha de estar en un cofre con otros artilugios de poco valor, y se intenta coger, el látigo cobrará vida, y la cabeza de serpiente atacará (con ataques de garras y dientes +50 y BD 30). Sólo si se consigue inmovilizar al látigo (agarrar y desequilibrar y sacar un buen crítico), éste quedará a disposición del jugador. Cuando éste ataque con él, descubrirá que el arma dirige la cabeza de serpiente hacia la carne del enemigo (+10 BO). El crítico primario es de perforación (máximo un C) y no de tajo. El crítico secundario sigue siendo de presa. Sólo si se consigue hacer un crítico de presa con el látigo, éste cobrará vida para aferrarse con más fuerza al enemigo, soltándose de las manos del portador. El enemigo se ve forzado a recibir un crítico A de presa por cada asalto, hasta que no se quite de encima al látigo. Sólo se puede quitar o cuando el crítico de la presa del principio o los A hayan terminado sus efectos (o sea cuando se acaban los asaltos de aturdimiento del enemigo producidos por la presa del látigo. Cuando el látigo se quite de encima quedará inerte de nuevo. Si se intenta atacar a algún reptil (incluidos dragones o angusaiwéli), el látigo se volverá contra el dueño, haciendo un crítico A de presa por asalto, hasta que el usuario se desprenda de él. No sería necesario decir que si en algún momento el arma es partida en dos perderá su poder.

• Guadañas:

Filo del Espíritu:

Esta guadaña tiene un diseño realmente extraño, como si no hubiese sido creada por las manos de ninguna criatura de Tierra Media (de hecho, se cree que es un trabajo de Aulë, el Herrero). Su mango es muy pequeño, de apenas un metro de longitud y la hoja metálica es realmente fina, sólo ligeramente curvada hacia abajo. Su uso, realmente difícil, hace que deba tratarse como un arma -10. El filo de esta guadaña está hecha del material más duro que puede encontrarse en todo Arda, más aún que el Adamante creado por los elfos de Ost-in-Edhil, ya que de hecho, viene de fuera de Arda. El otro único material procedente de fuera de Arda es el hierro meteórico, utilizado en la fabricación de galvorn, y ni siquiera puede aproximarse a la dureza de este material, el Eldang, del Quenya "hierro de estrellas". Las propiedades mágicas de la guadaña son las siguientes: La guadaña corta cualquier sustancia como si fuese aire, excepto cosas extremadamente duras como el galvorn, el eog, el diamante o el laen, a los que sólo mellará un poco (¡Ya es mucho!). Con lo cual trata todas las armaduras del enemigo como Sin Armadura. Lo malo es que, en caso de pifia, la carne del usuario también puede ser cortada (recibe un crítico A de tajo en lugar de tirar la pifia). Si alguien intenta tocar el filo de la guadaña... adiós a sus dedos.



Filo del Hambre:

Esta guadaña se caracteriza por ser bastante más grande de lo normal, y más pesada, lo que hace que sea imposible utilizarla con una sola mano. Su brutal hoja está forjada con alto acero y no puede apreciarse en ella melladura alguna. El asta de la guadaña es de un tamaño descomunal, hecha para las manos de un gigante. De hecho, el Filo del Hambre era la guadaña de combate de Paris de Arnor, un guerreo del Reino del Norte cuyo tamaño - casi 2,30 m- y corpulencia le hicieron famoso en toda la región. La guadaña es +15 y requiere un mínimo de +30 FUE para poder utilizarla a dos manos. Sólo un personaje realmente bestia podría utilizarla a una sola mano: al menos una estatura de 2,15 m y un +40 FUE. La guadaña causará doble de puntos de daño debido a su tamaño y matará de un solo golpe a criaturas de nivel 0 ó 1 (basta con hacerles 1 solo PV). El inconveniente es que la magia de la guadaña hace que el usuario sea incapaz de dañar a criaturas buenas.

Guadaña Némesis:

Las guadañas Némesis fueron utilizadas hace ya mucho tiempo por los Aurigas en algunas de sus incursiones, siendo un arma devastadora que levantó el terror entre sus enemigos. Las Némesis pertenecían sólo a los cuerpos de élite del ejército, de modo que su número era bastante escaso. En la actualidad no se conoce la existencia de ninguna de estas soberbias armas y muchos comerciantes, historiadores y nobles dúnedain pagarían una fortuna por obtener tan buscado artefacto. Las guadañas poseían una bonificación de +10, y los ojos de la calavera tallada en la hoja del arma se encendían con un fuerte color rojo cuando una presencia hostil hacia el dueño se acercaba a menos de 15m. de radio.

Guadaña Rottgor:

Del Logathig, "Filo Rojo". Se trata de una guadaña muy poderosa, obra de artesanos númenóreanos, que formaba parte de la herencia de Isildur. Durante la Matanza de los Campos Gladios, este extraño artefacto fue robado por los orcos, que en su camino hacia el oeste tropezaron con los Aurigas. Desde entonces, la guadaña forma parte de la casa de Agboh, caciques aurigas, que cambiaron su nombre númenoréano, olvidado hace siglos, por el de Rottgor.

La guadaña tiene más de metro y medio de longitud, de madera de tejo, bruñida y decorada con dibujos geométricos. La hoja es metálica, y desprende un tenue brillo rojizo si se la mira en la oscuridad. En la hoja están escritas numerosas runas. Se trata de un arma excepcional, fruto de la herrería de Númenor en todo su esplendor. De extraordinaria ligereza (pesa la mitad que una guadaña normal) y resistencia, y de una belleza singular, son éstos los más humildes de sus dones para su portador. Se trata de un arma sagrada (+25 BO), que puede herir incluso a los más poderosos de los espectros. Además, su filo rojizo proporciona un crítico extra de calor al impactar, de igual nivel que el crítico principal.

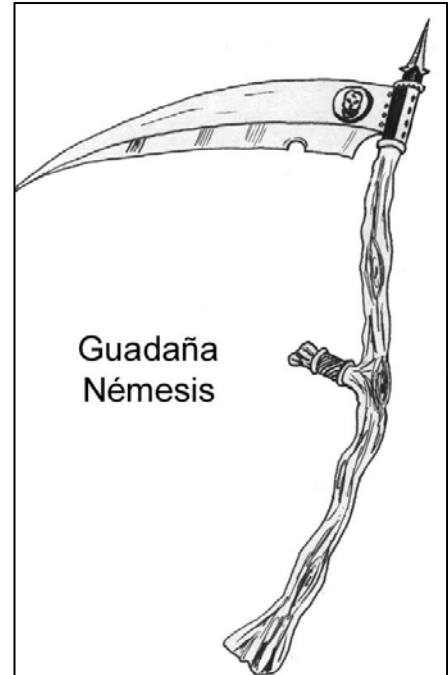
De cualquier forma, estos poderes en el combate son sólo una parte del poder latente en el arma. Ante una situación de desventaja (ataque por la espalda, de flanco, etc.), la guadaña tiende a parar el ataque con inusual velocidad, sumando +30 a la BD de aquel que la esgrime, sin restarle un sólo punto a la BO. Y en casos desesperados, la guadaña puede efectuar el hechizo "Llamada a las armas", una vez al día. Se trata de un hechizo que convoca ante la presencia del arma a todos aquellos amigos del portador, en un radio de 1.5 kilómetros.

Por último, el poder más antiguo y arcano de la guadaña sólo se revelará si es esgrimida por un númenoréano de alta cuna: La guadaña permite utilizar cualquier hechizo de la lista "Ley del fuego", tres veces al día. Aunque nunca ha sido empleado desde la muerte de Isildur, si algún personaje dúnedain de probada nobleza encuentra alguna vez este artefacto, se verá gratamente sorprendido.

Según las leyendas, la guadaña está en poder de la casa Agboh de los aurigas del oeste. Pero ya se sabe lo que ocurre con la viejas leyendas... Su precio sería incalculable en el mejor de los casos. Un dúnedain, númenoréano negro o corsario versado en las antiguas tradiciones serían capaces de cualquier cosa por conseguirla.

Un alquimista loco de Lossarnach dice haber visto la guadaña en manos de un poderoso caudillo corsario. Y entre los guardianes de las fronteras de Gondor del Sur corren los rumores acerca de pesadillas ígneas en lo más profundo de la noche, y de restos carbonizados de algún compañeros de armas. Quizá sean simples chascarrillos castrenses. O quizá no.

Segadora:



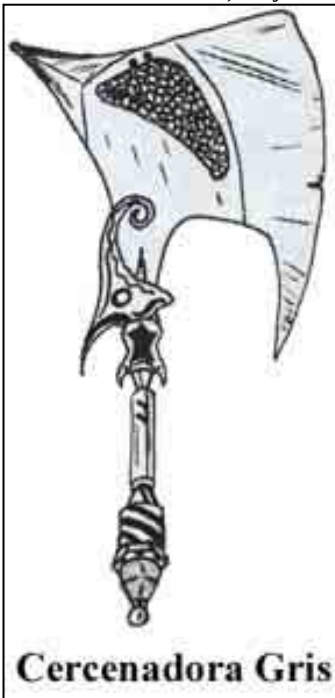


La segadora es una guadaña sagrada cuya hoja de hierro está dedicada a la atención de Tulkas, el Vala, y guardada en un monasterio en lo más profundo de las Montañas Azules. En ningún momento podría nadie tener la impresión de que este arma es un instrumento de campesino. Su mango es metálico, aunque está forrado con pieles para evitar que las características mágicas del arma infrinjan daño al portador. Funciona como una guadaña +20 y posee los siguientes atributos especiales: inmolar la hoja a voluntad del usuario (las llamas mágicas causarán un crítico A de calor adicional) y un 10 % de matar inmediatamente al oponente si es de nivel menor que 6.

• Hachas:

Cercenadora gris:

La historia de este arma es ciertamente extraña. Fue creada por los artesanos enanos de la Segunda Edad para ayudarles en los procesos de forja en una de sus grandes ciudades de las Montañas Nubladas. Se trata de un hacha de mano bastante pequeña (+0 contra cota de malla y coraza y pifia de 01 a 03, al contrario de lo que estipula el libro básico para un hacha a una mano) forjada con una mezcla de acero y titanio que le da un color gris brillante y una dureza inusitada.



El hacha tiene la extraña peculiaridad de que es Exterminadora de cuerdas (¿iii!?!?). Aunque esto pueda parecer estúpido, se debe a que fue encantada mágicamente para cercenar de un solo tajo cualquier sogá, cuerda o atadura, exceptuando materiales muy fuertes como una cadena de acero, un cable de titanio, etc. En combate contra enemigos el hacha es bastante torpe y funciona con un -10 BO. Si se lucha contra una criatura vegetal (por ejemplo, un Ent o un Ucornio) el hacha mantiene algunas de sus propiedades, causando doble daño y crítico aumentado en uno, con la peculiaridad de que tanto daño como críticos sólo serán efectivos si el resultado del crítico es en una extremidad (en el caso de un ser vegetal, esto se refiere, por supuesto, a una rama, que el hacha cercena como si de una cuerda se tratase).

Hacha de doble filo de Urannar

En la tercera edad esta peculiar hacha perteneció a Urannar Montaraz del Norte, quien luchó hasta el día de su muerte por el reino de Arnor. El arma viene de Númenor y fue un regalo de los elfos a Tarek, antepasado de Urannar, considerado uno de los mejores escultores de piedra de la isla. El Hacha de doble filo está hecha en ithilnaur y acero, su diseño es simple pero estilizado y posee un grabado en sus hojas que representan los árboles Mallorn. Su mango está hecho de la madera de un Mallorn de valinor. Urannar la utilizó hasta que fue matado por una manada de lobos en Agmar. Desde ese momento el hacha desapareció.

Poderes: El hacha puede separarse a voluntad y formar dos hachas de una mano. La transformación no tiene nada de espectacular, simplemente se divide en dos.

