

Objetos Mágicos

RUNAS

Objetos mágicos muy poderosos pero que necesitan un gran conocimiento sobre las runas.

MONOCULO de la CLARIDAD

Este objeto fue creado por los Tremere, parece un monoculo de cristal grueso y sujetado por un artilugio de oro y plata. Gastando un pt de Sangre sera igual q utilizar Auspex 7 cuando use Ofuscacion o Quimerismo.

Si pasas una tirada de Percep + Ocul (Dificultad por el Narrador) podras ver puertas ocultas, espíritus, etc. Si la tirada es un fracaso perderas un pt de F V al haber visto algo q no estaba reservado a las criaturas de este mundo.

BASTON de PLATA

Tiene forma de vara (0'5m) y esta hecho de plata con inscripciones runicas. Solo funciona por la noche (gracioso no?), cuando hay luna y gastando un pt de F V, el baston se iluminara y podras utilizarlo como arma de CC q hara un daño agravado de Fuerza +3.

Si se gastan 2 pts de F V y superando Destreza + Ocul. (D7) disparara un rayo q hara un daño agravado de 3 dados(alcance=100m). Este objeto solo puede ser utilizado contra los Lupinos.

POLVO de la RIGIDEZ

Para fabricar dicho objeto hace falta sangre de Gangrel y otros elementos(q por supuesto no os puedo decir), sirve para inutilizar a la capacidad de metamorfosearse q tienen algunas criaturas(Lupinos, Magos, Vampiros...). Este polvo esta en unos tubos de 1 dosis cada uno.

Para q impacte el polvo tirada de Resist + Armas de F. la victima tirada de Autocontrol (D9), acumulando + exitos q el atacante. Su duracion es aprox. de 4 horas.

ANILLO de SERBAL

Tiene la forma de un simple anillo tallado en madera pero gastando un pt de F V el anillo crece hasta convertirse en una estaca muy, muy afilada del tamaño de una daga. Podra utilizarse como Pelea o Armas CC. Este objeto es muy utilizado por los assamitas debido a su gran capacidad para camuflarlo.

ELEXIR de DESTILACION

Este liquido viscoso y azulado es muy utilizado por los anarquistas, cuando se lanza sobre un vampiro (Destreza + Atlet.) reducira la generacion del cainita en una unidad por cada exito, esto se expandera a otras habilidades q puedan estar relacionadas con la generacion (Disciplinas, etc).

Si desciende por debajo de 13ª Generacion perdera un pt de Sangre pero no causara mas daños. Su duracion es de 1 hora x exito, aunque estoy estudiando una version azul oscura q hace estos efectos permanentes. No os preocupeis cuando este seguro de ello os lo hare saber.

ANILLO del OJO INESCRUTABLE

Tiene forma de escarabajo con una gema con forma de ojo en el caparazon. Sirve si te concentras en un vampiro concreto para saber su situacion exacta. Tienes un 30% de posibilidad de saber donde esta, con una tirada de Percep. + Ocultismo (D8) cuanto mas exitos saques mas exacta sera la informacion.

Solo tienes una posibilidad de localizar al vampiro si lo localizas ya siempre sera visible por el anillo, sino nunca mas lo podras intentar localizar. Para activarlo gastarse 2 pts de sangre, segun mis investigaciones este anillo es unico en el mundo y algunos vampiros no pueden ser localizados con este anillo.

RESTEÑASANGRES

Son cristales normales que poseen normalmente gente del Sabbat. Sirven para localizar el cristal cargandolo con un pt. de tu propia sangre. Esto es muy util para seguir a posibles enemigos, ya que colocandole el cristal encima podras saber su posicion.

