

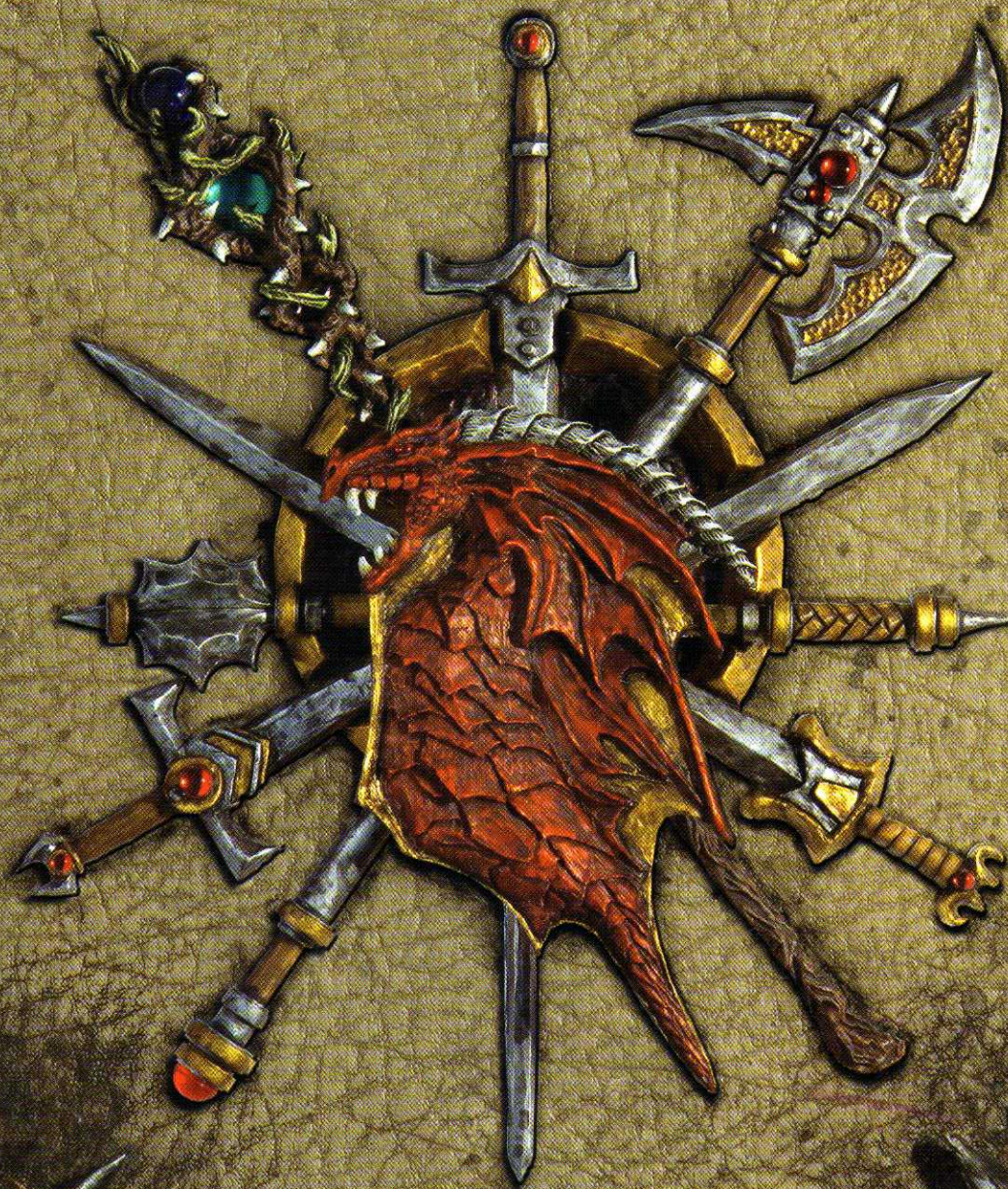
Scan by:

Agrán Sekil



ARMAS DE LEYENDA

Objetos poderosos para tu personaje o campaña



Bruce R. Cordell,
Kolja Raven Liquette, Travis Stout

C R É D I T O S

D I S E Ñ O
BRUCE R. CORDELL, KOLJA RAVEN LIQUETTE,
TRAVIS STOUT

D I S E Ñ O A D I C I O N A L
JENNIFER CLARKE WILKES

EQUIPO DE DESARROLLO
ANDY COLLINS, BRUCE R. CORDELL,
STEPHEN SCHUBERT

E D I C I Ó N
JENNIFER CLARKE WILKES, CHRIS SIMS

E D I C I Ó N G E N E R A L
CHRIS THOMASSON

DIRECCIÓN EDITORIAL
KIM MOHAN

DIRECCIÓN DE DISEÑO
CHRISTOPHER PERKINS

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
JESSE DECKER

DIRECCIÓN DE I+D JDR
BILL SLAVICSEK

DIRECCIÓN ARTÍSTICA DE D&D
STACY LONGSTREET

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
HENRY HIGGINBOTHAM

ILUSTRACIONES INTERIORES
STEVEN BELLEDIN, DENNIS CRABAPPLE,
JEFF EASLEY, WAYNE ENGLAND, FRED
HOOPER, DOUG KOVACS, DAVID MARTIN,
JIM NELSON, WILLIAM O'CONNOR,
MICHAEL PHILLIPPI, WAYNE REYNOLDS,
DAN SCOTT, FRANZ VOHWINKEL

D I S E Ñ O G R Á F I C O
DEE BARNETT, KARIN JAKES

C A R T O G R A F Í A
MIKE SCHLEY

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
ERIN DORRIES

T É C N I C O D E I M A G E N
JASON WILEY

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
JOSH FISCHER, RANDALL CREWS

EDICIÓN EN CASTELLANO

DIRECCIÓN DE LA SERIE
JOAQUIM DORCA

T R A D U C C I Ó N
MARCOS GARCÍA (KUSHTAR)

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
JORDI ZAMARREÑO

COORDINACIÓN EDITORIAL
XAVI GARRIGA Y CÉSAR CARRACEDO

M A Q U E T A C I Ó N
DARÍO PÉREZ CATALÁN

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
EL EQUIPO DE DnDTrad

Agradecimientos: Andre "Ziggy" Byrne, Barbara Liquette, Andy Poon, Richard Stephenson.

Fuentes: *El arcano completo*, de Richar Baker; *El aventurero completo*, de Jesse Decker; *El combatiente completo*, de Andy Collins, David Noonan y Ed Stark; *El este inaccesible*, de Richard Baker, Matt Forbeck y Sean K. Reynolds; *Escenario de campaña de EBERRON*, de Keith Baker, Bill Slavicsek y James Wyatt; *Escenario de campaña de REINOS OLVIDADOS*, de Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams y Rob Heinsoo; *Fés y panteones*, de Eric L. Boyd y Erik Mona; *Guía del jugador de Faerûn*, de Richard Baker, Travis Stout y James Wyatt; *La Infrascuridad*, de Bruce R. Cordell, Gwendolyn F. M. Kestrel y Jeff Quick; *Manual de niveles épicos*, de Andy Collins y Bruce R. Cordell; *Manual de piónica expandida*, de Bruce R. Cordell; *Razas de piedra*, de David Noonan, Jesse Decker y Michelle Lyons; *Razas de la espesura*, de Skip Williams.

Basado en las reglas originales de DUNGEONS & DRAGONS®, creadas por E. Gary Gygax y Dave Arneson, y en el nuevo juego DUNGEONS & DRAGONS® diseñado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker y Peter Adkison.

Este producto emplea material actualizado de la revisión 3.5.

Este producto de WIZARDS OF THE COAST® no contiene Open Game Content. Ninguna parte de este trabajo puede ser reproducida de ninguna manera sin permiso escrito. Para saber más acerca de la Open Gaming License y el sistema D20®, visita www.wizards.com/d20.

EE.UU., CANADA, ASIA,
 PACÍFICO Y LATINOAMÉRICA
 Wizards of the Coast, Inc.
 P.O. Box 707
 Renton WA 98057-0707



OFICINA PRINCIPAL EUROPEA
 Wizards of the Coast, Belgium.
 P.B. 2031
 2600 Berchem
 Bélgica
 +32-70-23-32-77



Rambla de Catalunya 117,
 Principal 2ª
 08008 Barcelona
 España

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Dungeon Master, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, *Player's Handbook*, *Dungeon Master's Guide*, *Monster Manual*, *Weapons of Legacy*, y demás nombres de productos de Wizards of the Coast, así como sus logotipos distintivos son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc., en los EE.UU. y/o en otros países. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2005 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por WIZARDS OF THE COAST, Inc. de Seattle con el título *Weapons of legacy*.

Impreso por Gráficas'94
 Depósito legal: B-10672-2006
 ISBN: 84-96422-65-8

Impreso en España - Printed in Spain

Contenido

Introducción	4
Más de lo que el ojo puede percibir	4
Qué hay dentro	4
Qué necesitas para jugar	4
Capítulo 1: la leyenda	5
¿Qué es un arma de leyenda?.....	5
¿Por qué usar objetos de leyenda?.....	6
Objetos de leyenda en tus partidas	6
Cómo introducir objetos de leyenda	6
¿Artefacto u objeto de leyenda?.....	6
Diseño de aventuras de leyenda	7
Posesión de un objeto de leyenda.....	9
Resumen: cómo descubrir un arma de leyenda	9
Leyenda contra leyenda.....	11
Una leyenda caída	11
Mejora de un objeto de leyenda	11
Capítulo 2: héroes de leyenda	13
Dotes legendarias.....	13
Apresurar legado	13
Canalizar legado.....	13
Legado curativo.....	14
Legado mayor.....	14
Legado menor	14
Legado mínimo.....	15
Maestría con un legado	15
Potenciar legado	15
Soltura con un legado.....	15
Acciones rápidas e inmediatas	15
Transferir legado	16
Conjuros de leyenda.....	16
Listas de conjuros.....	16
Poderes psiónicos de leyenda	18
Clase de prestigio: campeón de leyenda	19
Capítulo 3: objetos de leyenda	23
Cómo leer los apartados de los objetos de leyenda.....	23
Cómo leer los bloques de estadísticas.....	25
Descripciones de objetos de leyenda	28
Aliado de Espuelaviva	29
Cómo organizar un torneo.....	32
Arco del acechador	33
Arco del Arquero negro.....	35
Shévarash, el Arquero negro	37
Arco humilde	39
Arquería zen.....	40
Báculo de Trimeg.....	42
Balanza del equilibrio.....	45
Ballesta del invocador de la llama	48
La ballesta del invocador de la llama en Faerûn	51
Bastón de las lunas torrenciales	52
El monasterio de las Olas gemelas.....	54
Caladbolg	56
Caput Mortuum.....	59
Progresión alternativa de Caput Mortuum.....	60

Corazón diamantino.....	62
Corneta de Celdoriath	64
Cuchillo del viajero planario.....	68
Desollador.....	71
Destello divino	74
Destello divino en Eberron y Faerûn.....	76
Durindana	77
Embrujo de la luna llena	80
El embrujo de la luna llena en Eberron.....	82
Escarabeo de Aradros.....	83
El escarabeo de Aradros en Eberron.....	84
Estrella vespertina refulgente.....	85
Exordius	88
Amuleto de la llamada de la muerte	90
Faja de guerra.....	91
Flagelo del asesino de infernales	94
Variante: aptitudes mayores para el flagelo del asesino de infernales	95
Fusta de cráneos.....	97
Garrote del cazador de la tormenta.....	100
Gautes del fantasma burlón.....	103
Guanteletes contra bravucones	107
Guargal	111
Hermano árbol	114
Hermano árbol en Eberron	117
Hermano árbol en Faerûn	117
Honda del viento terrible.....	118
Dotes útiles para honderos.....	121
Huesos de Li-Peng.....	122
Infiltradora.....	125
Inmutable.....	128
Escultas medianos e Inmutable	129
Ira de la quemadura gelida.....	131
Ladrón del saber.....	134
Lanza tallada	136
Martillo de brujas	138
Martillo del derramador de sangre.....	141
Nueva dote: Agarre del mono	141
Mau-Jehe.....	145
Mau-Jehe como cuchilla mental.....	146
Merikel	148
Mordisco de coral	151
Variante: aptitudes mayores para mordisco de coral	152
Partecráneos	155
Ruina carmesí.....	159
Shishi-O.....	162
Taimado y Cruel.....	165
Thanifex	170
Ur	173
Historias alternativas para Ur.....	175
Viento del desierto.....	176

Capítulo 4: cómo instaurar una leyenda.	xx
Cómo instaurar un objeto de leyenda	179
La decisión	180
El acontecimiento clave.	180
Resumen: para instaurar un objeto de leyenda hay que	180
El objeto candidato	181
Diseño de rituales de instauración	181

Tras el telón: restricciones a la instauración de objetos de leyenda.....	181
Ejemplos genéricos de rituales	182
Asignación de aptitudes de leyenda	183
Tras el telón: costes en PX de los rituales de instauración	183
Augurios	184
Aptitudes de leyenda	184
Cómo establecer los costes	184
Progresiones de costes de ejemplo.....	184
Diseño de un objeto de leyenda de ejemplo	187
Listas de aptitudes de leyenda.....	188
Lista de augurios	188
Lista de aptitudes A (mínimas).....	188
Lista de aptitudes B (mínimas).....	190
Lista de aptitudes C (mínimas).....	192
Lista de aptitudes D (menores).....	193
Lista de aptitudes E (menores).....	195
Lista de aptitudes F (menores).....	197
Lista de aptitudes G (mayores).....	199
Lista de aptitudes H (mayores).....	201
Lista de aptitudes I (mayores).....	203
Capítulo 5: reglas opcionales	205
Alternativas a las pruebas de Saber (historia).....	205
Otras pruebas de Saber	205
Conocimiento de bardo y saber	205
Adivinación mágica	206
Objetos de leyenda mutables.....	206
Diseño de un objeto mutable.....	206
Uso de componentes variables	207
Objetos de leyenda duales.....	208
Diseño de un objeto de leyenda dual	208
Compartir una leyenda	208
Monstruos de leyenda	210
Corazón férreo, siervo del fuego.....	210
Livonia Lenguaoscura	211
Shuluth	213
Vhuuksssh el Destructor	214
Creación de un monstruo de leyenda.....	216
Objetos mágicos estándar como objetos de leyenda	216
Cómo convertir objetos mágicos estándar en objetos de leyenda	216
Conversiones de objetos de ejemplo.....	217
Bastón de poder de leyenda	217
Vengadora sagrada de leyenda.....	218
Leyendas épicas	219
Legado épico [épica, legendaria].....	219
Rituales de leyenda épicos	220
Asignación de aptitudes y costes para leyendas épicas	220
Listas de aptitudes de leyenda épicas	220
Arma de leyenda épica de ejemplo: Martillo del derramador de sangre	222

Introducción

El colérico ojo rojo lloraba con lágrimas de fuego infernal.

Aedwar, a quien llamaban Corazón de acero, contempló el interior del Infierno. El ardiente portal le devolvió la mirada, sin inmutarse, sin importarle.

Infernales aullantes rodeaban y reforzaban la aterradora intrusión del portal. Convocados por la Cábala terrible, los demonios eran inmunes a la amenaza del acero o la magia mortales. Con cada sílaba que repetían, la rugiente apertura bostezaba más y más.

Pero Aedwar tenía algo en lo que la Cábala terrible no había reparado.

Corazón de acero echó hacia atrás su capa, revelando en su puño una hoja de un opaco color negro, inscrita con runas que traían malos presagios. Antaño filo de engaños legendarios y reputación de devoradora de almas, ahora era un arma redimida.

Era *Exordius*.

Una luz blanca manó de los filos de *Exordius*, y rayos de una claridad prístina se derramaron desde la joya de su pomo. Los demonios retrocedieron y su cántico se debilitó, pero pronto volvieron a recuperarse. Después de todo, ¿qué podían temer de una hoja mortal? Mientras mantuviesen vivo el ritual, serían inmunes a los cortes y ofensas de todas las armas, incluso aquellas consagradas por los poderes del bien.

Pero el filo de color mortecino tenía un legado a sus espaldas, una convulsa historia de pérdidas y hallazgos, de transformación y redención. Los poderes de *Exordius* no estaban limitados a lo meramente mortal, ni a lo exclusivamente bueno.

Aedwar se adelantó, dando comienzo a la carnicería; el opaco filo negro empezó a brillar a medida que bebía las vidas de los espíritus más corruptos del Abismo.

Tal es el poder de un arma de leyenda.

MÁS DE LO QUE EL OJO PUEDE PERCIBIR

La mitología está repleta de armas singulares de campeones legendarios, bastones mágicos de pasado notable y anillos que conceden poderes jamás soñados por los mortales. Estas maravillas tienen aptitudes tan por encima de los objetos mágicos normales como éstos respecto a sus homólogos mundanos. Un *anillo de caída de pluma* es algo útil para tener a mano, pero pocos no lo cambiarían por una *estrella vespertina refulgente*, cuyo fulgor ilumina toda

oscuridad y abrasa a sus enemigos. ¿Y quién no daría su *ballesta +1* por la oportunidad de empuñar la *ballesta del invocador de la llama*, ese arma fabulosa apreciada por su influjo letal sobre el fuego?

Encontrar estos objetos de leyenda, forjados en el calor de eventos trascendentales y empuñados por héroes legendarios, no es más que el primer paso. Sus dueños potenciales deben aprender a liberar sus poderes, antes de poder emplearlos en todo su esplendor (NdC: tanto el traductor como yo sabemos perfectamente que "legacy" debería ser "legado", pero "leyenda" encaja más con el contexto y queda mejor en castellano).

QUÉ HAY DENTRO

Armas de leyenda describe objetos mágicos que son más de lo que parecen, y que conceden un gran poder a quien pueda descubrir su naturaleza.

Los primeros capítulos presentan las reglas básicas de los objetos de leyenda, así como información útil para añadirlos a tu campaña. También detallan una variedad de opciones disponibles para aquellos personajes que posean objetos de leyenda, desde dotes y conjuros a una nueva clase de prestigio.

Después, este libro incluye 49 objetos de leyenda descritos al detalle, incluyendo espadas, bastones y objetos maravillosos. También se adjunta la historia completa de cada objeto, así como los rituales que liberan sus misteriosos poderes, y ganchos de aventura para introducirlos en cualquier campaña.

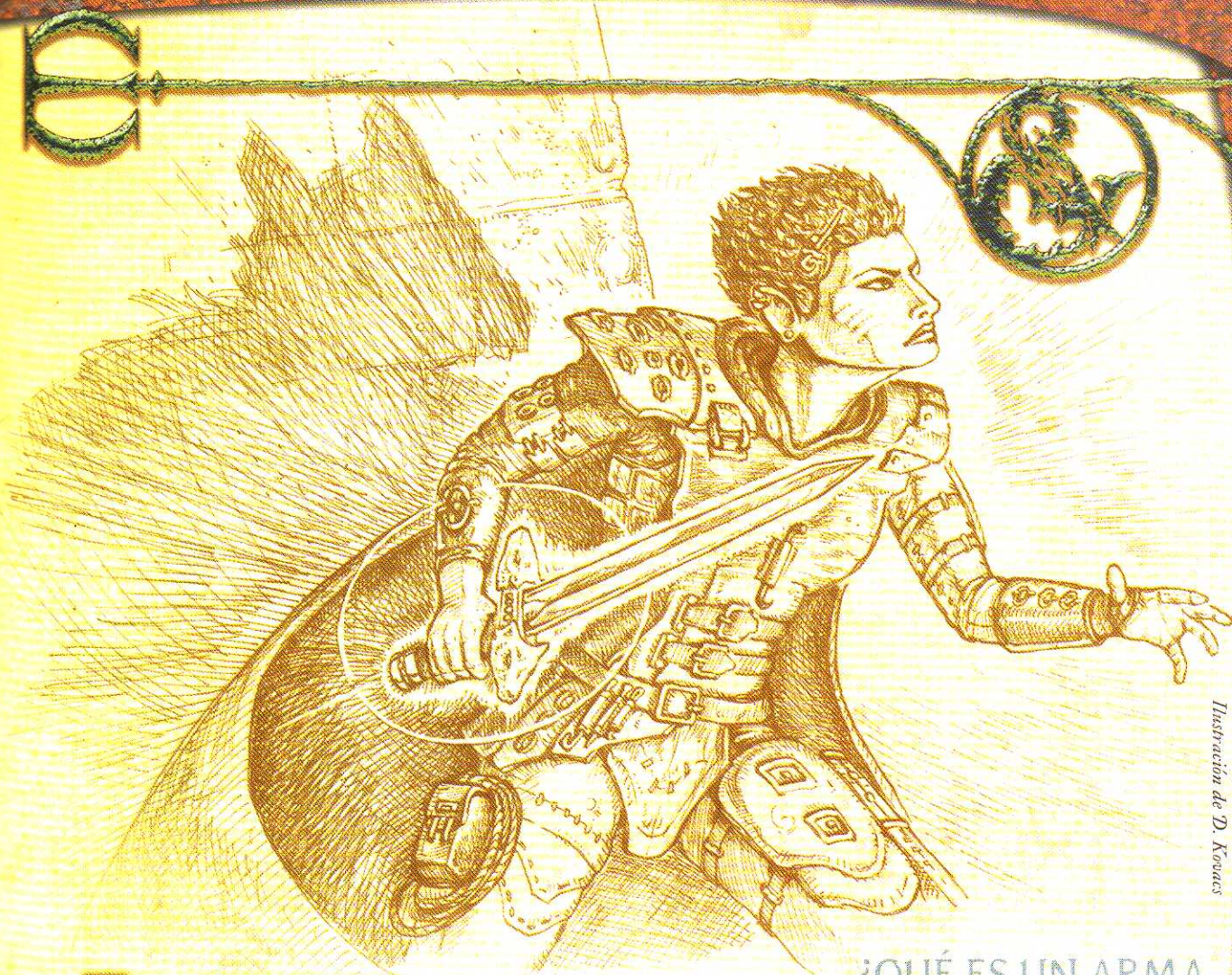
En algunos casos también están disponibles secciones para ajustar estos objetos a una campaña de Eberron o de Reinos olvidados.

Después, jugadores y DMs aprenderán a crear objetos de leyenda propios a medida que evolucionan sus personajes y campañas, así como a explorar varias reglas opcionales tales como objetos de leyenda mutables, épicos e incluso monstruos que personifican aptitudes de leyenda.

QUÉ NECESITAS PARA JUGAR

Armas de leyenda está diseñado para su uso en cualquier partida de DUNGEONS & DRAGONS. Necesitarás los tres libros básicos de D&D: el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*. Además, incluye referencias al material del *Manual de niveles épicos*, el *Manual de psiónica expandido*, *El aventurero completo*, *El combatiente completo* y *Razas de la espesura*, entre otros suplementos. Aunque la posesión de alguno o todos estos suplementos aumentará tu disfrute de este libro, no son estrictamente necesarios.

Ilustración de D. Kóvacs



¿QUÉ ES UN ARMA DE LEYENDA?

Tras miles de años de tradición épica sobre un escenario infinito y creciente de mundos y planos, ciertas historias aún resuenan con significado mitológico. De ellas, las narraciones de armas poderosas, reliquias de poder excepcional y artefactos de civilizaciones desaparecidas, son especialmente atractivas. ¿Quién no se emociona con la historia de *Excalibur*, la espada que sólo puede ser extraída de la piedra por quien sea digno de gobernar? Todos tiemblan al pensar en la espada bebedora de almas *Stormbringer* [Portadora de la tormenta], y el precio que su portador debe pagar. Y también leemos con asombro acerca del *Anillo único*, con su capacidad para conceder a su portador poderes tan vastos, que sólo aquellos que ya posean una habilidad excepcional podrán liberar todo su potencial.

Estas son armas de leyenda. Muchos son objetos creados en eras remotas, cuando los mitos caminaban por el mundo de los hombres. Estas poderosas herramientas se han perdido, se han ocultado o han sido destruidas, por lo que ahora ya no están al alcance de los mortales.

Quizá aún sigan entre nosotros, pero irreconocibles como las poderosas reliquias antaño veneradas por todas partes.

El mundo también acoge a nuevos héroes que, en sus andanzas, crean nuevas leyendas y forjan otros objetos legendarios.

“Arma de leyenda” describe a todos los objetos creados siguiendo las reglas de este libro, incluso aquellos que normalmente no serían descritos como tales (anillos o escudos, por ejemplo). No obstante, en este libro se emplea más a menudo el término “objeto de leyenda” u “objeto legendario”.

Un objeto de leyenda tiene la capacidad de aumentar su poder a medida que su portador obtiene nuevos niveles. Además, confiere a su usuario aptitudes especiales cada vez más potentes. Ese personaje puede llevar y atesorar el mismo objeto a lo largo de toda su carrera como héroe (o villano). ¿Por qué no? A medida que sus propios talentos y habilidades progresan, lo mismo ocurre con las de su objeto de leyenda, siempre que el personaje dedique el tiempo necesario a conocer su historia al completo y despertar su poder latente con los rituales adecuados.

Como personaje jugador, puedes descubrir o heredar un objeto de leyenda. Al principio puede parecerte un simple objeto mágico estándar, y sólo cuando descubras algún dato sobre su pasado

empezarás a vislumbrar su potencial latente. Al desvelar su historia pasada al completo, podrás dar con las claves que liberen su poder total.

Puede que incluso crees tu propio objeto de leyenda. Después de todo, los personajes jugadores son los héroes épicos de una campaña, en la cuales nacen mitos, reliquias y armas legendarias. Al instaurar tu propio objeto de leyenda obtendrás cierto control sobre sus aptitudes, aunque el uso que les des queda en manos del destino (y del Dungeon Master). Consulta el Capítulo 4: cómo instaurar una leyenda, para ver más detalles sobre este tema.

Cada objeto de leyenda es distinto de los demás, y cada uno posee una historia única. Desentrañar esa historia (o crearla, si instauras tu propio objeto de leyenda) te permite obtener todos los beneficios del objeto. Por ejemplo, la historia de *Caladbolg*, que sólo aparece cuando un gran héroe tiene necesidad de ella, contrasta vivamente con la del *garrote del cazador de la tormenta*, cuya herencia se basa en la muerte de su dueño original, Suldán Kabrel el Matagigantes.

Sin importar qué objetos de leyenda encuentres o crees, hacer uso de ellos conlleva un gran coste personal. Los detalles varían en cada caso, pero el montante siempre será sustancial. Debes considerar bien las consecuencias antes de aceptar un objeto de leyenda.

En la mayoría de casos, estos costes merecerán la pena y mucho.

¿POR QUÉ USAR OBJETOS DE LEYENDA?

Si eres DM, los objetos de leyenda ofrecen emocionantes recompensas para los jugadores cuyos personajes estén dispuestos a dedicar tiempo y esfuerzo a descubrir tu mundo de juego. Para liberar los poderes de un objeto de leyenda, el personaje jugador debe aprender fabulosos mitos de

la historia antigua y completar rituales de significado mitológico. Esto no sólo requiere que el jugador estudie la Historia de tu mundo, sino que también ofrece un gran número de ganchos de aventura para la campaña.

Si eres jugador, un objeto de leyenda ofrece una forma de personalizar tu personaje, sin dejar por ello de aumentar su poder. Al vincular su desarrollo personal a una de las grandes épicas de la historia, tu personaje alcanzará proporciones heroicas. ¿Quién sabe? Puede que llegue a ser más famoso que el primer dueño del objeto de leyenda, liberando poderes de un potencial aún mayor.

OBJETOS DE LEYENDA EN TUS PARTIDAS

Como DM, puedes dudar a la hora de introducir estos objetos potencialmente poderosos en tu campaña. En esta sección encontrarás datos útiles, información de trasfondo y reglas expandidas que te ayudarán a lidiar con los desafíos de los objetos de leyenda.

CÓMO INTRODUCIR OBJETOS DE LEYENDA

Al igual que con cualquier otra novedad de tu campaña, debes determinar cómo encajarán los objetos de leyenda. ¿Qué papel jugaron, si tuvieron alguno, en la historia del mundo de campaña? ¿Por qué los personajes jugadores no han oído hablar de ellos hasta ahora? ¿Queda algún objeto de leyenda activo en el mundo hoy en día? Y lo más importante, ¿poseen ya los PJs algún objeto de leyenda, tanto si lo saben como si no?

Historia revisionista

Cambiar de forma retroactiva la historia de tu campaña es la forma más sencilla de incorporar objetos

¿ARTEFACTO U OBJETO DE LEYENDA?

A primera vista, los artefactos y los objetos de leyenda pueden parecer similares, y es cierto que comparten varios rasgos. Sin embargo, son distintos entre sí y deberían seguir siendo conceptos independientes.

Ambos son extremadamente poderosos, por lo que ninguno debería considerarse como otro añadido más al equipo. Pero el poder de un artefacto puede ser el núcleo alrededor del cual gire toda una campaña, mientras que los objetos de leyenda tienen menor impacto en el mundo, aunque sólo sea porque sus poderes no están al alcance de cualquiera que los use. Por supuesto, la búsqueda de un objeto de leyenda (o la reconstrucción de uno destruido) puede producir argumentos atrayentes y memorables.

Los artefactos suelen haber sido contruidos en eras remotas, empleando conjuros y métodos inalcanzables para el saber de las razas del presente. Han sobrevivido hasta el día de hoy, pero los conocimientos necesarios para repetir su creación no. Además, sus poderes están disponibles para cualquier usuario potencial sin importar lo mucho o poco que sepa sobre su historia, ni se requieren costosos rituales para activarlos.