Importante: Los poderes del hacha **no** son acumulables

Hacha de batalla: en su estado natural, posee todas las cualidades de un hacha de batalla de doble hoja a dos manos con sus modificadores y penalizaciones, salvo que en lugar de un crítico sec. de aplastamiento tiene un adicional de Desequilibrio. Es sagrada y exterminadora de escudos (cuando sea parada por un escudo se tiene que hacer una TR contra el nivel del portador o será destruido). Tiene una BO +10 (se aplican pen. y bon. del hacha de batalla).

Hachas de filo: + 5 a la BO. Se consideran como hachas de filo con todas sus características. Al ser separadas las Hachas pueden ser utilizadas con las dos manos y no sufren las penalizaciones de combate con dos armas. Pueden ser lanzadas a una distancia de 15m sin penalización y hasta 30m con un -20. Pueden clavarse en la piedra más dura como si fuese madera.

El defecto del arma radica en que sufre una penalización de - 50 a la BO y pierde todas sus habilidades cuando ataca a cualquier animal (no confundirse con los wargos que son espíritus u otros monstruos creados por Morgoth o Sauron). Además, si se trata de golpear o cortar algún tipo de planta o árbol, éstas son consideradas como si fuesen de piedra (no se aplica la habilidad de las hachas de filo). Esto se debe al amor y respeto hacia la naturaleza que tienen los elfos que hicieron el arma.

Horrible marchitador negro:

Esta pequeña pero terrible hacha de mano está imbuida por una poderosa magia de origen maligno. El artefacto fue creado en la torre de Dol Guldur a principios de la Tercera Edad y su paradero actual es desconocido. Su hoja, de acero templado, es extremadamente retorcida y ganchuda. El arma produce 1 PV/asalto de pérdida de sangre si impacta en el



objetivo y un efecto especial que haría temblar a muchos enemigos: la hoja deshidrata los tejidos que toca, causando +1d10 PVs y un crítico T de calor.

Skaj Mugat:

Esta hacha orca o Skaj (ver nuevas armas) es otro de los horribles objetos mágicos manufacturados por los orcos. Construida con un hueso de antílope y una punta de pedernal, lo único que la distingue de otras Skajs más convencionales es un rubí enorme que se encuentra engarzado en la parte superior del mango. El efecto de este rubí da su nombre al arma, que significa "Hacha borrosa". El hacha tiene un conjuro que le hace parecer desplazarse constantemente de la posición en la que está fija. Esto le otorga una bonificación no mágica de +5 BO, ya que es muy difícil para los enemigos parar sus golpes. Además, con un poco de esfuerzo mental (2 asaltos de concentración), el usuario del arma puede hacer que ésta se haga casi completamente borrosa, de manera que los enemigos no puedan verla sin superar una tirada de percepción Difícil (-10). Se mantiene así durante 1d10 minutos y en esa forma tiene un +15 a la BO si los enemigos no pueden verla. Puede hacerse esta magia hasta 4 veces al día.

Triturador de la desgracia:

Esta temible hacha de combate es muy probablemente la obra de un mago o alquimista loco. Decorada de manera absurda y totalmente macabra, el arma parece al primer uso muy difícil de manejar y portar en combate, por lo que tiene una penalización de -5 a la BO. Sin embargo, si hace impacto en el objetivo, causará una explosión extraña de fuerza de caos que provocará los mismos efectos que el hechizo Rayo de Hielo sobre el blanco. Existe un 2% de posibilidades



Triturador de la Desgracia

cada día (no acumulable) de que el arma "enloquezca" y empiece, en un momento aleatorio del día, a lanzar hasta 3d10 rayos de hielo en direcciones aleatorias, a razón de 1 por asalto. Tras esas ráfagas, el arma vuelve a funcionar normal, pero puede volver a ocurrir (continua el 2% por día).

Armas contundentes

• Mazas, martillos y redes:

Aplastacráneos de Fungól:

Esta maza tiene una bonificación de +15+Nivel del usuario al daño y cuando golpea realiza el sortilegio "Aturdir" a nivel 4+Nivel del usuario, del dominio de Canalización. Por cada 10 puntos de fallo de la TR el blanco recibirá 1 asalto de aturdimiento.

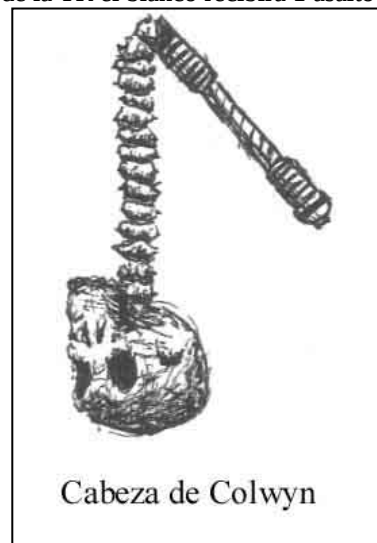
Bral Andauth:

Del Betheur, "El Beso de la Condenación". A pesar de lo poético de su nombre, se trata de una perversa red obra de los incansables armeros del Bosque. Se trata de una red de unos cuatro metros cuadrados, compuesta de unos filamentos brillantes y de apariencia metálica, extremadamente cortantes. Los filamentos son durísimos y muy cortantes; al envolver cualquier presa aprietan con fuerza, provocando sendos críticos A de Tajo y Presa, cada asalto. Su poseedor fue Ilmaunas Kerantras (Cazador de las Sombras), uno de los más poderosos lugartenientes del Rey Elfo, hasta que cayó prisionero de los orcos y llevado a Dol Guldur. Nada se sabe desde entonces de Ilmaunas o del Bral Andauth. Su precio puede ser altísimo, entre dos mil y cuatro mil monedas de oro.

Al saber de la presumible muerte de su lugarteniente, el Rey Elfo ordenó la forja de La Sombra que Tintinea para su otro hombre de confianza, Gaedhril el Joven.

Cabeza de Colwyn:

Es una maza de combate +15 (+25 en total) que pesa solo 1,5Kg. A primera vista



Cabeza de Colwyn



parece bastante frágil pero es casi irrompible. Cuando el objetivo es golpeado tiene que pasar una tirada de resistencia contra nivel 6 para no salir despavorido y si falla por mas de 50 el objetivo se queda paralizado. Las cicatrices que deja esta arma tienen un color negruzco.

Mangual de protección:

(Mirar en nuevas armas) Este poderoso mangual permite a su dueño realizar un sortilegio especial de protección una vez al día. Su efecto es el siguiente: Se crea un campo de fuerza alrededor del personaje que puede detener cualquier golpe físico (-50 BO de esos golpes), 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.

Martillo del alma en pena:

Sin que el portador lo sepa este martillo tiene en su interior un alma de un enano que vigilará al portador de sus acciones. Cada vez que haga una acción malvada (a discreción del DJ) la constitución del portador bajará en 5 (comunicaselo al PJ un poquito más tarde de hacer la acción para que no se dé cuenta de ello). Cuando haga una acción meritoria recuperará esos puntos de constitución (solo 5, o más si es una acción que se merezca más). Si el portador llega a constitución 25 se sentirá muy mal y empezará a tener sueños sobre el mundo de los muertos y quizás también del enano del martillo. Si llega a constitución 0 se convertirá en fantasma y morirá para siempre partiendo hacia el mundo de los muertos. Si cae bien al alma enana desde un principio esta puede hacerle sortilegios de protección y resistencia al azar cuando el alma lo desee (incluso salvarle la vida en ocasiones, algo difícil por supuesto). Este fantasma es imposible de localizar, por lo tanto el portador nunca sabrá lo que hay dentro (a menos que le mismo enano se le presente, cosa casi imposible). Este martillo es siempre +15 y está hermosamente decorado lo que puede incitar a usarlo en batalla (sobre todo por un enano).

Maza de combate de la Traición (maldita):

Esta maza de combate adornada con esmeraldas y topacios en una tentación para cualquier guerrero, ya que actúa como una maza de combate +25. Sin embargo el personaje desconoce que cada vez que ataque existe un 65% de posibilidades de que el resto de sus compañeros (con un nivel menor a 10) le vean como un enemigo y le ataquen, viéndose obligado a defenderse o huir. El personaje no gana puntos de corrupción por usarla.



Susurro del viento

Susurro del viento:

Este poderoso cetro (ver nuevas armas) es un artefacto de poder de la diosa Yavanna, guardado en uno de sus templos de la ciudadela de Minas Tirith. Si el usuario tiene como dominio la Canalización y al menos dos listas de sortilegios, el cetro permite que éste las maximice, de tal manera que podrá lanzar todos los sortilegios de la lista, aunque no tenga suficiente nivel para hacerlo. Además, funciona como +10 y sus gemas engarzadas relucen de color azul a la proximidad de criaturas malignas (radio de 20 metros).

Varita estrella:

Una preciosa varita que en una de sus puntas hay una bola de laen con una estrella mística en su interior. Contiene 55 cargas almacenadas en esa bola de laen, pudiendo hacer poderosas magias de luz. Contiene todos los sortilegios de la ley de la luz, además del poderoso sortilegio de nivel 15 proyectil de luz (hace tres críticos: electricidad, impacto, calor). Además esta vara golpea como una maza +15 haciendo un crítico secundario de electricidad. Esta varita necesita un mínimo de 95 de inteligencia para usarse. +20 a las TR contra electricidad y -15 a sus críticos.

• Puños de combate:

Poder sagrado:

Guanteletes de excelente calidad con filigranas de oro y mithril que irradia una luz muy brillante y cegadora. Llevar estos guantelete en los brazos es tener la gran fuerza sagrada. Cuando golpeas se mira en la tabla de contundentes (BO pelear). Da una bonificación mágica de +15 y hace un crítico principal de impacto, un secundario de electricidad y un



terciario de calor, es decir, si haces un E de impacto haces un C de electricidad y un A de calor. Te da un +15 a las TR de resistencia. Sólo pueden utilizarlos personajes con orientaciones religiosas, como monjes, monjes guerreros, animistas, nigromantes, etc.

Puños de Feilong:

Guantes de cuero que golpean como mazas y que permiten al portador parar los golpes del enemigo. La BO que se utiliza es la de pelear. El crítico máximo es un C.

Puños de piedra:

A simple vista parecerían dos piedras del tamaño de un puño, y de un color grisáceo. Pero en realidad son dos rompehuesos (mirar nuevas armas) tallados en la dura piedra y forrado su interior con cuero. Todavía poseen la magia que tiempo atrás le otorgaron los trabajadores enanos de Khazad Dum, y aún siendo de piedra son muy ligeros para la lucha. Ofrecen un +5 al ataque, y su ataque de garras y dientes es un grado mayor al del ataque del personaje en esta categoría (un humano puede llegar a hacer un ataque Grande en vez de Mediano).

Armas a dos manos

• Espadones:

Espadón de defensa:

De origen desconocido. Actúa normalmente como un espadón +5, pero se trata de un arma semiconsciente que no permite que otro que su dueño legítimo la utilice. Cuando el arma lo crea oportuno, podrá realizar sobre el personaje un sortilegio de Escudo (1 vez al día) y un sortilegio de Curar 1-10 PV (1 vez al día). El personaje desconoce estas habilidades del arma. Su paradero actual es desconocido, aunque se sabe que su último dueño fue un explorador Dúnadan que murió a manos de una patrulla de orcos en las estribaciones occidentales de las Montañas Nubladas.

Lantala Lassë (en Quenya, "La hoja caída"):

Este espadón tiene la empuñadura negra con una gema roja incrustada en el pomo. Su hoja es de un curioso y brillante color granate.

Historia: Su creador fue un antiguo mago servidor de Morgoth que decidió tomar la justicia por su mano cuando descubrió que su dueño y señor lo traicionaría como había hecho con su maestro. Entonces decidió canalizar todo su poder en el arma, su creación final, de manera que ésta le poseyó en un alarde de hostilidad contra las fuerzas de su propio señor. Tras una cruenta batalla en la que muchos orcos cayeron el hechicero fue muerto y su arma quedó recluida. Tras la batalla de Elendil contra el Señor de la Oscuridad el arma se perdió y nunca se volvió a saber de ella. Esta historia sólo es conocida por los más antiguos de la Tierra Media. El poder del artefacto se ha reducido a lo largo de los siglos, y sólo su creador sabría recuperar la majestuosidad del terrorífico arma.