MASCARILLA DE CERA

Este objeto es de los mas peligrosos e incontrolables q se puedan hayar, ha provocado la muerte mas espantosa a numerosos vastagos. El vampiro empapa con un Pt de sangre y gasta 1 pt de F V y se la tira a su oponente. Cuando se pega se empieza a expandir la cera ardiendo por todo el cuerpo. Suele ser tan caliente que cuando te cubre la mitad del cuerpo(3 turnos) por cada turno q se tenga exito provocara un dado mas de daño agravado. Asi si te cubre todo el cuerpo serian 7 dados de daños agravados y ademas inmoviliza y asfixia a la victima. Solo se puede quitar si se tiene un fracaso donde la cera se empieza a enfriar y contraer.

EL OJO del AGUILA

Un objeto mágico bastante débil (para los patrones de magos y Garous), creado por los Tremere. Es un pedazo de vidrio especial que normalmente está unido en un par de lentes o gafas de sol. Incluirán un mecanismo para infundir sangre en el vidrio que le concederá vista sobrenatural al usuario. Cuando el usuario se familiariza con el uso de las lentes y aprende más sobre ellas, ganan poderes extras. Esto es representado gastando puntos de experiencia a un índice de la puntuación actual del Ojo de Águila x 2.

Nivel 1 Por un punto de sangre el usuario gana visión mejorada, incluso en completa oscuridad. El efecto dura 3 turnos. (9 segundos)

Nivel 2 Por un punto de sangre y un punto de fuerza de voluntad el usuario puede ver el aura de objetos. El efecto dura 3 turnos. (9 segundos) Usar la visión mejorada dura ahora hasta 15 segundos.

Nivel 3 La visión mejorada dura ahora 30 segundos. Por un punto de sangre y un punto de fuerza de voluntad, el usuario gana sentidos mejorados (como con Auspex) durante 5 turnos. (+4 a las tiradas de iniciativa mientras dure el efecto.)

Nivel 4 La vision mejorada dura 50 segundos. La percepción del aura de los objetos dura 18 segundos y sólo cuesta un punto de sangre. Los Sentidos mejorados duran 30 segundos y sólo cuesta un punto de sangre.

Nivel 5 El usuario puede leer las auras de los objetos. Por un punto de sangre los lentes brillarán con un color rojo y concederán al usuario el destello de ojos rojos (poder Protean). Tira percepcion + conocimiento animal (dificultad 6) para determinar la duración - cada éxito equivale a 3 minutos. Por un punto de sangre el usuario puede ver las auras de las personas (como con Auspex) pero sólo consigue percepción para detectarlas (dificultad 8) y dura 20 segundos por éxito. El usuario solo puede ver el aura de una persona por punto de sangre gastado.

ROSA FRIA

Descripción Un cáliz de cristal rojo rubí, tallado en la forma de una rosa abriéndose. El cristal podría ser veneciano, puesto que la manufactura es perfecta y el color único.

Leyenda e Historia La historia más común es que que ésta es la copa de la que Tremere y sus siete discípulos bebieron para ganar su inmortalidad. Los Vástagos más eruditos rechazan esto como una variación de la leyenda del Grial, pero todas las versiones son igualmente míticas. Algunos creen que es el verdadero Amaranto, la flor eterna entregada a Saulot antes de que fuera Diablerizado, aunque otros aseguran que es una llave para la Golconda o la trampa de un Antediluviano para cazar peones. Esto está de acuerdo con las declaraciones secretas de varios Ravnos que dice que la copa no está tallada en cristal. Los Tremere y los Ravnos la han buscado desde sus orígenes, desde que llegó a Alemania a manos de un Caballero que volvía de las cruzadas, cuya salud y esperanza de vida fue tan increíble como para atraer el interés de un cazador de brujas. La copa desapareció y se dice que el caballero murió de causas naturales en la misma noche que llegó el cazador y desapareció el caliz. En el siglo diecisiete fue vista en las

dependencias de un viejo y poderoso obispo español, y después en una fiesta muy privada en Nueva York durante los años veinte. Poco después el anfitrión murió en un incendio que destruyó la mayor parte de su colección de cristalería.

