

Las Flechas de Anra

Por James A. Pozenel, Jr.
Ilustración de Robert Cameron

Flechas de Anra es una colección ilimitada de flechas mágicas únicas. La que se detalla a continuación es una conversión de la clásica flecha de exterminación de AD&D. El juez puede modificar esta flecha tirando en el Apéndice L: Idiomas del manual de CDM JDR y substituyendo ogro con una nueva criatura.

Puedes crear nuevas flechas y atribuírselas a Anra, o ¡quizás esta sea la única que queda!

Anra fue una arquera-maga y heroína de eras ya pasadas. Aún se la recuerda en una canción y una historia, y en ocasiones se refieren a ella sólo como la Flechamante. Anra era famosa por fabricar sus propias flechas encantadas que usaba contra criaturas malvadas. Estas son reconocidas como posiblemente las mejores algunas vez fabricadas por manos mortales, capaces volar de manera perfectamente recta, y de sobrevivir a numerosos usos. Cada cabeza de la flecha está inscrita con símbolos místicos, mientras que en el astil, con una delicada caligrafía élfica figura un fragmento de poesía o prosa. El emplumado es de un vibrante rojo dorado, nunca visto, lo que hace preguntarse a los sabios por su origen. Cuando murió en la Batalla de Highbarrow a manos de una horda de hombres serpiente, muchas de sus flechas se perdieron, desperdigándose la colección. Se dice que un grupo de tres flechas llegaron a las manos de Anslem el Arquero. Otra de sus obras maestras, una flecha que se cree capaz de eliminar demonios, podría formar parte de las posesiones de Gaedelwyne el Atrevido.

Si se encuentra a un sabio con un buen conocimiento sobre Anra, elfos o artefactos mágicos, puede confirmar que las marcas de este proyectil se corresponden con lo que se sabe de la Flecha de Anra contra Ogros. Tal sabio sabrá que la flecha está especialmente hechizada para matar Ogros. Un sabio bien versado sabrá que Anra llamó a esta flecha “Na Hongwir Namárië” o “Poema contra Ogros,” y que pronunciando el poema antes de uso causará la muerte de un ogro.

Notas: Bajo circunstancias normales, esta flecha funciona como un arma mágica +1. Además de sus características mágicas, proporciona un aumento del 50% en el alcance del arma que la dispara y es inusualmente fuerte – no se romperá después de un uso normal. Puede romperse y quedar inutilizada con un resultado de “1” en la tirada de ataque, seguido de un “4” en la Tabla de Pifias. No se aplican otros efectos en el personaje si se produce este resultado.

Cuando es empleada contra Ogros este proyectil proporcionan al atacante un bono adicional de +1 al ataque y +3 al daño. Si el poema es declamado en voz alta antes de disparar a un ogro, se liberará todo el poder de la misma. Al terminar la lectura, el ogro objetivo es golpeado automáticamente y debe superar una salvación de Fortaleza CD 25 o morirá instantáneamente. Si por algún milagro, la criatura sobrevive, sufrirá doble daño (2d6+8). Se salve o no la criatura, la flecha se consume en este ataque mortal.