Los objetos de leyenda no siempre son maravillas perdidas; se puede instaurar un nuevo objeto legendario hoy mismo. Si se localiza uno, sólo un investigador dedicado podrá descubrir y emplear sus poderes, y eso sólo después de superar uno o más rituales. Estos objetos pueden ser más abundantes que los artefactos, pero dados su esotérica naturaleza y su olvidado linaje, el número exacto sigue siendo un misterio.

de leyenda a tus partidas: siempre han formado parte del mundo. Hasta ahora, no obstante, los PJs nunca se habían encontrado con uno, o nunca se habían dado cuenta de que la mediocre *espada larga +1* empuñada por el guerrero tiene a sus espaldas una larga y celebrada historia.

Otra forma de lograr esta meta es reintroducir monstruos y PNJs encontrados en el pasado. Volverán a aparecer en escena empuñando las mismas armas u objetos característicos, aunque esta vez serán mucho más poderosos en sus manos. Por ejemplo, el asesino semiorco Terl vuelve a intentar cumplir su contrato contra uno de los PJs, tras haber fallado con anterioridad. Terl aún empuña su característico arco negro como el ébano, pero esta vez libera proyectiles de oscuridad total, como la muerte envuelta en un sudario de sombras. El arco sigue siendo la misma arma, pero Terl ha liberado una aptitud que en el pasado concedió a otro dueño anterior. De forma alternativa, Terl pudo verse involucrado en algún acontecimiento crucial (uno del que puedan haber oído hablar los PJs) que le ha permitido imbuir su arma favorita con aptitudes de leyenda. Sea como fuere, la interacción de los PJs con Terl y su arco puede ser la forma de introducir los objetos de leyenda en tu campaña.

Primer contacto

Puede que tus PJs no hayan oído hablar de los objetos de leyenda con anterioridad porque sean de los primeros en toparse con estas poderosas creaciones. A continuación se presentan algunas posibilidades para explicar el porqué.

- Tu mundo es joven. Los PJs se cuentan entre sus primeros héroes, que formarán los cimientos de las leyendas y objetos legendarios de las eras por llegar.
- Una invasión, una revolución u otra agitación social cambia el mundo para siempre. La aparición de los objetos de leyenda es uno más de los muchos acontecimientos importantes que ocurren en esta era. Los propios PJs pueden ser los responsables de poner en marcha el cambio (quizá al completar una gran búsqueda o cerrar un prolongado arco argumental), o quizá no tengan nada que ver con ello y se topen con los objetos de leyenda por sorpresa.
- Dado que los objetos de leyenda no son fáciles de obtener, un PJ puede crear uno. Instaurar una leyenda requiere un impulso muy concreto. Podría tratarse del patrocinio de un PNJ que posea otro objeto de leyenda (y que ayudará al PJ en sus primeros pasos) o la conclusión de una gran misión (para descubrir el propio objeto o averiguar algún retazo de historia, vital para llevar a cabo un ritual mínimo que libere su poder).

Los primeros personajes en empuñar objetos legendarios tendrán nuevas aptitudes que explorar, pero primero tendrán que descubrir cómo liberarlas. Deberán investigar la historia de su objeto, o hallar algún retazo de información relevante, de una época en la que héroes casi irreales hollaban el mundo con sus armas de leyenda.

DISEÑO DE AVENTURAS DE LEYENDA

Una vez hayas decidido incluir objetos de leyenda en tu campaña, no te veas obligado a incluir en todas las aventuras algún tipo de influencia legendaria. En su mayor parte, no tendrás que alterar para nada tu estilo de juego.

Ni siquiera tendrás que decidir con antelación si un objeto mágico concreto, hallado en el transcurso de una aventura, es realmente un objeto de leyenda. Las aptitudes de leyenda están disponibles sólo después de que el portador del objeto descubra su historia y lleve a cabo un ritual para liberarlas. De esta forma, disfrutas del lujo de decidir cuándo revelar que el objeto (el hacha de batalla mágica del guerrero, por decir algo) es más de lo que aparenta. Por ejemplo, puedes hacer que la compañía descubra un libro antiguo con ilustraciones de alguna celebridad pretérita que lleve un hacha de aspecto idéntico, sólo que henchida de poder. Dejar caer esta pista puede hacer que al guerrero le pique la curiosidad e intente aprender más sobre su arma, descubriendo quizá que antaño dispuso de grandes poderes. Otras pistas posteriores, reunidas en el curso de su investigación, sugieren que podría reavivar esos poderes mediante el ritual adecuado.

Cómo descubrir un objeto de leyenda

Una afirmación categórica, si bien algo simplista, sobre el DUNGEONS & DRAGONS podría ser que “todo va de objetos”. Sean cuales sean los demás desafíos que presente o las habilidades que deban emplear los PJs para tener éxito, toda aventura incluye un tesoro. Es la recompensa última, que empuja a todo aventurero en potencia a cambiar la monótona vida de un plebeyo por otra de exploración y gloria.

De vez en cuando se recupera algún objeto mágico de una tumba de hace milenios o se arranca de la mano inerte de un enemigo finalmente abatido. Se trata de momentos cumbre, y los aventureros se reparten estos objetos entre sí con gran ansiedad o asombro.

Pero como ocurre casi siempre, ese amado objeto queda finalmente eclipsado por otra necesidad mayor, o por magia más potente. La posesión otrora tan preciada queda

obsoleta, lista para ser entregada a un seguidor, o incluso vendida para financiar la compra de otros artículos más poderosos.

¿Qué ocurriría si ese objeto, en apariencia de poder menor, fuese más de lo que aparenta? ¿Qué pasaría si tuviese una historia legendaria, una consecución de grandes hazañas y aptitudes maravillosas, que superen de largo cualquier habilidad que posea ahora?

Objetos de leyenda como tesoro

Dado que los objetos de leyenda en un principio parecen objetos mágicos estándar, no tendrás problema en incluir uno en el tesoro obtenido normalmente por derrotar una amenaza concreta de un NE determinado. Hasta que sus poderes de leyenda sean liberados, el objeto no tendrá mayor valor aparente que otros de su mismo tipo. Los miembros del grupo pueden descubrir, o no, el verdadero linaje del objeto; si no lo hacen, siempre podrás introducir otros objetos de leyenda bajo la apariencia de tesoro "ordinario" más adelante.

La compañía puede obtener un objeto de leyenda de un PNJ enemigo que lo use contra ellos. Dependiendo de si se han liberado o no algunas de sus aptitudes legendarias, el rival podrá ser una amenaza mayor de lo normal.

Si el susodicho enemigo aún no ha liberado sus poderes, considéralo como parte normal de su equipo. Si ha completado uno o más rituales de leyenda no reduzcas el valor del resto de su equipo, ni siquiera aunque

estos rituales representen un coste adicional (ya que sería el equivalente a escamotearles tesoro a los PJs). En lugar de ello, ajusta el VD del PNJ basándote en el número de aptitudes de leyenda a las que tenga acceso. Estos incrementos no se apilan

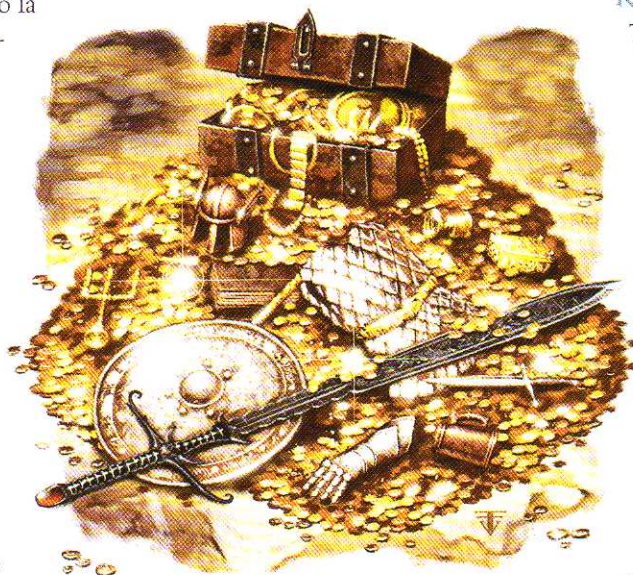
Aptitudes de leyenda disponibles	Incremento de VD
Dos o más mínimas	+1
Dos o más menores	+2
Dos o más mayores	+3

Historia

Si resulta que un objeto mágico posee una historia larga y distinguida, hay muchas posibilidades de que

sea un objeto de leyenda. Cualquier registro parcial puede conducir al hilo histórico completo, que su nuevo propietario podrá seguir para descubrir cómo despertar todo su poder.

La historia de un objeto de leyenda es una relación de los eventos importantes de su pasado, que le hacen merecedor de un estatus legendario. Derrotas espectaculares de horribles enemigos, reveses inesperados o pérdidas trágicas: todo ello tuvo su papel en la instauración inicial del objeto de leyenda. Antes de que el nuevo propietario pueda descubrir y realizar los rituales que liberen sus maravillosas aptitudes, deberá conocer su historia. En términos de juego, todo objeto de leyenda requiere pruebas de Saber (historia) cada vez más complejas para ir reuniendo los fragmentos del mito asociado a él. En la página 205 se detallan otros métodos alternativos para investigar una leyenda.



Cualquier cosa tiene el potencial de ser un objeto de leyenda

Rituales de leyenda

Todas las historias de un objeto de leyenda contienen alguna oportunidad que su portador puede explotar. Por medio de una investigación exhaustiva, el dueño del objeto puede aprender los ritos, procedimientos o ceremonias necesarios para vincularse a él.

Con cada ritual que complete, tendrá a su disposición un nuevo abanico de aptitudes de leyenda. Por ejemplo, un portador del garrote del cazador de la tormenta (consulta la página 100) que descubra parte de la impresionante historia de la clava, podrá desempolvar también

el Ritual del camino sin rastro. Al completar este rito y pagar todos sus costes asociados, el portador aprenderá a usar la aptitud de golpe aturdidor del arma. Todo ritual, además de cualquier otra tarea requerida en él, supone un coste sustancial en piezas de oro para materiales (como ungüentos, túnicas exquisitas u otros objetos caros) que debe gastarse antes o durante su ejecución.

Un objeto de leyenda tiene un máximo de tres rituales asociados a él, cada uno ligado a fragmentos progresivamente más oscuros de su historia. Un objeto de importancia particularmente elevada tendrá una tradición más extensa, y por lo tanto más rituales asociados, que otro con menos influencia en el pasado. A

medida que su portador desentrañe cada fragmento de su historia, también descubrirá los rituales de leyenda relacionados.

El dueño de un objeto de leyenda que complete un ritual concreto obtendrá de inmediato una dote legendaria adicional: Legado mínimo, Legado menor o Legado mayor. Para más información sobre el tema, consulta Dotes legendarias en la página 13. Cada dote legendaria es específica del objeto cuyo ritual realice el usuario. Por ejemplo, si Aedwar completa el Ritual de la santificación de las tinieblas, asociado con su arma de leyenda *Exordius*, obtendrá la dote Legado mínimo (*Exordius*). A partir de entonces, podrá emplear las aptitudes mínimas del arma (siempre que tenga nivel suficiente), pero sólo cuando empuñe a *Exordius*. Si cayese en sus manos algún otro objeto de leyenda, su dote Legado mínimo (*Exordius*) no le permitiría activar sus aptitudes mínimas; primero tendría que investigar la historia del nuevo objeto y después realizar el ritual concreto.

POSESIÓN DE UN OBJETO DE LEYENDA

Tras completar al menos uno de los rituales de leyenda de tu objeto, serás merecedor de emplear las aptitudes del objeto disponibles para un personaje de tu nivel.

Así es: no las obtienes todas de golpe. Si eres de nivel 5 y acabas de obtener la dote Legado mínimo (*martillo del derramador de sangre*), no tendrás acceso a las aptitudes del arma ligadas a personajes de nivel 6 o superior. Sin embargo, tan pronto como obtengas otro nivel en cualquier clase y llegues a nivel de personaje 6, podrás hacer uso de la aptitud rastreador de tierra del martillo (consulta la descripción del arma, a partir de la página 29).

A menos que se especifique lo contrario, un objeto de leyenda confiere cualquier aptitud concreta mientras lo lleves puesto o esté en tu posesión; otras aptitudes, no obstante, requieren que lo empuñes, hagas ciertos gestos con él o lo uses activamente de alguna forma.

RESUMEN: CÓMO DESCUBRIR UN ARMA DE LEYENDA

1. Descubrir un objeto interesante.
2. Averiguar si el objeto tiene una historia especial.
3. Investigar su historia y determinar si es un objeto de leyenda.
4. Aprender el ritual de leyenda para liberar sus aptitudes.
5. Llevar a cabo el ritual, pagar sus costes y obtener una dote legendaria adicional.

Las descripciones de estas aptitudes lo indicarán con claridad. Perder la posesión del objeto eliminará de inmediato todos los beneficios legendarios.

Costes personales

Además de llevar a cabo el ritual y pagar su coste en po, deberás pagar un coste personal para usar las aptitudes de un objeto de leyenda. Todos los objetos de leyenda requieren un coste personal sustancial, que representa la absorción de energía vital por parte del objeto para liberar todo su potencial. Debes realizar este sacrificio voluntariamente, para forjar un vínculo entre el portador y el objeto.

Los costes personales son permanentes y pueden ir desde pérdida de puntos de golpe a la renuncia a espacios de conjuro. Debes pagar el coste personal de inmediato en cuanto llegues al nivel en el que se requiera, tras realizar los demás ajustes relacionados con la subida de nivel. Por ejemplo, si eres el portador del *martillo del derramador de sangre*, al llegar a nivel 6 perderás de inmediato 4 pg tras calcular tu nuevo total. Si no eres capaz de pagar este coste (por ejemplo, porque no tengas acceso a un nivel de conjuros determinado), no obtendrás la aptitud de leyenda de ese nivel hasta que puedas satisfacerlo.

A diferencia de las aptitudes de leyenda, los costes personales son permanentes, tanto si retienes el objeto en tu posesión como si no. La única forma de recuperar un coste personal es destruir o renunciar al objeto de leyenda (consulta más adelante).

Renunciar a un legado

Quizá el coste de conservar tu objeto de leyenda sea demasiado alto, o hayas descubierto un objeto nuevo y no quieras quedarte con el antiguo. Si lo deseas, puedes renunciar a tu vínculo con un objeto de leyenda. Esto requiere la ejecución de un ritual de 24 horas, en el que se necesitan materiales por valor de 1.000 po. Tras terminar la ceremonia, perderás todas las dotes legendarias (Legado mínimo, Legado menor y Legado mayor) que hubieses ganado para ese objeto. A partir de ese momento, para ti el objeto tendrá sólo sus propiedades no legendarias, por lo que perderás el acceso a todas las aptitudes de leyenda que hubieses liberado en él. Recuperarás cualquier coste personal que hubieses pagado (como penalizadores o pg perdidos), pero no el coste en oro gastado en los rituales. Si recuperas puntos de habilidad, deberás repartirlos de inmediato; al hacerlo, considera que los estás gastando en la última clase en la que avanzaste de nivel.

Cómo dañar objetos de leyenda

Los objetos de leyenda son más resistentes al daño que los objetos mágicos estándar, pero pueden resultar dañados o incluso destruidos. Aún así, a menudo es posible repararlos (consulta 'Cómo reforjar un objeto de leyenda', más adelante).

Al igual que con cualquier objeto mágico, un objeto de leyenda no necesita realizar TS a menos que esté desatendido, sea el objetivo específico de un efecto o su portador obtenga un 1 natural en un TS contra un conjuro que pueda causarle daño: incluso ataques contra los cuales un objeto no mágico no podría salvar. Los objetos de leyenda emplean el mismo TS para todas sus salvaciones, sin importar el tipo (Fortaleza, Reflejos o Voluntad). El TS base de un objeto de leyenda es +20.

Incluso aunque uno de estos objetos resulte dañado (ya sea a causa de un TS fallado o por un ataque físico directo), será más resistente que un objeto mágico estándar del mismo tipo. La dureza de un objeto de leyenda aumenta en 10 y sus pg serán 50 o el total de los materiales y sus mejoras (lo que sea mayor). Por ejemplo, una espada larga de leyenda con un bonificador +5 de mejora tendrá dureza 30 (10 por el acero, +10 por el bonificador de mejora y +10 por ser de leyenda); su total de pg será de 55 (5 por la hoja de acero y +50 por el bonificador de mejora). Un objeto legendario dañado sigue funcionando, pero una vez sea destruido se perderán sus aptitudes de leyenda. Sin embargo, cualquier objeto roto de este tipo dejará algún resto tangible: las esquirlas de una hoja de metal, los extremos metálicos de un bastón, etc. Incluso un objeto de leyenda destruido por un conjuro de *desintegrar* dejará algún resto (lo cual es una excepción a la descripción escrita del conjuro).

Objeto de leyenda contra objeto de leyenda: cuando un objeto de leyenda se emplea para atacar

a otro, ignorará los 10 puntos de dureza adicional del objeto atacado. En otras palabras, considerará al objeto enfrentado como un objeto mágico normal del mismo tipo a efectos de causarle daño, aunque ambos conservarán su bonificador +20 a los TS.

Cómo reparar objetos de leyenda: un objeto de leyenda que esté dañado (pero no destruido) podrá ser reparado mediante la habilidad de Artesanía, o con el conjuro *integrar*, igual que si fuese un objeto no mágico de su mismo tipo. Los objetos de leyenda destruidos deben ser reforjados a partir de sus restos, lo que implica un esfuerzo mucho mayor (consulta más adelante).

Si el objeto de leyenda resulta destruido, perderás tu conexión con él como si hubieses renunciado a su posesión. Para ti sólo retendrá sus aptitudes no legendarias y perderás el acceso a todas las aptitudes que hubieses liberado con anterioridad. Recuperarás cualquier coste personal que hubieses pagado (como penalizadores o pg perdidos), pero no el coste en oro gastado en los rituales.

Cómo reforjar objetos de leyenda

Aunque sean asombrosamente duros, a veces los objetos de leyenda resultan destruidos a causa del daño físico o medios mágicos. Pero, como se ha dicho antes, siempre dejan algún resto. Ya sean las esquirlas de un filo, la gema de un anillo o algunas placas sueltas de armadura, estos restos conservarán un residuo de poder que los vincula con el objeto original. Los personajes con la habilidad y el conocimiento necesarios

podrán tratar de reforjar el objeto a partir de sus restos. Estas empresas

suelen estar asociadas con alguna búsqueda importante, una gran gesta o algún otro atrayente argumento relacionado con la campaña.

Si se los examina mediante *detectar magia*, los restos de un objeto de leyenda destruido mostrarán una leve aura de nin-



Los fragmentos de un objeto de leyenda pueden ser reforjados

guna escuela en particular. Obviamente, su antiguo dueño sabrá lo que representan esos restos, pero alguien que no sea consciente de su verdadera naturaleza podría averiguar su historia gracias a algunas pistas descubiertas a lo largo de una campaña. Esta información también estará disponible por medio del conjuro *conocimiento de leyendas*, así como Saber (historia) o pruebas de conocimiento de bardo. La CD de la prueba será igual a la necesaria para aprender el ritual de leyenda mínimo del objeto en cuestión.

Una vez se hayan reconocido los restos por lo que son, un personaje resuelto podrá intentar restaurar el objeto a partir de sus pedazos.

Reforjado por el antiguo dueño: si eras el propietario de un objeto de leyenda ahora destruido y deseas reforjarlo, deberás repetir el ritual de leyenda más alto (mínimo, menor o mayor) que hubieses completado con anterioridad para ese objeto. Deberás volver a pagar el coste en po y materias primas. El objeto deberá ser reparado con éxito, como se ha descrito anteriormente, por ti (o por alguien que trabaje en tu nombre) antes de que transcurra una semana tras la realización del ritual. Una vez se haya reforjado el objeto de leyenda, poseerá la misma conexión contigo que tenía antes de su destrucción; recuperarás las dotes legendarias perdidas y sufrirás de nuevo cualquier coste personal relacionado.

Reforjado por un nuevo dueño: si has descubierto los restos de un objeto de leyenda y los has identificado como tales, debes realizar otra prueba de Saber (historia) para conocer el ritual de leyenda mínimo asociado a ellos. Después, tendrás que llevar a cabo la ceremonia, pagando todos sus costes asociados. El objeto deberá ser reparado con éxito, como se ha descrito anteriormente, por ti (o por alguien que trabaje en tu nombre) antes de que transcurra una semana tras la realización del ritual. Una vez el objeto haya sido reforjado, obtendrás la dote Legado mínimo asociada a él y tendrás acceso a sus aptitudes mínimas, siempre que seas del nivel adecuado y cumplas cualquier otro prerequisite.

Destrucción permanente

Un objeto de leyenda no se destruye con facilidad, pero si estás determinado a borrarlo de la faz de la tierra para siempre, existe una forma; un ejemplo sería la gran misión requerida para acabar con el *Anillo único*. Debes estar en posesión de los restos del objeto (lo cual puede requerir que antes lo destruyas). Entonces tendrás que llevar a cabo el ritual de leyenda mínimo del objeto, pagando todos sus costes asociados, como si lo quisieras reforjar. No obstante, al final de la ceremonia y si es tu deseo, los restos del objeto quedarán destruidos a perpetuidad más allá de cualquier recuperación.

LEYENDA CONTRA LEYENDA

Es el clímax de la campaña. El héroe y el archivillano se enfrentan en un combate a muerte, y cada uno empuña un objeto de leyenda. Hay algunas reglas especiales que entran en juego durante estos momentos cruciales, e incluso después.

UNA LEYENDA CAÍDA

Si empuñas un objeto de leyenda y derrotas al portador de otro objeto tal en combate personal, obtendrás un “don” inmediato al liberar parte del poder de dicho objeto. Una descarga de poder legendario emanará del objeto del derrotado, transfiriéndose al tuyo.

Se considerará que has derrotado al portador rival si lo matas o dejas inconsciente mediante el uso directo de tu objeto de leyenda (el impacto de un arma, una descarga de un bastón, etc.). Destruir el objeto legendario de tu rival no es suficiente por sí mismo.

Una vez hayas derrotado a tu oponente de esta forma, no podrás enfrentarte y derrotar al mismo personaje para obtener otro don hasta que haya pasado un año completo.

Leyenda contra artefacto: el portador de un objeto de leyenda que derrote al usuario de un artefacto, obtendrá

MEJORA DE UN OBJETO DE LEYENDA

El poder de un objeto de leyenda no se puede mejorar más mediante ningún proceso estándar (como el uso de dotes de creación de objetos mágicos o psiónicos). Sin embargo, los conjuros o efectos que alteren temporalmente un arma (como *afiladura* o *arma mágica mayor*) tendrán el efecto habitual sobre las armas de leyenda.

La única forma de cambiar permanentemente las aptitudes de un objeto de leyenda es mediante una nueva instauración.

Por ejemplo, el kukri *Taimado* (consulta la página 165) sólo ofrece aptitudes mínimas, y ninguna investigación histórica podrá revelar un pasado más remoto que pueda liberar más poderes. Si deseas dar a esta arma más poderes de leyenda, emplea las reglas del Capítulo 4: Cómo instaurar una leyenda, para crear tu propio legado y potenciar el objeto con otras aptitudes de tu cosecha. A medida que aumentes de poder, puede que más tarde quieras imbuirlo con aptitudes de leyenda mayores o incluso aptitudes épicas.

la misma descarga de poder que resulta de la derrota de un objeto de leyenda, y al contrario también.

Dones de leyenda

En cuanto derrotes al usuario de un objeto de leyenda, obtendrás uno de estos dones a tu elección.

Aprender un legado: obtienes al instante el conocimiento necesario para ejecutar el siguiente ritual de leyenda requerido para seguir liberando las aptitudes de tu objeto, como si hubieses tenido éxito en una prueba de Saber (historia). Además, cuando lledes a cabo dicho ritual, no tendrás que pagar el coste en po de las materias primas (aunque tendrás que completar cualquier otra tarea necesaria). Este conocimiento imbuido se pierde tras 30 días; si dejas pasar ese tiempo, tendrás que realizar la prueba de Saber (historia) requerida y pagar todos los costes en po para aprender y ejecutar el ritual de la forma habitual.

Bonificador legendario: se te concede una gran inspiración, que adopta la forma de un bonificador +10 "flotante" a tu disposición durante el siguiente minuto (10 asaltos). En cualquier momento de ese lapso de tiempo y como acción inmediata (consulta la nota al pie de la página 15), podrás aplicar ese bonificador a cualquier tirada de ataque, TS, prueba de habilidad o característica o prueba de nivel de lanzador.

Curación legendaria: puedes recuperar un número de puntos de golpe igual a cinco veces el nivel de personaje del rival derrotado. También puedes recuperar todo el daño de característica que hayas sufrido, tanto si es temporal como

permanente (no puedes superar tu máximo de puntos de golpe habitual).

Descubrir un nuevo legado: liberas un nuevo nivel de aptitudes de leyenda en tu objeto. A todos los efectos se considera que has completado una nueva instauración (consulta la página 180) para el objeto. Aún debes diseñar y realizar los rituales necesarios, así como pagar los costes asociados, si deseas hacer uso de estas nuevas aptitudes.

Energía arcana: recuperas el uso de un conjuro que hayas lanzado en las últimas 24 horas. El

conjuro debe haber sido lanzado dentro de ese lapso de tiempo (no vale con que permanezcan sus efectos). El conjuro recordado se almacenará en tu mente como si lo hubieses preparado de forma normal. Si dicho conjuro requiere componentes materiales, debes disponer de ellos para volver a lanzarlo. Si no preparas conjuros para lanzarlos, en lugar de este beneficio obtendrás un espacio de conjuro

adicional. El nivel máximo del conjuro recuperado será igual a la mitad del nivel de personaje del

enemigo derrotado (máximo 9).

Energía psiónica: obtienes un número de puntos de poder temporales igual al nivel del enemigo derrotado. Estos puntos adicionales duran 24 horas o hasta que se les dé uso, lo que ocurra primero.

Maestría con un legado: se te considera de un nivel más alto a efectos de acceder a las aptitudes de tu objeto de leyenda, como si tuvieses la dote Maestría con un legado (consulta la página 15). El efecto de este don se apila con el de la dote, pero sólo dura 24 horas.



El ganador de un combate entre objetos de leyenda obtiene parte del poder del objeto derrotado

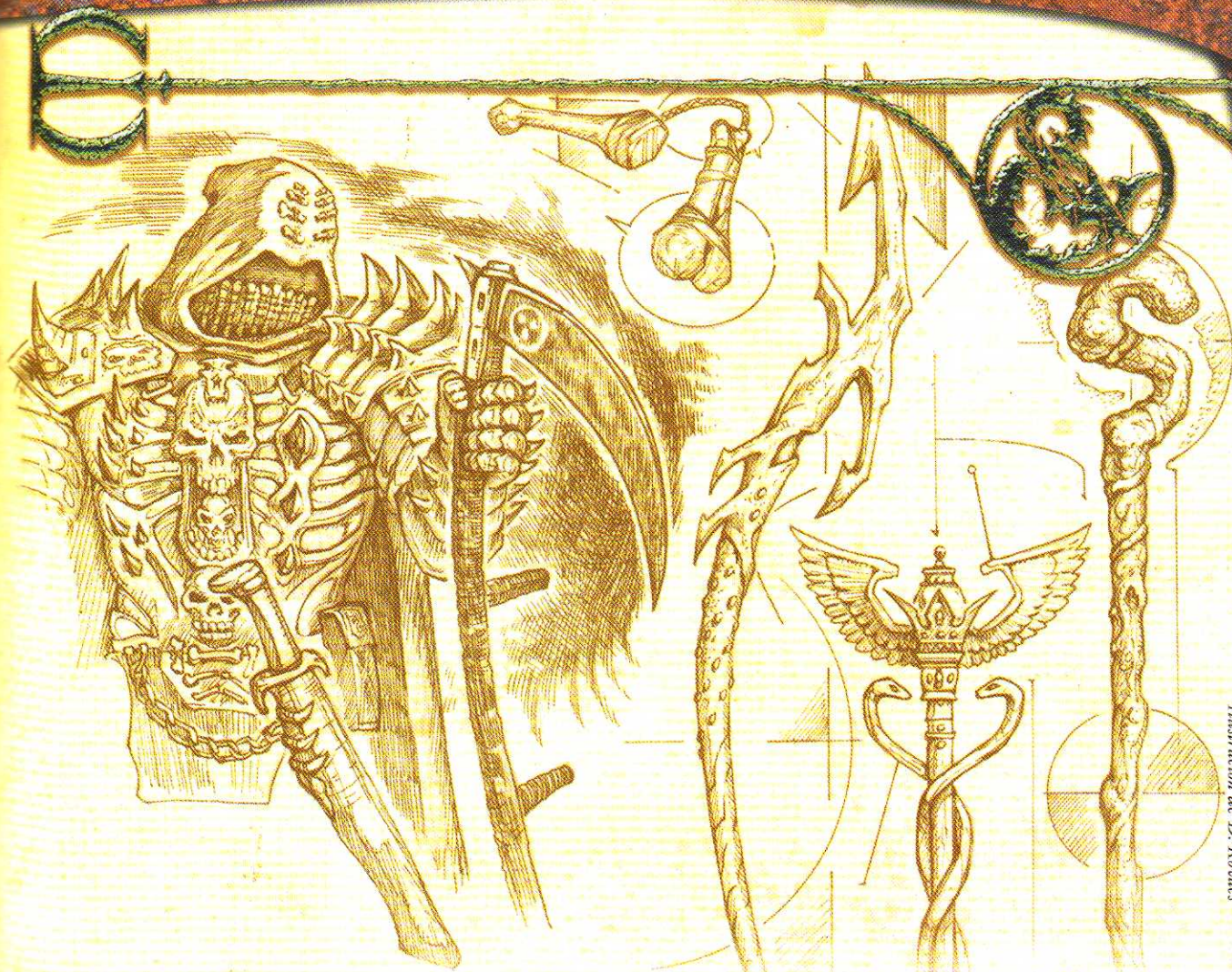


Ilustración de D. Kovacs

En un mundo de amenazas, donde criaturas de ansia insaciable acechan a los indefensos, y en el que malvados dioses ancestrales fomentan las fechorías y el caos, las aptitudes del puñado de héroes verdaderos se ponen a dura prueba. En su ayuda, estos adalides pueden invocar potentes conjuros, aptitudes perfeccionadas mediante la experiencia y el entrenamiento implacable, o increíbles objetos de gran poder arcano.