Poderes Si el cáliz es lleno con agua y expuesto a la luz del sol directa durante un día el agua se convertirá en sangre cálida al anochecer. La sangre puede ser infundida con energía robada de la luz del sol, y es ciertamente tan potente como la vitae de un antiguo. Una copa equivale a 2 Puntos de Sangre y podría despertar a un vampiro del Sopor. Probablemente tenga otras propiedades místicas, y podría ser un componente para rituales que protejan contra el fuego o la luz del sol. Dejar sangre en el cáliz durante un día doblaría su fuerza y podría conllevar poderes mayores de acuerdo al tipo de sangre usada.

TALISMAN RAVNO

Descripción Este Talisman puede guardar un wraith, espíritu. Es muy eficaz contra Giovonni y otros Necromaniacos. Para activarlo, el portador debe decir a la " criatura de la noche, curva a mi voluntad, venida a mí, entra en este atascamiento." Este item se puede utilizar solamente por no-Ravnos si les fue dado por un Ravnos.

LA LANZA DEL DESTINO

La lanza del destino fue la lanza usada para apuñalar a Jesus cuando lo crucificaron. La lanza fue robada y llevada por los apóstoles por muchos años hasta que fue perdido durante WWII, Hitler encontró la lanza y comenzó a usarla durante funciones políticas para reunir a sus tropas. En las manos de un cazador es una arma de gran alcance.

Dificultad 7 **Daño** 7 (agravado)

Notas Agrega +3 al grado de la fe. En las manos de alguien con una fe de cinco ya entonces la lanza puede emanar una luz santa que pueda enviar a un vampiro al frenesí (utilizable una vez por semana). Sus capacidades funcionarán solamente mientras la lanza se moja en sangre por lo menos dos veces al año.

MARTILLO DE THOR

Descripción El martillo de Thor es una arma potente de gran alcance que está actualmente en posesión de una gargola. La gargola obtuvo la posesión del martillo cuando se lo robó a un Tremere que lo traía al consejo de los siete para ser estudiado. Hecho de piedra indestructible, esta encantado contra los espíritus necrófagos, que pueden ser utilizados ofensivamente.

Utilización Es una arma difícil para utilizar (la dificultad 8) y solamente por alguien que sea inmensamente fuerte, mínimo fuerza 7, para manejarlo con éxito. Hace daño agravado Fuerza+3 y puede ser lanzado. El martillo no se puede robar mientras el propietario lo tenga transformado en martillo; incluso vuelve mágicamente al propietario cuando es lanzado. Sin embargo, si lo transforma, puede ser robado. El coste es de tres puntos de sangre y el martillo se transforma en un collar con una gema púrpura en él.

LA ESPADA DE ALIMANTIER

Alimantier es una espada medieval que contiene el alma de un Brujah de 6ª generación. No se sabe quién era el Brujah en su no-vida anterior, Alimantier no recuerda, pero se sabe que él era muy poderoso. La espada está realizada en artesanía superior, el espíritu encerrado es obra del arte de algún mago.

Apariencia: 6. Los dragones grabados a mano alinean la lámina pulida. La empuñadura es de acero pulido y plata y recubierto en oro, con esmeraldas incrustadas. Alimantier concede a su utilizador las disciplinas del alma de Brujah que lo creó. Toda la daños hechos por esta lámina se agrava. La sangre que está en la lámina remojará en el metal y desaparecerá, porque el alma de Brujah lo bebe Alimantier procurará rechazar a los que el crea que son sus enemigos. La primera vez que se utiliza la espada, el propietario debe hacer una tirada de autodomínio contra el Willpower de Alimantier. Si se falla la tirada, el propietario debe hacer un tirada del frenesí. Si la tirada es un fracaso, el propietario entrara automáticamente en frenesí.