Sus efectos actuales son los siguientes: Este arma fue creada para que no cortara solo con su hoja. El espadón posee un halo de terrorífico poder que se extiende dos metros más allá de la hoja, y corta hasta allí. De esta manera el contrincante nunca se esperaría que alguien que hace un amago con la espada a tres metros de distancia de él pueda cortarle en dos. Así, siempre se obtiene la iniciativa en batalla (a no ser que sea un mago o arquero el adversario) y el primer ataque se incrementa en un +20 ya que el adversario está sorprendido. Después el ataque del adversario se ve reducido en un -15 por verse obligado a contrarrestar los ataques desde tan lejos. La parte negativa es la siguiente: Como cualquier otro espadón, sólo se puede quitar la mitad de los puntos de ataque, pero además estos se ven divididos entre dos, ya que este arma todavía posee el oscuro sentimiento de ira infundado por su creador, y sólo se encamina hacia el ataque. Lo peor es que ésta quita un punto de vida por asalto a



Lantala Lassë



quien la lleve para canalizarlo en el gran poder de la hoja. A esta espada no se la puede catalogar de maligna, pero sí es cierto que una maldición ronda en ella. Es posible que el portador tenga sueños con los acontecimientos de la historia de su creador, o que a veces se despierte y crea ver una sombra observándole desde la penumbra. Poco a poco estos sueños se irán confundiendo con la realidad hasta tener un encuentro en un sueño con el creador, en forma de espectro mortal. Tras este momento de intenso terror del nuevo poseedor, éste se planteará muy en serio el dejar la espada o acabar con la maldición (tirada de resistencia contra un nivel 10, y sumando la presencia y no la constitución). Si no se consigue superar, el arma será abandonada. Si se consigue, el actual poseedor verá muy clara la voluntad del espíritu que vaga en sus sueños: Ganar una batalla a las tropas oscuras como venganza (para acabar con la maldición es necesario acabar al menos con tantas criaturas malignas como sus niveles sumen 50, en un mismo día) Entonces la maldición será cumplida y la espada podrá ser usada sin ningún temor por su nuevo usuario (se le sumarán 1000 puntos de experiencia por cumplir la voluntad del espíritu, y la absorción del punto de poder por asalto ya no existirá). Está claro que quien termine con éxito esta extraña maldición será el poseedor de un arma verdaderamente poderosa, pero como se ve, sólo alguien muy avisado y experimentado podría romper la maldición.

Mandoble de la Codicia (maldito):

Esta espada a dos manos fue hecha por un enano llamado Kain de Belegost en la primera edad. La historia cuenta que Kain fue uno de los mejores Artesanos de Belegost y sus Objetos fueron muy codiciados por otros. Él fabricó esta Espada que a simple vista esta hecha en acero con un brillo dorado; su guarda tiene la forma de las alas de un cuervo y esta hecha en Mithril y Obsidiana. Su mango en hilos de oro y plata termina en un hermoso y grande diamante en bruto. Esta espada suele encontrarse sola, sin portador, en un lugar sospechoso para un objeto de tanto calibre y de fácil acceso (estanterías, biblioteca o un escritorio).

Poderes: La espada en sí es una ilusión visual. Para todos aquellos que la vean parecerá una espada mágica y poderosa. Todo lo contrario, la verdad es que es una simple rama que fue mágicamente embuida para parecer un poderoso objeto.

Tiene todas las características, bonificaciones, penalizaciones, etc. de un bastón simple (consultar Tabla de armas en el SIdA).

Cuando un personaje tome la espada, seguirá creyendo que es un excelente arma, mientras que para los demás será una simple rama. El portador se considera maldito y no podrá deshacerse de si no es por un sortilegio de quitar maldición.

Cada vez que ese personaje entre en combate tendrá que tirar un 1d100 con un 50% de sacar esa arma y no cualquier otra, aunque no lo desee.



Superespadón de Tikul:

Tikul, un poderoso bárbaro oriental, portaba este enorme espadón en sus batallas (ver nuevas armas). El espadón era más grande que él mismo, de tal manera que tuvo que hacer uso de un cinturón mágico que potenciaba su fuerza (se necesita un mínimo de 102 a la fuerza para levantarlo y utilizarlo con un -5, con más de 102 de fuerza desaparece la penalización). Este arma realmente colosal es capaz de cercenar armaduras y carne como si no estuviesen allí. Debido a su extrema lentitud, sólo puede utilizarse para parar golpes a la mitad de puntuación de la normal. Su magia es realmente potente, haciendo doble daño a todas las criaturas hasta tamaño grande y un crítico A adicional de aplastamiento.

• Contundentes:

Almádena de los dioses:

Esta enorme almádena (ver nuevas armas) posee todo el poder de Tulkas y Oromë imbuido en su estructura. Es más pesado de lo normal y requiere un +30 a la fuerza para ser usada con -10 BO y un +35 para no tener penalización. Es exterminadora mayor de escudos de rodela, normales y triangulares (60% de romperlos si se para con ellos un ataque, excepto que sean mágicos o de metal muy duro, con lo cual tendrían derecho a una tirada de resistencia). Además, provoca un crítico adicional B de impacto.

Cambiante veloz:



Se trata de un bastón que aparentemente parece un bastón normal de mago, adornado con filigranas y con aspecto noble. Pero cuando se grita CAMBIA se convierte en una gran barra de hierro que pesa 8 Kg. Se necesita 94 de fuerza para usarlo de esta forma. Confiere al portador +20 a la BO y se utiliza a dos manos. En forma de bastón normal confiere al portador +10 a las MM y puede lanzar las leyes de la tierra hasta nivel 10, teniendo 15 cargas por día. Dos veces al día se puede utilizar rapidez III.

• De asta:

Alabarda exterminadora:

Esta alabarda aparecerá a los ojos de un personaje como un objeto mágico poderosísimo, pero, como suele ocurrir en Arda, no todo es lo que parece ser. La alabarda tiene el mango de alto acero (Arborang), muypreciado en Tierra Media. El metal con el que está constituido el filo parece ser bronce y todo el arma está decorada con piedras preciosas y misteriosas runas. Unas runas de color amarillo fuego parecen destacar sobre el resto y si el personaje consigue descifrarlas (por su propia cuenta o con la ayuda de alguien, tirada de leer runas con dificultad Difícil) conseguirá leer "Alabarda exterminadora de..." y otras dos palabras más que nadie conseguirá descifrar (están en un dialecto prácticamente olvidado y la tirada para leer runas sería de dificultad Absurda o incluso Legendaria (-100)). Una vez se haya llegado a este punto, el personaje descubrirá que la alabarda es además +5 BO, ya que el resto de las runas son muy sencillas de leer e indican esta propiedad mágica del arma. El personaje se verá afectado por una euforia y una ansiedad insólitas, que obviamente las está condicionando la magia del arma, y sentirá ganas de buscar por todo el mundo si es necesario el significado de esas dos palabras que faltan. Si alguna vez logra descifrar el significado de las runas (cada persona sólo puede intentarlo una vez), descubrirá para su sorpresa y decepción, que las palabras desconocidas eran "...musarañas asesinas". La alabarda actuará como un arma exterminadora contra las musarañas asesinas, unos pequeños roedores repugnantes que apenas suponen una amenaza para nadie (matará a estas criaturas con un resultado de 08-50, y siempre les causará un crítico secundario E de calor). Cómo se tome el jugador esta estúpida información depende sólo del jugador mismo.

Feroz (maldita):

Nadie ha logrado seguir la pista de esta lanza hasta más allá de unos pocos años. Todo aquel que la posee tiende a morir pronto, de forma rápida y salvaje, protegiendo a aquel que tenía a su cuidado. La opinión general de los Noldor es que la lanza fue forjada en el Reino Escondido de Gondolin en algún momento de la Primera Edad. Varios herreros Elfos y Enanos que la estudiaron han dictaminado que está hecha de, al menos, tres metales distintos: mithril, laen y galvorn, además del mejor acero que se ha visto en muchos años. Cómo los herreros que la construyeron lograron fundir todos estos materiales, es algo que probablemente nunca se sabrá. El resultado, sin embargo, ha sido maravilloso. La lanza, de algo más de dos metros, parece fundida en una sola pieza de metal oscuro y sin casi ningún adorno. Desde lejos parecería de hierro o cobre oscuro. Practicamente no pesa, por lo que su manejo es casi instintivo. En manos de un guerrero experto, se convierte en un torbellino de muerte que aumenta la furia de quién la empuña cada vez que es herido. Fué utilizada por guías desconocidos de Gondolin, para acompañar a altos dignatarios a través de los complejos laberintos rocosos. Los enemigos que se cruzaban con su portador no podían sobrevivir para contar lo que habían visto...

Reglas especiales: Cuando la empuña alguien que no esté protegiendo a otra persona u objeto, Feroz actúa como una lanza totalmente normal. No tiene bonificadores ni negativos: es, sencillamente, una lanza de metal corriente.

Cuando se utiliza para defender a alguien, sin embargo, sus propiedades cambian en el acto y parece tomar vida propia. Proporciona un +20 a la BO con lanza. Cualquier crítico secundario que haga es de la misma gravedad que el principal de Perforación. Puesto que Feroz aumenta la furia de su portador cada vez que este es herido, proporciona los siguientes bonificadores dependiendo de la gravedad de las heridas:

Por cada 10 pv. perdidos	+10 BO
Por cada 15 pv. perdidos	Permite sumar +1 al resultado del crítico
Mitad de pv. perdidos	Permite atacar 2 veces por turno

Si el usuario es mortalmente herido, nunca podrá darse cuenta mientras empuñe la lanza. Pensará que se trata de una herida más, y podrá seguir atacando. Cuando la lucha termine, se dará cuenta de su situación... y Feroz se habrá cobrado una nueva vida antes de pasar a otras manos.

Lanza atinada:

Esta interesante lanza siempre hace un resultado de ataque de 100 (a una o a dos manos,





según como la esté manejando el portador), a menos que se haga pifia. Es un objeto muy preciado para magos, los que no suelen tener mucha BO. Sin embargo, aunque impactará casi siempre, no puede hacer más de un crítico A y 5 puntos de daño por ataque (tratar como máximos).

Pica poderosa:

Esta larga y afilada pica pesada de infantería (ver nuevas armas) está especialmente diseñada para parar cargas de caballería. Si se utiliza en otras circunstancias, es completamente normal, pero utilizada contra adversarios a caballo su BO mágica es de +15 y provoca un crítico A de frío adicional, además de un 5% acumulable por ataque de que el jinete sea derribado de la montura.

Púa de Midalia:

Se trata de una lanza con el mango de acero y la punta de la en rojo. El mango está adornado con rayas negras y azules. Da una bonificación al ataque de +20 y es necesario un mínimo de 92 de valor en fuerza y destreza, para utilizarse a una mano. Tiene un diamante de 3 cm de radio, el cual dota una carga de electricidad mágica que permite hacer 3 rayos de descarga (+20) al día, o 1 relámpago diario. Puede lanzarse a una distancia x3 de lo que lo haría una lanza normal (18 metros).