Pero también existen conocimientos más antiguos y profundos.

Este capítulo ofrece recursos adicionales para los usuarios y creadores de objetos de leyenda, incluidas nuevas dotes, conjuros, poderes psiónicos y una clase de prestigio de proporciones legendarias.

DOTES LEGENDARIAS

Liberar las aptitudes de leyenda de un objeto requiere una dote legendaria asociada (mínima, menor o mayor). Otras dotes relacionadas con las leyendas te permiten mejorar aún más las aptitudes del objeto.

Además de los prerequisites indicados, debes poseer físicamente tu objeto de leyenda (transportarlo, llevarlo puesto o empuñarlo) para beneficiarte de cualquier dote legendaria.

Las descripciones de dotes que van a continuación siguen el mismo formato que las incluidas en el *Manual del jugador*.

APRESURAR LEGADO [LEGENDARIA]

Puedes activar una de las aptitudes de leyenda de tu objeto con un simple pensamiento.

Prerrequisitos: Legado mínimo, aptitud de leyenda sortilega o activada por palabra de mando.

Beneficio: cuando selecciones esta dote, elige una aptitud de leyenda de tu objeto, que sea sortilega o se active mediante una palabra de mando. Tres veces al día, podrás activar su poder como acción rápida (consulta la nota al pie de la página 15). Este efecto es igual que el de la dote Apresurar conjuro.

Especial: puedes escoger Apresurar legado varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que cojas esta dote, se aplicará a una nueva aptitud de leyenda.

CANALIZAR LEGADO [LEGENDARIA]

Puedes invocar la fuerza oculta en tu objeto de leyenda para potenciar tus acciones en una espectacular hazaña.

TABLA 2-1: DOTES LEGENDARIAS

Dotes	Prerrequisitos	Beneficio
Apresurar legado	Legado mínimo, aptitud de leyenda sortilega o activada por palabra de mando	Activas una aptitud de leyenda como acción rápida
Canalizar legado	Legado mínimo, aptitud de leyenda	Gastas una aptitud de leyenda con usos diarios para obtener un bonificador a ataques, TS y pruebas +1 al nivel al usar aptitudes de leyenda
Maestría con un legado	Canalizar legado, Usar objeto mágico 4 rangos	Te curas cuando activas una aptitud de leyenda
Legado curativo	Legado mínimo, aptitud de leyenda con usos diarios, aptitud para lanzar curar heridas leves	Obtienes acceso a las aptitudes mínimas del objeto de leyenda
Legado mínimo	Nivel de personaje 5, efectuar el ritual de leyenda mínimo asociado	Obtienes acceso a las aptitudes menores del objeto de leyenda
Legado menor	Legado mínimo, nivel de personaje 11, efectuar el ritual de leyenda menor asociado	Obtienes acceso a las aptitudes mayores del objeto de leyenda
Legado mayor	Legado menor, nivel de personaje 17, efectuar el ritual de leyenda mayor asociado	Aumenta las variables numéricas de la aptitud de leyenda en un 50%
Potenciar legado	Legado mínimo, aptitud de leyenda sortilega o activada por palabra de mando	+1 a las CD de los TS contra tus aptitudes de leyenda
Soltura con un legado	Legado mínimo	Transfiere una aptitud con usos diarios de un objeto de leyenda a otro objeto mágico
Transferir legado	Legado mínimo, aptitud de leyenda con usos diarios	

Prerrequisitos: Legado mínimo, aptitud de leyenda con un límite de usos diarios.

Beneficio: elige una de las aptitudes de leyenda de tu objeto, que tenga un límite de usos diarios. Como acción inmediata (consulta la nota al pie de la página 15), puedes gastar todos los usos diarios que le queden a dicha aptitud para obtener un bonificador a todas las tiradas de ataque, TS y pruebas. Este bonificador durará hasta el inicio de tu siguiente turno y dependerá del poder de la aptitud de leyenda, como se muestra en la siguiente tabla:

Aptitud de leyenda gastada	Bonif.
Mínima	+2
Menor	+4
Mayor	+6

Todos los usos diarios de la aptitud se gastan sin surtir su efecto habitual. Eliges la aptitud a gastar cuando usas esta dote.

Especial: sólo puedes emplear esta dote para gastar una aptitud de leyenda a la que le queden todos sus usos diarios. Por ejemplo, si una aptitud es utilizable hasta tres veces al día, deben sacrificarse los tres usos para activar esta dote.

LEGADO CURATIVO [LEGENDARIA]

La aptitud de leyenda de tu objeto está tan ligada a tu aura, que recupera tu salud cada vez que la activas.

Prerrequisitos: Legado mínimo, aptitud de leyenda con usos diarios, aptitud para lanzar *curar heridas leves*.

Beneficio: cuando selecciones esta dote, elige una aptitud de leyenda de tu objeto que tenga un límite de usos diarios. Cada vez que actives dicha aptitud, recuperarás puntos de golpe como si te hubiesen lanzado un conjuro de *curar*. No puedes superar tu máximo habitual de pg. La cantidad de daño curado dependerá del poder de la aptitud de leyenda, como se muestra en la siguiente tabla:

Aptitud de leyenda gastada	Pg sanados
Mínima	5
Menor	10
Mayor	25

Especial: puedes escoger Legado curativo varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que cojas esta dote, se aplicará a una nueva aptitud de leyenda.

LEGADO MAYOR [LEGENDARIA]

Invocas las aptitudes más poderosas de un objeto de leyenda concreto.

Prerrequisitos: Legado menor, nivel de personaje 17, aprender y ejecutar el ritual de leyenda mayor asociado.

Beneficio: elige un objeto de leyenda (u objeto candidato, si estás instaurando tu propio legado). Si cumples los demás prerrequisitos para emplearlo con efectividad, podrás hacer uso de sus aptitudes mayores que estén disponibles para un personaje de tu nivel.

LEGADO MENOR [LEGENDARIA]

Invocas aptitudes más potentes de un objeto de leyenda concreto.

Prerrequisitos: Legado mínimo, nivel de personaje 11, aprender y ejecutar el ritual de leyenda menor asociado.

Beneficio: elige un objeto de leyenda (u objeto candidato, si estás instaurando tu propio legado). Si cumples los demás prerrequisitos para emplearlo con efectividad, podrás hacer uso de sus aptitudes menores que estén disponibles para un personaje de tu nivel.

LEGADO MÍNIMO [LEGENDARIA]

Invocas las aptitudes básicas de un objeto de leyenda concreto.

Prerrequisitos: Nivel de personaje 5, aprender y ejecutar el ritual de leyenda mínimo asociado.

Beneficio: elige un objeto de leyenda (u objeto candidato, si estás instaurando tu propio legado). Si cumples los demás prerrequisitos para emplearlo con efectividad, podrás hacer uso de sus aptitudes mínimas que estén disponibles para un personaje de tu nivel.

MAESTRÍA CON UN LEGADO [LEGENDARIA]

Obtienes acceso temporal a aptitudes que normalmente están fuera de tu alcance.

Prerrequisitos: Canalizar legado, Usar objeto mágico 4 rangos.

Beneficio: una vez al día, como acción gratuita, puedes considerar tu nivel de personaje como 1 nivel superior al real, a efectos de determinar las aptitudes de leyenda que puedes usar. No pagas ningún coste personal asociado con el nuevo nivel, pero no podrás activar las aptitudes para las que no

cumplas los prerrequisitos. Por ejemplo, un personaje de nivel 10 no obtendría ningún beneficio de esta dote, ya que aún no ha podido escoger la dote Legado menor (imprescindible para usar aptitudes de leyenda de nivel 11 o mayor).

Este efecto termina en 1 hora o cuando actives una aptitud de leyenda con límite de usos diarios (lo que ocurra antes).

POTENCIAR LEGADO [LEGENDARIA]

Puedes emplear una de las aptitudes de leyenda de tu objeto con mayor eficacia.

Prerrequisitos: Legado mínimo, aptitud de leyenda sortilega o activada por palabra de mando.

Beneficio: cuando selecciones esta dote, elige una aptitud de leyenda de tu objeto, que sea sortilega o se active mediante una palabra de mando. Tres veces al día, podrás hacer que todos los efectos numéricos variables de esa aptitud aumenten un 50% (la mitad más). Este efecto es igual que el de la dote Potenciar conjuro.

Especial: puedes escoger Potenciar legado varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que cojas esta dote, se aplicará a una nueva aptitud de leyenda.

SOLTURA CON UN LEGADO [LEGENDARIA]

Las aptitudes de leyenda de tu objeto son más poderosas de lo normal.

Prerrequisito: Legado mínimo.

Beneficio: +1 a la Clase de dificultad de todos los TS hechos para resistir las aptitudes de tu objeto de leyenda.

ACCIONES RÁPIDAS E INMEDIATAS

El *Manual de miniaturas* introdujo el concepto de un nuevo tipo de acción: la acción rauda (*NdT: rápida, en los suplementos que no sean de Miniaturas de D&D*). De igual forma, el *Manual de psiónica expandida* introdujo otro nuevo tipo de acción: la acción inmediata. Estos dos conceptos de juego no están restringidos a las miniaturas o la psiónica, sino que se pueden emplear en las partidas de D&D normal. Algunas de las dotes, conjuros o aptitudes de *Armas de leyenda* o futuros suplementos de DUNGEONS & DRAGONS emplean estos conceptos. A continuación se ofrecen sus descripciones.

Acción rápida: una acción rápida consume una porción de tiempo ínfima, pero representa mayor gasto de energía o esfuerzo que una acción gratuita. Puedes llevar a cabo una acción rápida por turno sin que afecte a tu capacidad de realizar otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es como una acción gratuita. Sin embargo, sólo puedes llevar a cabo una única acción rápida por turno, sin importar las demás acciones que realices. Puedes realizar una acción rápida en cualquier momento en que pudieses llevar a cabo una acción

gratuita. Las acciones rápidas no provocan ataques de oportunidad.

Acción inmediata: de forma muy similar a las acciones rápidas, las acciones inmediatas consumen una fracción de tiempo ínfima, pero representan un gran gasto de energía o esfuerzo. A diferencia de una acción rápida, una acción inmediata puede llevarse a cabo en cualquier momento; incluso aunque no sea tu turno. Lanzar *caída de pluma* es una acción inmediata (en lugar de gratuita, como se indica en la descripción del conjuro en el *Manual del jugador*), ya que se puede hacer en cualquier momento.

Emplear una acción inmediata en tu turno es lo mismo que usar una acción rápida, y cuenta como tu acción rápida de ese turno. No podrás usar otra acción inmediata o acción rápida hasta que sea tu siguiente turno, si has usado una acción inmediata cuando no sea tu turno (esto quiere decir que, a efectos prácticos, usar una acción inmediata antes de tu turno equivale a usar la acción rápida de tu turno siguiente). Tampoco podrás hacer uso de una acción inmediata si estás desprevenido en ese momento.

TRANSFERIR LEGADO [LEGENDARIA]

Puedes transferir temporalmente una aptitud de tu objeto de leyenda a otro objeto mágico.

Prerrequisitos: Legado mínimo, aptitud de leyenda con usos diarios.

Beneficio: elige una aptitud de leyenda de tu objeto que tenga un límite de usos diarios. Una vez al día, podrás transferir esa aptitud de tu objeto de leyenda a otro objeto mágico. Esta acción requiere que pongas el objeto de leyenda en contacto físico con el objeto receptor de su magia (una acción estándar).

Durante las siguientes 24 horas, no podrás activar la aptitud transferida con tu objeto de leyenda. No obstante, el portador del objeto mágico receptor podrá activarla como si fuese el usuario del objeto legendario, tantas veces como usos diarios le quedasen disponibles. El usuario del objeto receptor no tiene que cumplir ningún prerrequisito especial para activar o emplear dicho poder.

Especial: no puedes transferir una aptitud de leyenda a la que no le quede ningún uso disponible para ese día. Eliges la aptitud cuando usas esta dote.

Si tienes la dote Legado menor, puedes emplear esta dote hasta dos veces al día. Si tienes la dote Legado mayor, puedes emplear esta dote hasta tres veces al día. Cada vez que lo hagas, deberás escoger una aptitud diferente de tu objeto de leyenda.

CONJUROS DE LEYENDA

A lo largo de los años, los lanzadores de conjuros han desarrollado encantamientos para manipular las aptitudes de los objetos de leyenda. Algunos de estos conjuros benefician al portador de un objeto, mientras que otros son empleados por los enemigos de dichos individuos.

LISTAS DE CONJUROS

Algunos de estos conjuros son utilizables por clases que no aparecen en el *Manual del jugador*. El filo aojador se describe en *El combatiente completo*. Los conjuros concedidos al shugenja (*El divino completo*) entran en la categoría "Todas" de dicha clase. El alma predilecta y el chamán (también de *El divino completo*) pueden lanzar cualquier conjuro disponible para clérigos o druidas, respectivamente. Los conjuros de wu jen (*El arcano completo*) no pertenecen a ningún grupo elemental.

NUEVOS CONJUROS DE BARDO

Conjuro de bardo de 3.^{er} nivel

Revitalizar legado mínimo: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuro de bardo de 5.^o nivel

Revitalizar legado menor: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

NUEVOS CONJUROS DE CLÉRIGO

Conjuro de clérigo de 3.^{er} nivel

Revitalizar legado mínimo: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuro de clérigo de 5.^o nivel

Revitalizar legado menor: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

Conjuro de clérigo de 9.^o nivel

Revitalizar legado mayor: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mayor elegida.

NUEVOS CONJUROS DE DRUIDA

Conjuro de druida de 3.^{er} nivel

Revitalizar legado mínimo: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuro de druida de 5.^o nivel

Revitalizar legado menor: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

Conjuro de druida de 9.^o nivel

Revitalizar legado mayor: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mayor elegida.

NUEVO CONJURO DE EXPLORADOR

Conjuro de explorador de 3.^{er} nivel

Revitalizar legado mínimo: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

NUEVO CONJURO DE FILO AOJADOR

Conjuro de filo aojador de 4.^o nivel

Anular legado: el objetivo pierde temporalmente todas las aptitudes de leyenda de un objeto.

NUEVOS CONJUROS DE HECHICERO/MAGO

Conjuro de hechicero/mago de 3.^{er} nivel

Trans **Revitalizar legado mínimo:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuros de hechicero/mago de 5.º nivel

- Nigro **Anular legado:** el objetivo pierde temporalmente todas las aptitudes de leyenda de un objeto.
- Trans **Revitalizar legado menor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

Conjuro de hechicero/mago de 8.º nivel

- Nigro **Escindir legado:** el objetivo pierde permanentemente todas las aptitudes de leyenda.

Conjuro de hechicero/mago de 9.º nivel

- Trans **Revitalizar legado mayor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mayor elegida.

NUEVO CONJURO DE PALADÍN

Conjuro de paladín de 3.º nivel

- Revitalizar legado mínimo:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

NUEVOS CONJUROS DE SHUGENJA

Conjuro de shugenja de 3.º nivel

- Revitalizar legado mínimo:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuro de shugenja de 5.º nivel

- Revitalizar legado menor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

Conjuro de shugenja de 9.º nivel

- Revitalizar legado mayor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mayor elegida.

NUEVOS CONJUROS DE WU JEN

Conjuro de wu jen de 3.º nivel

- Todas **Revitalizar legado mínimo:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mínima elegida.

Conjuros de wu jen de 5.º nivel

- Todas **Anular legado:** el objetivo pierde temporalmente todas las aptitudes de leyenda de un objeto.
- Todas **Revitalizar legado menor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda menor elegida.

Conjuro de wu jen de 8.º nivel

- Todas **Escindir legado:** el objetivo pierde permanentemente todas las aptitudes de leyenda.

Conjuro de wu jen de 9.º nivel

- Todas **Revitalizar legado mayor:** obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda mayor elegida.

CONJUROS

Los siguientes conjuros se describen en orden alfabético (consulta 'Orden de presentación', en la página 181 del *Manual del jugador*).

Anular legado

Nigromancia

Nivel: Foj 4, Hcr/Mag 5, Wuj 5

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Eliminas temporalmente el vínculo entre la criatura objetivo y un objeto de leyenda que posea. El objetivo perderá todo acceso a las aptitudes de leyenda concedidas por el objeto. Mientras dure el conjuro, no podrá activar ninguna aptitud del objeto, ni se beneficiará de ningún efecto continuado que el objeto pueda concederle.

Si el objetivo posee más de un objeto de leyenda, determina al azar cuál se ve afectado.

Este efecto no puede ser disipado, pero es posible negarlo mediante *quitar maldición*, *romper encantamiento* o cualquier otro efecto que pueda anular una maldición.

Escindir legado

Nigromancia

Nivel: Hcr/Mag 8, Wuj 8

Componentes: V, S

Tiempo de lanzamiento: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: permanente

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia a conjuros: sí

Eliminas permanentemente el vínculo entre la criatura objetivo y su objeto (u objetos) de leyenda. Se considerará que el objetivo no ha llevado a cabo ningún ritual de leyenda relacionado con su objeto u objetos. Perderá todas

las dotes siguientes que haya ganado para cualquiera de sus objetos de leyenda: Legado mayor, Legado menor y Legado mínimo.

Si los DG del objetivo superan tu nivel de lanzador, la víctima podrá sumar esa diferencia como bonificador a su TS de Voluntad para negar este efecto. Cualquier criatura que se salve con éxito contra este conjuro no podrá ser afectada de nuevo por él durante las siguientes 24 horas.

El objetivo no recupera ninguno de los costes personales pagados para obtener acceso a las aptitudes de leyenda. Podrá volver a acceder a las aptitudes de leyenda de sus objetos, si ejecuta de nuevo los rituales necesarios. En este caso, no tendrá que volver a pagar los costes personales que ya haya realizado.

Aparte de volver a realizar todos los rituales requeridos para recuperar las dotes perdidas, el efecto de este conjuro sólo se puede anular mediante un *deseo* o *milagro*.

Revitalizar legado mayor

Transmutación

Nivel: Clr 9, Drd 9, Shu 9, Hcr/Mag 9, Wuj 9

Este conjuro funciona igual que *revitalizar legado mínimo*, excepto porque recuperas el uso de una aptitud de leyenda mayor a elegir.

Revitalizar legado menor

Transmutación

Nivel: Clr 5, Drd 5, Shu 5, Hcr/Mag 5, Wuj 5

Este conjuro funciona igual que *revitalizar legado mínimo*, excepto porque recuperas el uso de una aptitud de leyenda menor a elegir.

Revitalizar legado mínimo

Transmutación

Nivel: Brd 3, Clr 3, Drd 3, Exp 3, Shu 3, Hcr/Mag 3, Pal 3, Wuj 3

Componentes: V, S, F

Tiempo de lanzamiento: 1 acción estándar

Alcance: toque

Objetivo: tu objeto de leyenda; consulta el texto

Duración: 1 hora/nivel o hasta gastarse

Tiro de salvación: ninguno

Resistencia a conjuros: no

Elige una de las aptitudes mínimas de tu objeto de leyenda, que tenga un límite de usos diarios. Recuperarás un uso diario de dicha aptitud. Este uso adicional deberá gastarse antes de que expire la duración del conjuro, o se volverá a perder.

Si aún tienes a tu disposición todos los usos diarios de todas las aptitudes mínimas del objeto, este conjuro no

tendrá ningún efecto (es decir, no puede aumentar los usos diarios de una aptitud por encima de su máximo habitual). Ningún objeto de leyenda puede verse afectado por este conjuro más de una vez cada periodo de 24 horas.

Foto: tu objeto de leyenda, que debes transportar, llevar puesto o empuñar.

PODERES PSIÓNICOS DE LEYENDA

Al igual que los lanzadores de conjuros son capaces de manipular la esencia de un objeto de leyenda, también las criaturas psiónicamente sensibles pueden influir en sus objetos mediante los poderes de la mente.

Para saber más sobre la presentación de poderes psiónicos, consulta el Capítulo 5 del *Manual de psiónica expandida*.

PODERES DE GUERRERO PSÍQUICO

Poder de guerrero psíquico de 3.º nivel

Revitalizar legado psiónico: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda elegida.

PODERES DE PSIÓNICO/INDÓMITO

Poder de psiónico/indómito de 3.º nivel

Revitalizar legado psiónico: obtienes un uso adicional de la aptitud de leyenda elegida.

Poder de psiónico/indómito de 5.º nivel

Anular legado psiónico: el objetivo pierde temporalmente todas las aptitudes de leyenda de un objeto.

Poder de psiónico/indómito de 8.º nivel

Escindir legado: el objetivo pierde permanentemente todas las aptitudes de leyenda.

PODERES

Los siguientes poderes se describen en orden alfabético.

Anular legado psiónico

Telepatía

Nivel: Psi/Ind 5

Despliegue: me

Tiempo de manifestación: 1 asalto

Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)

Objetivo: una criatura

Duración: 1 asalto/nivel

Tiro de salvación: Voluntad niega

Resistencia al poder: sí
Puntos de poder: 9

Igual que el conjuro *anular legado* (consulta más atrás), excepto por lo que se indica en esta descripción.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder se extiende 5' y su CD aumenta en 1 punto.

Escindir legado psiónico

Telepatía
Nivel: Psi/Ind 8
Despliegue: me
Tiempo de manifestación: 1 asalto
Alcance: corto (25' + 5'/2 niveles)
Objetivo: una criatura
Duración: permanente
Tiro de salvación: Voluntad niega
Resistencia al poder: sí
Puntos de poder: 15

Igual que el conjuro *escindir legado* (consulta más atrás), excepto por lo que se indica en esta descripción.

Aumento: por cada 2 puntos de poder adicionales que gastes, el alcance de este poder se extiende 5' y su CD aumenta en 1 punto.

Revitalizar legado psiónico

Metacreatividad
Nivel: Psi/Ind 3, Gps 3
Despliegue: vi, ma
Tiempo de manifestación: 1 acción estándar
Alcance: toque
Objetivo: tu objeto de leyenda; consulta el texto
Duración: 1 hora/nivel o hasta gastarse
Tiro de salvación: ninguno
Resistencia al poder: no
Puntos de poder: 5

Igual que el conjuro *revitalizar legado mínimo* (consulta más atrás), excepto por lo que se indica en esta descripción. Para manifestar este poder, debes transportar, llevar puesto o empuñar tu objeto de leyenda.

Aumento: puedes aumentar este poder de una de estas formas.

1. Si gastas 4 puntos de poder adicionales (9 en total), recuperarás un uso diario de una aptitud de leyenda menor a elegir.

2. Si gastas 12 puntos de poder adicionales (17 en total), recuperarás un uso diario de una aptitud de leyenda mayor a elegir.

CLASE DE PRESTIGIO: CAMPEÓN DE LEYENDA (CLY)

"En mis manos, los talismanes de manufactura antiquísima no tienen ningún secreto. Su poder primigenio es mío".

—Marrush Manomarcada

Como campeón de leyenda (Cly), estás tan dedicado a la historia y crónicas de un objeto de leyenda concreto, que disfrutas de mejores accesos a sus aptitudes. Puedes aprender los rituales necesarios con mayor rapidez y emplear el poder del objeto más a menudo, además de poder personalizar sus aptitudes a tu gusto. La historia de un objeto de leyenda específico se convierte en pilar de tu propia identidad, hasta tal punto que podrías cambiar tu nombre, comportamiento, indumentaria u otros atributos para reflejar con precisión algún aspecto histórico o visual de tu objeto.

CÓMO CONVERTIRSE EN UN CAMPEÓN DE LEYENDA

Para convertirte en un campeón de leyenda debes poseer de antemano un objeto de leyenda, haber liberado sus aptitudes mínimas y estar a punto de hacer lo mismo con las menores. No hay ninguna clase concreta que tenga mayor propensión hacia los campeones de leyenda; las obsesiones son patrimonio de todo el mundo. Los miembros de las clases más inclinadas al estudio de textos antiguos, como los magos, muestran una leve predilección por esta clase; sin embargo, el reducido avance en conjuros que obtienen si siguen esta senda, evita que sobresalgan.

PRERREQUISITOS DEL CAMPEÓN DE LEYENDA

Habilidades: Saber (historia) 5 rangos.

Dote: Legado mínimo*.

Especial: debe poseer un objeto de leyenda, nivel de personaje 10.

* Nueva dote; consulta la página 15.

RASGOS DE CLASE

Como campeón de leyenda, te concentras en desentrañar todo el potencial de tu objeto. Tus rasgos de clase se basan en obtener la información necesaria con mayor rapidez y explotarla con más eficacia. Las aptitudes de tu clase preexistente siguen avanzando a un ritmo casi igual, interrumpidas únicamente por la oportunidad de liberar más aptitudes de leyenda a un coste mucho menor.

Rasgos de clase: a cada nivel, excepto el 1.º y el 7.º, obtienes rasgos de clase e incremento efectivo de nivel como si también hubieses ganado un nivel en otra clase a la que pertenecieses antes de añadir esta. Los rasgos de clase que ganas incluyen conjuros diarios (y conjuros conocidos, si procede), mejores probabilidades de expulsar o destruir muertos vivos, dotes metamágicas o de creación de

objetos, dotes adicionales, aptitudes especiales de monje, progresión de ataques furtivos, etc., dependiendo de la clase. No obstante, no obtendrás el beneficio de los DG de tu clase previa, su progresión de ataque, puntos de habilidad o TS. Si pertenecías a más de una clase antes de convertirte en campeón de leyenda, deberás decidir a cuál de ellas sumar el nivel a efectos de determinar tus nuevas aptitudes de clase.

Coste de ritual reducido: tras haber realizado con éxito una prueba de Saber (historia) para aprender el ritual de leyenda menor de tu objeto, puedes llevar a cabo el ritual y obtener la dote Legado menor de forma habitual. Sin embargo, no tendrás que pagar el coste en po asociado con la ceremonia. Aún tendrás que realizar los demás requisitos y pagar el coste personal necesario para liberar los poderes menores. Si posees más de un objeto de leyenda, deberás decidir a cuál se aplica esta reducción.

Al llegar a nivel 7 en esta clase, podrás realizar el ritual de leyenda mayor de tu objeto sin pagar tampoco su coste en po.

Vínculo de erudición (Ex): sumas tu nivel de clase como bonificador introspectivo a las pruebas de Saber (historia) que realices en relación a tu objeto de leyenda.

Reemplazar aptitud de leyenda (Ex): a medida que tu vínculo con tu objeto se refuerce, serás capaz de cambiar permanentemente sus aptitudes, para adecuarlas a tus gustos. A nivel 2, podrás reemplazar cualquier aptitud mínima de tu objeto por otra de la Lista A del Capítulo 4: instaurar una leyenda.

A nivel 5, podrás reemplazar cualquier aptitud mínima o menor de tu objeto, por otra aptitud mínima de la Lista A o menor de la Lista D, respectivamente.

A nivel 10, podrás reemplazar cualquier aptitud mínima, menor o mayor de tu objeto, por otra aptitud mínima de la Lista A, menor de la Lista D o mayor de la Lista G, respectivamente.

Uso adicional de aptitud de leyenda (Sb): a medida que tu vínculo con tu objeto se refuerce, podrás invocar sus aptitudes más a menudo de lo normal. A nivel 3, elige una aptitud mínima de tu objeto que tenga un límite de usos diarios. Podrás emplear esa aptitud una vez adicional al día. Una vez hayas escogido una aptitud, no podrás cambiarla más adelante.

A nivel 6 también ganas un uso adicional de una de las aptitudes menores de tu objeto. A nivel 9 obtienes un uso más de una de las aptitudes mayores del objeto. Si lo deseas, puedes obtener el uso adicional de una aptitud de rango más bajo (escogiendo, por ejemplo, una segunda aptitud mínima a nivel 6, en lugar de una menor), pero en ningún caso podrás obtener más de un uso adicional diario de una aptitud concreta.

Si tu objeto no dispone de aptitudes de leyenda con usos diarios, no obtendrás ningún beneficio de este rasgo de clase. Si más adelante tienes acceso a un objeto con aptitudes válidas para este rasgo, podrás elegir de inmediato aquellas a las que asignes los usos diarios adicionales.

Dote legendaria adicional: a niveles 4 y 8 obtienes una dote adicional relacionada con tu objeto de leyenda, a elegir entre las dotes legendarias descritas en este capítulo, siempre que cumplas sus prerequisites.

CÓMO JUGAR CON UN CAMPEÓN DE LEYENDA

Tienes un profundo respeto por el valor histórico de tu objeto de leyenda. Sabes que hay muchas lecciones útiles y valiosas en la historia de su legado, y en los eventos que han rodeado su paso por las eras hasta quedar bajo tu custodia. El registro de su crónica contiene una miríada de relatos que, si se interpretan correctamente, siguen teniendo la misma vigencia hoy en día que en el momento de su instauración.

