

ANILLOS

Estos símbolos de poder adornan por igual las manos de reyes poderosos y de héroes legendarios.

Debido a la energía imbuida en los anillos mágicos, sólo aquellos que obtienen un poder significativo pueden crearlos. Así pues, puede que los personajes no vean su primer anillo mágico hasta haber alcanzado niveles de parangón.

ANILLOS

Nivel	Nombre	Precio (po)
14	Anillo de agarre perfecto	21.000
14	Anillo de caída de pluma	21.000
14	Anillo de cariño	21.000
14	Anillo de fuego ardiente	21.000
14	Anillo de hermandad	21.000
14	Anillo de llamada	21.000
14	Anillo del mago	21.000
15	Anillo de capacidad acuática	25.000
15	Anillo del emperador dracónido	25.000
15	Anillo de premonición	25.000
15	Anillo de viaje por las sombras	25.000
16	Anillo de atracción personal	45.000
16	Anillo del camaleón	45.000
16	Anillo de erudición	45.000
16	Anillo de guerra	45.000
16	Anillo de toque amnésico	45.000
17	Anillo del banquete	65.000
17	Anillo de defensa atenta	65.000
17	Anillo de información arcana	65.000
17	Anillo de retirada	65.000
18	Anillo de embestida	85.000
18	Anillo de guardia sombría	85.000
18	Anillo de hueso de mejor suerte	85.000
18	Anillo del pavor	85.000
18	Anillo del protector	85.000
18	Anillo de rostros robados	85.000
19	Anillo de hueso de preservación	105.000
19	Anillo de la mano espectral	105.000
19	Anillo de rubí estrella	105.000
19	Aro amatista de ojos invisibles	105.000
20	Anillo de almacenamiento de conjuros	125.000
21	Anillo de perspicacia heroica	225.000
21	Anillo de voluntad inquebrantable	225.000
22	Anillo del iluminado	325.000
22	Anillo de intermitencia	325.000
22	Anillo de viaje feérico	325.000
23	Anillo de adaptación	425.000
24	Anillo del ritualista	525.000
25	Anillo de la gárgola	625.000
25	Anillo del juramentado de la pesadumbre	625.000
27	Anillo del fénix	1.625.000
27	Aro de sombras	1.625.000
29	Anillo opalino de recuerdos	2.625.000
30	Anillo de anulaciones	3.125.000
30	Anillo mayor de almacenamiento de conjuros	3.125.000

Anillo de adaptación

Nivel 23

Este aro de metal plateado está grabado con runas primordiales, que te protegen de los efectos elementales.

Espacio de objeto: anillo 425.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a las pruebas de Aguante para soportar el clima extremo.

Poder (diario): interrupción inmediata. Usa este poder cuando vayas a sufrir daño por ácido, electricidad, frío, fuego o trueno. Hasta el final de tu siguiente turno, sufrirás la mitad del daño de esos tipos de energía.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, este poder durará hasta el final del encuentro.

Anillo de agarre perfecto

Nivel 14

Este crudo anillo de aleación metálica te otorga una presa de acero cuando vas a caer.

Espacio de objeto: anillo 21.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a las tiradas de salvación para agarrarte cuando caes.

Poder (diario): interrupción inmediata. Usa este poder cuando te vayan a arrojar por un precipicio o pozo. Superarás automáticamente la tirada de salvación para evitar caer.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, no quedarás tumbado cuando evites tu caída.

Anillo de almacenamiento de conjuros Nivel 20

Este intrincado anillo de madera almacena cierta cantidad de poder arcano, que puede liberarse en momentos de necesidad.

Espacio de objeto: anillo 125.000 po

Propiedad: durante un descanso prolongado puedes almacenar un poder arcano de encuentro o a voluntad en este anillo. Podrás almacenar un poder que conozcas, siempre que su nivel sea igual o inferior al nivel del anillo. El nombre del poder almacenado en el anillo aparecerá grabado en élfico en su superficie interna.

Poder (diario ♦ arcano): acción estándar. Usa el poder arcano almacenado en el anillo, siempre que su nivel no sea superior al tuyo. Si el poder arcano almacenado es de encuentro, tendrás que gastar un punto de acción para liberarlo. Emplea el poder arcano de la forma habitual, excepto porque cualquier utensilio requerido se sustituirá por el propio anillo y su bonificador de mejora por un +4.