Arrojadizas:

Arpón de siempre-retorno:

Este pequeño arpón (ver nuevas armas) era el instrumento de pesca de uno de los Teleri que fueron asesinados en



Alqualondë por los Noldor, cuando huían de Valinor. El arma fue tomada por un elfo Noldo de la casa de Fingolfin y tras varios años de penurias en el norte, fue llevado a Tierra Media. Durante largos años se perdió en las grandes

batallas que se desarrollaron en la Primera Edad, pero al final acabó siendo reencontrado de nuevo por los enanos de Beregost. Tal vez en la actualidad se encuentre entre las ruinas de esta ciudad. Aunque de apariencia tosca, el arpón es una poderosa arma +20, que vuelve al usuario en el siguiente asalto a ser lanzado. Si el usuario quiere, hasta dos veces al día, el arpón puede ser utilizado para lanzar un sortilegio mágico especial, Inmovilizar presa: Si el arpón impacta en el blanco, le provoca un crítico de presa (mágico) con un modificador +20 en lugar de los críticos estipulados para este arma.

Canicas elementales:

Estas pequeñas bolas se pueden lanzar viendo el daño en sortilegios de bola. Son +15 al ataque de bola y no reciben penalización por cargar (sortilegio). Se pueden lanzar hasta 20 metros sin penalizador, 20-30 con -25 y de 31-40 con un -50. El crítico se resuelve según el tipo de elemento que sea la bola. Son objetos de un solo uso, aunque normalmente se encuentran varias de una sola vez (de 5 para adelante).

Dientes afilados:

Estos diez dardos mágicos (ver nuevas armas) están tallados a partir de los dientes de un anciano dragón. Los dardos son indestructibles por cualquier medio excepto una magia extremadamente poderosa o un calor muy extremo, como el de el magma de un volcán. Tienen asimismo una bonificación mágica de +15 y dotan a su usuario de un +20 a sus tiradas de resistencia contra efectos de fuego y frío, mágicos o no.

Dohmdogam:

Del Pukael, "Dardos Hermanos". Los woses tienen una ignota relación con Arda y la canalización directa. Esta es sólo una muestra de su artesanía y capacidad. Es un tubo de madera de metro veinte de largo, pintado con tintes rojos y ocres, haciendo extraños dibujos. Se trata de una cerbatana (ver nuevas armas), cuyo primer ataque se bonifica con un +5. La virtud de esta cerbatana es que hace que, apuntando al mismo blanco, el dardo tienda a seguir la trayectoria del dardo anterior, doblando la bonificación anterior: el segundo dardo tendría un +10, el tercero un +20, y el cuarto un +40



a la BO. A partir del cuarto o bien al cambiar de blanco, la cuenta comienza de nuevo. Nadie sabe quien es actualmente su propietario. Al parecer, un caudillo rohir se hizo con ella hace algunos siglos, y quizá aún permanezca en su palacio. Su precio podría variar entre 1500 y 3000 monedas de oro.

El caudillo rohir que consiguió este arma no sabía cómo utilizarla, por lo que simplemente sirvió de adorno sobre su chimenea. Lo que sus herederos hicieron con ella nadie lo sabe en Edoras.

Escudo boomerang:

Escudo +10 que 3 veces al día se puede lanzar hasta 20 metros sin penalización (+10 arrojadizas). El escudo volverá al portador si no se golpea al objetivo.

Esfera ígnea:

Es una esfera metálica de color rojo brillante. Si la esfera se lanza contra algún enemigo o al suelo, ésta producirá el efecto de una bola de fuego (si se lanza directamente al enemigo, tomar en cuenta como un arma arrojadiza -5 BO, y sólo con hacer 1 PV al enemigo explotará, causando el daño adicional por explotar directamente en el blanco). Cualquier caída brusca hará explotar la bola, que también hará daño al portador. Para recargar el poder de la bola y que vuelva a explotar, es necesario calentar la bola a una temperatura de al menos 120° C. En este momento la bola emitirá un fulgor amarillento, que indicará que está cargada. El poseedor sólo tiene un indicio para averiguar el método de carga de la bola. Si la bola se acerca a un fuego (a menos de 0,5 m) emitirá una pequeña vibración hacia él.

Esferas Gélidas:

De origen incierto y confuso, las numerosas habladurías sobre estos artefactos fechan su forja bien en Númenor, en Khazad-dum o en Acebeda. En cualquier caso, se trata de objetos perdidos hace incontables centurias. Su apariencia es la de dos esferas de cristal del tamaño de una naranja unidas por una pequeña cadenita de lo que parece plata (y realmente es mithril). Las Esferas Gélidas son parte de las leyendas de los aventureros del Norte de Tierra Media. Nadie las ha visto nunca, pero al parecer se trata de unas boleadoras forjadas con cristal y unidas por una cadena plateada, por medio de una delicada obra de metalurgia y orfebrería. Son unas boleadoras +15, y al parecer si consiguen apresar al enemigo, añaden un crítico C de frío durante los asaltos que permanezcan sobre el blanco. Si éste consigue quitárselas, volverán a la mano de su dueño ese mismo asalto. Su poseedor y su valor actuales son completamente desconocidos.

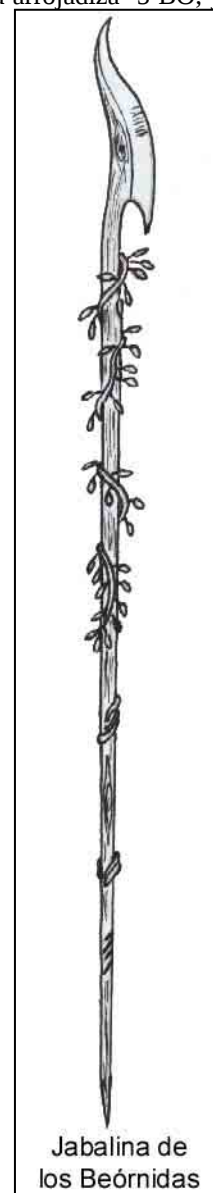
Una de las leyendas con más visos de certeza asegura que en lo más profundo del Bosque de los Trolls, en una oscura guarida troll, una estatua de hielo custodia las Esferas. Estatua de hielo que no sería otra cosa que un estúpido troll que no pudo quitarse a tiempo las boleadoras. Si esta es la más plausible, imaginad el resto.

Estrellas de Nashkell:

Estas estrellas ninja (ver en nuevas armas) se dirigen automáticamente al adversario si se pronuncian en voz alta unas runas Haradan de color rojo sangre y se lanza el proyectil (la dificultad de leer estas runas para un haradan es de rutina, mientras que alguien que no conoce el idioma no sabrá leerlas. Sin embargo basta con que alguien que sepa el idioma le muestre la pronunciación correcta para que aprenda a activar el sortilegio sin necesidad de tirar los dados). Todo esto se refleja en un +10 al ataque y un alcance mínimo altísimo (100 metros), cada vez que se pronuncie la palabra de activación. El sortilegio puede realizarse 3 veces al día por cada estrella, y cuando se lancen sin pronunciar la palabra actuarán como una estrella ninja normal. Originariamente existían 10, pertenecientes a un asesino del Harad, pero en la actualidad sólo pueden encontrarse 4 en Tierra Media, tal vez juntas o no.

Jabalina de los beórnicas:

Jabalina de gran belleza con numerosas filigranas de un metal de color verdoso en forma de enredaderas. Las enredaderas forman un relieve sobre la jabalina que la desestabiliza en el vuelo, por lo que la jabalina es -10 BO para todos excepto para los beórnicas. Si la utiliza un beórnicida es +15 a la BO y puede lanzarse a 25 metros sin penalización. Es x3 a los PP de Montaraces beórnicas, x2 a los PP para montaraces de otras razas. Cuando impacta el blanco debe hacer una tirada contra el nivel del atacante o se quedará atrapado en unas enredaderas mágicas irrompibles durante 1 asalto/10 puntos de fallo en la TR.

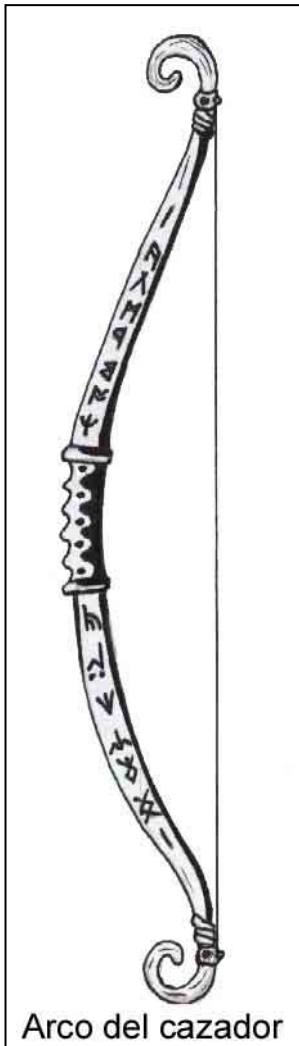


Puñales Bífidos:



Se trata de una muestra de la siempre inquisitiva herrería enana. Su fabricación era cosa común durante las primeras edades del mundo, pero en la Tercera Edad muy pocos saben de su existencia. En esencia, es un puñal (ver nuevas armas) de doble hoja, pero con una serie de peculiaridades que los hacen únicos. Tiene unos treinta centímetros y su hoja asemeja una horca o un tridente de doble diente. Sus hojas son muy finas y afiladas, y de un metal de extrema dureza y brillo. Un puñal bífido bonifica con +5 a la BO por sus afiladas y finas hojas, de unos pocos milímetros de grosor, aunque durísimas. Pueden herir a cotas y corazas sin penalización. Su doble hoja, separadas entre sí por unos quince o veinte centímetros, provocan el doble de daño que cause el ataque, y además añade un crítico secundario dos niveles inferior al principal, a resultados de la segunda hoja. Para poder arrojar estos puñales, es necesario dominar el lanzamiento de armas arrojadas a un nivel de experto (80 ó más a la BO). Se sabe de la existencia de tres puñales en el norte de la Tierra Media. Uno de los puñales se guarda en Cavada Grande, en el museo de mathoms de los hobbits. Cómo llegó allí es un insondable misterio. El segundo de ellos se encuentra en la colección privada de la casa de Mardil, senescales de Gondor. El tercero forma parte del botín de Smaug, y se guarda celosamente en la Montaña Solitaria. Su valor es muy alto, entre 1000 y 2000 monedas de oro, si alguien está dispuesto a venderlo.

Aunque parecen sencillos de fabricar, los Puñales Bífidos de los enanos son extremadamente dificultosos de elaborar, por dos razones: la primera, que sus hojas están realizadas en una aleación cuyo secreto se ha perdido, y que combina ligereza, dureza y resistencia. La segunda, porque su equilibrio y precisión son tales, que ninguna daga doble fabricada en la actualidad por los enanos, a imagen y semejanza de los Puñales Bífidos, se puede arrojar sin una fuerte penalización (-40 BO). Aunque no se trate de objetos mágicos propiamente dichos, su rareza y su utilidad son tales, que podrían tratarse de auténticos artefactos, caso de que se encontrara alguno de ellos con algún encantamiento, por pequeño que fuera.



Arco del cazador

Proyectiles:

• Arcos:

Arco celestial:

Es un arco largo de color azul blanquecino con dos aguamarinas en cada extremo del arco. Dota al portador de un +15 a la BO y puede lanzar dos flechas por asalto. Su cuerda es muy suave al tacto y hace un silbido cuando se tensa. Tan solo tiene la penalización de recarga de un arco corto y tiene el doble de alcance del arco largo. Una vez al día se puede lanzar una flecha electrificada como si fuera un relámpago (+10). Al hacer esto, la flecha se pierde. El arco es muy bello y pega muy bien con la personalidad de un elfo.

Arco del cazador:

Los orígenes de este arco se pierden en la oscuridad de las leyendas. La madera con la que fue construido, recorrido por unas runas Angerthas muy antiguas, está imbuida con propiedades mágicas que le permiten doblar su alcance efectivo. Su paradero actual es desconocido. Se debe tratar como un arco compuesto con el doble de alcance mínimo ($22,5 \times 2 = 45\text{m.}$) y un alcance máximo de 180m. (con un -75 BO a ese alcance, ver en el libro).