La historia del objeto de leyenda es mucho más que una letanía de ansia por el poder, sed de sangre, violencia, destrucción

TABLA 2-1: EL CAMPEÓN DE LEYENDA DADO DE GOLPE: D8

Nivel	Ataque base	TS Fort	TS Ref	TS Vol	Especial	Rasgos de clase
1.º	+0	+0	+0	+2	Coste de ritual reducido (menor), vínculo de erudición	—
2.º	+1	+0	+0	+3	Reemplazar aptitud de leyenda (mínima)	+1 a los rasgos de una clase existente
3.º	+2	+1	+1	+3	Uso adicional de aptitud de leyenda (mínima)	+1 a los rasgos de una clase existente
4.º	+3	+1	+1	+4	Dote legendaria adicional	+1 a los rasgos de una clase existente
5.º	+3	+1	+1	+4	Reemplazar aptitud de leyenda (menor)	+1 a los rasgos de una clase existente
6.º	+4	+2	+2	+5	Uso adicional de aptitud de leyenda (menor)	+1 a los rasgos de una clase existente
7.º	+5	+2	+2	+5	Coste de ritual reducido (mayor)	—
8.º	+6	+2	+2	+6	Dote legendaria adicional	+1 a los rasgos de una clase existente
9.º	+6	+3	+3	+6	Uso adicional de aptitud de leyenda (mayor)	+1 a los rasgos de una clase existente
10.º	+7	+3	+3	+7	Reemplazar aptitud de leyenda (mayor)	+1 a los rasgos de una clase existente

Habilidades de clase (4 + modificador Int por nivel): Concentración, Descifrar escritura, Reunir información, Saber (historia), Usar objeto mágico, más las habilidades de clase de todas tus clases anteriores.

y guerra; formas parte de esa narración, incluso a medida que se forja. En tus manos, el objeto sigue su épico viaje a través del tiempo y se convierte en parte integral de acontecimientos por venir. En un futuro distante, puede que sea tu nombre el que se repita con reverencia, cuando alguna persona afortunada encuentre el objeto y aprenda algo sobre su pasado.

Combate

Si tu objeto de leyenda está diseñado principalmente para el combate, claramente se convertirá en tu primer y último recurso cuando estallen las hostilidades. De hecho, cuanta más atención atraigas sobre ti y la maravilla que empuñas, más probabilidades tendrás de amedrentar a tus enemigos con su poder sin par. Emplea Diplomacia, Engañar o Intimidar antes o durante el combate, mientras recitas el pedigrí de tu objeto, para minar la confianza de tus rivales en su capacidad para derrotarte.

Avance

Tu avance como campeón de leyenda puede variar enormemente, dependiendo de tu clase original. Dado que sigues teniendo acceso limitado a algunas de las aptitudes de dicha clase inicial, tu mejor estrategia será personalizar los poderes de tu objeto de leyenda para que se ajusten a ellas. Por ejemplo, si eras guerrero antes de acceder a esta clase de prestigio tu objeto de leyenda seguramente sea un arma. Un plan de avance razonable sería seguir escogiendo dotes adicionales de guerrero que mejoren tu pericia con el arma pertinente, a la vez que personalizas las aptitudes de leyenda del objeto para que combinen con tus talentos naturales.

Recursos

Dado que esta clase de prestigio depende de la posesión de un objeto de leyenda, tu recurso principal es obvio. Aparte de eso, debes continuar tu investigación de los detalles específicos que te permitan desentrañar la historia de tu objeto. En este aspecto, tu singular conocimiento de crónicas casi olvidadas puede abrirte las puertas de muchas bibliotecas. De igual forma, la reputación de tu erudición será suficiente para conseguir audiencias con estudiosos que te puedan ofrecer información adicional a cambio de tus experiencias.

LOS CAMPEONES DE LEYENDA EN EL MUNDO

Los personajes particularmente hábiles con un objeto de leyenda son una raza escasa, sobre todo porque los objetos de leyenda no son ni de lejos tan comunes como los objetos mágicos estándar.

Organización

Los campeones de leyenda no tienen ninguna organización concreta global. Cada uno es único, y aparte de un deseo irrefrenable por aprender tanto como puedan sobre su objeto de leyenda, cada campeón tiene poco en común con los demás.

Reacciones de los PNJs

La mayoría de la gente reconoce al campeón de leyenda como alguien con un objeto mágico particularmente poderoso. Si el personaje informa a los demás sobre el pedigrí de su objeto, los PNJs pueden mostrarse impresionados o temerosos, pero no más que ante cualquier otro personaje que les enseñe un arma o bastón extraordinario.

Lo más probable es que aquellos PNJs que comprendan el concepto de los objetos de leyenda se muestren asombrados por la posesión del campeón, tanto si comprenden como si no que ha liberado sus poderes más de lo que cualquiera pudiese soñar. Su reacción puede ser de simple admiración, pero a menudo vendrá mezclada con envidia y codicia. Al igual que cualquier otro dueño de magia poderosa, un campeón de leyenda debe mostrarse atento frente a quienes sólo deseen obtener el objeto para sí (como si les fuese a ser de mucha ayuda).

CONOCIMIENTO DE LOS CAMPEONES DE LEYENDA

Los personajes con rangos en Reunir información, Saber (historia) o Saber (local) pueden investigar a los campeones de leyenda para aprender más sobre ellos. Cuando un personaje realice esta prueba de habilidad, lee o parafrasea lo siguiente (incluyendo la información de las CDs inferiores).



Un campeón de leyenda forja un vínculo excepcionalmente fuerte con su objeto

CD 10: "Algunos objetos mágicos poseen poderes ocultos que son difíciles de despertar, por no decir imposibles".

CD 15: "Algunos objetos mágicos de linaje épico, llamados objetos de leyenda, pueden liberar un gran poder si se investiga y asimila lo suficiente su historia".

CD 20: "Entre los portadores de objetos de leyenda, hay quienes pueden ahondar más en todo el potencial de sus posesiones. A estos se los llama 'campeones de leyenda'".

CD 30: "Los campeones de leyenda no tienen que pagar el enorme coste asociado con la liberación de toda la potencia latente del objeto. Más aún, obtienen acceso a las aptitudes del objeto con mayor rapidez y pueden emplearlas más a menudo".

Establecer contacto con un campeón de leyenda es difícil. Los personajes que traten de hacerlo deberían realizar una prueba de Reunir información contra CD 25, para hallar a un bibliotecario o erudito que pueda organizarles un encuentro, o una prueba de Reunir información contra CD 30 para intentar dar con él por su cuenta. Si un PJ posee un objeto de leyenda o tiene información sobre alguno, sus pruebas tendrán un bonificador +2 de circunstancia.

CAMPEONES DE LEYENDA EN LAS PARTIDAS

Los campeones de leyenda pueden aparecer en cualquier lugar; no tienen credo ni afiliación con-



Marrush Manomarcada, campeón de leyenda de Guurgal

cretos, por lo que no están restringidos a situaciones o estilos de juego determinados.

Encuentros

Aunque los campeones de leyenda pueden aparecer en cualquier situación, son bastante infrecuentes y los PNJs de este tipo deberían entrar en juego muy de cuando en cuando. Cuando ocurra uno de estos encuentros, será memorable.

NE 15: Marrush Manomarcada empuña la poderosa lanza *Guurgal* (consulta la página 111). Cree que al descubrir el arma ha quedado predestinado a ser el líder de la Gran horda, un ejército de orcos que anegará los pueblos civilizados del mundo.

Marrush suele ir acompañado de un bárbaro semiorco de nivel 10 y 1d4 bárbaros semiorcos de nivel 5 (emplea las estadísticas de la página 113 de la *Guía del Dungeon Master*).

MARRUSH MANOMARCADA, CAMPEÓN DE LEYENDA DE GUURGAL

VD 13

Semiorco Gue 10/Cly 3
CM humanoide Mediano (orco)
Inic +5

Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar -1, Escuchar -1
Idiomas común, orco

CA 27, toque 12, desprevenido 26
pg 93 (13 DG)

Resistencia probabilidad del 25% de ignorar golpes críticos
Fort +12, **Ref** +5, **Vol** +7

Vel 20' (4 casillas)
C/C *Guurgal* +20/+15/+10 (1d8+8/19-20/x3)
Atq base +12; **Prs** +18

Opciones de atq Ataque poderoso, sed de sangre
Aptitudes sortilegas *imagen múltiple* 2/día (NL 5)

Características Fue 22, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 8, Car 10
CE incitar a la horda

Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (lanza)^A, Especialización con un arma (lanza)^A, Esquiva^A, Hendedura^A, Iniciativa mejorada, Legado mínimo (*Guurgal*)^A, Lucha a ciegas^A, Soltura con una habilidad (Saber [historia]), Soltura con un arma (lanza), Soltura mayor con un arma (lanza)^A, Voluntad de hierro
Habilidades Diplomacia +0 (+5 con orcos), Intimidar +6 (+11 con orcos), Saber (historia) +13 (+16 sobre *Guurgal*)

Posesiones *armadura completa* +2 *fortificante leve*, *escudo pesado de acero* +3, *Guurgal*, *guanteletes de fuerza de ogro* +2, *capa de resistencia* +2, *anillo de protección* +1

Sed de sangre (Sb): cuando Marrush logre golpear a un enemigo y le cause daño, obtendrá un bonificador +1 de moral a su siguiente ataque contra el mismo rival. El siguiente ataque tiene que realizarse en el siguiente asalto, o el bonificador se perderá. El bonificador es acumulativo, hasta un máximo de +5.

Incitar a la horda (Sb): *Guurgal* concede un bonificador +1 de moral a las tiradas de ataque y TS contra miedo, a todos los orcos a 30' de ella (sin incluir a Marrush).

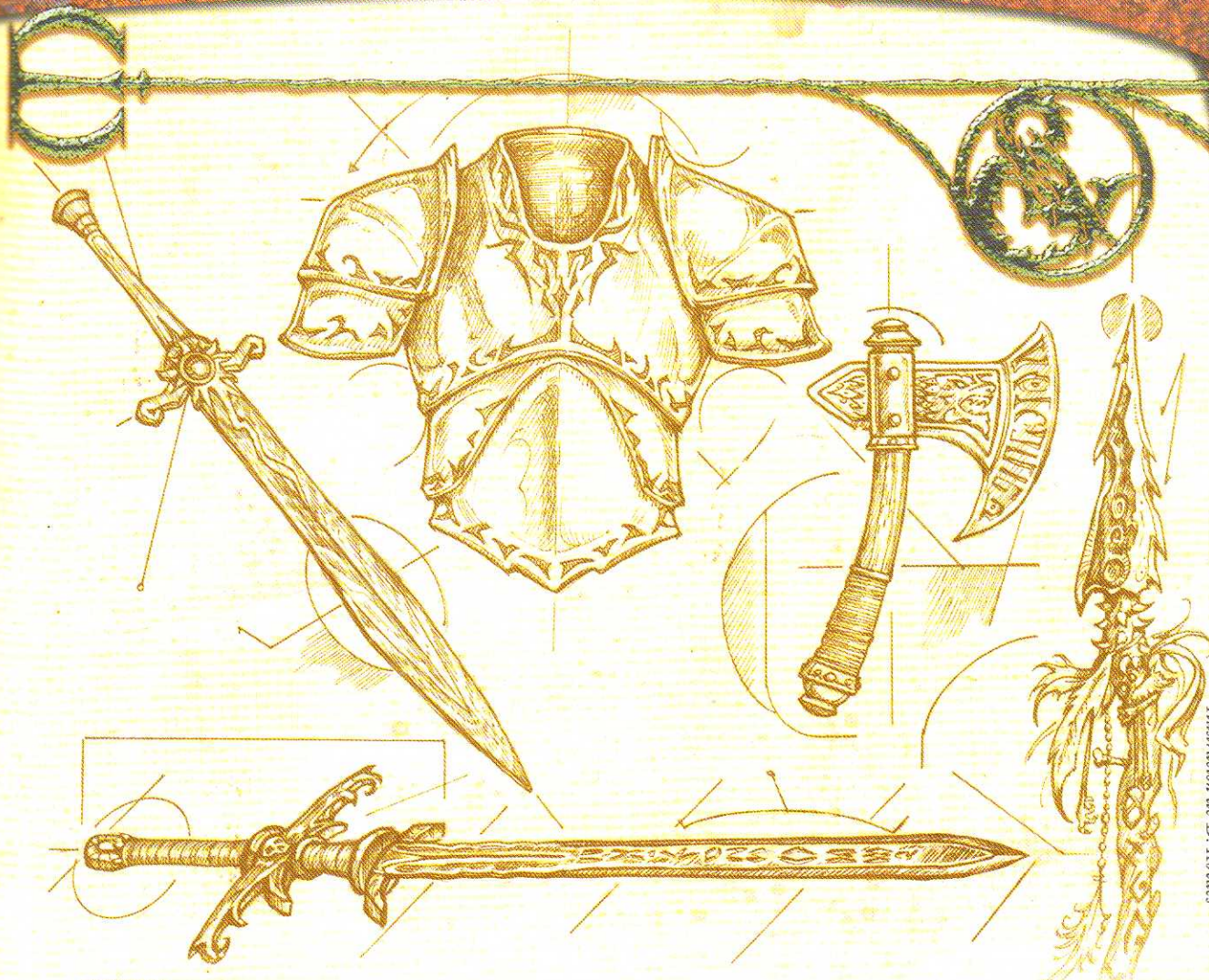


Ilustración de D. Kevacs

Este capítulo incluye 49 objetos de leyenda, con sus descripciones, historias, rituales, ganchos de aventura y aptitudes de leyenda. Estos objetos cubren un amplio abanico, desde los instrumentos de guerra más tradicionales hasta herramientas de sigilo de bella manufactura. Cada uno de ellos está listo para su inclusión en cualquier campaña, con un trabajo mínimo.

CÓMO LEER LOS APARTADOS DE LOS OBJETOS DE LEYENDA

Consulta esta sección si tienes dudas sobre la presentación de los objetos de leyenda.

Nombre y descripción: el nombre del objeto de leyenda va seguido por una descripción de su apariencia y aptitudes fáciles de observar. A menos que superes una prueba de Saber (historia) contra CD 15 referente al objeto, su nombre no será evidente.

Estadísticas de juego no legendarias: este apartado contiene la información que se puede obtener mediante una inspección mundana del objeto y el uso del conjuro *identificar*. El coste indicado aquí es el de un objeto mágico estándar del mismo tipo que el de leyenda, sin que se sepa

su verdadero linaje. Los objetos de leyenda son de valor incalculable.

Historia: todo objeto de leyenda tiene un pasado, que a menudo se ve oscurecido por las brumas del tiempo. Conocer un fragmento de la saga del objeto requiere una prueba de Saber (historia), con CD cada vez más elevada si se quieren desentrañar datos más secretos o precisos. Estas pruebas no tienen por qué ser realizadas por el dueño del objeto. No obstante, la información obtenida en estas pruebas debe comunicarse íntegra y fielmente a dicha persona, ya que una prueba de Saber (historia) bien escogida también puede revelar el ritual asociado con parte de su legado. La CD y el ritual aprendido gracias a cada prueba con éxito aparecen entre paréntesis, al final de cada párrafo relevante de la historia del objeto.

Rituales de leyenda: todo objeto de leyenda tiene al menos un ritual asociado a él; una tarea que debe ser completada para liberar varias aptitudes que su dueño pueda usar. Un objeto de leyenda puede contar con rituales mínimos, menores o mayores, que te den acceso a aptitudes mínimas, menores o mayores (respectivamente), pero sólo si completas el ritual adecuado.

Coste: un ritual de leyenda tiene un coste asociado en po, que se indica aquí.

Dote concedida: la ejecución con éxito de un ritual de leyenda te concede la dote legendaria que aparece en este apartado, como dote adicional, siempre que cumplas sus prerequisites. Si aún no los cumples, ganarás la dote pero no te beneficiarás de ella hasta que reúnas todos los requisitos.

Requisitos del portador: los objetos de leyenda tienen más requisitos aparte de obtener las dotes legendarias relevantes. Estos requisitos se indican aquí, de forma similar a los prerequisites de entrada para una clase de prestigio. El no cumplir con ellos no afecta al uso de las aptitudes no legendarias del objeto.

Tabla del objeto: todos los objetos de leyenda se describe por medio de una tabla, que muestra las aptitudes conferidas de acuerdo con la siguiente información:

Nivel del portador: debes poseer este nivel de personaje para obtener las aptitudes de leyenda de esta fila de la tabla, siempre que cumplas los demás requisitos. Dado que un personaje por debajo de nivel 5 no puede tener acceso a aptitudes de leyenda, las tablas empiezan en dicho nivel.

Costes personales: todo objeto de leyenda exige algún tipo de coste personal. Estos costes se aplican una vez tengas acceso a las aptitudes de ese nivel, tanto si estás en posesión activa del objeto como si no. Si renuncias a tu legado (consulta la página 9), estos costes se anulan. A continuación se explican algunos tipos concretos de coste personal:

Penalizador al ataque: es un penalizador permanente a todas tus tiradas de ataque. Si hay varios valores en esta columna, no serán acumulativos. Cada cifra es el penalizador total a aplicar.

Penalizador a pruebas de habilidad: es un penalizador permanente a todas tus pruebas de habilidad. Si hay varios valores en esta columna, no serán acumulativos. Cada cifra es el penalizador total a aplicar.

Penalizador a TS: es un penalizador permanente a tus TS. A menos que el encabezado de la columna indique un tipo concreto, se aplicará a todos (Fortaleza, Reflejos y Voluntad). Si hay varios valores en esta

columna, no serán acumulativos. Cada cifra es el penalizador total a aplicar.

Penalizador al nivel de lanzador: es una reducción permanente de tu nivel de lanzador para todos tus conjuros. No supondrá ninguna merma de los conjuros que puedas lanzar, sólo de sus variables dependientes del nivel. Si hay varios valores en esta columna, no serán acumulativos. Cada cifra es el penalizador total a aplicar.

Penalizador al nivel de manifestador: es una reducción permanente de tu nivel de manifestador para todos tus poderes psiónicos. Afectará a todas las variables dependientes del nivel de tus poderes, así como al número máximo de puntos de poder que puedas gastar en cada uno. Si hay varios valores en esta columna, no serán acumulativos. Cada cifra es el penalizador total a aplicar.

Pérdida de pg: pierdes permanentemente el número indicado de pg. Los valores mostrados son acumulativos.

Pérdida de puntos de habilidad: el número indicado se resta a la cantidad de puntos de habilidad que ganes a cada nivel concreto. Si no puedes pagar este coste personal en su totalidad en ese momento, la "deuda" se te acumulará y no podrás gastar ningún punto en aumentar tus habilidades hasta que la hayas saldado. No obtendrás acceso a las aptitudes de leyenda de ese nivel hasta que hayas pagado este coste al completo. Los valores mostrados son acumulativos.

Pérdida de espacios de conjuros: pierdes el espacio (o espacios) de conjuro indicado de tu asignación diaria. Los valores mostrados no son acumulativos; cada cifra reemplaza a las anteriores.

Pérdida de puntos de poder: restas el número indicado a tu reserva diaria de puntos de poder. Los valores mostrados son acumulativos.



Es necesaria alguna investigación para rastrear el lugar de un supuesto objeto de leyenda en la historia

Aptitudes: si se cumplen todos los requisitos, incluido nivel de personaje, ejecución del ritual y costes personales, el objeto de leyenda confiere la aptitud o aptitudes indicadas sobre tu personaje.

Aptitudes del objeto de leyenda: las aptitudes conferidas por el objeto se explican en este apartado. En general, el uso de las aptitudes del objeto requiere que al menos lo lleves sobre tu persona. Esta regla por defecto tiene algunas excepciones, que se indicarán claramente en los apartados correspondientes.

A menos que se especifique lo contrario, activar una aptitud de leyenda es una acción estándar que no provoca ataques de oportunidad. La CD de la salvación contra cualquier aptitud será igual a 10 + nivel del conjuro o efecto + modificador de la puntuación de característica mínima requerida para lanzar ese nivel de conjuro, igual que en los objetos mágicos normales (consulta la página 214 de la *Guía del Dungeon Master*). Puedes sustituir el modificador de característica empleado por el objeto por tu modificador de Carisma, si así logras un total mayor.

Gancho de aventura: aquí se incluye un encuentro, que normalmente versa sobre el descubrimiento del objeto.

CÓMO LEER LOS BLOQUES DE ESTADÍSTICAS

El nuevo formato de los bloques de estadísticas se divide en cuatro secciones principales, separadas por líneas horizontales. Cada sección sirve a un propósito concreto, por lo que tendrás que consultar cada una de ellas en diversos momentos de cada encuentro. Las secciones, de arriba a abajo, son:

Identificación y encuentro

La sección superior identifica a la criatura y ofrece información necesaria al inicio de un encuentro.

Nombre: esta palabra o frase identifica a la criatura. A veces se da un número junto al nombre, para señalar cuántas criaturas iguales componen el encuentro.

VD: este número es el Valor de desafío de una criatura de este tipo.

Raza, clase y nivel: esta información sólo se incluye en el caso de personajes con niveles de clase.

Alineamiento: la abreviatura de una o dos letras que aparece aquí indica el alineamiento de la criatura.

Tamaño y tipo: la categoría de tamaño de la criatura, así como su tipo (y subtipo o subtipos, si ha lugar), se indican aquí.

Inic: este valor es el modificador de la criatura a su Iniciativa.

Sentidos: el apartado de Sentidos indica si la criatura posee visión en la oscuridad, visión en la penumbra,

olfato, sentido de la vibración, sentido ciego, vista ciega o cualquier otra aptitud sensorial especial. Esta información va seguida por los modificadores de la criatura a Avistar y Escuchar (incluso aunque no posea rangos en dicha habilidad).

Aura: a veces, una criatura posee una aptitud especial que entra en efecto cada vez que cualquier otro ser se acerca a cierta distancia. Tales aptitudes, como el aura de desesperación del guardia negro o el aura de miedo de un diablo, se detallan en este apartado.

Idiomas: este apartado ofrece los idiomas que la criatura puede hablar o comprender, así como cualquier aptitud especial relacionada con la comunicación (como telepatía o *don de lenguas*) que posea.

Información defensiva

Esta sección ofrece la información que necesitas cuando los personajes atacan a la criatura.

CA: este apartado indica la Clase de armadura de la criatura contra la mayoría de ataques normales, seguida de la CA contra ataques de toque (que ignoran la armadura) y la CA cuando está desprevenida (o cualquier otra situación en la que se niegue su bonificador por Destreza a la CA). Si la criatura posee dotes u otras aptitudes que modifiquen su CA bajo circunstancias concretas (como la dote Movilidad), se indicarán aquí y en el apartado de Dotes.

pg: este apartado ofrece el total de puntos de golpe de la criatura (normalmente, la suma de las tiradas medias de sus Dados de golpe), seguido de los DG de la criatura entre paréntesis. Si la criatura posee curación rápida, regeneración, RD (RD), o alguna otra aptitud que afecte a la cantidad de daño que sufre o al ritmo en que recupera sus pg, también se indicará aquí.

Inmune: cualquier inmunidad de la criatura se consignará en este apartado. Se incluyen las inmunidades a tipos concretos de energía o situaciones específicas (como inmunidad al veneno o efectos de *sueño*).

Resistencia y RC: si la criatura disfruta de resistencia frente a algunos tipos de ataque, esa información aparecerá aquí. La resistencia a la energía se muestra en primer lugar, igual que el tipo de energía y el número de puntos de daño resistidos por ataque (ácido 10, por ejemplo). Esta información va seguida de cualquier otra resistencia que posea la criatura. Los TS que resulten alterados bajo ciertas circunstancias también aparecerán en este apartado. La Resistencia a conjuros (RC) de la criatura, si la tiene, se indicará en la misma línea, tras todas las demás resistencias.

Fort, Ref, Vol: este apartado ofrece los modificadores a los TS de la criatura.

Debilidades: en esta línea se indica cualquier debilidad o vulnerabilidad que posea la criatura, como sensibilidad

a la luz o vulnerabilidad frente a un tipo concreto de energía.

Información ofensiva

Acude a esta sección cuando sea el turno de actuar en combate de la criatura. Todas sus opciones de combate (desde ataques en cuerpo a cuerpo a conjuros o pociones que pueda beber) se detallarán en esta sección, incluso aunque su naturaleza no sea estrictamente ofensiva.

Velocidad: este apartado empieza con la velocidad terrestre base de la criatura, en pies y casillas sobre el tablero de batalla. Después vienen las velocidades de cualquier otra forma de movimiento, si la posee.

C/C y A distancia: normalmente, estos apartados ofrecen información sobre todos los ataques físicos que la criatura pueda realizar cuando ejecute una acción de ataque completo. El primer ataque descrito será el predilecto de la criatura, normalmente un ataque en cuerpo a cuerpo de algún tipo, aunque es posible (consulta el ejemplo que hay más abajo) que sea un ataque a distancia. Si la criatura sólo puede realizar un ataque (por ejemplo, cuando realiza una acción de ataque), emplea el primer bonificador indicado. A veces una criatura dispone de opciones separadas para ataques individuales y completos. Por ejemplo, un explorador mediano con las dotes Disparo rápido y Disparos múltiples podría tener estos apartados:

A distancia arco largo +1 +8/+3 (2d6+2/x3) con Disparos múltiples o

A distancia arco largo +1 +10/+10/+5 (1d6+1/x3) con Disparo rápido o

C/C espada larga de gran calidad +8/+3 (1d6/19-20)

Cada grupo de ataques va precedido por un encabezado en negrita, que indica si esos ataques son a distancia o cuerpo a cuerpo. Después viene el nombre del arma empleada, el modificador al ataque, la cantidad de daño causada por cada ataque con éxito, e información sobre los golpes críticos. Si el arma posee las características de crítico "por defecto" (amenaza con un 20 y daño $\times 2$), esta parte de la información se omitirá.

Espacio: este apartado define el lado del cuadrado que ocupa la criatura sobre el tablero de batalla. Esta información se omite en cualquier criatura que ocupe 5'x5'.

Alcance: el Alcance define lo lejos que llega el alcance natural de la criatura, y también información sobre cualquier arma de alcance que use. Esta información se omite en cualquier criatura con un alcance de 5'.

Atq base: el Ataque base indica el bonificador de ataque base de la criatura, sin ningún modificador.

Prs: este apartado ofrece el bonificador de Presa de la criatura (ataque base + modificador por tamaño + bonificador de Fue).

Opciones de ataque: las aptitudes especiales que la criatura pueda emplear, para modificar sus ataques normales, aparecerán aquí. Estas aptitudes pueden incluir dotes como Ataque poderoso o Pericia en combate, o aptitudes especiales como castigar el mal o derribo.

Acciones especiales: este apartado indica cualquier ataque especial que la criatura pueda usar en su turno, en lugar de los ataques normales.

Equipo de combate: las posesiones que la criatura pueda decidir usar en su turno aparecen aquí. Estos objetos incluyen pergaminos, pociones, varitas, bastones, cetros u objetos maravillosos.

Conjuros conocidos: este apartado aparece sólo en el caso de hechiceros o miembros de otras clases que no preparen sus conjuros. Comienza con el Nivel de lanzador (NL) de la criatura para sus conjuros. Si sus tiradas para superar la resistencia a conjuros se basan en otro número que no sea su NL (porque disponga de la dote Conjuros penetrantes, por ejemplo), su modificador total se indicará tras la expresión "pen. conjuros". Los conjuros conocidos se listan desde el nivel más alto hasta el 0, y cada uno incluye el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar algún conjuro con diferentes niveles de lanzador, dicha información se especificará en los conjuros pertinentes.

Conjuros preparados: este apartado aparece sólo en el caso de magos, clérigos y miembros de otras clases que preparen sus conjuros. Comienza con el NL de la criatura para sus conjuros. Si sus tiradas para superar la resistencia a conjuros se basan en otro número que no sea su NL (porque disponga de la dote Conjuros penetrantes, por ejemplo), su modificador total se indicará tras la expresión "pen. conjuros". Los conjuros preparados se listan desde el nivel más alto hasta el 0, y cada uno incluye el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar algún conjuro con diferentes niveles de lanzador, dicha información se especificará en los conjuros pertinentes.

El bloque de estadísticas de un clérigo también incluye el nombre de su deidad (si la tiene) y los dominios a los que tiene acceso. Cada conjuro de dominio que tenga preparado se señalará con una D en superíndice. Los poderes concedidos de sus dominios pueden aparecer como opciones de combate, resistencias, o quizá no aparezcan en ningún sitio, si sólo modifican datos reseñados en algún otro apartado. Por ejemplo, un poder de dominio que convierta algunas habilidades en habilidades de clase, no se incluiría en el bloque de estadísticas.

Aptitudes sortílegas: cualquier aptitud sortílega que posea la criatura aparecerá aquí. Este apartado comienza con el NL de la criatura para esta aptitudes. Igual que en el caso de los conjuros, este apartado también incluirá los bonificadores de ataque y CD (si ha lugar).

Otra información

La mayoría de la información incluida aquí no será relevante durante un encuentro de combate. Una excepción importante es el texto explicativo de ciertas aptitudes especiales que aparezcan en otro punto del bloque de estadísticas.

Características: las puntuaciones de característica de la criatura se indican aquí, en el orden habitual (Fue, Des, Con, Int, Sab y Car).

CE: cualquier cualidad especial que no se haya reseñado en otro lugar, aparecerá aquí. Este apartado a menudo consiste en rasgos de clase u otras aptitudes que no suelen ser relevantes en combate.

Dotes: este apartado indica todas las dotes que posea la criatura, incluidas las que ya hayan aparecido en otros lugares del bloque de estadísticas.

Habilidades: este apartado muestra todos los modificadores de habilidad en los que la criatura posea rangos. También se muestran los modificadores de las habilidades sobre las que se apliquen bonificadores raciales, de sinergia u otros, aunque la criatura no posea rangos en ellas.

Poseiones: este apartado no es más que una lista de los objetos que la criatura lleva consigo. La expresión “equipo de combate” aparecerá primero, si es pertinente,

para recordarte las demás posesiones que se han indicado con anterioridad.

Libro de conjuros: este apartado compila los conjuros del libro de conjuros de la criatura, si tiene uno. La anotación “conjuros preparados más” indica que los conjuros que la criatura lleva preparados también se incluyen en su libro, pero no se repiten por brevedad.

La porción final del bloque de estadísticas consiste en párrafos que explican algunas aptitudes especiales incluidas en otros apartados anteriores, en el orden en que aparecen.