Dificultad: 6

Willpower: 8

Daño: Fuerza + 5 (agravado)

Disciplinas: Potence 3 Celerity 5

Los siguientes objetos son objetos legendarios y nadie esta seguro de su existencia, los mitos y la realidad se entrelazan y no podemos saber con certeza la existencialidad de los siguientes objetos:

TAPIZ de la SANGRE

Es un objeto legendario cuyo existencia solo se basa en su aparicion en el libro de Nod.El tapiz es una enorme colgadura en la pared adornado con brillantes y extraños colores que parecen cambiar segun se mira. Para utilizarlo hay q empaparlo con al menos 10 pts de Sangre, lo que a continuacion pasa no esta muy claro, ya que hay distintos rumores: el diluvio universal, , el futuro, la fundacion de la 2ª ciudad,la Yidah, el secreto de Matusalem, es decir cualquier tema relacionado con los vampiros. Para su uso tirada de Percep + Ocul. cuanto mas exitos sera mejor la informacion y si es un fracaso vera un terrible verdad que le causara un trastorno mental.

MANTO de MADREPERLA

Es otro objeto inventado por los Tremere(¿quien sino?) para paralizar a los Toreadores. Por una parte es de color marron oscuro pero por la otra se forma una imagen muy hermosa y envolvente teniendo los Toreador superar la debilidad de su clan para no quedarse paralizados.

Ésta es una lista de posibles objetos mágicos que puedan ser utilizados en partidas de Vampiro, tanto de la Mascarada como en Edad Oscura. Algunos de ellos son objetos que encontré en partidas que jugué, otros se me han ocurrido para las que yo hago. Espero que os gusten.aportado por: Kilios Astratos - Vitaescura

MEDALLÓN DEL ROM

Un medallón de plata labrada con símbolos extraños, en cuyo centro está engarzado un cuarzo rosa, opaco y liso. Cualquier vampiro que lo posea aumentará su poder de Quimerismo. Se rumorea que este talismán podría haber sido creado por un hada.

Sistema: El nivel de Quimerismo del portador aumenta en uno, ignorando las restricciones por generación. Si el portador desconoce esta disciplina adquirirá el primer nivel, pero no podrá aumentarlo sin aprender primero el primer nivel sin el medallón.

MASCARILLA FACIAL DE STAN

Ésta es una crema creada por un Taumaturgo Toreador, que buscaba disimular las "pequeñas imperfecciones" de su cutis. Ciertamente lo consiguió con creces, ya que a partir de entonces nadie se le resistió de ninguna manera. Ésta crema viene en tarros de cinco aplicaciones.

Sistema: La aplicación de esta crema provoca el aumento de la Apariencia en un punto, y reduce la dificultad de las tiradas de la disciplina Presencia en uno. Cada aplicación dura hasta el siguiente amanecer o crepúsculo. La Mascarilla Facial de Stan sólo podrá aplicarse a aquellos personajes que tengan un mínimo de 1 en Apariencia, ya que si no fuera así cualquier Nosferatu podría deshacerse de su defecto de clan con demasiada facilidad, y esto no sería lógico

COLLAR DE CUENTAS DE HUESO

Éste objeto está hecho con las falanges de un suicida. El que lleve este collar podrá asomarse al mundo de los Muertos Sin Descanso, sin temor a que éstos le vean o puedan dañarle. Sin embargo, podrá ver siempre un espíritu que vaga a su alrededor que le mira con un odio muy mal disimulado.

Sistema: El portador hace una tirada de Inteligencia + Ocultismo dif. 7 para asomarse al mundo de los espíritus. Lo cantidad de información conseguida estará en función de los éxitos conseguidos, a discreción del Narrador. El espíritu es el del suicida, que está atado al collar. No puede hacer nada al usuario, aunque si el collar llega a romperse nadie sabe cómo podría reaccionar...

OJO DEL CAZADOR

Éste ojo perteneció a un afamado cazador de vampiros de la Edad Media, que alcanzó un gran renombre gracias a su increíble capacidad para desenmascarar vástagos y demás sobrenaturales. En apariencia es un

ojo arrancado y disecado, que en otros tiempos fuera de color azul, ahora negro. Las venas está muy desarrolladas alrededor del iris.