Inkaleronimen:

Del Quenya, "Saetas del Destino Inclemente". Son una muestra más del variado arsenal que los elfos oscuros han desarrollado en sus luchas contra sus enemigos, y en sus trabajos de asesinos. Son unas flechas de cabeza metálica, muy especiales. A semejanza en todo a flechas normales, salvo que en su hoja puede ser visto, con la luz adecuada, el grabado de una serpiente. En apariencia se trata de flechas con una simple bonificación +5, pero en realidad se trata de unas poderosas herramientas de muerte. Al clavarse (con un resultado de crítico), la cabeza se desprende automáticamente, y comienza a enterrarse en la carne del blanco. En el primer turno, provocará un crítico C de penetración, en el segundo, un crítico D, y un crítico E en el tercer y último asalto. La cabeza de la flecha se puede recuperar, aunque requiere la absoluta mutilación del cadáver. El estado de los cuerpos así despojados ha contribuido a acrecentar la fama de despiadados de la que gozan los elfos oscuros.

Lúvenehtë:



Historia:

"... y Beleg Arcofirme soltó la cuerda de su arco y su enemigo sabía ya de su final a la vez que la flecha silbaba rauda en pos de su enemigo."

Cuenta la leyenda que en aquellos tiempos pasados donde los elfos eran poderosos y había grandes guerras en Eriador que habitaba un gran arquero llamado Beleg al que apodaban Arcofirme. Turín Turambar, otro elfo de Doriath amigo de Beleg fue en error la persona que acabó con su vida. Para rendir homenaje a Beleg, Turambar mandó construir un arco en fina madera de mallorm, el árbol élfico, y con él mandar a Beleg hacia el viaje de no retorno. Muchos fueron los arcos que se hicieron hasta que Turín encontró el definitivo y así Beleg fue honrado por su amigo Turín Turambar.

Pero de entre todos los arcos que fueron hechos como mandato de Turín, uno de ellos era un gran arco que a Turín le gustó y lo tomó para su persona. Después de la caída de Doriath y la muerte de Turín, parte de sus posesiones se perdieron, entre ellas el Lúvenehtë.

Descripción:

Lúvenehte es un arco formado por madera de mallorm cuya cuerda es de un fino material cristalino, duro pero a la vez flexible y maleable. La talla del arco es muy fina y tiene numerosas circunvoluciones que adornan su figura. Entre dichas circunvoluciones se extienden runas élficas en fina plata. El arco está barnizado con una pintura que hace que la madera no se pudra y permanezca igual que el primer día. Por la noche las runas plateadas tienen un fino resplandor que resalta la bonita talla.

Características del Arco (tomar como arco largo):

- +20 BO (debido a la calidad de sus materiales (+10 arco, +10 cuerda))
- Exterminador de orcos
- Cualquier usuario con agilidad mínima de +20 podrá disparar el arco sin recarga sin penalización alguna o dos flechas por asalto con un -25 BO cada una.
- Detectará Orcos a 50 m de Radio, brillando sus runas con mayor intensidad.
- Tres veces al día se podrá provocar que una flecha se incendie en su trayectoria causando un crítico secundario de Calor (similar al sortilegio Aura en Llamas). Esta capacidad vendrá dada a voluntad de usuario del arco y no habrá que realizar ninguna tirada de ejecución de sortilegios.

Notas: Para poder usar correctamente las capacidades del arco el poseedor además de tener una agilidad mínima de +20, deberá tener una altura no inferior a 1'90 m. debido a la gran amplitud de brazos necesaria para el manejo del arco. Debido a la iridiscencia del arco por la noche si este no está cubierto iluminará igual que lo haría una vela, aumentando su intensidad si hay orcos hasta una luz comparable a la que puede causar una fogata mediana. Es una luz azul que se desprende de las runas del arco.

Madera de roble:

Este arco largo está manufacturado con madera elástica y flexible de alta calidad, reforzada con láminas de bronce. El arco permite lanzar las flechas con una mayor velocidad de la normal, con lo cual pueden dispararse dos flechas por asalto, aunque con una penalización de -5 a la BO. Se puede seguir lanzando una sola flecha con la bonificación normal. El asalto de recarga se mantiene en ambos casos.

Ratumbatûl:

Del Orco, "Maldición Alada". Es un arco de manufactura orca, de excelente calidad, y encantado sin duda por algún chamán orco del séquito de Sauron. Es un arco de hueso tallado, cuya cuerda parece de algún tipo de metal. A ambos lados de la empuñadura se extienden dos alas metálicas, semejantes a alas de murciélago. Este artefacto orco tiene unos poderes insospechados. Para empezar, se trata de un arco +20, exterminador de elfos (+30 contra elfos). Pero además, cuando el lanzador lo elija, las flechas se convierten en pequeños engendros alados, que perseguirán y atacarán al personaje. Cada día, el Ratumbatûl es capaz de crear cinco de esos engendros, parecidos a criaturas malignas pero mucho más pequeñas (del tamaño de una gallina). Los engendros tienen las siguientes características:

Nivel: 1

Pv: 40

MM: MR

BO: 50 Garras y Dientes

BD: 50

Veneno: Cuentan con un veneno de 5º nivel, que provoca la pérdida de 2-20 pv.

Los engendros alados no dejarán de atacar al blanco. Ni siquiera cuando éste haya muerto. Existen tres Ratumbatûl en Tierra Media. Uno de ellos está perdido. Los otros dos permanecen en Mordor. Emplear el Ratumbatûl sin ser una criatura maligna aumenta en 1 punto la Corrupción del personaje cada vez que se haga un ataque, y 2 puntos cada vez que se convoque un engendro alado. Si no se emplea la regla de puntos de corrupción, los puntos perdidos son de vida, para representar la repugnancia y la enfermedad que provoca el uso de armas del Maligno.



Sombra Que Tintinea:

Creadas por los elfos del Bosque en su lucha contra el Nigromante, las doce flechas que forman parte de La Sombra que Tintinea, traducción al oestron del Orco, se perdieron en uno de los valles del bosque, cuando el lugarteniente del Rey Elfo pereció en una trampa de las maliciosas arañas gigantes. Las flechas son invisibles en el Bosque y, a plena luz del día, proyectan una pequeña sombra. Son flechas +15, exterminadoras de orcos (producen un doble crítico contra estas criatura). El verdadero poder de estas flechas consiste en su efecto desmoralizador. Lanzadas por un tirador experto y bien oculto, los blancos parecen desplomarse y sangrar sin razón aparente, lo que provoca un ataque de comprensible pánico en los testigos, que deberán realizar una TR contra miedo de 5° nivel, o huirán despavoridos. Si fallan la TR por más de 50, se arrojarán al suelo incapaces de realizar ninguna acción coherente que no sea protegerse contra el enemigo invisible que les amenaza.

Las flechas, una vez utilizadas, pueden ser encontradas por el tintineo que producen, un suave cascabeleo que comenzará en el asalto siguiente al impacto. Si hemos de hacer caso a la historia, las flechas se encuentran en un remoto y peligroso valle del Bosque Negro, custodiadas por las arañas gigantes.

Los orcos aún recuerdan a Graedhil el Joven, lugarteniente y miembro de la Casa del Rey Elfo, último y malogrado poseedor de La Sombra que Tintinea, en las largas noches de invierno, cuando luchan en las escaramuzas contra los elfos. Este atávico temor ha provocado que cualquier cascabel y campana esté terminantemente prohibido en Dol Guldur.

• **Ballestas:**

Ballesta del veneno:

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 pivotes es que se ahorra 1 asalto de tiempo, ya que en esta ballesta la recarga se produce de manera automática (se siguen necesitando 2 asaltos de recarga). La pega es que la ballesta tiene una pifia más grande (01 – 09) por su intrincado mecanismo y todos sabemos lo que puede llegar a pasar si te pifias con un pivote envenenado y te lo clavas...



Ballesta del veneno

Ballesta pesada de la avaricia:

Esta ballesta pesada funciona en la mayoría de los casos como una ballesta pesada normal (ver nuevas armas), pero si es utilizada en alguna causa en la cual la avaricia tenga algo que ver (buscar dinero, buscar objetos mágicos, desear algo con fervor), la ballesta pesada funciona con un BO de +25 y producirá un crítico A adicional de impacto.

• **Inclasificables:**

Tirachinas:

De acuerdo, puede que un tirachinas suene estúpido, pero quien haya leído la torre oscura IV debe estar de acuerdo en las posibilidades de este arma. Aunque no es realmente un arma mágica, puede considerarse un tipo exótico de arma construido sólo por artesanos tradicionales. En el entorno de la Tierra Media, el tirachinas puede encajar, por ejemplo, en la sociedad Wose (imaginaos a un Wose con un tirachinas tallado, acechando a unos extranjeros desde los arbustos de su bosque).

Las características de este sencillo objeto hecho de una madera en forma de Y y con una vejiga de cerdo como elástico son:

Precio: A vuestra elección (e incluso no es difícil de construir por un PJ).

Tipo: Proyectiles.

Crítico principal: Aplastamiento -1 (Si el D os parece demasiado, usadlo como Aplastamiento -2, o sea, máximo un C).

Crítico secundario: No.

Pifia: 01-03.

Peso: 0,2 o 0,3 Kgs.



Alcance Básico: 20 metros (llega, lo juro).

Escudo: No.

Del libro arriba mencionado también he sacado la idea de poder usar bolas de hierro, de más o menos el mismo peso que el tirachinas, pero estas quizás serían mas limitadas. Si se usan, la BO se modifica en un +10 o quizá más, el crítico, si no era así antes, se convierte en un (D) ahora, y de Crítico secundario se le pone un: Perforación (A). Estas bolas de hierro son difíciles de equilibrar y tienen un precio de 1 MO cada cinco unidades. En situaciones normales usa piedras como munición.

Objetos que no son armas:

Agujero infinito:

Es una mochila muy bella y misteriosa. Está decorada con gemas muy raras y todas ellas de colores oscuros. Se pueden meter dentro un total de 50 kilos sin que le pesen al portador. Una vez al día y cuando el portador lo desee, se crea un kilo de comida y medio litro de agua (lo suficiente para que sobreviva una persona normal).



Agujero Infinito

Anillo de la avaricia (maldito):

De origen desconocido, se trata de una pieza tallada en oro con diamantes y esmeraldas de gran vistosidad. Cuando el desafortunado se pone el anillo, éste empieza a encogerse progresivamente hasta partir y seccionar el dedo. El personaje puede intentar una tirada de Maniobra de Movimiento “muy difícil” sin modificador para intentar quitárselo en el primer asalto en que empieza a encoger, ya que más tarde de 10 s. es imposible. Todo resulta en 20 asaltos aturdido por el dolor, pérdida de 10 PV, una herida de 2 PV/asalto y un bonito dedo cercenado en el suelo. 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.

Anillo de la suerte :

A simple vista no es mas que un aro de cobre . Permite al usuario repetir o hacer repetir una tirada al día. Por ejemplo, atacan al PJ por la espalda y le aciertan. El resultado es un 35E, pero el PJ utiliza el anillo, hace que el enemigo repita la tirada y se salva. La secuencia sería algo así: al PJ le pica el tobillo, se agacha para rascarse y la hoja del enemigo pasa por donde debería haber estado él.

Anillo de Protección Mágica:

Es un anillo muy fino de oro sin ninguna gema engastada y una ligera filigrana. Aparte de ser un sumando de sortilegios +1 ofrece un sortilegio especial de protección: Una esfera eléctrica de protección rodeará al portador justo antes de que un ataque directo vaya a llegarle. Esta esfera dificultará el ataque del enemigo en un -25 BO y si éste ha atacado con un arma metálica recibirá un crítico A de impacto. El escudo durará 2 asaltos más y luego desaparecerá. Este efecto se produce automáticamente cuando el ataque es inminente, pero sólo se dará una vez al día, y sólo cuando el anillo se lleve puesto. El sortilegio de protección desaparecerá cuando algún enemigo muera a causa de la descarga eléctrica. Entonces el anillo será sólo un sumando +1.



Anillo de Protección Mágica

cara descubierta.