Una vez se haya liberado el poder arcano se tendrá que almacenar otro antes de poder volver a usar el anillo. Si se almacena un nuevo poder antes de gastar el existente, éste se perderá.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, obtendrás un bonificador +1 de poder a la tirada de ataque del poder almacenado.



Anillo mayor de almacenamiento de conjuros Nivel 30

Este intrincado anillo de madera almacena cierta cantidad de poder arcano, que puede liberarse en momentos de necesidad.

Espacio de objeto: anillo 3.125.000 po

Propiedad: durante un descanso prolongado puedes almacenar un poder arcano de encuentro o a voluntad en este anillo. El nombre del poder almacenado en el anillo aparecerá grabado en élfico en su superficie interna.

Poder (diario ♦ arcano): acción estándar. Usa el poder arcano almacenado en el anillo, siempre que su nivel no sea superior al tuyo. Si el poder arcano almacenado es de encuentro, tendrás que gastar un punto de acción para liberarlo. Emplea el poder arcano de la forma habitual, excepto porque cualquier utensilio requerido se sustituirá por el propio anillo y su bonificador de mejora por un +6.

Una vez se haya liberado el poder arcano se tendrá que almacenar otro antes de poder volver a usar el anillo. Si se almacena un nuevo poder antes de gastar el existente, éste se perderá.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, obtendrás un bonificador +1 de poder a la tirada de ataque del poder almacenado.

Anillo de anulaciones Nivel 30

Creado a partir de un metal tan negro como una noche sin estrellas, este aro contrarresta los ataques realizados contra ti.

Espacio de objeto: anillo 3.125.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +3 de objeto a las tiradas de salvación.

Poder (diario): interrupción inmediata. Usa este poder cuando vayas a ser impactado por un ataque. Obtendrás un bonificador +6 de poder a todas las defensas contra él. Un golpe crítico obtenido contra ti se considerará un golpe normal.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, el ataque fallará automáticamente y no sufrirás ningún daño por su causa.

Anillo de atracción personal Nivel 16

Este aro de metal gris mantiene a tus enemigos a tu alcance.

Espacio de objeto: anillo 45.000 po

Propiedad: cuando un efecto te obligue a moverte (ya sea un tirón, empujón o deslizamiento), podrás reducir la distancia en 1 casilla.

Poder (diario): acción menor. Tú, los enemigos adyacentes a ti y los enemigos marcados por ti quedaréis ralentizados o inmovilizados (a tu elección). En el caso de los enemigos marcados, una salvación terminará el efecto. Para los enemigos adyacentes no habrá tirada de salvación que valga. Podrás poner fin a este efecto, sobre ti y todas las criaturas afectadas, como acción gratuita. Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, mientras estés bajo el efecto de este poder, cualquier enemigo recién marcado o que se sitúe adyacente a ti también se verá afectado por la condición elegida.

Anillo del banquete Nivel 17

Los reyes, así como todos aquellos que tengan motivos para desconfiar de su comida, atesoran este ostentoso anillo cargado de gemas.

Espacio de objeto: anillo 65.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +5 de objeto a la defensa de Fortaleza contra ataques con la palabra clave veneno.

Poder (diario): acción menor. Eres inmune a los venenos ingeridos hasta el final del encuentro.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, podrás extender esta protección a tanta gente en tu línea de visión como tu nivel.

Anillo de caída de pluma Nivel 14

Con esta etérea banda de mithril en tu dedo, estarás libre del temor a caer incluso desde el acantilado más alto.

Espacio de objeto: anillo 21.000 po

Propiedad: no sufres daño a causa de las caídas y siempre aterrizas de pie.

Poder (diario): acción menor. Los aliados a 5 casillas o menos de ti también se beneficiarán de la propiedad de este anillo hasta el final del encuentro.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, los aliados a 10 casillas o menos de ti también se beneficiarán de este poder.

Anillo del camaleón Nivel 16

Esta banda de piel de lagarto apenas resulta visible sobre tu piel, y te hace igual de difícil de detectar.

Espacio de objeto: anillo 45.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Sigilo. El bonificador aumenta a +4 si no te has movido desde el inicio de tu último turno.

Poder (diario): acción menor. Hasta el final de tu siguiente turno, no necesitarás cobertura u ocultación para realizar pruebas de Sigilo.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, este poder durará hasta el final del encuentro.

Anillo de capacidad acuática Nivel 15

Mientras llesves puesto este anillo de aguamarina, respirar y moverte bajo el agua será tan fácil como hacerlo en tierra firme.

