

Tipo: objeto maravilloso (mágico); Nivel de lanzador: 9; CD de compra: 35; Peso: 2 lb.

### Videocámara de visión verdadera

Esta videocámara está cubierta de símbolos y runas, y además de funcionar como una videocámara normal también es capaz de grabar imágenes que pasan desapercibidas a la vista normal, como si fuera receptora del conjuro *visión verdadera*. Esta cámara graba a los seres invisibles y la forma real de las criaturas de sombra con perfecta definición.

Tipo: objeto maravilloso (mágico); Nivel de lanzador: 9; CD de compra: 37; Peso: 2 lb.

## ARTEFACTOS

Los artefactos son objetos maravillosos especialmente poderosos, particularmente difíciles de fabricar o únicos. Se trata de viejas reliquias cuyos orígenes se hallan envueltos en un halo de misterio. Ni siquiera los artesanos más poderosos son capaces de fabricar artefactos, pues son objetos cuyo poder ha ido creciendo con el tiempo. Son objetos de leyenda, y en muchos casos instigadores o catalizadores de cambios en el mundo.

### Activar un artefacto

Salvo que se indique lo contrario, para activar un artefacto se necesita una acción de ataque que no provoca ataques de oportunidad. Normalmente los artefactos se activan a través de una orden o por activación con el uso.

### Destruir un artefacto

Los artefactos son antinaturalmente resistentes y sólo pueden ser destruidos empleando métodos extraordinarios. A menudo, el secreto para destruir un artefacto está tan bien guardado y es tan misterioso como el propio artefacto, y se requerirá un éxito en una prueba de Investigar (CD 25) para descubrirlo. Destruir el artefacto es aún más complicado y a menudo es la base de una aventura completa.

Para ilustrar la dificultad que presenta el destruir un artefacto, a continuación se indican varios métodos de destrucción (se recomienda al DJ que diseñe otros métodos):

- Localizar y recuperar un anciano rollo de pergamino babilónico con la semilla de un embrujo de *transformar*, lo cual transformará al artefacto en algo que podrá ser destruido por métodos convencionales.
- Utilizar un embrujo de *subyugar ajeno* para convocar a un poderoso demonio, ordenarle que coja el artefacto y que lo lance a la Sima de Dispaten (en el Infierno).
- Encontrar al descendiente vivo de una antigua dinastía mongol cuya sangre, al ser rociada sobre el artefacto, provocará que este último se disuelva.

- Colocar el artefacto en una altar de la catedral de París y rociarlo con agua bendita del Hisopo de San Javier, que fue robado en el siglo XV y fue visto por última vez en una colección privada de arte en Singapur.
- Persuadir o engañar a un emperador o emperatriz dragón rojo para que devore el artefacto, que será consumido por los fuegos de su estómago.
- Localizar un brasero egipcio con el poder para convocar a un ifrit noble y después utilizar un deseo para ordenar al ifrit que aplaste el artefacto con su gran alfanjón de hierro.

### CD de compra de artefactos

Generalmente los artefactos no se pueden comprar en el mercado, aunque es posible que algún vendedor descuidado lo venda sin darse cuenta de la verdadera naturaleza de su poder. Como los artefactos suelen ser objetos únicos, se deberá negociar con el propietario actual (que habitualmente exigirá un precio exorbitante). Los jugadores no podrán adquirir artefactos para equipar a sus personajes sin el consentimiento del DJ.

Para los efectos de los valores de PX y recompensa, la CD de compra de un artefacto es 30 + su modificador FX. El modificador FX depende de la naturaleza del objeto, tal como se muestra a continuación:

Efectos del artefacto	Modif. FX
Cada efecto de uso único	—
Cada efecto continuo, efecto permanente, o bonificador de mejora +3	+10
Cada efecto con un número limitado de usos por día o bonificador de mejora +2	+7
Cada efecto con un número limitado de cargas o bonificador de mejora +3	+5



Cincuenta balas mágicas más tarde, Troy consigue escapar

KM