Armadura completa de Percastus:

Esta Armadura perteneció en la Primera Edad a Percastus, un elfo Noldo que vivió en Gondolin y fue el mensajero que utilizó Turgon para comunicarse con el reino de Doriath. Percastus sobrevivió a la caída de Gondolin y al hundimiento de Beleriand en la guerra de la Cólera, luego partió para las Tierras Imperecederas y dejó su armadura en una bóveda secreta construida en un páramo desconocido, para que sea utilizada por uno de sus descendientes en tiempos difíciles.

Yelmo : el yelmo esta echo de eog negro y cubre el cráneo y las orejas dejando la



Poderes: con una tirada de usar objeto exitosa el yelmo cubre la cara con pequeños hilos de eog formando el rostro de un felino, esto le da al usuario +10 BD, +20 a percepción y anula el 30% de los críticos en la cabeza, una vez al día, 10min/niv.

Brazales: los brazaletes están hechos del mismo material que el yelmo; se distingue un bajorrelieve con la forma de un árbol y en el otro brazalete la de un ojo.

Poderes: no tienen penalizaciones a la BO. Con una tirada de usar objeto exitosa el brazalete con forma de árbol da la propiedad de aspecto de árbol al blanco durante 1min/niv, 1vez por día. (es solo una ilusión; el objetivo no adquiere ninguna habilidad ni sentido especial). El brazalete del ojo contiene el poder de invocar una niebla densa que rodea el blanco con una extensión de 3m/niv, durante 10min/niv, 1vez/día. Se moverá con el portador como centro de la niebla y el usuario puede ver a través de ésta como si no estuviera.

Armadura de placas de cuero: esta armadura tiene el mismo diseño que una coraza de placas de acero pero en realidad fue hecha con cuero gris oscuro de ballena. Tiene un bajorrelieve de dos árboles y una estrella en el medio; siempre parece lustrada y nueva.

Poderes: si el portador nada o se sumerge con ella se considera una maniobra sin armadura, la armadura se regenera de los daños causados a ella en un ataque en 1d10 días. Se utiliza como MM cuero endurecido pero protege como cota de malla. Con una tirada exitosa de usar objeto, la armadura produce una ilusión en la cual toda las protecciones adquieren un aspecto humilde y andrajoso, 1vez/día con una duración de 24 horas. Si ataca o es golpeado la ilusión desaparecerá.

Grebas: las grebas están hechas en eog con la apariencia de enredaderas entrelazadas y tienen incorporadas unas botas de suela blanda.

Poderes: no tienen penalización al MM, tienen una bonificación de +20 a trepar árboles, con una tirada exitosa de usar objetos, las huellas del portador parecerán 1d10 días mas viejas o cambiarán la dirección de las mismas hacia el lado opuesto. El usuario tiene que estar concentrado mientras camina, 1 vez al día.

Escudo: el escudo esta hecho en metal ennegrecido con un brillo azulado casi imperceptible. En el centro del escudo hay una imagen de una cabeza de un caballo blanco.

Poderes: +35 BD, con una tirada exitosa de usar objetos la imagen del caballo desaparece y se vuelve material. Se trata como si fuera un caballo élfico extremadamente rápido (en realidad es un espíritu etéreo) +20 a montar. Desaparecerá en 24 horas, 1 vez al día. Cuando el caballo está fuera del escudo el escudo se transforma en un escudo +20 BD. El caballo solo puede ser montado por el portador.

Restricciones: Percastus era un elfo que media 2,05 m de altura y de complexión sólida y robusta. Sólo puede ser utilizada por un persona de la misma complexión o con una variación mínima. Todos los poderes de la armadura pueden utilizarse si todas las partes están siendo utilizadas por el portador, de lo contrario pierde todos sus poderes. El portador tendrá que tener un alineamiento bueno de caso contrario recibirá un critico de frío cada asalto que la lleve puesta y solo se activará el frío una vez que toda la armadura este puesta (la gravedad del critico varía según la maldad), en caso que el portador tenga puntos de corrupción el total de esos puntos le dará una penalización a la actividad por el tiempo que lleve puesta la armadura. Si sobrevive o puede anular las restricciones, la armadura no manifestará sus poderes. Es necesario que el portador sea mensajero de un reino o que se convierta en uno, de lo contrario la armadura no tendrá sus poderes.

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 y cuando las bolsas estén a una distancia máxima de 15 metros. Si están separadas más distancia, las bolsas 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.

Botas de forma animal:

Botas de cuero blando que dejan la huella de diferentes tipos de animales. Para dejar las huellas de un determinado animal el usuario deberá conocer ese tipo de huellas.

Botas de presión :

A simple vista parecen unas botas normales. Estas botas tienen la capacidad de conseguir cualquier presión entre 0 y el doble del peso del usuario, sobre la superficie que se esté pisando. La variación de presión es mágica y no implica una variación del peso del usuario en sí.

Botas pierde rastro:



Son unas botas de cuero blando que dejan huellas que confunden a quien intente seguir al portador. Todos los enemigos tendrán un -70 a rastrear.

Brazaletes de velocidad:

Son dos brazaletes de madera tallada. (actúan como brazaletes normales pero sin la penalización). Pueden parecer frágiles pero sin embargo son de un material muy resistente, trabajado por los elfos de Lothlórien bastante tiempo atrás. Ofrecen un +15 a cualquier ataque que se realice con los brazos, pero a la hora de utilizar puntos de ataque para parar el del adversario, los puntos usados han de dividirse entre dos. La razón es que hacen que los brazos trabajen al doble de su velocidad, pero con ellos se hace imposible controlar el arma para parar los ataques. Además las actividades de maña con las manos se verán reducidas en un -10 a la actividad. Sin embargo estos objetos poseen un secreto muy beneficioso para el poseedor que sea avisado. Si se miran las gomas de sujeción de las protecciones, se puede comprobar que son bastante elásticas. De esta manera si los brazaletes se colocan en las pantorrillas se comprueba con gratitud que la velocidad y agilidad de maniobras aumentan. Se corre al doble de velocidad y se tiene un +5 a la BD y un +5 a MM de saltos y acrobacias.

Caja de transmutación enana :

Esta cajita es una talla en madera sin ningún detalle ni en su interior ni en su exterior y a simple vista podría pensarse que podría ser un joyero barato o una caja para guardar pequeños objetos. De hecho mide 20 cm de largo y 10 cm de ancho con una profundidad de 5 cm. Sin embargo las propiedades de la caja son asombrosas. Esta caja tasa todo objeto que se introduzca en ella y cambia el objeto por el valor tasado. Sin embargo tiene un problema, debido a su pequeño tamaño el valor máximo de cambio es de 60 monedas, es decir, que aunque el objeto esté tasado en más de 60 mo la caja no podrá dar más por su tamaño. El número de monedas está limitado para cualquier tipo de monedas y el máximo valor para una moneda es de 1 mo.

El procedimiento de uso es el siguiente: la caja tiene una cerradura circular que se parece girar en torno a un eje paralelo a la caja. Si se da una vuelta a esa cerradura todo lo que esté dentro será convertido en monedas.

Ejemplos:

- Si metemos un anillo de oro y rubies valorado en 43 mo y giramos la cerradura cuando se vuelva a abrir la caja en vez del anillo habrá 43 monedas de oro.
- Si metemos un medallón que está valorado en 45 mo 9 mp 8 mb y 5 me (total monedas 67), la caja devolverá 45 mo 9 mp y 6 mb, perdiendo 2 mb y 5 me.
- Si metemos una diadema de mithril valorada en 300 mo, la caja devolverá 60 mo.

Calavera salvavidas:

Este amuleto en forma de calavera tiene un 50% de evitar los críticos que producirían una muerte directa y un 75% de evitar un crítico de muerte en x asaltos.

El cinturón del Lanzador:

Compuesto por:

- Cinturón:
- Espada corta de Gualdaron
- 2 dagas del Lanzador
- 4 estrellas del Lanzador

La historia de este cinturón comienza en el asedio del castillo de Glaimour, plaza Dunedain al Sudeste del Bosque Negro, cuando la dama Amairim solicitó la ayuda del aventurero y ex amante Sendar, para poder sobrevivir al empuje de las huestes de los Aurigas. La llamada llegó a tiempo a Sendar el cual reunió a todos los guerreros que pudo encontrar para ir al rescate de Amairim. Junto a Sendar cabalgaba Gualdaron, un Dúnadan Montaraz que había unido su destino al de Sendar tras años de aventura juntos.

El grupo de aventureros llegó a Glaimour y allí estaba Amairim con un presente, el cinturón del Lanzador, curtido y pulido por la dama, con tal deseo de libertad para su pueblo que había infundido en él el poder especial de recuperar las armas que se guardaran en él después de ser lanzadas. Para el cinturón se habían forjado cuatro estrellas y dos dagas negras, las cuales encajaban a la perfección en el cinturón de tal manera que parecían adornos del mismo. Durante el combate Sendar utilizó las capacidades mágicas del cinturón y con su ayuda logró salvar la ciudad. Sin embargo Sendar calló en el fragor del combate. Tras su entierro Gualdaron tomó el cinturón como recuerdo de aquella batalla y de su amigo. Mas tarde lo adaptó para que su espada corta pudiera ser portada en el cinturón.

Poderes del cinturón.

El cinturón recupera las armas un minuto después de ser lanzadas (6 asaltos), en el caso de las dagas y las estrellas.



En el caso de la Espada de Gualdaron el cinturón retomar  la espada tras 24 horas.

Las dagas y las estrellas no siguen la regla de desenfundar por lo cual cualquier daga o estrella lanzada y desenfundada a la vez no tendr  penalizaci n alguna.

Poderes de las Armas:

Las dos dagas y las cuatro estrellas fueron realizadas con un acero excelente y por ello reciben un +10 a la BO.

La espada de Gualdaron es una espada corta +20 destinada para un montaraz. Tiene tres poderes adicionales.

- Rastrear dos veces al d a: (+50 a rastrear durante 6 asaltos)
- Percepci n una vez al d a: (+30 a percepci n durante 6 asaltos)
- Forrajear dos veces al d a: (+30 a forrajear durante 6 asaltos)

Corona viviente:

Es una corona de oro con topacios incrustados. Lo llevaba un gran rey gondoriano, pero este muri  y no se supo nada de  l ni de su gran corona. Protege como un yelmo completo y evita un 75% de cr ticos recibidos en la cabeza. Proporciona un +15 a las propiedades m gicas y da al portador un aura m gica que le proporciona un +15 a la BD y a las TR. Puede usar tres veces al d a los sortilegios de PROTECCIONES sin gastar puntos de poder. Multiplica el da o hecho a los no-muertos x2.

Cuerno de la victoria:

Cuando se sopla bonifica durante 1D10 turnos un +20 a la BO de los amigos y un -10 a la BO de los enemigos. Su poder s lo puede utilizarse 1 vez al mes.

Diadema de Endol n :

Esta diadema est  hecha de mithril y tiene incrustados diamantes. Tiene la capacidad de parar el tiempo. El que la lleve puesta podr  hacer 2 acciones en el turno que la use. S lo se puede utilizar una vez al mes .

Diadema con mente de filo:

Esta extra a diadema la llevaba un poderoso mentalista que la usaba para el bien de su pueblo. Pero un desgraciado d a un grupo de trolls lo mat  y se apoder  de la diadema y de la "espada". No os extra  is, he dicho espada. Resulta que esta diadema permite al portador manejar una espada con su mente. La diadema es de cristal azul, es muy resistente y est  decorada con un  palo negro en el centro de la diadema. La espada es tambi n de cristal, aunque la empu adura es de  palo negro forrado con cuero endurecido. Cuando el portador se concentra, podr  hacer cualquier cosa con la espada, siempre que  sta est  a 5 metros/nivel del personaje. Si la espada transpasa esta distancia caer  inerte al suelo hasta que el portador se acerque lo suficiente. Si decide atacar con la espada  sta tendr  una bonificaci n de ataque +100. Se puede usar con otras espadas ( solo espadas!) que no sean la que viene con la diadema, pero "solo" tendr  un ataque de +75. Esta diadema requiere un +15 en inteligencia e intuici n para usarla (Como supon is los trolls que cogieron esta diadema no pudieron utilizarla, por ser un poco cortitos de mente, y la amontonaron en sus m ltiples tesoros).