Espacio de objeto: anillo 25.000 po

Propiedad: obtienes una velocidad de nado igual a tu velocidad terrestre. Podrás respirar bajo el agua.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, obtendrás una velocidad de nado igual al doble de tu velocidad terrestre.

Anillo de cariño Nivel 14

Tu presencia y tus palabras son más atractivas cuando llevas puesto este sencillo aro de oro bruñido.

Espacio de objeto: anillo 21.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +2 de objeto a las pruebas de Diplomacia.

Poder (diario ♦ hechizo): acción estándar. Realiza un ataque: a distancia 10; Carisma contra Voluntad; si impacta, el objetivo se moverá su valor de movimiento hacia ti.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, el objetivo tendrá que gastar una acción de movimiento cada turno para acercarse a ti (salvación termina).

Anillo de defensa atenta Nivel 17

Este gran anillo está compuesto de escudos superpuestos de hierro, acero, mithril y adamantita.

Espacio de objeto: anillo 65.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +4 de objeto a todas tus defensas cuando emplees una defensa total.

Poder (diario): acción menor. Obtienes un bonificador +2 a todas tus defensas hasta el inicio de tu siguiente turno.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, obtendrás un bonificador +3 a todas tus defensas hasta el final de tu siguiente turno.

Anillo de embestida Nivel 18

Este anillo de hierro está decorado con la imagen de una cabeza de carnero.

Espacio de objeto: anillo 85.000 po

Propiedad: cuando empujes a un objetivo, podrás aumentar la distancia en 1 casilla.

Poder (diario ♦ fuerza): acción estándar. Realiza un ataque: a distancia 10; +21 contra Fortaleza; si impacta, el objetivo sufrirá 3d10 puntos de daño por fuerza y será empujado 1 casilla (esta distancia puede aumentarse mediante la propiedad del anillo). También podrás usar este poder para realizar un ataque de Fuerza para derribar una puerta o romper un objeto, con el mismo bonificador de ataque.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, un impacto con éxito causará 5d10 puntos de daño por fuerza y empujará al objetivo 3 casillas (esta distancia puede aumentarse mediante la propiedad del anillo).

Anillo del emperador dracónido Nivel 15

Diseñado a partir de los anillos de sello que llevaban los emperadores dracónidos de Arkhosia, este objeto mejora tus ataques, sobre todo si perteneces a la susodicha raza.

Espacio de objeto: anillo 25.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +3 de objeto a las tiradas de ataque con ataques cercanos. Si eres dracónido, obtendrás un bonificador +5 de objeto a las tiradas de ataque con tu *Aliento de dragón*.

Poder (diario): reacción inmediata. Usa este poder cuando quedas maltrecho. Emplea uno de tus poderes de encuentro.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, podrás emplear un poder de encuentro que ya hayas gastado. Si el poder no había sido gastado, seguirá sin considerarse como tal.

Anillo de erudición Nivel 16

Este anillo de electro engarzado con turmalinas refuerza tu mente y espíritu.

Espacio de objeto: anillo 45.000 po

Propiedad: obtienes un bonificador +1 de objeto a las tiradas de salvación contra condiciones con la palabra clave hechizo, ilusión, miedo o psíquico.

Poder (diario): acción menor. Hasta el final del encuentro, obtendrás un bonificador +5 de poder a las tiradas de salvación con la palabra clave hechizo, ilusión, miedo o psíquico.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, también obtendrás un bonificador +2 de poder a la defensa de Voluntad contra poderes con dichos descriptores.

**Anillo del fénix Nivel 27**

Este anillo dorado y rojo está adornado con el símbolo de un pájaro ardiente.

Espacio de objeto: anillo 1.625.000 po

Propiedad: obtienes resistencia al fuego 15.

Poder (diario ♦ fuego): ninguna acción. Usa este poder cuando mueras o quedes moribundo. Tu cuerpo arderá de forma espontánea hasta quedar convertido en cenizas. Al inicio de tu siguiente turno aparecerás en medio de una llamarada, en una casilla a 5 casillas o menos de tu última ubicación y con tantos pg como tu valor de esfuerzo curativo.

Si has realizado al menos una hazaña memorable en este día, la llamarada que envuelve tu regreso se considerará un ataque: explosión cercana 2; Constitución + 6 o Carisma +6 contra Reflejos; si impacta, el objetivo sufre 4d10 + tu modificador de Constitución o Carisma puntos de daño por fuego (mitad de daño si el ataque falla).