Sistema: El usuario deberá arrancarse uno de sus ojos (3 niveles de daño no absorbibles) e introducir el Ojo del Cazador en la cuenca vacía. En cuanto se empiecen a curar los tres niveles el ojo comenzará a "cobrar vida", y el usuario podrá ver con él. Si se quiere saber si una personaje es o no sobrenatural, se deberá hacer una tirada de Percepción + Ocultismo dif. 7. El resultado depende de la cantidad de éxitos conseguidos.

1 éxito: El blanco es sobrenatural (o no).

2 éxitos: Si el blanco es sobrenatural, es Vampiro o Garou.

3 éxitos: Si el blanco es sobrenatural, es Mago o Changeling. También se puede saber el Clan o Tribu para Vampiros y Garou.

4 éxitos: Si el blanco es sobrenatural, es un Wraith y su tipo. También se puede saber la Tradición y el Clan para Magos y Changelings.

5 o + éxitos: Si el blanco es sobrenatural, cuál es su mayor Disciplina/Don/Receta/Cantrip/Arcanoi.

Sin embargo, la utilización de este objeto provoca un efecto secundario en el usuario, ya que este verá todo por el "cristal" del cazador, es decir, que verá a todas las criaturas sobrenaturales como seres malignos, lo sean o no, incluso si se mira al espejo se verá a si mismo como un ser horrible y demoníaco, lo cual puede ocasionarle algún problema de tipo psicológico. Como siempre, esto queda a discreción del Narrador.

VITAE FRENÉTICA

En un vial de vidrio azulado transparente, tapado con un corcho especial con una runa, descansa una sangre muy oscura que de vez en cuando borbotea. El que ingiera ésta sangre ganará los beneficios del frenesí sin sufrirlo... por un tiempo.

Sistema: El vial contiene cuatro puntos de sangre que deberán ser ingeridos en su totalidad. Una vez en el sistema del vástago, éste deja de ser afectado por las restricciones por daño, hasta que la sangre sea depurada de su organismo. Hasta que esto ocurra, la dificultad para resistir el frenesí aumentan en dos.

PINTURA DE GUERRA

Éste es un objeto que es raro encontrar fuera de América, aunque en las tierras de Suecia y Noruega también se ha encontrado alguno. Es un tinte especial diseñado por los vampiros del clan Gangrel con su propia sangre y ciertos componentes vegetales extremadamente raros, a semejanza de los que utilizaban los indios americanos a la hora de entrar en batalla. Los Gangrel lo utilizan para aterrorizar a sus enemigos en el combate.

Sistema: El usuario se unta el tinte en cara y brazos, trazando signos y espirales. Éste unguento enfatiza las facciones animalizadas de los vampiros, dejando que la Bestia asome su cara en la del vampiro en cuestión. La Apariencia disminuye a cero, y aquel que mire al vampiro deberá superar una tirada de Coraje dif.8 o huirá aterrorizado. En caso de pifia, la víctima entrará en frenesí automáticamente. El efecto dura hasta que la pintura abandona la cara del vampiro de cualquier manera.

CAPA RAÍDA

Fue en su tiempo, la capa preferida de un Nosferatu para salir de caza. Es una capa, al parecer azul celeste, ahora casi totalmente negra, raída en sus bordes, deshilachada y con agujeros de polilla por toda su extensión, y que además no huele especialmente bien.

Sistema: Aquél que lleve puesta la capa disminuirá la dificultad de las tiradas de Ofuscación relacionadas con ocultarse él mismo (es decir, no disminuiría, por ejemplo, al intentar Ofuscar a su grupo entero).

GUANTES BLANCOS

Son unos guantes de piel humana teñida en blanco. Se rumorea que cierto Príncipe contrató los servicios de un ladrón Ravnos para robarle un objeto valioso a un competidor Toreador. El Ravnos volvió una hora más tarde con el objeto en las manos y una sonrisa en los labios, ante la estupefacción del Príncipe. Éste decidió que tal habilidad tendría que ser suya, así que ordenó a sus guardaespaldas capturar al Ravnos. Éstos le llevaron al refugio de un Tremere, que le cortó las manos y lo asesinó ritualmente, imbuyendo su habilidad en la piel de sus manos, con las que confeccionó unos guantes, que dio al Príncipe. Según cuenta la historia,

poco tiempo después salió de la ciudad un carromato de Gitanos con las pieles del Príncipe y el Tremere colgadas en sus paredes. Sea o no cierto, nunca se ha vuelto a saber de ellos.