Escudo contra lic ntropos:

Este escudo fue creado por un mago alquimista  lfico del Bosque Negro para luchar contra las hordas de lic ntropos que el Nigromante (Sauron) enviaba a hacer incursiones en el Suroeste de la regi n, cerca de Dol Guldur. El frente del escudo presenta una imagen de una cabeza de lobo con las mand bulas abiertas.

El escudo es un escudo mediano sin bonificaci n m gica especial a la defensiva (tiene un +5 BD no m gico, debido a los materiales con los que est  construido). Cuando se lucha contra lic ntropos, huargos, u otros esp ritus de naturaleza lupina, el escudo otorga una bonificaci n de +5 BO a cualquier ataque con armas convencionales, un +10 BO si se ataca con armas m gicas y un +15 BO si se ataca con armas de mithril, sagradas o exterminadoras. El mayor poder del escudo funciona contra los ataques de mordisco y garra de estas criaturas, d ndole un +20 BD y una reducci n de da o de los primeros diez PVs que pudiesen llegar a causarse. Estos dos  ltimos poderes funcionan a +10 BD y 4 PVs de reducci n contra lobos normales.

Escudo Espejo:

Uno de los cientos de objetos n menor anos que moran los antiguos castillos de los hombres de Oesternesse. Se trata de un escudo circular, cuya superficie pulida brilla y refleja como si se tratase de un espejo. Es un escudo normal, que provoca que los dos primeros ataques contra  l se vuelvan contra el atacante, aplicando todos los modificadores



pertinentes. Este poder sólo se puede emplear una vez al día. Antigüamente, un conocido duelista dúnadan de Fornost era su propietario. Ahora, nadie lo sabe, aunque es probable que se encuentre en alguna guarida de trolls, o quizá en las ruinas de alguna antigua fortaleza de Cardolan. Su valor puede oscilar entre 1000 y 1500 monedas de oro, aunque en Gondor su precio sería mucho más alto.

Barandir el Esquivo (o el Astuto, o el Intocable, según la fuente y la traducción) venció en numerosas justas y torneos a mediados del siglo XX de la Tercera Edad, y fue uno de los guerreros más famosos y acaudalados, pero inexplicablemente pereció en la defensa de Fornost Edain, contra las tropas del Rey Brujo de Angmar. Cualquiera que conozca los poderes del escudo descubrirá que su muerte no era tan inexplicable.



Espejo Avizor:

Es un pequeño espejo (del tamaño de una mano) con un marco de plata de extraños adornos. En la parte inferior del marco hay una piedra de ámbar incrustada (del tamaño de la yema de un dedo). Si la gema se saca del marco (es fácil de quitar, pero no se cae sola ni siquiera con un golpe brusco) y se deja en un sitio cercano al espejo (como máximo a 15 metros de él), y se observa pacientemente el espejo, a los 1d10 asaltos aparecerá una imagen que muestra lo que se ve alrededor de la piedra de ámbar (en un radio de dos metros alrededor de la piedra). La única pista que puede ayudar a descubrir el uso del espejo al usuario son unas runas existentes en la parte superior del marco. Se leen fácilmente ya que están escritas en Oestron antiguo. Dicen: "Para el que espíe con ojos brillantes". Sólo aparecerá la imagen si el personaje está concentrado (No se puede observar nada si el personaje está realizando otra acción a la vez).

Fundas del titán:

Se tratan de unas grebas de metal que confieren al portador una fuerza sobrehumana. Sube la fuerza a 102 y da al portador un bono de 10 a su BD. Por lo contrario, por su material tosco y pesado, restan 15 a las MM. Las grebas brillan de color azul claro cuando hay razas gigantes(más de 2,7 metros de altura) a menos de 30 metros.

Gema del explorador:

Este fue el artefacto de aprendizaje de un valiente y sagaz rastreador de Nen Belfalas: Una gema completamente transparente, del tamaño de una nuez, incrustada en un colgante de plata. Su maestro se lo dio para aprender a esconderse y ser sigiloso a la vez. La piedra reluce en función del sonido que se produzca alrededor. Si el sonido es un susurro la piedra solo emite un pequeño fulgor que ilumina apenas la mano que la sujeta. Si es una voz clara puede iluminar hasta un radio de 1 metro de luz blanca. Si es un ruido considerable la piedra emite una descarga de luz que delataría rápidamente al poseedor escondido en las sombras. Es por eso que fue creada para el adiestramiento de los moradores de las sombras (sin ruido nadie te observa, con ruido estás muerto), pero sin embargo puede servir como guía en unas cuevas (eso sí, hay que arriesgarse a hacer ruido para poder ver, una paradoja que puede resultar costosa). La luz solo dura lo que dura el ruido en cuestión. Ahora la reliquia está perdida en algún lugar de la Tierra Media.

Grilletes del licántropo:

Se tratan de dos brazaletes de metal con dibujos de garras y de lobos luchando entre sí, hechos con un raro metal negro. Después de una tirada de usar objetos -20, sabrás que estos brazaletes convertirán al portador en una extraña criatura con grandes garras. El portador no pierde la capacidad de hablar, ni de lanzar sortilegios, etc. Pero no podrá sostener ningún tipo de arma o escudo. En lugar de eso atacará con sus afiladas garras(100E Garras), pudiendo atacar dos veces en el mismo asalto sin penalización. El portador no puede convertirse en humano de nuevo si no elimina la maldición de estos brazaletes(nivel 20), a menos que, cuando se los puso superara la TR sumando su presencia. El portador deberá hacer la TR cada 3 horas si no elimina la maldición. Se necesita una tirada de usar objetos -50 si se quiere detectar la maldición. Cuando se elimina la maldición se podrá convertir en la bestia 1 vez al día. El sortilegio dura 5 min/nivel.

Guante del poder:

Es un único guante de cuero negro y muy grueso. En la parte de la muñeca posee una runa de los tiempos de la 1ª Edad (muy difícil de leer, y absurdo de interpretar), que en realidad significa "muévete". Cada vez que se pronuncie esta palabra mágica y se señale con el dedo el objeto que se





deseo, podremos desplazar ese objeto apuntando con el dedo su trayectoria. Sólo se pueden mover objetos que pesen menos de 15 kilos, y como máxima velocidad pueden alcanzar los 60 Km/h (Si se quiere lanzar un objeto contra alguien, el director de juego calculará el daño aproximado que puede hacer 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 resistencia contra un nivel 6 y sumando su fuerza para evitar que el objeto le sea arrebatado. Una vez que se ha conseguido leer por primera vez la palabra mágica, cada vez que se intente leer de nuevo el nivel de dificultad será uno menos, hasta que el usuario aprenda una pronunciación perfecta, y no necesite tirar para desatar el sortilegio. El espléndido hecho sólo se produce una vez al día.

Guantes del pícaro:

Estos guantes parecen normales a primera vista. Son de color marrón claro. Pero si alguien se los pone, verá como éstos se mimetizan hasta parecer que no se llevan puestos. En un principio no se le encuentra ninguna utilidad. Sólo si alguna vez se observan los guantes por dentro, se verá que cada uno posee una pequeña ganzúa en su interior, que estaba sujeta en un pequeño bolsillo interior. Estas dos ganzúas pueden ser utilizadas con un +10 adicional (+15 en abrir cerraduras). De esta manera el poseedor podría ser encarcelado y registrado pasando por alto sus guantes. En el momento en que se encuentre solo en el calabozo podía salir fácilmente abriendo su celda con las ganzúas.

Lágrima del destello:

Es una piedra de cuarzo blanco, del tamaño de una canica, cincelada en forma de esfera. La primera palabra que el propietario diga cuando la esté observando cogida de la mano, será el accionamiento del siguiente suceso. La piedra emitirá un poderoso destello que afectará a todo el que esté en un radio de tres metros mirando hacia ella, de manera que cada uno quedará 1 D 4 asaltos aturdido. Este valioso objeto no puede emitir más de 4 impulsos luminosos al día. Si la piedra cambia de usuario se volverá a repetir el proceso del principio.

Laúd del bardo:

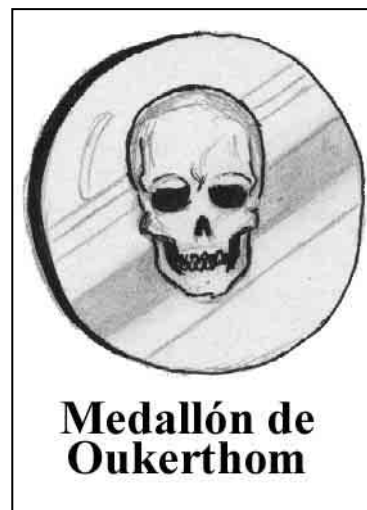
Este objeto ha de encontrarse cercano o en el interior de algún gran bosque, por ejemplo en el Bosque Negro, en el de los Trolls, en Lórien, en Fangorn, en el Bosque Viejo, etc., en algún lugar ruinoso o peligroso. Parece un simple instrumento de madera con dibujos rúnicos escritos con pintura roja sobre él, pero en realidad es bastante poderoso. Cualquier persona que tenga la habilidad secundaria "tocar" con al menos 30 a la bonificación en esta habilidad, podrá encantar a un objetivo que desee mientras toca su laúd, dejándolo aturdido (se quedará atónito escuchando la belleza de la música que sale del laúd) tantos asaltos como siga tocando. El blanco ha de hacer una tirada de resistencia contra un nivel igual a las decenas de la puntuación en tocar que tiene el que toca (si tiene 35, contra nivel 3; si tiene 48, contra nivel 4...) y sumando su presencia, para evitar caer en el trance. El laúd afecta a 10 niveles por día (eso significa que en un día sólo puede encantar a tantos enemigos como sus niveles sumen 10. Por ejemplo podrá encantar a dos enemigos de nivel dos y uno de nivel seis en un día, pero a partir de ahí, el poder del laúd no funcionará hasta que amanezca el día siguiente). Todo esto significa que el enemigo de mayor nivel que podría encantar este laúd es uno de nivel 10.

Malla de reyes:

Forjada en Góndor, esta estupenda cota de mithril +20 a la BD es una armadura esencial para los grandes guerreros. Esta dotada de poderes mágicos. Esta cota de malla protege como una coraza y es 50% ligera, es decir, solo resta 22 al movimiento y pesa 5 kilos. Tiene una resistencia especial a los sortilegios, restando 30 a los ataques y 15 a los críticos. Cualquier mago malvado, deberá hacer una TR contra nivel 10 o huirá despavorido (fallar de 1-30), o quizás quedar paralizado de 2-12 asaltos (+31). En el centro de la malla hay un escudo del gran pueblo de Góndor.

Máscara de Agonar:

Esta máscara de madera de Dyr actúa como un yelmo completo de hierro. El usuario causa miedo al enemigo (hechizo de Canalización de N1+nivel usuario), siempre que éste sea de nivel menor que 10. Si fallan la TR por 1 a 10 puntos intentarán huir en cuanto puedan. Si la fallan por 10 a 50 puntos quedarán aturdidos tantos turnos como decenas haya fallado. Si la fallan de 50 a 100 puntos se divide entre 2 el resultado y quedarán en estado de shock tantas horas como decenas tenga la división (a efectos de juego queda tendido en el suelo con espasmos). Si falla por más de 100 muere de un ataque al corazón.