Gancho

Cuando sea apropiado, aparecerá un apartado de Gancho al final del bloque de estadísticas, enmarcado en su propia sección. Se trata de un retazo de información que te ayudará a representar a la criatura de una forma colorista o memorable. Normalmente, esta información sólo se incluye si el bloque de estadísticas pertenece a un personaje único. Puede ser una cita favorita, un grito de batalla o una indicación sobre el tipo de personajes a los que será más propenso a atacar. Si el texto descriptivo que acompaña al bloque de estadísticas de la criatura o personaje ya incluye datos sobre su comportamiento o aspecto que puedan servir para el juego de rol, el apartado de Gancho se omitirá. Ese es el caso de los PNJs de los ganchos de aventura de este capítulo; la información que normalmente aparecería en esta sección ya se incluye en el texto descriptivo del encuentro.



La espada de leyenda de Regdar le permite hacer trizas el escudo de su enemigo con un potente golpe

DESCRIPCIONES DE OBJETOS DE LEYENDA

Las siguientes páginas presentan descripciones detalladas de 48 objetos de leyenda.

TABLA 3-1: RESUMEN DE LOS OBJETOS DE LEYENDA

Nombre	Tipo de objeto ¹	Precio ²	Breve descripción de su poder
Aliado de Espuelaviva	escudo pesado de acero +1	1.170 po	Escudo para caballeros montados
Arco del acechador	arco corto compuesto +1	2.375 po	Arco de la caza y el sigilo
Arco del Arquero negro	arco largo +1	2.375 po	Ideal para aniquilar drow
Arco humilde	arco largo +1	2.375 po	Abre los ojos y la mente
Báculo de Trimeg	bastón de gran calidad	2.000 po	Beneficio para el viajero
Balanza del equilibrio	bastón de gran calidad	920 po	Fusión de lo positivo y lo negativo
Ballesta del invocador de la llama	ballesta ligera +1	2.335 po	Feroz arma a distancia
Bastón de las lunas torrenciales	lajatang +1/de gran calidad	2.720 po	Bastón cortante de las aguas
Caladbolg	espada corta +1	2.310 po	Lo corta casi todo
Caput Mortuum	guadaña +1	2.318 po	Arma predilecta de los cultos a la muerte
Corazón diamantino	espada larga +1	2.315 po	Arma viviente de los señores druidicos
Corneta de Celdoriath	objeto mágico	2.500 po	Su sonido convoca aliados
Cruel	kukri +1	2.308 po	Pareja de <i>Taimado</i>
Cuchillo del viajero planario	daga +1	2.302 po	Mejora para los viajeros planarios
Desollador	látigo +1	2.301 po	Posee aptitudes serpentina
Destello divino	símbolo de resistencia +1	1.050 po	Herramienta de fe para los abiertos de miras
Durindana	espada larga +1	2.315 po	Hoja de los santos
Embrujo de la luna llena	espada corta de plata +1	2.330 po	Útil para y contra los cambiaformas
	Pequeña		
Escarabeo de Aradros	escarabeo de resistencia +1	1.500 po	Defensor de arcanistas
Estrella vespertina reluciente	anillo	1.500 po	Anillo élfico de magia radiante
Exordius	espada larga +1	2.315 po	Espada maligna, redimida por la piedad
Faja de guerra	coraza +1	1.350 po	Protege contra todos los enemigos
Flagelo del asesino de infernales	flagelo de hierro frío +1 Grande	4.330 po	Matainfernales forjado por diablos
Fusta de cráneos	mangual pesado +1	2.315 po	Cráneos y aptitudes intercambiables
Garrote del cazador de la tormenta	gran clava +1 Grande	2.310 po	Concede el poder de las tormentas
Guantes del fantasma burlón	guantes de protección +1	2.035 po	Herramienta perfecta para el latrocinio
Guanteletes contra bravucones	guanteletes +1	4.604 po	Aumenta las aptitudes de combate sin armas
Guurgal	lanza de hierro frío +1	4.304 po	Perfecta para los caudillos orcos
Hermano árbol	bastón de luz	1.100 po	Herramienta para el guardián del bosque
Honda del viento terrible	honda +1	2.300 po	Lanza piedras y ventoleras
Huesos de Li-Peng	nunchaku +1	2.302 po	Mejora las aptitudes del monje
Infiltradora	camisote de mallas de mithril +1	2.100 po	Ideal para el espionaje
Inmutable	cimitarra +1 Pequeña	2.315 po	Espada del movimiento y la estabilidad
Ira de la quemadura gélida	bastón +1/de gran calidad	2.640 po	Canaliza el poder del invierno
Ladrón del saber	hacha arrojadiza +1	2.308 po	El portador puede usar pergaminos
Lanza tallada	lanza larga +1	2.305 po	Lanza de las leyendas tritonas
Martillo de brujas	martillo de guerra +1	2.312 po	Asesino de mágicos
Martillo del derramador de sangre	martillo de guerra +1 Grande	2.324 po	Extrae poder de la tierra
Mau-Jehe	espada corta +1	2.310 po	Cuchilla mental hecha materia
Merikel	espadón +1	2.350 po	Hoja de tentación o redención
Mordisco de coral	tridente +1	2.315 po	De gran ayuda para campeones acuáticos
Partecráneos	maza de armas +1	2.308 po	Mutiladora aullante con púas
Ruina carmesí	espadón +1	2.350 po	La perdición de los dragones rojos
Shishi-O	katana +1	2.535 po	El portador será el rey de las bestias
Taimado	kukri +1	2.308 po	Pareja de <i>Cruel</i>
Thanifex	gran lanza +1	2.325 po	Lanza profana de la muerte en vida
Ur	hacha de mano +1	2.306 po	Hacha primigenia de los espíritus animales
Viento del desierto	cimitarra +1	2.315 po	Hoja de fuego y viento

1 El tipo de objeto base, independientemente de sus aptitudes de leyenda.

2 El precio si su legado es desconocido; los objetos de leyenda son de valor incalculable.

ALIADO DE ESPELAVIVA

El aliado de Espuelaviva es un escudo triangular de acero, carente por completo de cualquier escudo de armas o heráldica que lo identifique. Su superficie es prístina e inmaculada.

Estadísticas de juego no legendarias: escudo pesado de acero +1; coste 1.170 po. Mientras sujetes al aliado de Espuelaviva, podrás guiar a tu montura con las rodillas sin necesidad de realizar pruebas de Montar.

Augurio: la superficie exterior del escudo mostrará una bella imagen acorde con tu escudo de armas, o el de aquel que lo esgrima. Si no dispones de símbolo heráldico, su superficie seguirá siendo lisa.

HISTORIA

Rendal Feydrian hacía lo que le habían criado para hacer: servir al caballero con el que estaba en deuda su padre. Los padres de Rendal fueron emboscados en el camino por varios bandoleros, dispuestos a rebanar el cuello de su padre por un puñado de plata. Y fue en ese instante cuando Don Vernor Arceldyn, de la Orden celestial, pasó por puro azar por las cercanías, desenvainó su acero y puso en fuga a los bellacos. Arceldyn necesitaba un lugar en el que dormir aquella noche, y el padre de Rendal insistió en que se quedase en su modesta cabaña de leñador. El caballero accedió, permaneciendo allí un par de días. Tan agradable fue su estancia para todos, que Don Vernor empezó a hacer visitas regulares a la cabaña para disfrutar de la calma de la vida rural. Rendal nació en esa época pero, a diferencia de sus dos hermanos menores, fue el único criado con la esperanza de que fuese algo más que un simple leñador. Cuando Rendal cumplió la mayoría de edad, Don Vernor aceptó al chico como escudero. (CD15)

Rendal cumplió con su papel como si hubiese nacido para ello, limpiando el estiércol de los establos, peinando caballos y organizando campamentos con gran esmero. Ninguna tarea le parecía demasiado nimia. El chico también era un excelente jinete, luchador a espada y lancero de torneo. Creció robusto y fuerte, convertido en un gran escudero por el trabajo duro y su naturaleza activa. Aunque no había una pizca de ambición en su mente, el chico siempre había estado fascinado por el escudo mágico de Don Vernor. Cuando el caballero se lo amarraba al brazo, el escudo de armas de la familia Arceldyn aparecía mágicamente en su superficie. Don Vernor le dijo a Rendal que

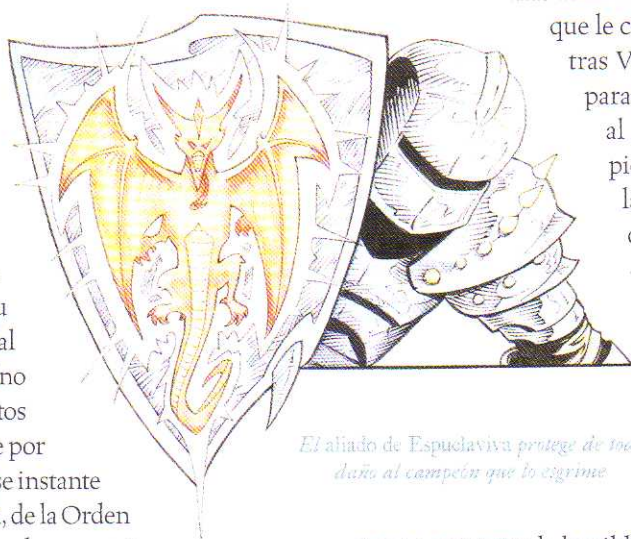
este efecto menor cambiaba la heráldica dependiendo del linaje del usuario. (CD 20; **Manos trabajadoras**)

Cuando Don Vernor entraba en combate, Rendal cabalgaba a su lado, luchando contra los mismos rivales y despachándolos a todos. Ambos combatían como un equipo, conocedores de los puntos débiles del otro y vigilándolos a la perfección. Durante un enfrentamiento, Don Vernor se adelantó a su escudero, azuzado por las ansias de ganar la escaramuza. Rendal seguía trabado con dos enemigos, cuando vio a varios lanceros que rodeaban a su señor. Sus atacantes habían subestimado al escudero.

Tras derrotar con premura a los dos soldados que le cerraban el paso, Rendal galopó tras Vernor, llegando justo a tiempo para contemplar al caballero caer al suelo atravesado por múltiples picas. El escudero arrolló a varios lanceros con las pezuñas de su caballo, sajando a los demás con su espada. Cuando llegó al costado de su mentor, Vernor Arceldyn pronunció sus últimas palabras: "Lleva mi escudo". Sin tiempo para pensar, Rendal hizo lo que se le ordenó. El escudo brilló con energía

arcana, mientras la heráldica de los Arceldyn aparecía en su superficie. (CD 25; **Posesión familiar**)

Rendal había crecido sin cuestionar las frecuentes visitas de Don Vernor a su cabaña del bosque, o por qué el caballero mostraba tanta amabilidad con su familia. Siempre se quedaba a cenar, hablaba sobre sus últimas campañas, pasaba allí la noche y se iba varios días después, dejando muchas piezas de oro sobre la mesa. Rendal nunca se enteró de que sus padres habían intentado sin éxito concebir un hijo durante varios años. Cuando Don Vernor accedió a quedarse con la pareja, aquella primera noche tras salvar sus vidas, sus padres hablaron con el caballero largo y tendido sobre la imposibilidad de tener un vástago, a causa de una grave herida sufrida por su padre en su juventud. Al final, preguntaron al caballero si podía ayudarlos. Don Vernor, poco interesado en las pomposas mujeres de la corte del barón, accedió a procrear, pero con una condición: el primer niño se convertiría en su escudero. Así lo comprendió de golpe Rendal, mientras terminaba el combate con el ensangrentado escudo de su padre, golpeando con él al último enemigo hasta que rindió sus armas. Don Vernor Arceldyn, de la Orden celestial, había dejado instrucciones para que su escudero fuese nombrado caballero tras su muerte. Así ganó Rendal sus espuelas. Tan hábil y diestro



El aliado de Espuelaviva protege de todo daño al campeón que lo esgrime

TABLA 3-2: ALIADO DE ESPUELAVIVA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Escudo +1 golpeador (arma +1)
6.º	—	—	4	Espuelaviva
7.º	—	—	—	—
8.º	—	-1	—	Escudo +2 golpeador (arma +1)
9.º	-1	—	2	Espuela indolora
10.º	—	—	—	Ruina de flechas 1/día
11.º	—	—	—	Escudo +2 golpeador (arma +2), resistir el fuego 1/día
12.º	—	—	2	Montura protegida
13.º	-2	—	—	Escudo +3 golpeador (arma +2)
14.º	—	—	—	—
15.º	—	—	2	Escudo +3 golpeador (arma +3)
16.º	—	-2	—	Corcel fantasmal 1/día
17.º	—	—	—	Escudo +4 golpeador (arma +4)
18.º	—	-3	2	Arma oculta 3/día
19.º	—	—	2	Escudo +3 golpeador (arma +5)
20.º	—	—	2	Defensa pétrea 1/día

era Don Rendal sobre la silla de montar, que se ganó el sobrenombre de Espuelaviva. Con el tiempo, Don Rendal "Espuelaviva" Arceldyn despertó todas las aptitudes de su escudo mientras se ganaba su propio feudo. Sus padres y sus hermanastros plebeyos vivieron cómodamente desde entonces. (CD 30; Orígenes humildes)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del aliado de Espuelaviva.

Manos trabajadoras: debes adquirir 5 rangos (o 5 rangos más) en la habilidad de Artesanía u Oficio. Estos rangos pueden obtenerse a cualquier ritmo que desees, siempre que los tengas a nivel 8. También tienes que hacer que se construya una hostería junto a un camino frecuentado por plebeyos y campesinos (incluido en el coste del ritual). Coste: 2.500 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*aliado de Espuelaviva*).

Poseción familiar: debes emplear al aliado de Espuelaviva como arma contundente, para derrotar a una criatura con un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 16). Tras el combate, tendrás que hacer que se construyan cinco hogares para cinco familias que los necesiten (incluidos en el coste del ritual). Coste: 12.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*aliado de Espuelaviva*).

Orígenes humildes: se te pide que, ante todo, ayudes y protejas a los plebeyos del mundo. Cada vez que no actúes de la forma debida por este juramento, perderás las dos aptitudes de mayor nivel del aliado de Espuelaviva durante un día. También tendrás que hacer que se construyan cinco edificios productivos (molino, herrería, establo o estructura similar) en una comunidad de campesinos (incluidos en el coste del ritual). Coste: 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*aliado de Espuelaviva*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los portadores de este escudo suelen ser guerreros, paladines o exploradores. Pero cualquiera que emplee una montura en combate puede encontrarlo de utilidad.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL ALIADO DE ESPUELAVIVA

Competente con escudos
Montar 2 rangos
Golpear con escudo mejorado
Alineamiento no maligno

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del aliado de Espuelaviva.

Espuelaviva (Sb): a partir de nivel 6 obtendrás un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Montar, siempre que lleves el escudo presto y dispuesto (no vale llevarlo simplemente entre tus posesiones).

Espuela indolora (Sb): a partir de nivel 9, podrás espolear a tu montura sin causarle daño (consulta la habilidad de Montar, en la página 77 del *Manual del jugador*).

Ruina de flechas (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante el uso de la frase de mando "ruina de flechas", podrás emplear un escudo de entropía (como el conjuro). Si vas montado, el efecto se extenderá a tu montura. NL 5.

Resistir el fuego (St): a partir de nivel 11, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear resistir energía (fuego) como el conjuro homónimo. Si vas montado, el efecto se extenderá a tu montura. NL 5.

Montura protegida (Sb): a partir de nivel 12, cualquier montura que cabalgues se considerará la beneficiaria del conjuro *escudar a otro* lanzado por ti. El efecto termina si desmontas por cualquier razón. NL 10.

Corcel fantasmal (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de un *corcel fantasmal* (como el conjuro). NL 10.

Arma oculta (St): a partir de nivel 18, tres veces al día y mediante el uso de la frase de mando “arma oculta”, podrás emplear *contorno borroso* (como el conjuro). Si vas montado, el efecto se extenderá a tu montura. NL 15.

Defensa pétrea (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante el uso de la frase de mando “defensa pétrea”, podrás emplear *piel pétrea* (como el conjuro). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

El *aliado de Espuelaviva* es una herencia familiar de uno de los PJs, olvidado en un desván desde hace generaciones. Un guerrero sin escrúpulos de una familia rival robó el escudo sin llamar la atención, con la esperanza de liberar el poder almacenado en él, pero carecía de la virtud necesaria para hacerlo. Pasaron años antes de que alguien se diese cuenta de la desaparición del escudo, hasta que reapareció en las manos de Vandriel, una paladina de la familia rival. Vandriel insiste en que el escudo puede ser rastreado a lo largo de su linaje, y cree en ello sinceramente. Un estudio más exhaustivo de ambos árboles genealógicos, no obstante, mostrará que el objeto de leyenda desapareció del linaje del PJ poco antes de aparecer en el de Vandriel. No se tienen pruebas del hecho en sí del robo del escudo, lo cual podría hacer que la paladina renunciase a él voluntariamente si pudiese ser demostrado. Dado que no es el caso, y ambas familias parecen tener una reclamación legítima, la activa paladina sugiere una justa por la posesión del escudo, para que los dioses y la habilidad con las armas decidan. Si es derrotada, Vandriel cumplirá su palabra y entregará al *aliado de Espuelaviva*.

VANDRIEL

VD 6

Humana Pal6

LB humanoide Mediano

Inic -1; Sentidos Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas común, vínculo de empatía

CA 20, toque 9, desprevénida 20

pg 39 (6 DG)

Inmune enfermedad, miedo

Fort +9, Ref +4, Vol +6

Vel 20' (4 casillas)

C/C espada larga de gran calidad +9/+4 (1d8+2/19-20) o

C/C *aliado de Espuelaviva* +9/+4 (1d8+3) o

C/C lanza de caballería de gran calidad (a caballo) +9/+4 (2d8+3/×3) o

C/C espada larga de gran calidad +5/+0 (1d8+2/19-20) y *aliado de Espuelaviva* +5 (1d8+2) con Combate con dos armas o

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +6/+1 (1d8/×3)

Atq base +6; Prs +8

Opciones de atq Ataque al galope, castigar al mal 2/día (+3 al ataque, +6 al daño)

Acciones especiales expulsar muertos vivos 5/día (+3, 2d6+6, 3.º), imposición de manos 18 puntos/día

Equipo de combate 4 pociones de curar heridas leves, poción de fuerza de toro, 2 pergaminos de bendecir arma, 2 pergaminos de protección contra el mal, 4 viales de agua bendita

Conjuros de paladín preparados (NL 3):

1.º: favor divino, restablecimiento menor

Aptitudes sortilegas (NL 6):

A voluntad: detectar el mal

1/semana: quitar enfermedad

Características Fue 14, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 13, Car 16

CE aura buena intensa, compartir conjuros, montura especial 1/día (12 horas, caballo de guerra pesado)

Dotes Ataque al galope, Combate con dos armas, Combatir desde una montura, Golpear con escudo mejorado, Legado mínimo (*aliado de Espuelaviva*)^A

Habilidades Artesanía (fabricar armas) +5, Averiguar intenciones +9, Diplomacia +9, Montar +13

Posesiones equipo de combate más armadura completa de gran calidad, *aliado de Espuelaviva*, lanza de caballería de gran calidad, espada larga de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas de plata, daga de gran calidad, símbolo sagrado de plata

SIRVIENTE CABALLO DE GUERRA PESADO

VD —

LB bestia mágica Grande (animal aumentado)

Inic +1; Sentidos olfato, visión en la penumbra; Avistar +5, Escuchar +6

Idiomas vínculo de empatía

CA 22, toque 10, desprevénido 22

pg 45 (6 DG)

Resiste evasión mejorada

Fort +8, Ref +6, Vol +3

Vel 50' (10 casillas)

C/C 2 pezuñas +7 (1d6+4) y

mordisco +5 (1d4+2)

Atq base +4; Prs +12

Características Fue 19, Des 13, Con 17, Int 6, Sab 13, Car 6

Dotes Aguante, Ataque múltiple, Correr

Habilidades Avistar +5, Escuchar +6

Posesiones barda de malla de gran calidad, bocado y brida, silla de montar militar, alforjas

Campo de justas

Este mapa representa un terreno dedicado a los torneos, con toda la fanfarria y acompañamientos necesarios.

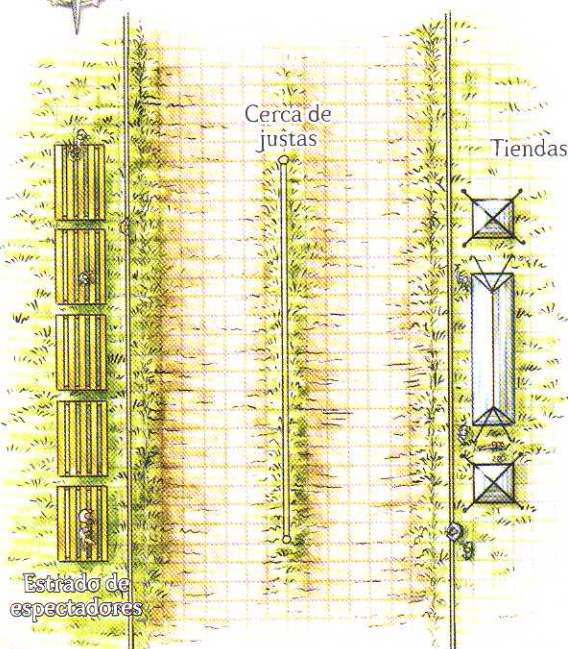
Cerca de justas

Esta valla divide el terreno de ambos contendientes, que comienzan la liza a 300 yardas de distancia y cargan uno contra otro.



Campo de justas

Una casilla = 5'



Estrado de espectadores

Consiste en sencillos bancos de madera para los espectadores del común, colocados en pendiente como las gradas de un estadio.

Tiendas

Se trata de "palcos" techados, para el solaz de los espectadores nobles y acaudalados.

CÓMO ORGANIZAR UN TORNEO

En una justa tradicional, dos caballeros montados (o, en este caso, una paladina y un PJ armado y montado) cargan uno contra otro con lanzas romas, separados por una cerca que divide dos senderos paralelos. Cuando se encuentran en el medio, chocan con gran ímpetu e intensidad, para después continuar su camino hasta el final de su sendero. Este proceso se repite hasta que un jinete se rinda o sea derribado de su silla.

No es necesaria la iniciativa; en cada encuentro, cada personaje realizará una tirada de ataque con la lanza de caballería roma y ambos resultados se resolverán simultáneamente. Realiza la tirada de ataque de forma normal; si impacta, el atacante podrá intentar descabalar a su rival (considéralo un ataque de derribo) o realizar un intento de romper arma contra la lanza o escudo del oponente. Estos

intentos de derribo o romper arma no provocan ningún ataque de oportunidad. Un impacto con éxito causará el daño de la lanza de caballería (doble, ya que ambos contendientes están cargando), pero será no letal. Un personaje con la dote Ataque al galope obtendrá un bonificador +4 a sus tiradas de ataque durante un torneo.

Las siguientes reglas sencillas pueden añadir más verosimilitud al enfrentamiento. Una justa es una serie de asaltos a contacto (normalmente tres o cuatro), en la cual cada participante obtiene puntos en función a la calidad de su ataque. Tras haberse realizado el número fijado de asaltos, quien tenga la mayor puntuación será el ganador; si hay un empate, se podrá fijar uno o más asaltos adicionales para deshacerlo. Las reglas exactas de un torneo pueden ser bastante detalladas, diferenciando los distintos lugares de impacto de las armas, pero no son necesarias para representar este desafío. Consulta *El combatiente completo* para más detalles sobre los torneos.

Puntos ganados

1 punto: un impacto que apenas afecta al escudo del rival. En términos de juego, sería un ataque que falla sólo por el bonificador de armadura del escudo (incluidos bonificadores de mejora, si tiene).

2 puntos: un impacto que golpea con contundencia, pero que no logra un derribo o rotura de arma posterior.

3 puntos: un impacto que golpea con contundencia y tiene como resultado el derribo del rival o la rotura de su arma o escudo.

Puntos restados

1 punto: no ofrecer el escudo. En términos de juego, sería el uso de Esquiva, Pericia de combate o maniobras tácticas similares para aumentar la CA.

1 punto: bajar la lanza durante un asalto, excepto cuando sea por razones de seguridad (en otras palabras, no realizar la tirada de ataque).

1 punto: mala conducta (como ultrajar al rival o emplear lenguaje soez) o comportamiento peligroso o imprudente (movimientos bruscos con la lanza, quitarse el yelmo, etc.).

Descalificación

Un quebranto grave de las reglas conlleva el final inmediato del enfrentamiento. Tres avisos de mala conducta o comportamiento inadecuado conllevan la expulsión. Los ataques deliberados contra rivales desarmados o desprevénidos, o contra la montura de un rival, también son causa de descalificación, e incluso de acusaciones civiles o penales (dependiendo de la gravedad del agravio).

ARCO DEL ACECHADOR

El arco del acechador es un arco corto compuesto. Su empuñadura forrada en cuero no sólo muestra signos de un uso intenso, sino también gran cuidado por parte de sus antiguos dueños.

Estadísticas de juego no legendarias: arco corto compuesto +1; coste 2.375 po. Obtienes un +1 de competencia a tus pruebas de Moverse sigilosamente.

Augurio: el arco del acechador no hacen ningún sonido al disparar. Su cuerda y flechas son absolutamente silenciosas.

HISTORIA

La renombrada asesina Failine Namdraki fue la última dueña conocida del arco corto conocido como arco del acechador. Failine, una vigilante de cabello oscuro, supuestamente originaria de las tierras del este, era bien conocida por aceptar sólo cierto tipo de trabajos. Sus contratos siempre eran para vengar alguna injusticia, parar los pies a gobernantes malvados o detener guerras causadas por la codicia. Famosa por poder infiltrarse en cualquier organización o gobierno, sin importar lo seguros que fuesen, nunca dejaba rastro de su presencia (aparte del cuerpo de quien hubiese acudido a matar). Pero Failine nunca volvió a su hogar tras haber aceptado un trabajo para eliminar al Rey fata de Kehlrone. (CD 15)

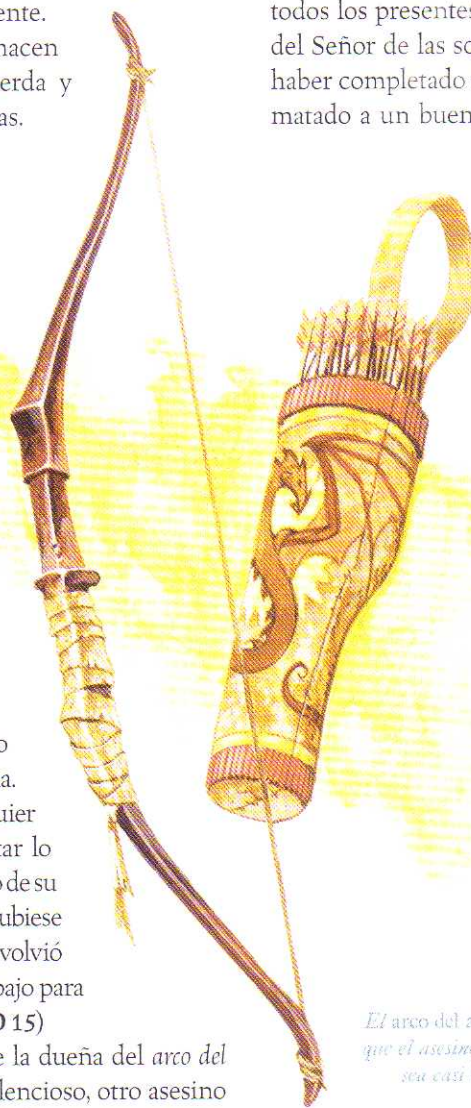
Failine Namdraki no siempre fue la dueña del arco del acechador. Lo "adquirió" de Jack el Silencioso, otro asesino de cierta reputación. Jack, un ejemplo bastante más típico de su profesión, fue contratado por los socios de aquellos asesinados por Failine para poner fin a la samaritana vida de la mujer. Preparó la emboscada perfecta, o al menos eso creyó. Cuando Failine estuvo a la vista, de alguna forma fue capaz de presentir el intento de asesinato una décima de segundo antes de que la flecha fuese disparada. No evitó sufrir una fea herida a causa del proyectil, pero se movió lo suficiente para que el disparo no fuese letal. Segundos después, Failine le devolvía el cumplido a Jack ahogándolo con su propia red de camuflaje, para después reclamar el arco del acechador como trofeo. (CD 18; **Acepta el dolor**)

Jack el Silencioso, un asaltante de las sombrías tierras de Nok, era conocido como hombre de conciencia inexistente. Pero no siempre había sido así. El Señor de las sombras de Nok le entregó el arco del acechador, pero el regalo tenía su precio. El trato era que Jack tendría que aceptar un trabajo en el cual no podría investigar con antelación a su víctima; debería limitarse a acudir al lugar indicado y matar a todos los presentes. Ansioso por obtener la recompensa del Señor de las sombras, Jack accedió. Sólo después de haber completado el trabajo fue consciente de que había matado a un buen amigo de la infancia, que al parecer

había dado algunos quebraderos de cabeza al Señor de las sombras. A partir de ese instante, la compasión murió en el corazón de Jack y algunos dicen que deseaba su propia muerte. Ya sea esto cierto o no, nadie sobrevivió tras el paso del asesino y su arco en todos los años que compartieron crímenes; es decir, nadie hasta que apareció Failine Namdraki. (CD 25; **La sangre de un amigo**)

Antes de entregar el arco del acechador a Jack el Silencioso, el innominado Señor de las sombras de Nok lo empuñó personalmente. El nombre secreto de aquel capo de los bajos fondos era Baalmorthamn, una criatura de otro mundo venida para mortificar a quienes no sabían nada de su verdadero origen o poderes. Como Señor de las sombras de Nok, una más de las

cábalas de desconocidos déspotas que controlaban la zona como gobiernos títere, Baalmorthamn disfrutaba y exigía una privacidad absoluta. Cuando parecía que su verdadera identidad podía salir a la luz, empleaba los poderes del arco del acechador para poner fin a la amenaza. Pocos pueden detener una silueta etérea que se escurre por cualquier barrera, y esa era una de las cosas que podía hacer el Señor de las sombras. Pero en una dimensión ajena, Baalmorthamn envejeció con rapidez; cuando su carne se volvió inestable, entregó el arco a su sirviente de mayor confianza: Jack el Silencioso. (CD 31; **Prueba del ajeno**)



El arco del acechador hace que el asesino que lo emplee sea casi imparable

TABLA 3-3: ARCO DEL ACECHADOR

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. TS	Pen habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Tensión ajustable
6.º	—	—	2	3	Anonimato
7.º	-1	-1	—	—	—
8.º	—	—	—	3	Arco corto compuesto +2
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	—	2	—	Tirador letal 3/día
11.º	—	—	—	—	Arco corto compuesto +3
12.º	—	—	—	—	Visión en la oscuridad
13.º	—	—	—	3	—
14.º	—	-2	—	—	Arco corto compuesto +4
15.º	—	—	—	—	—
16.º	—	—	—	3	Ver lo invisible
17.º	—	—	—	—	Arco corto compuesto +5 buscador
18.º	—	—	—	3	Perspicacia del acechador 1/día
19.º	—	-3	—	—	—
20.º	—	—	—	3	Cazador etéreo

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del arco del acechador.

