

## Bellotas mágicas

Aunque es bien sabido entre las gentes del Viejo Mundo, que los Halflings no son tan ingeniosos como los enanos a la hora de inventar objetos que le ayuden en la guerra, estos pequeños destacan por algo que los enanos nunca han logrado realizar: la peregrinación.

Los halflings, desde hace cientos de años, vagabundeaban de un lado hacia otro, algunos por no ser aceptados entre los humanos, y otros por el placer de viajar. Esta es la consecuencia de que ha día de hoy, aunque los Halflings no salgan de la Asamblea, pasen todo el día chismorreando y comiendo y bebiendo (¡ y volviendo a comer!) con todos los viajeros que se dignan a entrar en esta región.

Unos de los patrimonios que han heredado los Halflings de sus viajes, han sido sin duda las leyendas y los mitos. Siempre cuentan historias y relatan hazañas para sorprender a jóvenes y pequeños (cosa que no agrada a los ya viejos halflings).

Una leyenda que pulula desde siempre entre estos Halflings, y que apenas es conocido por sus vecinos Imperiales, es acerca de las Bellotas Mágicas.

Las Bellotas Mágicas solo se encuentran en el temible Bosque de las Sombras, donde la oscuridad que la carcome ha creado (o mejor dicho, corrompido) lo que antes había sido un gran Bosque. Estas Bellotas Magicas eran usadas por los Halflings desde antaño como protección contra los monstruos. Lanzando una de ellas contra uno, podía tener un efecto realmente explosivo, que nada tenía que



envidiar de las bombas de ingeniería enanos. Pero como todos los objetos corruptos por el caos, no siempre se obtenían el mismo efecto....

A día de hoy, es difícil ver a un Halfling con una bellota mágica. Sería difícil que uno de estos fuera al Bosque de las Sombras para recogerlo, mas difícil

aun después de la Tormenta del Caos.

No obstante, muchos de estos conservan algunas bellotas mágicas, como patrimonio de sus ancestros. Con un poco de labia (y de dinero y de comida...), un halfling podría hacerse con uno de estos ansiados objetos mágicos.....

Siempre que una persona lance una Bellota Magica contra alguien (o algo) con fuerza, primero realiza una tirada de HP, y si la supera, tira 1D10 en la siguiente tabla. Una vez se lanza por primera vez la bellota mágica, si todavía se conserva, dejara de tener cualquier poder mágico que poseyera.

*1) La bellota rebota contra el objetivo de este, y cae al suelo. De pronto, esta empieza a transformarse en un goblin!!! que atacara a los PJ's debido al cabreo que llevaba encima.*

*2-3) La bellota rebota sin efecto alguno*

*4-5) La bellota rebota sin ningún efecto. Pero si se tiro contra una persona o monstruo, conseguirás atraer su atención y despistarlo por un poco de tiempo.*

*6-7) Cuando la bellota mágica choca contra una superficie, esta empieza a brillar en una explosión de luz. Si fue lanzada contra algo vivo, recibirá un impacto de daño 1 sin ninguna reducción posible.*

*8-9) Igual que el anterior resultado, pero afecta también a cualquier ser vivo que este cerca en un radio de 2 metros.*

*10) Cuando choca contra un ser, un aura de muchos colores empieza a rodearlo. Realiza una prueba de resistencia, si lo supera, el daño que recibe por la conmoción mágica es de daño 10. Si no la supera, este se transforma en una masa negra que cae al suelo... obviamente, el enemigo no volverá a dar guerra.*

Las bellotas mágicas del Bosque de las Sombras suelen ser el doble de grandes que una normal. Suele ser de color negra o verde muy oscura, lo cual a veces se las confunde con bellotas podridas. Tienen carga 1.

Ayuda de juego escrita por Brujo.