Medallón de Oukerthom:

A simple vista es un disco de hierro con un cráneo grabado. Cuando alguien se lo pone, el medallón entra en el cuerpo, causando 2D10 PVs de daño. El que se lo ponga tendrá que hacer una tirada de resistencia contra enfermedades que empieza en nivel 1 y sube un nivel cada día. Si supera la tirada, podrá extraer el medallón de su cuerpo. Si falla la tirada contra enfermedades, sus huesos se convertirán en hierro, por lo que se ignoran las lesiones óseas leves, las medias se convertirán en leves, las graves en medias y las que sean mortales en graves. Si sufre cualquier tipo de rotura se considerará que el hueso se ha torcido y sufrirá 1D10/2 puntos de daño si es leve, 1D10 si es media y 2D10 si es grave. Igualmente, las fracturas óseas no se curan naturalmente.

Medallón de salud:

Este pequeño medallón de madera de Mallorn triplica la velocidad de curación normal no mágica ni por hierbas.

Numat Elsebir:

Del Apysaico, "La Mano que Muerde Lejos", se trata de un objeto mágico de fabricación haradan. Es un guante de cuero con remaches de metal dorado. En las tiras de cuero hay escrito un largo conjuro haradan, en alto apysaico. Permite al poseedor realizar dos ataques a distancia (hasta quince metros) con cualquier arma empuñada con la mano que lleva el guante, una vez al día. No está claro si el objeto permanece en poder de los haradrim, o ha sido perdido por algún caudillo en alguna derrota contra sus enemigos. Su valor actual es muy alto, alrededor de las quinientas monedas de oro, si no más.

Durante una disputa entre dos jefes haradrim por un oasis, los dos jefes decidieron que el contencioso se resolviera mediante un duelo a primera sangre entre ellos. Sabedor de su desventaja, el jefe más débil empleó el poder del guante para provocar una herida al su contrincante antes de que éste siquiera bajase de su camello. Desde entonces, la casa de ese jefe haradan se conoce como Numat-Elsebir, La Mano que Muerde Lejos, y el propio guante ha adquirido también tal denominación.

Ojo de venganza:

Diamante del tamaño de un puño, que hace que durante 1D10 turnos todo el daño que el portador reciba sea devuelto a quien lo provoque. El objeto es de nivel 5+Nivel del portador (Esencia). Si el atacante supera una TR no actuará, si falla por menos de 50 recibirá el daño y si falla por mas de 50 el daño será multiplicado por dos. Se puede usar 1 vez cada 15 días.

Piedra de Ornalk :

Este un colgante en forma de gota, tallado a partir de un inmenso rubí, impide el desangramiento. El usuario perderá PVs/asalto de forma normal si es herido, pero si llega al punto de que va a morir como causa de la pérdida de sangre, el colgante lo evita coagulando las heridas.

Pulseras de canalizar poder:

Dos brazales de oro puro y con topacios en cada una. Se pueden canalizar el poder de una persona (usar todos los puntos de poder del personaje, se deben tener todos) para lanzar 3-7 rayos de descarga (daño hasta rayo de agua) sobre un solo objetivo. Después habrá una explosión de 3 metros de radio, un ataque de bola +40. El que realizó el sortilegio deberá hacer una TR sumando su total de constitución (contra nivel 20) o caerá inconsciente durante un día entero (mínimo 95 de la habilidad que le da los puntos de poder).



Pulseras de Canalizar Poder

Pulseras del ritual:

Son dos anchas y ceñidas pulseras de plata con dibujos rúnicos hechos surcando el metal. Si se las coloca alguien que utilice magia, estas pulseras le darán un +15 a realizar sortilegios, ya que ensalzan los sinuosos movimientos rituales para evocar a la esencia o la canalización. En una de las dos pulseras está escrito en runas élficas muy antiguas (maniobra estática difícil para descifrarlo): "Luchar con las manos es perder la batalla. Utilizar tu poder interior es vencer". Estas pulseras tienen un defecto. Su creador añadió un toque personal a las alhajas: Un -

15 al ataque (ya sea en armas o cuerpo a cuerpo). Las pulseras se oponen a los movimientos de pelea.

Rillietann:



Del Quenya, "El Arlequín". De evidente manufactura élfica, el origen de las ropas de El Arlequín se pierde en la noche de los tiempos. Se trata de una túnica grande (tamaño elfo sinda), con amplias mangas, confeccionada en un tela liviana pero extremadamente resistente, con el extravagante diseño a cuadros púrpuras y dorados. A la altura de la cintura se ciñe con un cinturón cuya hebilla es una máscara sonriente. También lleva una capucha. Las ropas de El Arlequín, Carandel Rillietann, acróbata de la corte de Thingol y Melian, poseen numerosos poderes que hacen de ellas una presa apetecible para cualquier buscador de tesoros que se precie. En primer lugar, las ropas añaden un +5 a la BD, además de proteger como Cuero Endurecido. Los magos pueden vestirlas sin penalización. Pero eso no es todo. Aquel que vista la túnica de El Arlequín tendrá la posibilidad de lanzar el hechizo de Invisibilidad una vez al día, el hechizo de Fantasma una vez al día, y un hechizo sorpresa de la lista de Ilusiones (Abiertas de Esencia), una vez al día. Este hechizo sorpresa es desconocido por el propio jugador, y tendrá los efectos más insospechados, desde hacer que el aire de la habitación huela a manzanas verdes, hasta hacer que el vino de una tinaja sepa a vinagre, o hacer invisible cualquier objeto cotidiano... Este añadido mágico evidencia el sentido del humor de Carandel Rillietann, un bufón de los tiempos de Beleriand. Su poseedor es desconocido. Si se hundió en la ruina de Beleriand o si permanece oculto en algún recóndito lugar, es algo que los sabios ignoran.

Carandel era el bufón más apreciado de la corte de Thingol y Melian, allá en la primera Edad. Al parecer, tenía en gran estima a Lúthien y la acompañó en su muerte, y por ello es improbable que fuese aniquilado en la ruina de Doriath. De hecho, algunos elfos de Lórien sostienen que Carandel aún vive, en los Puertos Grises, nunca más sonriente, y sumido en la duda de abandonar Tierra Media (y a Lúthien) o partir hacia las Tierras Imperecederas. ¿Quién sabe? Si es así, se trata de uno de los elfos más ancianos de Tierra Media...

Rodela del desequilibrio (maldito):

La rodela del desequilibrio parece ser una broma de mal gusto que un mago ofreció a su joven aprendiz para que aprendiese una sabia lección: "nunca utilices un objeto mágico que supere tus capacidades". Si un personaje de nivel menor que ocho (los personajes de nivel 8 o más no se ven afectados por la maldición y pueden aprovechar la bonificación mágica del objeto sin penalizaciones), es decir, bastante inexperto, utiliza el escudo descubrirá con sorpresa que parece estar hecho a su medida. El escudo otorga una bonificación defensiva de +40 y parece estar ansioso por detener todos los ataques que se le dirigen a su portador. Sin embargo, cuando el personaje se defiende de un golpe enemigo, esta ansiedad y brusquedad del escudo puede llegar a ser su perdición, ya que recibirá un crítico T de desequilibrio por cada vez que tenga que defenderse. La maldición en realidad no es de origen maligno, por lo que el usuario no ganará puntos de corrupción si lo utiliza. Existe sin embargo la posibilidad de que el personaje se dé cuenta de que el escudo le está perjudicando y que lo abandone o venda, sin darse cuenta del precio que podría valer para alguien experimentado, o para él mismo en un posible futuro.

Sombrero telequinético:

x2 a los puntos de poder de mentalismo. Se pueden levantar objetos de 3Kg/nivel a voluntad. Este sombrero no interfiere a lanzar sortilegios de mentalismo. Da +10 a las TR contra mentalismo.

Sortija negra:

De origen completamente desconocido. Este anillo grueso, completamente negro y sin adornos, es capaz de canalizar la ira del poseedor para producir un estallido de energía en bruto que puede llegar a derribar a los adversarios. Si el personaje recibe un crítico B de daño, el anillo produce al enemigo que ha atacado un crítico T (-50) de impacto. Si recibe un crítico C, el anillo produce un crítico A de impacto. Si recibe un D, este produce un B de impacto al enemigo, y si el portador recibe un crítico E, el anillo produce un C de impacto. Sólo se produce esta represalia si el enemigo que ha atacado lo ha hecho cuerpo a cuerpo. Si el portador recibe un segundo crítico E en todo el tiempo que lleve con el anillo, este producirá un ataque de contra realmente brutal (un crítico E de impacto). Una vez se haya producido este ataque, el anillo perderá su poder, y no volverá a recuperarlo hasta que su dueño muera.

Túnica de protección:

Este atuendo confeccionado tiempo atrás por los elfos como regalo a un mago humano, es capaz de parar los violentos ataques de un arma aún siendo de la seda más fina que existe. De esta manera, cualquier ataque de un arma NO MÁGICA hacia el portador se mirará en Cuero Endurecido y no en Sin Armadura. Esto solo ocurrirá si el arma es no mágica y si el que lleva la túnica es un mago, ya que la prenda se hizo para un mago. Es de color verde grisáceo y llega hasta los tobillos de un humano de estatura media. Nunca funcionará como grebas o brazales.

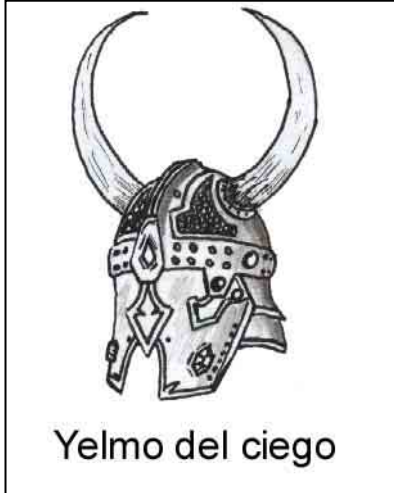
Yelmo del ciego:

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 solo hasta una fortaleza orca. Se cuenta que allí consiguió acabar con tantos orcos como años tenía, antes de morir. El casco del ciego es un poderoso objeto mágico que representa a la perfección los ideales de los caballeros buenos. En idioma Quenya, el artefacto se conoce como Glinthol, de la raíz glîn, que significa “resplandor de los ojos” y la forma thôl, que significa “yelmo”. Aunque pueda parecer una contradicción, la diferencia entre el antiguo nombre en Quenya y la traducción engañosa a lenguaje común (Yelmo del ciego) tiene su explicación, relacionada con las características que posee el objeto:

El casco impide la visión en una situación normal, pero al luchar contra cualquier criatura maligna se pueden ver sus ojos y sus armas (de ahí la aplicación de glîn –resplandor de los ojos- en el nombre Quenya original), de manera que se podrá luchar con un -5 a la BD, y bonificación normal en el ataque. Lo positivo del casco es que potencia en un +5 la fuerza y la agilidad mientras se lleve puesto en la cabeza, y permite percibir el sonido con extraordinaria claridad (se podría escuchar una conversación de susurros a 100 metros con el viento en contra, y sin embargo los sonidos estridentes no se ven potenciados por el casco, con lo que no dañan el oído). Si el casco intenta forjarse de nuevo para quitar la parte que tapa la cara, perderá toda su magia.



Yelmo del ciego

Cuando finalmente el Rey ciego sucumbió ante la horda de orcos que le acosaban, estos se apoderaron del casco y lo almacenaron junto a una pila de desperdicios, creyendo que no servía para nada. Esto hizo que el yelmo no fuese destruido cuando, unos días más tarde, un terrible incendio calcinó hasta los cimientos la fortaleza orca. Se cree que unos dunlendinos que pasaron por allí después del incendio descubrieron el objeto mágico y se lo llevaron consigo. Así se perdió la pista del objeto, que hoy en día podría estar en cualquier parte.



Aquí termina el complemento de armas mágicas para El Señor de los Anillos. Seguiremos trabajando en una futura versión 5.0, que incluirá mayor cantidad de armas y más dibujos para ellas. Visítad el Abismo de Rol para encontrar nuevos complementos para vuestros juegos preferidos:

www.abismoderol.com

Sarg – sarg@abismoderol.com