Acepta el dolor: debes permitir que otro personaje, competente con los arcos cortos, te dispare a quemarropa con el arco del acechador y te cause daño. Coste: 1.875 po. Dote concedida: Legado mínimo (arco del acechador).

La sangre de un amigo: se te exige que causes daño a un amigo íntimo o aliado con un disparo a quemarropa con este arco. Coste: 12.700 po. Dote concedida: Legado menor (arco del acechador).

Prueba del ajeno: tienes que derrotar a un ajeno en combate singular. El VD de la criatura debe ser igual o mayor que tu nivel de personaje. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (arco del acechador).

REQUISITOS DEL PORTADOR

El arco del acechador es útil para los individuos sigilosos, incluidos pícaros y exploradores, así como para cualquiera que desee ser más sutil, como los bárbaros.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL ARCO DEL ACECHADOR

Escondarse 1 rango

Moverse sigilosamente 1 rango

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del arco del acechador.

Tensión ajustable (Sb): a partir de nivel 5, el arco del acechador causará un daño adicional igual a tu bonif. de Fuerza.

Anonimato (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Escondarse.

Tirador letal (Sb): a partir de nivel 10, podrás repetir cualquier tirada hecha para confirmar una amenaza de crítico contra un objetivo desprevenido. Esta aptitud se puede emplear hasta tres veces al día, pero deberás declarar su uso antes de que el DM dictamine el éxito o fracaso de la primera tirada.

Visión en la oscuridad (Sb): a nivel 12 obtienes visión en la oscuridad con un alcance de 60'.

Ver lo invisible (Sb): a partir de nivel 16, mientras empuñes, sostengas o lleves encima el arco del acechador, podrás ver a las criaturas u objetos invisibles, como si estuvieses bajo el efecto permanente del conjuro *ver lo invisible*. NL 10.

Perspicacia del acechador (Sb): a partir de nivel 18, una vez al día y mediante una palabra de mando, obtendrás un bonificador +10 introspectivo a las pruebas de Avistar, Escondarse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Supervivencia durante 1 hora. Cuando pase ese tiempo, tendrás que superar un TS de Fortaleza contra CD 15 o quedar fatigado.

Cazador etéreo (Sb): a partir de nivel 20 tendrás la capacidad de volverte etéreo durante un total de 10 asaltos al día. Esos asaltos no tiene por qué ser consecutivos. Aunque activar esta aptitud es una acción estándar, podrás desactivarla como acción gratuita.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras exploran los lindes de un gran bosque, los aventureros son atacados de súbito por un grupo de sátiros armados con arcos. Aunque la mayoría empuña arcos cortos normales, uno posee un arco mágico (el arco del acechador). El sátiro no sabe que su arma es un objeto de leyenda, pero le gustó cuando la encontró hace años en un túmulo en el interior del bosque. Ninguno de los sátiros lleva flauta.

Sátiros (4): 22 pg cada uno (consulta la página 233 del *Manual de monstruos*).

ARCO DEL ARQUERO NEGRO

El arco del Arquero negro es un arco largo liso y sencillo, hecho de sólida madera negra. El cuero negro que lleva enrollado alrededor de su cuerpo ofrece un buen agarre, e incluso su cuerda ha sido teñida de negro puro.

Estadísticas de juego no legendarias: arco largo +1; coste 2.375 po. Si algún drow entra en un radio de 60' del arco, los susurros (consulta el augurio, debajo) se harán más frecuentes y airados, murmurando venganzas contra todos los elfos oscuros.

Augurio: aunque su apariencia es poco notoria, cuando se lo empuña, el arco susurra cada cierto tiempo en élfico (audible sólo por su portador), hablando acerca de una gran pérdida y sufrimiento.

HISTORIA

Shévarash es la deidad élfica de la venganza y el odio hacia los drow. Antaño fue un elfo mortal, famoso como uno de los mejores arqueros del mundo. Cuando un grupo de incursores drow atacó su pueblo y masacró a su familia, Shévarash renegó de su vida pasada y juró no descansar hasta haber erradicado a los drow del mundo. Shévarash mató a muchos elfos oscuros, ganándose una tétrica fama en el folklore drow como el Arquero negro, antes de ser capturado y ejecutado. Tras su muerte, Corellon Larethian le concedió el don de la divinidad y lo transformó en una deidad menor. (CD 15)

Tras el fallecimiento y ascensión de Shévarash, el arco que empuñaba como mortal se perdió durante siglos, quizá encerrado en las cámaras del tesoro de las sacerdotisas drow que habían matado al Arquero negro. Unos 300 años después de que Shévarash fuese convertido en deidad, uno de sus más devotos seguidores, un explorador llamado Valaderion, inició una cruzada para recuperar el

El arco del Arquero negro fue creado para ser la perdición de los drow

arco sagrado. Siguió los pasos de su dios y se aventuró en las guaridas subterráneas de los drow. Atacando desde las sombras sin permitir que lo detectasen, Valaderion acabó con todos los elfos oscuros que se cruzaron en su camino.

(CD 18; **Cazador en la oscuridad**)

Valaderion tuvo éxito en su búsqueda del arco del Arquero negro, volviendo a la superficie con él. Mientras ascendía de nuevo hacia la luz del sol se encontró con una drow (una exiliada llamada Kirashala) y se vio obligado a cooperar con ella para destruir una nidada de contempladores, que ocupaba los rúneles que debían cruzar. A medida que la pareja unía sus fuerzas, el odio dio paso a un respeto a regañadientes, después a la admiración y más tarde al

amor. Desgarrado entre los dictados de su dios y sus sentimientos por Kirashala, Valaderion decidió devolver el arco a los clérigos de Shévarash y retirarse un tiempo a meditar sobre la senda a seguir. Por desgracia no tuvo oportunidad. Tan pronto como puso el pie en uno de los templos de Shévarash, fue víctima de la ira del dios, aniquilado por osar confraternizar con un odiado drow. (CD 25;

Enemistad pura)

Tras la muerte de Valaderion, el arco del Arquero negro se mantuvo a salvo en el más eminente de todos los templos de Shévarash, y muchos clérigos o exploradores peregrinaron para contemplar la reliquia. Siete siglos después, cuando los drow volvieron a amenazar las tierras de los elfos, Salariel, suma sacerdotisa de la iglesia de Shévarash, empuñó el arco en batalla. Con ayuda del arma llevó a las tropas élficas a la victoria, pero murió en combate contra un horrible demonio arácnido conjurado por una sacerdotisa drow. El arco del Arquero negro se perdió de nuevo, quizá capturado como botín por los elfos oscuros en retirada y escondido de nuevo en las entrañas de la tierra. (CD 31; **Legado de Salariel**)

TABLA 3—4: ARCO DEL ARQUERO NEGRO

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Cazador de drow
6.º	—	—	4	Ojos de la sombra 1/día
7.º	—	—	2	Arco largo +2
8.º	—	-1	—	Zancada prodigiosa 3/día
9.º	-1	—	—	Cazador oculto
10.º	—	—	—	—
11.º	—	—	—	Arco largo +2 de azote de drow
12.º	—	—	2	Fuerzas de flaqueza 2/día
13.º	-2	—	—	Amigo de las sombras 1/día
14.º	—	—	—	Disparo electrizante
15.º	—	—	2	Arco largo +3 de azote de drow
16.º	—	-2	—	Negar los Fosos de la telaraña demoníaca 2/día
17.º	—	—	—	Escapar al abrazo de la araña
18.º	—	—	2	Armadura mental, movimiento rápido
19.º	—	-3	2	Arco largo +4 de azote de drow
20.º	—	—	2	Perforación del corazón negro

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del arco del Arquero negro.

Cazador en la oscuridad: debes acechar y matar al menos a un drow cuyo VD sea igual o superior a tu nivel de personaje, iniciando las hostilidades sin ser detectado. Se aceptan medios de ocultación mundanos o mágicos. Si el objetivo te detecta antes de tu primer ataque, el ritual habrá fracasado. Coste: 1.625 po; Dote concedida: Legado mínimo (arco del Arquero negro).

Enemistad pura: imitando la historia de Valaderion y Kirashala, debes viajar a las ruinas del templo donde murió el primero, que se encuentran en el corazón de un bosque primigenio. Allí tendrás que llevar a cabo un ritual de tres días de meditación y purificación. Si has tenido algún tipo de interacción pacífica con un elfo oscuro en los últimos seis meses, el ritual fracasará. Coste: 13.500 po; Dote concedida: Legado menor (arco del Arquero negro).

Legado de Salariel: debes matar a una clériga de Lolth y a un demonio arácnido (como un bébilith o un cobrador) a solas. El demonio debe tener un VD de 10 o superior, mientras que la clériga debe ser de nivel 10 o más (un NE de 12 o más). Puedes usar cualquier aptitud que tengas, pero el arco del Arquero negro será la única arma permitida. Coste: 38.000 po; Dote concedida: Legado mayor (arco del Arquero negro).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los exploradores o clérigos de Shévarash son los que mayor partido sacan al arco del Arquero negro, pero cualquier personaje que se enfrente regularmente a los drow puede encontrarle utilidad.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL ARCO

DEL ARQUERO NEGRO

No puede ser drow
Ataque base +3
Escondarse 2 rangos
Moverse sigilosamente 2 rangos
Enemigo predilecto (elfos +2)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del arco del Arquero negro.

Cazador de drow (Sb): a nivel 5 y superior, mientras empuñes el arco del Arquero negro podrás detectar a cualquier drow a 60' o menos, aunque tendrás que concentrarte (acción estándar) para hacerlo. El arco ignorará cualquier RD que posean los drow.

Ojos de la sombra (St): a partir de nivel 6 podrás emplear *visión en la oscuridad* (como el conjuro), una vez al día y mediante una palabra de mando. NL 5.

Zancada prodigiosa (St): a partir de nivel 8 podrás emplear *zancada prodigiosa* (como el conjuro), tres veces al día y mediante una palabra de mando. NL 5.

Cazador oculto (Sb): a nivel 9 obtienes un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente.

Fuerzas de flaqueza (St): obtienes resistencia contra los venenos y la nigromancia tan usados por los drow. A partir de nivel 12 podrás emplear *restablecimiento menor* (como el conjuro, pero sólo sobre ti), dos veces al día y mediante una palabra de mando. NL 5.

Amigo de las sombras (St): en condiciones de oscuridad casi completa, podrás atacar con relativa impunidad y desaparecer sin dejar rastro. A partir de nivel 13 podrás

emplear *caminar por la sombra* (como el conjuro), una vez al día y mediante una palabra de mando. NL 11.

Disparo electrizante (Sb): a partir de nivel 14, como acción estándar, puedes imbuir una flecha colocada en el *arco del Arquero negro* con una carga eléctrica. Si tu disparo con dicha flecha impacta, causará 5d6 puntos de daño adicional por electricidad. Esta aptitud se puede usar cinco veces al día, aunque el uso se gasta si la flecha cargada yerra el blanco.

Negar los Fosos de la telaraña demoníaca (St): los sirvientes de Lolth tienen muchos aliados poderosos en el Abismo. A partir de nivel 16, obtienes cierto grado de defensa contra ellos. Podrás emplear *protección contra el mal* (como el conjuro), dos veces al día y mediante una palabra de mando. NL 10.

Escapar al abrazo de la araña (Sb): las telarañas y demás formas de enmarañamiento ya no serán motivo de preocupación para el usuario del *arco del Arquero negro*. A partir de nivel 17 te beneficiarás de un efecto constante de *libertad de movimiento*, siempre que lleves el arco en tus manos. NL 15.

Armadura mental (Sb): a nivel 18 ganas un bonificador +3 introspectivo a los TS de Voluntad, siempre que sean contra efectos enajenadores y de compulsión.

Movimiento rápido (Sb): cuando llegues a nivel 18, tu velocidad terrestre aumentará 10'.

Perforación del corazón negro (Sb): el *arco del Arquero negro* y tú os convertís en la personificación de la furia de Shévarash. A nivel 20 y superior podrás disparar, una vez al día y con dicha arma, una flecha que mate a cualquier drow impactado por ella (como si hubiese sido afectado por el conjuro *dado de la muerte*). Debes declarar que haces uso de esta aptitud antes de realizar el ataque. Si la flecha falla el blanco, el efecto se habrá gastado para ese día. La CD de la salvación será 20 ó 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras explora la Infraoscuridad, la compañía se topa con un enano loco cuyo clan ha sido masacrado al completo por los drow. El enano se afeitó la barba por pura amargura y ha

SHÉVARASH, EL ARQUERO NEGRO

Semidiós élfico

Símbolo: flecha rota sobre una lágrima

Alineamiento: caótico neutral

Ámbito de poder: odio hacia los drow, venganza, cruzadas, pérdida

Adoradores: arqueros arcanos, cazadores, elfos, exploradores, guerreros, hechiceros, soldados

Alineamientos de los clérigos: CB, CN, CM

Dominios: Caos, Élfico*, Guerra, Justo castigo*

Arma predilecta: el Arco negro (arco largo)

*Nuevo dominio descrito en el Capítulo 3 de *Faerûn: guía del jugador*.

Shévarash es un miembro del Seldarine, el panteón faerûnio de deidades élficas. No tiene reino propio, pero vaga a menudo por las regiones montañosas de Arvandor.

Shévarash es taciturno, violento y está consumido por pensamientos constantes de amargura y represalia. Nunca muestra ninguna emoción, aparte de furia y un breve júbilo por el triunfo tras cada victoria. El Arquero negro no tiene paciencia con aquellos que no comparten su fanatismo por la venganza, ni tiene interés en moderar su cruzada en aras de la paz. Tras la masacre de su familia a manos de los drow, elevó el juramento a Corellon Larethian de que nunca reiría ni sonreiría de nuevo hasta que Lolth y todos sus seguidores fuesen destruidos.

La iglesia de Shévarash es pequeña pero disciplinada, ya que sólo logrará destruir a los elfos oscuros mediante una planificación meticulosa. Los seguidores de Shévarash se muestran absorbidos por su misión para erradicar y destruir

a los drow y las fuentes de poder de sus oscuros dioses. Sus clérigos pasan el tiempo entrenando, diseñando tácticas de combate en la Infraoscuridad, vigilando las entradas conocidas a los reinos subterráneos y participando en incursiones guerrilleras y asaltos sorpresa contra los territorios drow del subsuelo.

Los clérigos de Shévarash rezan para obtener conjuros al anochecer, justo antes de que los drow se infiltren en las tierras de la luz. La noche de Hibernal es un día clave del culto a Shévarash, en recuerdo de la Matanza de la corte oscura: una noche de infamia en la que los ejércitos drow manaron de la Infraoscuridad como langostas y mataron a casi todos los presentes en una reunión entre elfos y enanos, pensada para renovar su alianza (la familia de Shévarash estaba entre los caídos). El día de Hibernal, quienes deseen unirse a las filas del clero son iniciados en la fe y deben vocear sin descanso sus ansias de venganza hacia la noche estrellada. En honor al juramento de Shévarash, juran que nunca reirán ni sonreirán hasta que se cumpla el voto sagrado de su dios y los drow, junto a sus impíos dioses, sean barridos del mundo.

Shévarash tiene a su aliado más cercano en Fenmarel Mes-tarine, el patrón élfico de los forajidos y los elfos salvajes. Fenmarel fue quien solicitó a Corellon la ascensión de Shévarash, por lo que este último pasa mucho tiempo en Fennimar, el reino boscoso de Fenmarel. El Arquero negro también se ha aliado con otros enemigos de Lolth y dioses de la venganza, entre los cuales se cuentan Callarduran Manostersas, Hoar, Shar y Shóndakul. Desprecia a los dioses drow malignos, sobre todo a Lolth y Vheron, pero se muestra menos vengativo contra otros dioses malvados de la Infraoscuridad.

Consulta la página 121 del suplemento *Fes y panteones*, para saber más sobre Shévarash.

abandonado su hogar para vengarse de los elfos oscuros. Ha matado a los miembros de un pequeño enclave drow aislado, descubriendo el *arco del Arquero negro*, que ahora empuña para continuar su misión. Por desgracia, los susurros del arco han agravado la locura de Khofar y atacará a cualquier humanoide que vea, convencido de que se trata de un drow disfrazado. Los PJs pueden obtener el *arco del Arquero negro* derrotando a Khofar, o ayudando al pobre desgraciado a recuperar la cordura. Si se consigue por las buenas, el enano les entregará con gusto "ese maldito arco".

KHOFAR**Vd 6**

Enano Exp5

CN humanoide Mediano

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +9, **Escuchar** +9**Idiomas** común, enano, infracomún**CA** 17, **toque** 13, **desprevenido** 14; **Esquiva**, +4 a la CA contra gigantes**pg** 31 (5 DG)**Resistencia** +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegos, **estabilidad** (+4 contra embestidas y derribos)**Fort** +5 (+7 contra venenos), **Ref** +7, **Vol** +2**Vel** 20' (4 casillas)**A distancia** *arco del Arquero negro* +10 (1d8+1/x3) o**A distancia** *arco del Arquero negro* +8/+8 (1d8+1/x3) con **Disparo rápido** o**C/C** hacha de guerra enana de gran calidad +8 (1d10+2/x3)**Atq base** +5; **Prs** +7**Opciones de atq** enemigo predilecto (elfos +4), enemigo predilecto (trasgoides +2), **Disparo rápido****Conjuros de explorador preparados** (NL 2):1.: *zancada prodigiosa***Características** Fue 14, Des 16, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 6
CE afinidad con la piedra, cazador de drow, empatía salvaje +3 (-1 con bestias mágicas)**Dotes** Aguante^A, **Disparo rápido**^A, **Esquiva**, Legado mínimo (*arco del Arquero negro*)^A, **Rastrear**^A, **Soltura** con un arma (*arco largo*)**Habilidades** **Avistar** +9, **Esconderse** +10, **Escuchar** +9, **Moverse sigilosamente** +10, **Saber (dungeons)** +6, **Saltar** +7, **Supervivencia** +9 (+11 en subterráneos), **Trepar** +10**Posesiones** *armadura de cuero tachonado* +1, *arco del Arquero negro* con 13 flechas, hacha de guerra enana de gran calidad**Cazador de drow (Sb)**: puede detectar a cualquier drow a 60', mediante una acción estándar. El *arco del Arquero negro* ignora la RD de los drow.**Caverna subterránea****Columnas de piedra**

Cada una de estas pilastras tiene 5' de diámetro y llega hasta el techo de la cueva, que está a 40' de altura. Una columna ofrece cobertura contra ataques a distancia y

Caverna subterránea

Una casilla = 5'



se puede trepar por ella con una prueba contra CD 20. A pesar de su apariencia, estos pilares no soportan realmente el peso del techo.

Arroyo subterráneo

Khofar ha estado empleando este gélido torrente como fuente de agua de su campamento. Saltar su corriente requiere una prueba contra CD 5, mientras que atravesarlo caminando cuenta como terreno difícil.

Cornisa

Este saliente rocoso está a 10' por encima del suelo, y es accesible sólo si se trepa por la columna cercana o la pared (**Trepar** CD 20). Esta cornisa es el lugar desde el que Khofar acechará a cualquier criatura que entre en esta caverna.

Campamento de Khofar

Los restos de una pequeña hoguera y un mugriento petate indican que alguna criatura humanoide ha estado empleando este lugar como campamento durante varios días. Los caparazones de algunos animales subterráneos alfombran la zona, y contra la pared descansa una mochila que contiene un carcaj adicional con 20 flechas, pedernal y acero y diverso equipo aventurero.

ARCO HUMILDE

El *arco humilde* es un arco largo de madera, de un tamaño inusual y forma asimétrica. Su empuñadura está por debajo de la mitad del arma, lo cual lo hace parecer extraño a la hora de disparar. Aunque su aspecto es sencillo, este arco está realmente bien hecho.

Estadísticas de juego no legendarias: *arco largo* +1; coste 2.375 po.

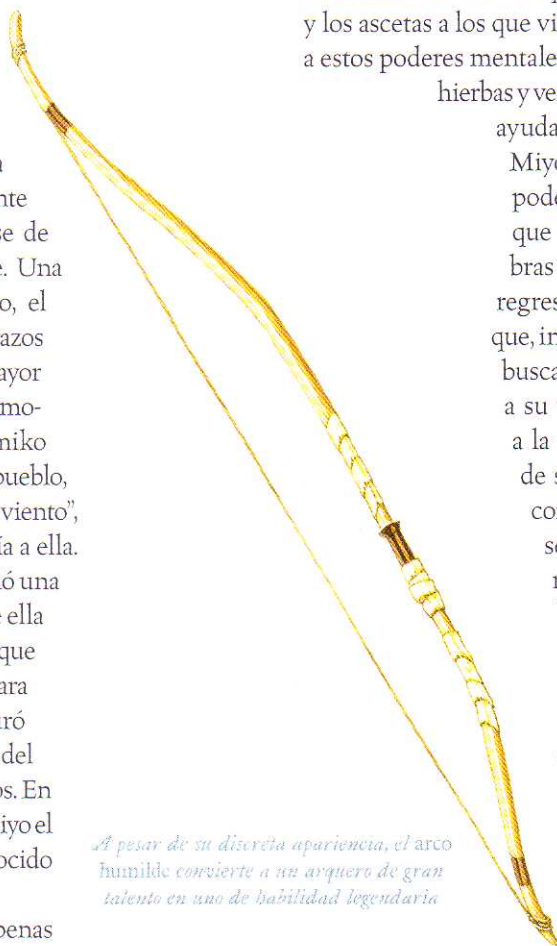
Augurio: con el arco en la mano, podrás calcular a la perfección la distancia a cualquier objetivo.

HISTORIA

Furukaze Miyo, el malcriado hijo de un rico mercader, viajaba a todas partes con su padre. Durante estos viajes, Miyo podía divertirse de cualquier forma que le apeteciese. Una noche, tras una tarde de jolgorio, el adolescente se encontró entre los brazos de una sabia y adorable mujer mayor llamada Chimiko. Ambos se enamoraron. Miyo iba a visitar a Chimiko cada vez que pasaba por el mismo pueblo, y la mujer empezó a llamarlo "mi viento", ya que sabía que siempre regresaría a ella. Gracias a Chimiko, Miyo desarrolló una gran afición por la arquería, ya que ella siempre hablaba del gran respeto que tenía hacia los maestros arqueros. Para demostrarle su devoción, Miyo juró convertirse en el mejor arquero del mundo antes de regresar a sus brazos. En su despedida, Chimiko entregó a Miyo el arco largo que más tarde sería conocido como el *arco humilde*. (CD 15)

Cuando Miyo dejó a Chimiko apenas era un hombre, pero era astuto y estaba ansioso por aprender. Antes de su vigésimo cumpleaños ya se había convertido en un arquero experto y se ganaba la vida venciendo en diversas competiciones. Miyo pasó años aprendiendo de arqueros poco ortodoxos que quisiesen compartir sus secretos. Estos veteranos trataban a Miyo como un hermano pequeño, aunque siempre quedaban impresionados por su vigor y disciplina. Miyo, sin embargo, nunca quedaba satisfecho con sus instructores. El joven arquero cambiaba de maestro cada poco, aprendiendo todo lo que podía de cada uno de ellos. Comenzó a practicar diversos trucos para ponerse a prueba, y descubrió que disparar con los ojos vendados o coger y esquivar flechas le salía de forma casi natural. (CD 20; **La flecha es la maestra**)

A pesar de su discreta apariencia, el arco humilde convierte a un arquero de gran talento en uno de habilidad legendaria



En una ocasión, Miyo mencionó a un colega arquero que el momento que más disfrutaba era el instante anterior a soltar la flecha, cuando el futuro se hace patente. El otro sólo pudo replicar con una mirada confusa, y Miyo comprendió que quizá pudiese aprender más de gente ilustrada que de simples guerreros. Siempre motivado por su amor eterno por Chimiko, Miyo empezó a viajar por los monasterios de todo el país. Oyó hablar de una magia mental que brotaba en personas de gran sabiduría, concediéndoles poderes ultraterrenos. Buscó a aquellos que conocían estos secretos, y los ascetas a los que visitó le dijeron que podría acceder a estos poderes mentales mediante la ingestión de ciertas hierbas y venenos. Por desgracia, incluso con la

ayuda de estos nauseabundos remedios, Miyo fue incapaz de despertar sus poderes psiónicos. En la creencia de que había fracasado, recordó las palabras de Chimiko: "Mi viento siempre regresa a mí". Miyo se dio cuenta de que, incluso sin la cognición interior que buscaba, Chimiko le daría la bienvenida a su vuelta. El arquero ya se acercaba a la treintena, que había sido la edad de su amante cuando disfrutó de su compañía en su adolescencia. Miyo se preguntaba si serían capaces de reconocerse siquiera. (CD 25; **En busca del maestro interior**)

Cuando Miyo se reunió con Chimiko, se asombró al descubrir que no había envejecido ni un solo día. Por primera vez, la mujer le explicó que no era del todo humana. Era una elán, una raza con raíces humanas pero mucho más evolucionada. Había contactado con Miyo tantos años antes por el potencial psiónico que

presintió en su mente, pero por aquel entonces aún era muy joven para sobrevivir al proceso de evolución elán. Chimiko le dejó bien claro a Miyo que, si elegía convertirse en elán, sería inmortal, pero también perdería toda su vida de aprendizaje hasta aquel día. Miyo pensó largo y tendido sobre ello. Estaba preocupado por la forma en que aquella transformación podría cambiarlo. Habiendo vivido apenas 30 años, sólo podía imaginarse qué tipo de carga podría ser la inmortalidad. Había pasado toda su vida adulta siendo aclamado como el más grande arquero de su tiempo y se preguntaba si podría soportar perder eso. Al final, Miyo resolvió que sería su arco quien decidiese por él. Dispararía una flecha contra un huerto, sin emplear su instinto o sus aguzados sentidos. Si la flecha

TABLA 3-5: ARCO HUMILDE

Nivel del portador	Costes personales		Pérdida pg	Pérdida puntos de poder	Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. nivel manifestador			
5.º	—	—	—	—	Llamar a la mano
6.º	-1	—	—	—	Distorsionar el espacio +1, maestría del loto
7.º	—	—	2	2	—
8.º	—	-1	—	—	Preparar la mente +2
9.º	—	—	2	—	—
10.º	—	—	—	2	Distorsionar el espacio +2
11.º	—	—	—	—	Arco largo +2
12.º	—	—	2	—	Preparar la mente +4
13.º	—	—	2	2	Distorsionar el espacio +3
14.º	—	-2	—	—	—
15.º	—	—	2	—	Preparar la mente +6
16.º	—	—	—	2	Distorsionar el espacio +4
17.º	—	—	—	—	Arco largo +2 de velocidad
18.º	—	—	2	2	Visión verdadera 1/día
19.º	—	—	2	—	Distorsionar el espacio +5, foco humilde
20.º	—	—	—	2	Presciencia del arco

impactaba en un árbol, se convertiría en un elán. Si fallaba, seguiría siendo humano. Miyo cerró los ojos y disparó. (CD 30; **El viento siempre regresa**)

Concentración 2 rangos
Arquería zen (consulta la nota al pie de esta página)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del arco humilde.

La flecha es la maestra: debes impactar a tres objetivos con el arco humilde, con los ojos vendados y a una distancia de más de 100'. Si fallas alguno de los objetivos, el ritual habrá fracasado. *Coste:* 1.500 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (arco humilde).

En busca del maestro interior: tienes que ingerir una mezcla alucinógena de plantas y venenos, preparada por un druida. El bebedizo cuesta 1.000 po. Tras beber la mezcla, tendrás que superar un TS de Fortaleza contra CD 20. El fallo en esta salvación conlleva el fracaso del ritual, además de dejarte en estado de coma durante 1d6 días. *Coste:* 11.000 po. *Dote concedida:* Legado menor (arco humilde).

El viento siempre regresa: se te exige que realices un viaje a pie hasta un hogar que hayas dejado atrás. Puede ser tu lugar de nacimiento, las tierras de tus antepasados o incluso alguna casa a la que hayas llamado hogar en otro tiempo. *Coste:* 39.000 po. *Dote concedida:* Legado mayor (arco humilde).

REQUISITOS DEL PORTADOR

El portador típico del arco humilde es un personaje psiónico que prefiere emplear ataques a distancia; la mayoría de las veces, un guerrero psíquico.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL ARCO HUMILDE

Aptitud para manifestar poderes psiónicos de 2.º nivel
Ataque base +3

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del arco humilde.

