

# INTRODUCCIÓN

El equipo y los objetos mágicos son tan básicos para la supervivencia de cualquier personaje de D&D®, como vitales son los tesoros en cualquier aventura. Como jugador que desea equipar a su personaje, o DM que llena cámara tras cámara de abalorios brillantes, cuantas más opciones tengas, mucho mejor.

Ahí es donde entra *La bóveda de los aventureros*, ampliando las reglas incluidas en el *Manual del jugador* para el uso de equipo. Estas páginas están repletas de opciones para los PJs que tengan oro o *residuum* quemándoles en los bolsillos, o para el DM que busca alguna recompensa atractiva. La bóveda de los aventureros también expande el juego del D&D®, con nuevos trucos para tareas conocidas. Abre la bóveda de los aventureros y explórala tú mismo...

## QUÉ HAY EN EL INTERIOR

Este libro cuenta con dos capítulos, Equipo y Objetos mágicos, seguidos de apéndices diseñados para ayudarte en el uso del resto de contenidos. Empléalo para equipar a tu PJ o PNJs, o para abastecer tus aventuras con objetos interesantes.

◆ **Capítulo 1: Equipo.** Este capítulo se centra en objetos no mágicos (armaduras de gran calidad, armas nuevas,

sustancias alquímicas, monturas y vehículos), así como en las reglas para usarlos en tus partidas. Los vehículos pueden añadir acción a los encuentros y los viajes de larga distancia. El sistema de alquimia te permitirá añadir cierto sabor a tus partidas, sin tener que depender del mago de turno o de los objetos mágicos.

◆ **Capítulo 2: Objetos mágicos.** Este capítulo, que amplía enormemente el del *Manual del jugador*, se ordena por espacios de objeto. Encontrarás una amplia gama de objetos nuevos para cada espacio, así como nuevos rangos de objetos maravillosos y perecederos. Incluso las monturas o bestias compañeras tendrán sus propios objetos, lo cual te permitirá sacarle todo el jugo a tus mascotas.

◆ **Apéndice 1.** Esta sección te ofrece, ya sea como jugador o DM, muchas ideas y herramientas para hacer que los objetos mágicos parezcan únicos en tu campaña y mundo. Dale una historia. Aprende a aumentar de nivel los objetos como parte del tesoro, o a traspasar su magia de uno a otro.

◆ **Apéndice 2.** Para ayudarte a catalogar todos estos tesoros, aquí se listan alfabéticamente y por nivel todos los objetos mágicos de este libro.

## CONTENIDOS

<b>1: EQUIPO</b> .....	<b>4</b>
Armaduras de gran calidad .....	6
Armas .....	8
Monturas .....	11
Vehículos .....	14
Productos alquímicos .....	20
<b>2: OBJETOS MÁGICOS</b> .....	<b>32</b>
Armaduras.....	34
Armas .....	56
Anillos.....	83
Cetros.....	91
Orbes .....	97
Símbolos sagrados .....	103
Varas .....	111
Varitas .....	117
Objetos para los brazos .....	121

Objetos para la cabeza .....	131
Objetos para la cintura.....	139
Objetos para compañeros .....	144
Objetos para monturas .....	145
Objetos para el cuello.....	146
Objetos para las manos .....	156
Objetos para los pies.....	163
Objetos maravillosos.....	169
Consumibles .....	185

<b>APÉNDICE 1</b> .....	<b>195</b>
Objetos únicos .....	195
Nivel de los objetos .....	197
Encantamiento de objetos.....	198

<b>APÉNDICE 2: OBJETOS MÁGICOS</b> ...	<b>199</b>
--	------------