Sistema: El usuario se pone los guantes, y gasta un Punto de Sangre para sumarle 4 puntos a su puntuación de Carterismo, Agenciar o Allanamiento. Los efectos duran una escena.

ESTACA DE VENGANZA

Es esta una estaca normal y corriente, pero que ha sido previamente tratada con una destilación alquímica de láudano, belladona y veneno de araña, que provoca la parálisis del vampiro incluso después de que se le haya sacado la estaca. La transmisión del veneno es inmediata a la penetración de la estaca en el cuerpo del vampiro. No se sabe si éste objeto fue fabricado por un Assamita para ayudarse en "sus labores", o por un Tremere especialmente sádico.

Sistema: El veneno actuará a partir de que la estaca sea retirada del cuerpo. El vampiro tira su Resistencia a dif.8. Lo que ocurra depende del número de éxitos que consiga.

Pifia: Recibe un Nivel de daño por pifia y no podrá moverse hasta que se le drene totalmente la sangre de su organismo.

1 éxito: Inmovilizado durante un mes, o drenar como más arriba.

2 éxitos: Inmovilizado durante una semana, o drenar como más arriba.

3 éxitos: Inmovilizado durante un día (24 horas), o drenar como más arriba.

4 éxitos: Inmovilizado durante una hora, o drenar como más arriba.

5 o + éxitos: Sin efecto.

VELO EXTÁTICO

En apariencia es un trapo de color marrón, manchado y desgastado por un lado. Pero por el otro, su superficie se irisa en un centenar de colores que envuelven al usuario haciendo espirales a su alrededor. Éste objeto ha significado la perdición para muchos Toreador, pues verlo activa automáticamente su defecto de clan, dejándoles indefensos ante un posible ataque.

Sistemas: El Toreador que mire el velo quedará automáticamente fascinado. No podrá defenderse ni atacar, pero si es herido puede tirar por Autocontrol dif.6 para reaccionar.

COLMILLO DE OBSIDIANA

Sacado de una excavación en Nevada, parece ser el colmillo fosilizado en este mineral de un vampiro (o algo parecido) antiguo. Ha sido engarzado en una cadena de plata, con un enganche de oro blanco.

Sistema: El colmillo tiene la longitud de un dedo índice, y puede usarse para atacar (daño Fue+1/+3 agravado si la víctima es Garou). Si se lleva colgado, cualquier Garou cercano sentirá un gran miedo, y deberá pasar una tirada de Coraje dif.7 para poder acercarse al usuario a menos de dos metros. Se rumorea que si alguien se lo pusiera en lugar de uno propio ganaría más poderes, pero nadie lo ha intentado todavía. En realidad, este colmillo perteneció a una Perdición antigua que fue destruída mucho tiempo atrás. El portador suma tres a su puntuación de Corrupción del Wyrn.

ESPADA AINKURN

Este objeto está sacado del juego Vampire The Masquerade: Redemption. Es una espada encantada que al dañar a una víctima le roba parte de su sangre, además de aumentar la Destreza del usuario. Es una espada de hoja negra, parecida a una katana. Para más detalle, ver foto adjunta.

Sistema: El usuario gana un punto en Destreza que sólo valdrá para usar la espada. Cada vez que se cause daño con la espada, se tirará un dado de 4, restándole uno al resultado, el cuál será el número de Puntos de Sangre que absorbe la espada de su víctima, y pasan automáticamente al usuario. Nota: Es posible que la víctima muera por haberse quedado sin sangre. En caso de ser vampiro, esto podría tomarse como una diablerie. De nuevo queda a discreción del Narrador.