Llamar a la mano (Sb): a partir de nivel 5, a voluntad y como acción de movimiento que no provoca ataques de oportunidad, podrás hacer que el arco humilde acuda a tu mano desde cualquier punto del mismo plano de existencia.

Distorsionar el espacio (Sb): a partir de nivel 6, mientras empuñes el arco humilde y dispongas de un foco psiónico, obtendrás un +1 de desvío a tu CA. Este bonif. aumentará a +2 a nivel 10, a +3 a nivel 13, a +4 a nivel 16 y a +5 a nivel 19.

Maestría del loto (Sb): a partir de nivel 6, podrás elegir 10 en las pruebas de Autohipnosis para tolerar los venenos, incluso si hubiese distracciones o amenazas que normalmente te lo impedirían.

Preparar la mente (Sb): a partir de nivel 8, obtendrás un bonificador +2 de mejora a tu Sabiduría. Este bonificador aumentará a +4 a nivel 12 y a +6 a nivel 15.

Visión verdadera (St): a partir de nivel 18, una vez al día y como acción de movimiento, podrás emplear *visión verdadera* (como el conjuro). NL 13.

ARQUERÍA ZEN [GENERAL]

Tu intuición guía tu mano cuando empleas un arma a distancia.

Prerrequisitos: Sab 13, ataque base +1.

Beneficio: puedes emplear tu bonif. de Sabiduría, en lugar del de Destreza, cuando realices tiradas de ataque a distancia.

Foco humilde (Sb): a partir de nivel 19 y hasta tres veces al día, podrás gastar el foco psiónico del *arco humilde*, que funciona como si hubieses gastado el tuyo propio. El arco volverá a recuperar su foco automáticamente 1 asalto después.

Presciencia del arco (Sb): a partir de nivel 20 y una vez al día, podrás aplicar un bonificador +15 introspectivo a cualquier tirada de ataque, tirada enfrentada, prueba de característica o habilidad enfrentada o TS. Esta aptitud puede activarse en cualquier momento antes de realizar la tirada, sin que se requiera ninguna acción.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Furukaze Miyo fue incinerado y sus restos enterrados bajo el monasterio Jin, hace muchos años. Ahora el monasterio no es más que una ruina rodeada por un denso bosque. Poco antes de que Miyo muriese de causas naturales, empleó sus poderosas aptitudes psiónicas para ligar a varios espíritus de la Naturaleza a otras tantas esculturas de guerreros de terracota, para que vigilasen sus restos y se asegurasen de que no fuesen profanados. Con el paso de los años, los poderes que mantenían activos a los espíritus han empezado a desvanecerse, lo que ha permitido que algunos guerreros de terracota escapen de la tumba y ataquen las villas cercanas. El líder de una de estas comunidades pedirá a los PJs que investiguen las ruinas del antiguo monasterio, para poner fin a esta inquietante amenaza. Como incentivo, el cabecilla local también dejará caer que el antiguo maestre de la abadía fue enterrado allí con todas sus posesiones terrenales; y su orden no tenía, desde luego, voto de pobreza. Sólo tres de los nueve guerreros de terracota originales siguen en la tumba. Los aventureros que los derroten podrán encontrar el *arco humilde*, colgado de una pared y envuelto en finas sedas.

GUERREROS DE TERRACOTA (3)

VD 3

N constructo Mediano

Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; **Avistar** +0, **Escuchar** +0

CA 13, **toque** 10, **desprevenido** 13

pg 31 (2 DG); **RD** 5/contundente

Inmune inmunidad a la magia, inmunidades de constructo

Fort +0, **Ref** +0, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas)

C/C lanza larga de gran calidad +4 (1d8+3/x3) o

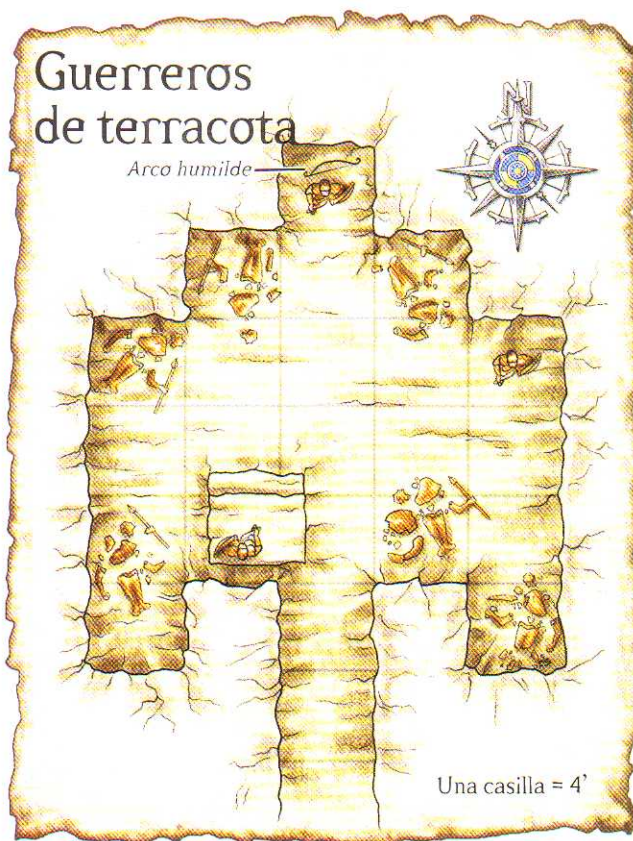
C/C golpetazo +3 (1d8+3)

Atq base +1; **Prs** +3

Características Fue 15, Des 11, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
CE bersérker

Posesiones lanza larga de gran calidad

Bersérker (Ex): probabilidad acumulativa del 5%, cada asalto, de volverse bersérker. Si entra en este estado, atacará a la criatura viva más cercana o a un objeto más pequeño que él, siempre que esté a su alcance. Después se moverá para seguir causando dolor.



Inmunidad a la magia (Ex): se aplica a cualquier conjuro que permita RC. Queda afectado por determinados conjuros de esta forma:

Un conjuro de *remover tierra* empuja al guerrero 120' hacia atrás y le causa 3d12 puntos de daño. Un conjuro de *desintegrar* ralentiza al guerrero (como el conjuro *ralentizar*) durante 1d6 asaltos y le causa 1d12 puntos de daño. Un conjuro de *terremoto*, lanzado directamente contra un guerrero de terracota, evitará que se mueva en su siguiente turno y le causará 5d10 puntos de daño. El constructo no obtiene TS contra ninguno de estos efectos.

Cualquier ataque mágico que causase daño por ácido a un guerrero de terracota, le curará 1 punto de golpe por cada 3 puntos de daño que hubiese causado. Si la cantidad curada hace que el guerrero tenga más pg que su máximo habitual, obtendrá la diferencia como pg temporales. Estos puntos temporales desaparecen tras 1 hora. El total de pg del guerrero de terracota no podrá superar el doble de su límite habitual a causa de la curación producida por el ácido. Un guerrero de terracota no obtiene TS contra los ataques mágicos que causen daño por ácido.

Guerreros de terracota

Este mapa representa una cámara toscamente labrada bajo los restos del monasterio derrumbado. Con una excavación mínima se podrá dejar al descubierto la entrada de un pasadizo que lleva a esta zona. Antaño hubo en esta sala nueve guerreros de terracota, pero sólo tres de ellos siguen intactos, uno de los cuales se alza frente a un arco largo (el *arco humilde*) envuelto con seda y telas lujosas.

BÁCULO
DE TRIMEG

El *báculo de Trimeg* es un bastón de madera blanca de 6' de alto, rematado por una corona alada hecha en plata. Dos serpientes de plata se enroscan a medida que ascienden por el asta, con sus anillos formando un asidero natural para las manos y sus cabezas vueltas hacia el mango. La base del bastón está chapada igualmente en plata, con una recia pica diseñada para clavarse con seguridad en la tierra y ayudar al viajero por terreno abrupto.

Estadísticas de juego no legendarias: bastón de gran calidad; coste 2.000 po. Mientras sostengas el *báculo de Trimeg*, estarás protegido constantemente por el conjuro *soportar los elementos* (NL 2). El portador del bastón también obtiene un bonificador +2 de circunstancia a sus pruebas de Equilibrio en terreno irregular o escarpado.

Augurio: al *báculo de Trimeg* le incomoda la inactividad. Si se lo deja desatendido, se moverá cuando nadie mire en su dirección. El bastón nunca irá muy lejos, ni se alejará de tus inmediaciones, pero a menudo lo encontrarás en lugares extraños.

HISTORIA

En un reino hace tiempo reducido a polvo, el caduceo (un bastón tallado con una corona alada y dos serpientes enroscadas) era un poderoso símbolo mágico. Representaba el saber, la curación y a los viajeros, además de tener muchos otros significados. Los mensajeros solían llevar pequeños caduceos como símbolo de su oficio e inviolabilidad, de forma muy similar a como se llevaría una bandera de tregua. El heraldo Trimeg, un mensajero legendario a quien se atribuyen hazañas sobrenaturales, llevaba este caduceo en concreto. (CD 15)

El nombre de Trimeg saltó a la palestra hace unos 800 años, durante una enconada guerra entre las monarquías de Althec y Karkos. Los gobernantes de ambas naciones habían sido amigos inseparables, pero cuando ambos descubrieron los planes clandestinos de invasión de su vecino, se declararon mutuamente la guerra. Se libraron muchas batallas a un altísimo precio. Trimeg, que estaba al servicio del monarca de Althec, no terminaba de aceptar la causa que había llevado a ambos reinos a la guerra. Mientras cumplía con su tarea de llevar diversos mensajes a los nobles que



*Un mensajero con el báculo de Trimeg
nunca puede perderse o distraerse*

debían lealtad a su rey, mantenía los ojos y oídos bien abiertos. Una noche aciaga, Trimeg descubrió la amarga verdad cuando escuchó a un duque altheco conversando con sus consejeros. El duque traidor planeaba dejar en reserva al grueso de sus tropas, y cuando los dos reinos quedasen debilitados por la guerra, se apoderaría de ambas coronas. De acuerdo con la leyenda, Trimeg huyó del castillo con los hombres del duque

pegados a sus talones, corriendo todo el trayecto de vuelta hasta la capital de Althec para advertir al rey. Después, el gallardo mensajero corrió hasta Karkos, para revelar la verdad a su reina. En esa misma noche, se puso fin a la guerra. (CD 18; **Carrera de fondo**)

Una historia menos conocida de Trimeg es el cuento de cómo dejó en evidencia a Nariel, una súcubo embaucadora. Nariel era una golfa astuta, que mantenía una larga rencilla con el hechicero Malkuth. Un buen día, Trimeg fue a entregar una misiva de Malkuth al conde de Blandish (junto a un precioso collar mágico para la condesa, como presente), en la que le solicitaba humildemente su permiso para cazar algunas bestias exóticas del coto privado del noble. Nariel estaba al corriente del asunto, gracias a sus contactos infernales. Adoptando la apariencia de una sencilla y hermosa campesina, se cruzó con Trimeg en el camino y lo convenció para que pospusiese su misión, al menos durante aquella noche. Mientras Trimeg dormía, Nariel cambió el mensaje y el regalo por otros de su cosecha, para después desaparecer rumbo al Abismo. Pero la demonesa no podía engañar con tanta facilidad al sagaz mensajero. Había reconocido el perfume de ajeno de la campesina, un olor particularmente agradable para las criaturas del Abismo. Antes de entrar siquiera al hogar de Nariel, Trimeg ya había cambiado el mensaje real por uno falso y el regalo por una caja vacía. Con la misiva verdadera y el collar mágico a buen recaudo bajo su capa, el mensajero disfrutó de la compañía de la súcubo y reemprendió el viaje al amanecer. (CD 25; **Embaucador prudente**)

Se cuentan muchas más historias de Trimeg y sus aventuras, pero la más grande (e, irónicamente, la menos conocida) es su último viaje. Cuando había envejecido y ya no podía correr con tanta agilidad como en sus años mozos, Trimeg entregó su báculo a Kadmon, su sobrino. Kadmon continuó con el legado de su tío con gran honor, pero todos aquellos que lo conocían estaban de acuerdo en que no era comparable a Trimeg, por muy buen mensajero que fuese. Su

TABLA 3-6: BÁCULO DE TRIMEG

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Bastón +1/de gran calidad
6.º	—	—	2	4	Ligereza
7.º	-1	—	—	—	Bastón +1/+1
8.º	—	-1	—	—	Superviviente
9.º	—	—	—	2	Viento susurrante 1/día
10.º	—	—	2	—	Ojo nocturno 1/día
11.º	—	—	—	—	Pies alados 1/día
12.º	—	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	—	Bastón +2/+2
14.º	—	—	2	—	Doblar espacio 1/día
15.º	—	—	—	—	—
16.º	—	-2	—	—	Localizar criatura 1/día
17.º	—	—	—	—	Encontrar la senda 1/día
18.º	—	—	2	2	Bastón +2/+2 de velocidad
19.º	—	-3	—	2	Caminar con el viento 1/día
20.º	—	—	—	2	Caminante de los mundos 1/día

tío estaba muy triste por la forma en que hacían de menos a su joven pariente, no porque fuese un mal mensajero, sino simplemente por no estar a la altura de un legado imposible de igualar. El viejo heraldo decidió hacer algo al respecto. Se puso en marcha una vez más, con intención de viajar por los planos hasta encontrar a Fharlanghn, dios de los caminos, y suplicarle que concediese a su sobrino poderes que sobrepasasen incluso los suyos. Trimeg vagó por los planos durante todo un año, y aunque los mitos no se ponen de acuerdo sobre si llegó a dar la vuelta completa a la Gran rueda una vez, tres o siete, al final pudo hallar a Fharlanghn en las Tierras exteriores. Para entonces Trimeg ya estaba a las puertas de la muerte, pero pudo explicar al dios el motivo de su visita. Fharlanghn quedó tan impresionado por la tenacidad de aquel mortal, que accedió a su petición. La deidad tocó el caduceo de Kadmon, el mismo que había heredado de Trimeg, y lo imbuyó con su rapidez, astucia y maña. Tras ver esto, el anciano heraldo sonrió, dio las gracias al dios y murió en paz. Las leyendas dicen que Fharlanghn aceptó el alma de Trimeg en su reino y convirtió al extraordinario mensajero en su emisario personal. (CD 31; **Honra al viajero**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del *báculo de Trimeg*.

Carrera de fondo: de acuerdo con las historias, Trimeg corrió de Althea a Karkos en una noche para detener la guerra. Aunque no tienes que lograr semejante hazaña sobrehumana, tendrás que correr sin detenerte desde el anochecer hasta el amanecer. Emplea las reglas de aligerar, en la página 164 del *Manual del jugador*. Coste: 1.700 po. Dote concedida: Legado mínimo (*báculo de Trimeg*).

Embaucador prudente: igual que Trimeg era un pillo consumado y sagaz, tú también tendrás que demostrar tu agilidad mental. Deberás superar o derrotar mediante la astucia a una criatura inteligente con un VD superior a tu nivel de personaje. Coste: 12.000 po. Dote concedida: Legado menor (*báculo de Trimeg*).

Honra al viajero: debes viajar hasta el Dominio concordante de las tierras Exteriores y visitar el lugar de la muerte de Trimeg. Allí, tendrás que rendir homenaje a la memoria del gran héroe. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*báculo de Trimeg*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Pícaros y exploradores son los más aptos para beneficiarse del *báculo de Trimeg*. Pero cualquier personaje que recorra con asiduidad largas distancias, o se adentre en territorios hostiles, podrá confiar en este objeto.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL BÁCULO DE TRIMEG

Nadar 4 rangos
Supervivencia 4 rangos
Tregar 4 rangos
Correr

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *báculo de Trimeg*.

Ligereza (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador de mejora de +5 a tu velocidad táctica terrestre.

Superviviente (Sb): a partir de nivel 8 obtendrás un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Supervivencia.

Viento susurrante (St): a veces, un mensajero no puede completar su cometido de forma directa. A partir de nivel 9, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *viento susurrante* (como el conjuro). NL 5.

Ojo nocturno (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante la frase de mando "ojo nocturno", podrás emplear *visión en la oscuridad* (como el conjuro). NL 5.

Pies alados (St): a partir de nivel 11, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás *volar* (como el conjuro). NL 10.

Doblar espacio (St): a partir de nivel 14, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de una *puerta dimensional* (como el conjuro). NL 11.

Localizar criatura (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *localizar criatura* (como el conjuro). NL 11.

Encontrar la senda (St): a partir de nivel 17, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *encontrar la senda* (como el conjuro). NL 15.

Caminar con el viento (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás *caminar con el viento* (como el conjuro). NL 15.

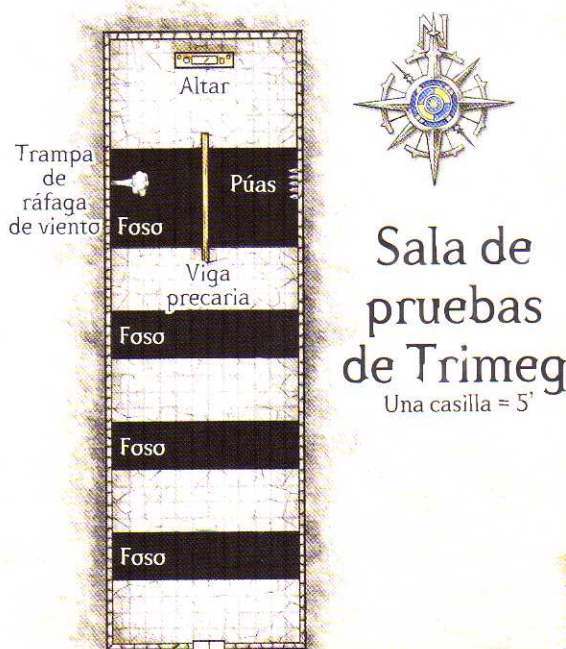
Caminante de los mundos (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *desplazamiento de plano* (como el conjuro). Sólo podrás transportar a criaturas que se presten voluntarias. NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras exploran las ruinas de un antiguo fuerte fronterizo, los PJs descubren una cámara secreta oculta tras un muro falso (Buscar CD 20 para localizarlo). Hay varias trampas y escollos para proteger la sala, pero al otro extremo se puede ver algo brillando sobre un gran pedestal. Los personajes que superen este desafío podrán reclamar para sí el *báculo de Trimeg*.

Fosos (VD 2)

Los primeros tres fosos tienen 15' de ancho y 20' de profundidad. En su fondo se pueden ver pinchos con muy mal aspecto. La CD para saltar el primer foso es 15, ya que hay bastante espacio para una carrerilla de 20'. Los siguientes, no obstante, requieren una prueba contra CD 30. Las paredes de los fosos son lisas, lo cual exige una prueba de *Trepar* contra CD 25 para salir de ellos (la CD baja a 5 si se puede asegurar una cuerda en algún sitio). Una caída en uno de estos fosos causa 2d6 puntos de daño, además de sufrir los ataques de 1d4+1 púas. Cada púa tiene un ataque en cuerpo a cuerpo a +10 y causa 1d4 puntos de daño.



Viga precaria

Esta estrecha viga salva un foso de 60' de ancho, y se necesita una prueba de *Equilibrio* contra CD 15 para pasar por ella. Los personajes que fallen por 5 o más caerán del tronco, pero podrán agarrarse a él con un TS de *Reflejos* contra CD 20. Aquellos que se precipiten al foso sufrirán 6d6 puntos de daño por la costalada.

Trampa de ráfaga de viento

Esta trampa, diseñada para evitar que las criaturas voladoras sobrepasen con facilidad este foso, consiste en un conjuro permanente de *ráfaga de viento* que va de izquierda a derecha de la estancia. El viento se puede oír con facilidad, y cruza sobre la viga en el punto indicado en el mapa. Una gran plancha con pinchos cuelga del muro derecho, a la espera de que alguna criatura sea empujada por el viento con la suficiente fuerza como para empalarse en ellos. Quien sufra este destino será atacado por 1d4+1 púas. Cada púa tiene un ataque en cuerpo a cuerpo a +10 y causa 1d4 puntos de daño.

Altar

El *báculo de Trimeg* yace sobre este altar. Sorprendentemente, no está protegido por ninguna trampa ni dispositivo adicional.

BALANZA DEL EQUILIBRIO

La mitad de este pulido bastón de 6' de alto está confeccionada con madera de fresno blanco, y la otra de maderaoscura tan negra como un cielo nublado en una noche sin luna. En el centro del bastón, ambos materiales se funden en un tono de gris neutro. El bastón carece de adornos, pero sólo con cogerlo ya se pueden adivinar sus inusuales poderes.

Estadísticas de juego no legendarias: bastón de gran calidad; coste 920 po. Obtienes un bonificador +1 a tus TS contra efectos de muerte, consunción de energía y cualquier otro efecto que cause fatiga o agotamiento.

Augurio: cuando la *balanza del equilibrio* queda desatendida, las plantas parecen crecer y florecer con mayor intensidad en las cercanías de su extremo blanco, mientras que la vegetación tiende a marchitarse y morir alrededor de la punta negra.

HISTORIA

Poco se puede deducir del propósito o historia de este bastón a partir de su aspecto. Lo que se puede deducir claramente es que simboliza las energías positiva y negativa, la vida y la muerte, en un equilibrio constante. Una secta de austeros monjes guerreros, la Hermandad del camino equilibrado, era conocida por su rechazo a la adoración de los dioses y la cosmología planaria, aduciendo que los así llamados dioses y planos son ilusiones derivadas del imperfecto discernimiento de los preceptos cósmicos de lo positivo y lo negativo. La orden desapareció en el olvido hace unas cinco décadas, tras una larga y violenta lucha contra un grupo monástico devoto de Wee Jas. Por lo visto, la otra organización se tomó muy mal que su diosa fuese calificada de "percepción deficiente". Sólo un puñado de monjes del Camino equilibrado sobrevivió a la guerra encubierta de asesinatos y duelos callejeros, para dispersarse después a los cuatro vientos con la esperanza de ocultarse y eludir la venganza de los adoradores de Wee Jas. (CD 15)

Uno de los últimos discípulos aceptados en la Hermandad del camino equilibrado, antes del conflicto con el culto a Wee Jas, fue un chico llamado Hemsí. El chaval, un ratero atrapado con las manos en la masa por uno de los monjes mientras realizaba alguna fechoría, fue encomendado al cuidado del culto por un magistrado local, que no quiso poner a un niño en la picota. Para gran sorpresa de los monjes, por no hablar del propio Hemsí, el joven se adaptó en seguida a su

El bastón conocido como la balanza del equilibrio dispensa vida y muerte a partes iguales

extraña y ascética filosofía. A escasas semanas de haber empezado su entrenamiento era capaz de pasarse noches enteras en vela, debatiendo densos temas filosóficos con los fundadores de la orden. Hemsí llegó a la conclusión de que para comprender verdaderamente la unidad de las fuerzas positiva y negativa, se debía experimentar cada una de ellas hasta sus últimas consecuencias. Se convirtió en el primer monje del Camino equilibrado en recorrer la Senda tripartita: el Camino de la creación, el Camino de la aniquilación y el Camino verdadero. El joven monje comenzó su viaje espiritual con el Camino de la creación, dedicándose en cuerpo y alma a escribir hermosas poesías, curar a los enfermos y deleitarse con los aspectos más radiantes de la existencia. (CD 18; **Camino de la creación**)

Cuando creyó que ya no podría recibir más conocimientos del Camino de la creación, Hemsí se embarcó en el peligroso viaje por el Camino de la aniquilación. Allí donde antes había creado un arte sublime, ahora prendía fuego a bibliotecas y museos. Donde antes había sanado, ahora causaba gran daño. No hacía estas cosas por malicia o maldad, sino porque creía firmemente que experimentar de primera mano estas fuerzas era la única forma de alcanzar la verdadera iluminación. Fue más o menos en esta época cuando empezaron los problemas con los fieles de Wee Jas, aunque no se sabe si fue a causa de los actos de Hemsí o no. Sí hay constancia de que el joven desafió a muchos de los monjes de Wee Jas a combate singular y los derrotó a todos con gran soltura, lo cual desde luego no contribuyó a calmar los ánimos. Los seguidores de Wee Jas respondieron masacrando a los monjes menos capacitados del Camino equilibrado de forma indiscriminada, y poco después no quedaba más de una docena de compañeros de Hemsí con vida. Cuando el gran maestro de los monjes de Wee Jas lo retó a un duelo, el joven aprendiz supo que, de una forma u otra, su búsqueda de la iluminación terminaría pronto. (CD 25; **Camino de la aniquilación**)

El gran maestro del culto a la diosa de la muerte llegó a las puertas del monasterio del Camino equilibrado antes del amanecer. En su mano llevaba un sencillito bastón de maderaoscura ennegrecida, regalo, según decía él, de la propia Wee Jas e imbuido de poderosa magia de muerte. Hemsí salió al encuentro de su retador, empuñando un bastón liso de blanca madera de fresno. Ambos monjes inclinaron la cabeza frente al rival y acto seguido comenzó el combate. Su lucha fue larga e intensa, sin que ninguno de los artistas marciales lograra una ventaja decisiva. El golpeteo rítmico de

TABLA 3-7: BALANZA DEL EQUILIBRIO

Nivel del portador	Costes personales		Pérdida pg	Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS		
5.º	—	—	4	Bastón +1/+1
6.º	—	—	—	Ojo de mortalidad 3/día
7.º	—	—	—	Toque de vida 3/día
8.º	—	-1	—	—
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Bastón +2/+2
11.º	—	—	—	Rauda ala de la muerte 2/día
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	—	Bastón +3/+3
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	Robo de vida 2/día
17.º	—	—	—	Armonía del equilibrio
18.º	—	-3	2	Integridad física 1/día
19.º	—	—	2	—
20.º	—	—	2	Punto final 1/día

sus bastones llenaba el aire de la mañana, y el resto de monjes no podía sino mirar con ansiosa anticipación. Finalmente, el rival de Hemsí detectó una abertura en sus defensas y lanzó un ataque con su bastón, cuya punta restallaba con energía negativa, contra las costillas del iniciado. Hemsí detuvo a tiempo el golpe, mientras su propio bastón destellaba con luz pura. Cuando ambas armas se tocaron, el poder que las imbuía las unió para siempre, fusionándolas en una sola. Hemsí alcanzó su iluminación. Asiendo el bastón unido, derrotó con facilidad al gran maestro de Wee Jas. Después, con una reverencia y una gran sonrisa, arrojó el bastón a uno de sus compañeros del templo y desapareció de la historia. El resto de seguidores del Camino equilibrado huyó de la ciudad, temerosos de la venganza de sus rivales. Con ellos se fue la *balanza del equilibrio*. Ni Hemsí ni el bastón han vuelto a ser vistos. (CD 31; **Camino verdadero**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *balanza del equilibrio*.

Camino de la creación: tienes que pasar al menos una semana inmerso en todos los aspectos positivos de la existencia: creación, espontaneidad, esfuerzo físico, curación, etc. El DM es libre de aumentar la duración de este ritual. Coste: 3.600 po. Dote concedida: Legado mínimo (*balanza del equilibrio*).

Camino de la aniquilación: durante una semana, tendrás que ser una fuerza de la destrucción y la entropía, dejándote llevar por todo lo negativo. La meta es llegar a comprender los aspectos destructivos de la Naturaleza y la propia existencia, no revolcarte de forma depravada en las desventuras más libertinas. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*balanza del equilibrio*).

Camino verdadero: el viaje más difícil es el del Camino verdadero, que yace entre los dos extremos de lo positivo y

lo negativo. Recorrer este camino requiere una comprensión del equilibrio cósmico entre la vida y la muerte, el orden y el caos. Debería incluir al menos un viaje a los planos de Energía negativa y de Energía positiva, la interacción con nativos de cada uno de ellos y, como mínimo, una semana de meditación e introspección en abstinencia y ayuno. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*balanza del equilibrio*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Monjes y clérigos son los más propensos a desarrollar las tendencias espirituales necesarias para empuñar este objeto, pero cualquier personaje dado a la filosofía podría dar buen uso al bastón.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA BALANZA DEL EQUILIBRIO

Equilibrio 3 rangos
Saber (religión) 5 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *balanza del equilibrio*.

Ojo de mortalidad (Sb): a partir de nivel 6, hasta tres veces al día y como acción estándar, podrás apuntar a una criatura con la *balanza del equilibrio* y determinar su naturaleza. Este efecto funciona como el conjuro *detectar muertos vivos*, excepto porque sólo afecta a una criatura y revela la intensidad de su aura en el mismo asalto en el que lo actives. Más aún, esta aptitud revelará si se trata de una criatura viva mortal (cualquier cosa que no sea ajeno, constructo, elemental o muerto viviente), una criatura viva inmortal (ajeno o elemental) o un muerto viviente. Un constructo no emitirá ningún aura cuando sea afectado por este poder, por lo que su naturaleza será obvia. NL 5.

Toque de vida (St): a partir de nivel 7, hasta tres veces al día y mediante la frase de mando “toque de vida”, podrás emplear *curar heridas leves* (como el conjuro) tocando a una criatura con el bastón (incluido tú mismo). NL 5.

Rauda ala de la muerte (St): a partir de nivel 11, hasta dos veces al día como acción rápida, podrás emplear *campanas fúnebres* (como el conjuro), simplemente tocando a tu rival con el extremo de maderascura del bastón. Esta aptitud se puede usar en conjunción con un ataque de la mitad oscura del arma que reduzca a la víctima a pg negativos, con lo cual el efecto de *campanas fúnebres* sería inmediato. La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 10.

Robo de vida (St): a partir de nivel 16, hasta dos veces al día y mediante la frase de mando “robo de vida”, podrás emplear *enervación* (como el conjuro). El rayo emerge de la punta de maderascura de la *balanza del equilibrio*. La CD del TS es 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 13.

Armonía del equilibrio (Sb): a partir de nivel 17, te volverás inmune a las consunciones de energía y los efectos de muerte. También obtendrás inmunidad contra los efectos de los rasgos planarios de predominio positivo o negativo (consulta la página 149 de la *Guía del Dungeon Master*).

Integridad física (St): a partir de nivel 18, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *sanar* (como el conjuro, pero sólo sobre ti mismo). NL 15.

Punto final (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *dedo de la muerte* (como el conjuro). Deberás apuntar con el extremo oscuro de la *balanza del equilibrio* al objetivo del efecto. La CD del TS es 20, o 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 17.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Los PJs se encuentran visitando a un conocido en un hospicio para gente que no puede permitirse pagar a un clérigo que cure sus enfermedades contagiosas. Mientras están allí, ven a un joven vestido con una túnica sencilla que se mueve entre los enfermos, atendiéndolos. Tras un momento de observación, se hace evidente que de cada dos personas a las que trata, una muere y la otra muestra grandes signos de mejora. El ritmo de muertes es demasiado constante y específico como para no ser un asesinato premeditado. Si los PJs se encaran con el monje, les dirá que trata de alcanzar la iluminación mediante la contemplación del equilibrio entre las fuerzas negativas y positivas. El monje también les dirá que pueden experimentar ellos mismos esa gran verdad de primera mano. Y les atacará.

REMSA

Humano Mnj5

LN humanoide Mediano

Inic +3; Sentidos Avistar +2, Escuchar +2

Idiomas común

CA 16, toque 16, desprevenido 13; Esquiva

pg 27 (5 DG)

Inmune enfermedades mundanas

Resiste bonificador +1 a los TS contra efectos de muerte, consunción de energía, fatiga y agotamiento; evasión

Fort +5, Ref +7, Vol +6 (+8 contra encantamientos)

Vel 40' (8 casillas)

C/C *balanza del equilibrio* +7 (1d6+2) o

C/C *balanza del equilibrio* +6/+6 (1d6+2) con ráfaga de golpes o

C/C impacto sin arma +6 (1d8+1) o

C/C impacto sin arma +5/+5 (1d8+1) con ráfaga de golpes

Atq base +3; Prs +4

Opciones de atq impacto *ki* (mágico), Puñetazo aturridor, Reflejos de combate

Acciones especiales Desviar flechas

Características Fue 12, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8

CE caída ralentizada 20'

Dotes Desviar flechas, Esquiva, Impacto sin armas

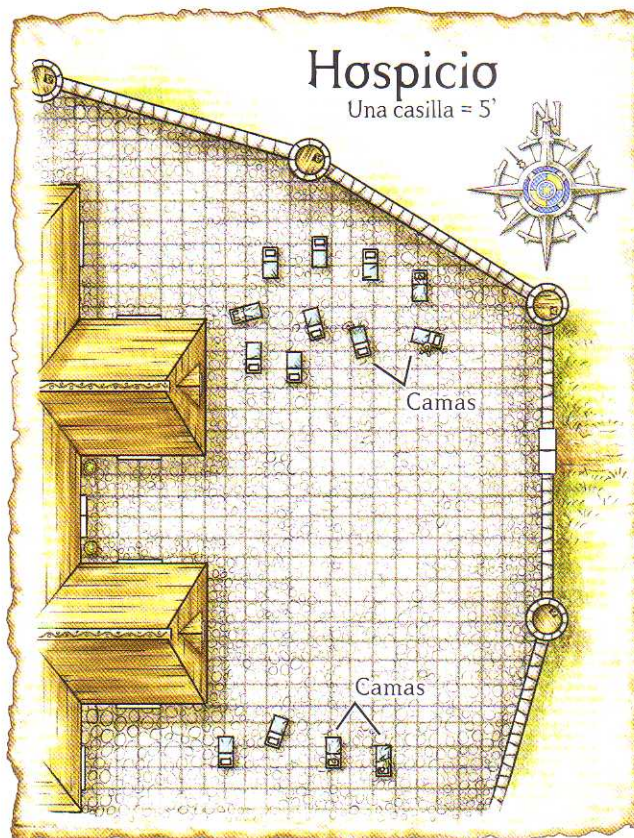
mejorado^A, Legado mínimo (*balanza del equilibrio*)^A,

Puñetazo aturridor^A, Reflejos de combate^A, Sutileza con las armas

Habilidades Equilibrio +11, Piruetas +11, Saber (arcano) +5,

Saber (religión) +5, Saltar +10, Sanar +4, Tregar +8,

Posesiones *balanza del equilibrio*



BALLESTA DEL INVOCADOR DE LA LLAMA

La *ballesta del invocador de la llama* es una ballesta ligera que parece ser un arma normal y corriente en muchos aspectos: sólida, práctica y muy usada. Una calavera sonriente adorna su parte frontal.

Estadísticas de juego no legendarias: *ballesta ligera* +1; coste 2.335 po.

Augurio: la ballesta siempre está cálida al tacto. Cuando la *ballesta del invocador de la llama* se acerca a un fuego cualquiera, las llamas se apartan de ella, lo cual la convierte a todos los efectos en inmune al fuego.

HISTORIA

Duegal era ballestero de profesión, uno de los muchos guardias que patrullaba las almenas del baluarte de su señor, la fortaleza Mandrágora. Las tareas de su trabajo eran bastante sencillas: repeler a los invasores, derribar sus escalas y no resultar muerto en el proceso. Duegal no era particularmente bueno disparando su ballesta, un hecho que compartía abiertamente con sus compañeros. Compensaba su falta de habilidad con buen humor, camaradería y generosidad en la taberna. Ninguna de esas cualidades, no obstante, era de ayuda a la hora de sobrevivir al asalto de una horda de trasgos al castillo. Los acontecimientos de aquella batalla dieron vida a la *ballesta del invocador de la llama*. (CD 15)

El ataque contra la fortaleza Mandrágora llegó con poco aviso, y los soldados que defendían la plaza carecían de práctica. Como casi cualquiera podría decir, la masa trasga estaba expandiendo su territorio, empezando por su fortaleza. Duegal nunca había participado en un combate a gran escala. Si ese día pensó que el castillo estaba perdido, no compartió sus ideas con nadie. En lugar de eso, dijo a sus camaradas: "Apostaría a que ni yo puedo fallar ahora". Cuando comenzó el enfrentamiento, la matanza trasga fue abrumadora. Duegal no descansó ni un instante, disparando un virote ardiente empapado en aceite tras otro. (CD 20; **Sufrir las llamas**)

Duegal sobresalió aquel día, disparando sin freno contra los trasgos mientras asaltaban las murallas de la fortaleza. Cuando llegó la noche, los trasgos podían ver perfectamente y no tenían intención de irse a descansar. Se encendieron hogueras, para que los ballesteros pudieran ver a cualquier cosa que se moviese cerca y atinar con sus disparos. Pero Duegal era un

insensato. A medida que sus colegas iban cayendo ante los ataques enemigos, pareció ir perdiendo la cordura. Salió de detrás de las aspilleras y se alzó sobre las almenas, retando a los arqueros trasgos a que le diesen. No dieron ni una, pero Duegal no dejó de disparar con su ballesta, devolviendo el fuego a ciegas más allá de la luz de las hogueras. Duegal estaba abrumado por la ira y la pena, pero había algo en su frenesí suicida que causaba respeto. Parecía invencible en lo alto del muro, apartando el fuego de los arqueros trasgos de los demás defensores, dándoles la oportunidad de organizarse y recargar. (CD 25; **Público cautivado**)

Los osgos llegaron al amanecer, con catapultas. Duegal se rió de los refuerzos, ebrio por el sentimiento de invulnerabilidad que nacía de su desprecio por su propia vida. Los osgos cargaron sus enormes máquinas de asedio y dispararon brea ardiente contra el castillo, y sus bolas de fuego atravesaron a Duegal en su vuelo a través del cielo matutino. Nadie sabe por qué no se movió. Quizá llegó a creerse de verdad que nada podía matarlo. Cuando fue impactado de lleno por uno de los proyectiles ardientes, el valiente ballestero fue barrido de las almenas y lanzado contra el patio interior. La brea estalló al impactar, incendiando todo el patio. En ese mismo instante, llegaron los refuerzos de la cercana ciudad de Murcale e hicieron retroceder a los agotados trasgos. Si no hubiese sido por los guardias de la ciudad, y en concreto por Durgal, la fortaleza Mandrágora habría sido tomada aquella noche. Cuando se recuperó el cuerpo del ballestero tras la batalla, la gente quedó asombrada al ver que su ballesta, aún aferrada con fuerza en su mano, estaba intacta. Su espíritu, indomable, residía ahora en el arma. (CD 30; **Sacrificio votivo**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *ballesta del invocador de la llama*.



La inspirada defensa de Duegal de la fortaleza Mandrágora creó una ballesta mundana en un arma de leyenda, renombrada más tarde como ballesta del invocador de la llama

TABLA 3-8: BALLESTA DEL INVOCADOR DE LA LLAMA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Objetivo marcado, <i>avivar la moral</i> 1/día
6.º	—	—	4	—
7.º	—	—	—	<i>Fiera venganza</i> 1/día
8.º	—	-1	—	<i>Ballesta ligera</i> +1 <i>flamígera</i>
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Frenesí de disparo +2
11.º	—	—	—	Escudo de calor, alma abrasada
12.º	—	—	2	<i>Ballesta ligera</i> +2 <i>flamígera</i>
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	—	Frenesí de disparo +4
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	<i>Ballesta ligera</i> +2 <i>flamígera</i> buscadora
17.º	—	—	—	Frenesí de disparo +6
18.º	—	-3	2	Fuera de alcance
19.º	—	—	2	<i>Ballesta ligera</i> +4 <i>flamígera</i> buscadora
20.º	—	—	2	Furia desatada

Sufrir las llamas: se te exige que derrotes en combate singular a una criatura del subtipo 'fuego', con un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 10). Coste: 4.500 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*ballesta del invocador de la llama*).

Público cautivado: debes distraer la atención de una criatura hostil de tus aliados, y sobrevivir a los acontecimientos derivados de ello. La criatura atraída debe tener un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 16). Coste: 12.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*ballesta del invocador de la llama*).

Sacrificio votivo: debes involucrarte, voluntaria y conscientemente, en un encuentro muy difícil (consulta la tabla 3-2: dificultad de los encuentros, en la *Guía del Dungeon Master*) que no tenga una vía de escape obvia. Tienes que sobrevivir al evento. Coste: 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*ballesta del invocador de la llama*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de usuarios de la *ballesta del invocador de la llama* son guerreros, bárbaros, exploradores o pícaros, aunque los bardos también han codiciado esta arma por la mejora a la Destreza que otorga.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA BALLESTA DEL INVOCADOR DE LA LLAMA

Ataque base +3
Diplomacia 2 rangos
Soltura con un arma (*ballesta ligera*)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *ballesta del invocador de la llama*.

Objetivo marcado (Sb): a partir de nivel 5, a una orden, podrás cargar y disparar la *ballesta del invocador de la llama* con un proyectil de energía inofensiva. Mediante un ataque de toque a distancia con éxito, el virote impactará a un objetivo que esté a un máximo de 400', sin penalizador por incremento de distancia. La víctima quedará silueteada igual que por un conjuro de *fuego feérico*. NL 5.

Avivar la moral (St): a partir de nivel 5, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás usar un efecto de *bendecir* (como el conjuro). NL 5.

Fiera venganza (St): a partir de nivel 7, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás usar un efecto de *bola de fuego* (como el conjuro). NL 7.

Frenesí de disparo (Sb): a nivel 10, el espíritu de la *ballesta del invocador de la llama* te imbuje con la poca precisión que pudiera tener en vida Duegal, concediéndote un bonificador +2 de mejora a tu Destreza. A nivel 14 este bonificador aumenta a +4, y a nivel 17 aumenta a +6.

Escudo de calor (Sb): a partir de nivel 11, podrás soportar temperaturas de hasta calor intenso (140° F [60 °C]) sin tener que realizar TS de Fortaleza (consulta la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*, para más detalles sobre los peligros del calor).

Alma abrasada: cuando llegues a nivel 11, el espíritu indómito de Duegal transformará a la *ballesta del invocador de la llama* en un objeto inteligente. El arma podrá hablar común, orco y trasgo, pero sólo se podrá comunicar contigo telepáticamente. Tendrá visión en la oscuridad y escucha hasta 60', así como Inteligencia 10, Sabiduría 15 y Carisma 15. Será caótica buena. El ego del objeto será 9 + su bonificador de mejora efectivo (para un total de 11 a nivel 11), o 13 + su bonificador de mejora efectivo si se ha liberado alguna aptitud mayor. Si tiene lugar un conflicto de personalidades y pierdes, la *ballesta* te influenciará para

que viajes por todo el mundo, buscando y erradicando a cualquier tipo de criatura que emplee su gran número para derrotar a rivales inferiores.

Fuera de alcance (Sb): a nivel 18 obtendrás RD 10/ mágico contra armas de alcance.

Furia desatada (Sb): una vez llegues a nivel 20, la *ballesta del invocador de la llama* obtendrá la finalidad especial de derrotar a criaturas que dependan de su número para arrollar a sus enemigos. Cuando te enfrentes a rivales que os superen en número, a tus aliados y a ti, en al menos el 50%, podrás emplear la aptitud de *fiera venganza* una vez por asalto sin gastar su uso diario normal. Dado que es un poder dedicado (consulta la página 270 de la *Guía del Dungeon Master*) bajo el control de la ballesta, esta aptitud dejará de funcionar una vez que los números queden parejos o tengáis ventaja. Puedes tratar de usar esta aptitud cuando no os veáis superados en número, pero se requiere un TS de Voluntad para superar el ego del arma (CD 13 + su bonificador de mejora).

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Cuando la *ballesta del invocador de la llama* fue descubierta, intacta, sobre el cuerpo incinerado de Duegal, se llamó a un clérigo para que se deshiciese de ella, por miedo a que hubiese quedado encantada. El sacerdote, más intrigado que fanático, convocó a un elemental de fuego para obtener más datos sobre el arma, entregándosela para que la examinase. La fiera criatura sintió de inmediato afinidad hacia ella y se negó a devolverla, desapareciendo con ella cuando expiró el conjuro de convocación. Ahora, su "guardián de fuego" habita en una caverna volcánica, donde las temperaturas oscilan entre muy calientes (más de 90° F [32 °C]) y calor extremo (110° F [43 °C]).

GUARDIÁN DE FUEGO

VD 6

Elemental de fuego Gue2

N elemental Mediano (extraplanario, fuego)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', Avistar +3, Escuchar +2

Idiomas ignaro

CA 17, toque 14, desprevenido 13; Esquiva, Movilidad pg 53 (6 DG)

Inmune aturdimiento, flanqueo, fuego, golpes críticos, parálisis, sueño, veneno

Fort +8, **Ref** +8, **Vol** +1

Debilidad +50% de daño por frío

Vel 50' (10 casillas)

A distancia *ballesta del invocador de la llama* +11 (1d8+1/19-20) o

C/C golpetazo +9 (1d6+4 más 1d6 por fuego más quemadura)

Atq base +5; **Prs** +8

Acciones especiales objetivo marcado, quemadura

Aptitudes sortilegas (NL 5, sólo con la *ballesta del invocador de la llama*):

1/día: *bendecir*

Características Fue 16, Des 18, Con 18, Int 9, Sab 10, Car 8

Dotes Ataque elástico^A, Esquiva, Iniciativa mejorada^A, Legado mínimo (*ballesta del invocador de la llama*)^A, Movilidad, Recarga rápida, Soltura con un arma (*ballesta ligera*)^A, Sutileza con las armas^A

Habilidades Avistar +3, Diplomacia +1, Escuchar +2

Posesiones *ballesta del invocador de la llama* con 20 virote

Quemadura (Ex): quienes sean impactados por el golpetazo del guardián de fuego, o le ataquen con armas naturales o impactos sin armas, deberán superar un TS de Reflejos contra CD 15 o empezar a arder. Las llamas arderán durante 1d4 asaltos (pag. 304 de la *GDM*). Para apagarlas se requiere una acción de movimiento.

Objetivo marcado (Sb): a una orden, puede cargar y disparar la *ballesta del invocador de la llama* con un inofensivo virote de energía. Mediante un ataque de toque a distancia con éxito, el proyectil impactará a un objetivo hasta a 400' (sin incrementos de distancia). La víctima quedará silueteada como por un conjuro de *fuego feérico*. NL 5.

Guarida del guardián de fuego

Túnel de entrada

Este pasadizo desciende hacia la cueva volcánica, y dispone de unos rudimentarios escalones excavados en la lava endurecida. Está sujeto a condiciones muy calientes (90° F [32 °C]).

Estatua de méfit de fuego

Este pequeño nicho contiene una estatua a escala real de un méfit de fuego, que expulsa llamas con el conjuro *manos ardientes*.



Trampa de manos ardientes: VD 3; dispositivo mágico; disparador por proximidad (*alarma*); rearme automático; efecto de conjuro (*manos ardientes*, NL 5, 5d4 fuego, Reflejos CD 11 mitad); Buscar CD 26; Inutilizar mecanismo CD 26.

Caverna volcánica

En el interior de la caverna principal la temperatura aumenta a calor extremo (más de 110° F [32 °C]). Un brasero, lleno de lava y fuego, ha sido excavado en el propio suelo.

Brasero

El guardián de fuego pasa la mayor parte del tiempo en este lugar. Asumirá que cualquier intruso ha venido a recuperar la ballesta, por lo que atacará nada más verlo.

Túnel interior

Aquí también imperan condiciones de calor extremo. El túnel asciende hacia el centro del volcán, por medio de más toscos escalones.

Estanque de lava

Alrededor de este estanque (a 10' o menos) se sufren condiciones de fuego abismal (140° F [60 °C]). Consulta la página 304 de la *Guía del Dungeon Master*, para ver los efectos de la lava. El guardián de fuego a veces se recrea en este estanque (siempre lleva consigo la *ballesta del invocador de la llama*).

LA BALLESTA DEL INVOCADOR DE LA LLAMA EN FAERÛN

Kossut, el Señor del fuego, controla todos los aspectos de este elemento y es el patrón de los elementales de fuego. Sus adoradores veneran el fuego como una fuerza purificadora, así como la fuente de la pasión y la inspiración artística. Sin embargo, parece que tiene en marcha otros planes más amplios, que quizá no conozcan los seguidores de esta deidad. Los partidarios de Kossut están fascinados por la *ballesta del invocador de la llama*, con su capacidad para sobrevivir al fuego y causar a su vez un ardiente castigo. En una campaña en los REINOS OLVIDADOS, el guardián de fuego podría ser un sirviente del Señor del fuego, encargado de la custodia del arma de leyenda hasta que sea requerida por los planes secretos de Kossut.

En lugar de estar vigilada por un elemental de fuego, la *ballesta del invocador de la llama* puede estar en posesión de un genasí de fuego partidario de Kossut. A continuación se incluye un ejemplo de tal guardián.

CAMPEONA DE KOSSUT

VD 7

Hembra genasí de fuego Foj*5

CN ajeno Mediano (nativo)

Inic +1; **Sentidos** visión en oscuridad 60', Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas común, ígarno, vínculo de empatía

CA 15, toque 11, desprevenida 14

pg 37 (5 DG); llamas curativas

Resiste +2 a los TS contra efectos y conjuros de fuego, entereza

Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)

C/C espadón de gran calidad +8 (2d6+3/19-20) o

A distancia *ballesta del invocador de la llama* +8 (1d8+1/19-20)

Atq base +5; **Prs** +7

Acciones especiales maldición del filo aojador 2/día, objetivo marcado

Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas*, *poción de fuerza de toro*

Conjuros de filo aojador preparados (NL 5)

1º: *arma mágica*

Aptitudes sortilegas (NL 5):

1/día: *controlar llama*

1/día: *bendecir* (sólo con la *ballesta del invocador de la llama*)

Características Fue 14, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 8, Car 14

Dotes Alerta^A (si el familiar está a 5'), Conjurar en combate^A,

Legado mínimo (*ballesta del invocador de la llama*)^A,

Llamas curativas^S, Soltura con un arma (*ballesta ligera*)

Habilidades Avistar +1, Concentración +6 (+10 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +6, Diplomacia +6, Disfrazarse +2 (+4 personificando), Engañar +7, Escuchar +1, Intimidar +8, Saber (arcano) +6

Posesiones equipo de combate más camisote de mallas de gran calidad, espadón de gran calidad, *ballesta del invocador de la llama* con 20 virotes

Entereza (Ex): como evasión, pero para los TS de For o Vol.

Maldición del filo aojador (Sb): acción gratuita; un enemigo a 60' sufre un penalizador -2 a los ataques, TS, daño y pruebas durante 1 hora. Voluntad CD 14 niega.

Objetivo marcado (Sb): a una orden, puede cargar y disparar la *ballesta del invocador de la llama* con un inofensivo virote de energía. Mediante un ataque de toque a distancia con éxito, el proyectil impactará a un objetivo hasta a 400' (sin incrementos de distancia). La víctima quedará silueteada como por un conjuro de *fuego feérico*. NL 5.

* El filo aojador es una clase descrita en *El combatiente completo*.
1 Dote descrita en *Razas de Faerûn*.

FAMILIAR RATA

VD —

N bestia mágica Menuda

Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra, Avistar +1, Escuchar +1

Idiomas vínculo de empatía

CA 15, toque 13, desprevenido 13

pg 18 (5 DG)

Resiste evasión mejorada

Fort +2, **Ref** +4, **Vol** +5

Vel 15' (3 casillas), Tr 15', Nd 15'

C/C mordisco +8 (1d3-1)

Espacio 2,5'; **Alcance** 0'

Atq base +4; **Prs** -8

Características Fue 2, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 2

Dotes Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +1, Equilibrio +10, Esconderse +14, Escuchar +1, Mov. sigilos. +10, Nadar +10, Tregar +12

BASTÓN DE LAS LUNAS TORRENCIALES

El bastón de las lunas torrenciales es un lajatang, compuesto por un asta de maderaoscura con dos hojas en forma de luna creciente en cada extremo, forjadas de un raro metal de tonalidad azulada.

Estadísticas de juego no legendarias: lajatang+1/de gran calidad; coste 2.720 po; daño 1d8+1/1d8; crítico×2; Incremento de distancia –; peso 7 lb.; cortante. El lajatang es un arma doble exótica a dos manos, que puede ser empuñada con solvencia por cualquier personaje que disponga de la dote Competencia con arma exótica (lajatang). Un personaje podrá luchar con un lajatang como si lo hiciese con dos armas, incurriendo en todos los penalizadores habituales por usar un arma a una mano y otra ligera. Un monje que sea competente con el lajatang podrá emplearlo como arma especial de monje. Cada extremo cuenta como un arma independiente a efectos de la aptitud de ráfaga de golpes, de forma similar a un bastón normal.

Augurio: mientras lleves el bastón de las lunas torrenciales, tanto tú como tu equipo quedaréis secos al instante tras emerger de una masa de agua.

HISTORIA

Inukai Satoru nació de unos padres solteros que se amaban con gran fervor. Poco después del nacimiento del niño, no obstante, su padre se ahogó en una inundación por salvar del desastre a Satoru y a su madre. Sin guardar mucho decoro, el hijo mayor de la familia noble local empezó a cortejar a la hermosa madre de Satoru. La mujer aceptó la proposición de matrimonio del noble poco después, incluso con la condición de que debería renunciar a su hijo ilegítimo. Satoru, niño aún, quedó menos contrariado por la pérdida de su madre que por la falta de respeto que la mujer había mostrado por su antiguo amor, actuando como si aquel heroico hombre nunca hubiese existido. Satoru fue enviado al monasterio más cercano y se convirtió en un alumno destacado, entrenando casi en exclusiva con el arma de filos curvos elegida para él por su maestro. Aquel lajatang llegaría a ser conocido como el bastón de las lunas torrenciales. (CD 15)

Satoru se enteró más tarde de que un atolondrado noble vecino había sido el responsable de la inundación que mató a su padre; sus soldados habían saboteado una presa cercana. Con paciencia, el joven pulió sus aptitudes marciales y esperó el momento propicio. A los 22 años de edad, el monje compró una máscara con cuernos en un mercadillo callejero y comenzó a cazar a los hombres del asesino de su padre. Llevaba la máscara para evitar involucrar a su monasterio en sus actos, lo que le valió el sobrenombre de *mizubakemono* ("monstruo de río"), ya que solía emboscar a sus víctimas desde masas de agua. De hecho, el *mizubakemono* arrastró a muchos infelices bajo las aguas, aún gritando y pataleando. Cuando le llegaron rumores a Kuemon, señor de la prefectura de Satoru, de que un monstruo fluvial estaba causando grandes quebrantos a un clan rival, no pudo dar crédito

a tales historias. Sabía que el responsable tenía que ser un hombre. Kuemon ofreció una recompensa a quien pudiese demostrar que el *mizubakemono* era una persona, y Satoru pensó que aquel dinero le vendría muy bien a su monasterio. (CD 20; **Te entrego el río**)

Satoru se presentó ante Kuemon. El anciano señor le dijo a Satoru que, desde que había empezado su guerra personal, el aristócrata vecino había reaccionado ordenando más ataques contra su territorio, en los que habían muerto incontables campesinos como venganza. Satoru quedó desolado. Su egoísta deseo de venganza era responsable de la pérdida de muchas vidas inocentes, e inmediatamente se ofreció como sacrificio para poner fin a las hostilidades. Cuando

se extendió el rumor de que un monje del monasterio local se había entregado a las autoridades, la madre de Satoru supo de inmediato que se trataba de su hijo. Acudió a verlo y le urgía a que cambiase de parecer, pero la amargura del joven hacia su madre no le permitía considerar sus palabras. Mientras se preparaba para irse, le reveló un secreto que había mantenido guardado mucho tiempo: Kuemon era el responsable de que la guerra entre ambos clanes se hubiese prolongado tanto. Era él quien ordenaba que se quemasen pueblos enteros, para soliviantar al campesinado contra el reino vecino. De hecho, había sido el responsable último



*El bastón de las lunas
torrenciales contiene el poder
de un monstruo fluvial*

TABLA 3-9: BASTÓN DE LAS LUNAS TORRENCIALES

Nivel del portador	Costes personales		Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. habilidad			
5.º	—	—	—	—	Niebla de oscurecimiento a voluntad
6.º	—	—	2	4	Lajatang +1/+1
7.º	-1	—	—	—	Aleta veloz
8.º	—	-1	—	—	—
9.º	—	—	—	2	Río de la abundancia
10.º	—	—	2	—	Respiración acuática
11.º	—	—	—	—	Lajatang +2/+2
12.º	—	—	—	2	Hablar con los animales acuáticos
13.º	-2	—	—	—	Compañera marsopa celestial
14.º	—	—	2	—	Forma de carpa 1/día
15.º	—	—	—	2	Convocar banco de peces 5/día
16.º	—	-2	—	—	Anegar los campos 1/día
17.º	—	—	—	—	Lajatang +2 axiomático/+2 sagrado
18.º	—	—	2	2	Curar heridas críticas 1/día
19.º	—	-3	—	2	Horrible marchitamiento 1/día
20.º	—	—	—	2	Lajatang +3 axiomático/+3 sagrado

de la destrucción de la presa que había anegado la aldea de Satoru y matado a su padre. El joven monje se dio cuenta de que toda su vida había estado encaminada a ese instante de revelación. Dio las gracias a su madre, la abrazó y se fue con rapidez a pedir el consejo de los monjes más sabios entre sus compañeros. La historia que acababa de escuchar Satoru quedó confirmada por sus revelaciones divinas. (CD 25; **Hasta el final**)

Al día siguiente, Satoru comenzó el ritual de autosacrificio (NdT: *seppuku*, mal llamado *hara-kiri*) depositando sus armas en el suelo, sabedor de que Kuemon estaría presente como espectador. El joven monje sólo estaba disponiendo su pronta muerte. Cuando Kuemon llegó y ocupó su asiento, Satoru se alzó y desafió al anciano, revelando todo lo que había averiguado. Los guerreros de Kuemon se apresuraron a defender a su señor, pero Satoru se mostró compasivo con ellos y los dejó fuera de combate con golpes no letales. Cuando su último guardián fue derribado, Kuemon cayó de rodillas y suplicó clemencia. Satoru se la concedió a cambio de que confesase sus actos ante todos los presentes, lo cual el noble hizo de inmediato. Acto seguido, se vio obligado a salvar el poco honor que le quedaba ejecutando el acto de autosacrificio él mismo. El padre adoptivo de Satoru se convirtió en el nuevo señor. Gobernó con justicia y, por primera vez en 30 años, la paz tocó aquellas tierras. A no mucho tardar, Satoru fundó el monasterio de las Olas gemelas, en donde se valoraba la responsabilidad y la verdad por encima de todo. Sus miembros se convirtieron en guardianes de la paz muy respetados. Cuando Satoru murió de viejo, dejó el *bastón de las lunas torrenciales* en herencia al alumno más prometedor de cada generación. (CD 30; **Freno a la corrupción**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del *bastón de las lunas torrenciales*. Un estudiante del monasterio de las Olas gemelas a quien se le entregue este arma recibirá las instrucciones para realizar el ritual Te entrego el río.

Te entrego el río: se te exige que derrotes en combate singular a una criatura del subtipo 'agua'. El VD de tu enemigo debe ser igual o superior a tu nivel de personaje. Coste: 1.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*bastón de las lunas torrenciales*).

Hasta el final: debes localizar a los vasallos o familiares de un enemigo honorable al que hayas contribuido a matar. Una vez hecho, deberás ayudarlos si lo necesitan y está en tu mano hacerlo. Coste: 12.000 po. Dote concedida: Legado menor (*bastón de las lunas torrenciales*).

Freno a la corrupción: tendrás que investigar y eliminar cualquier forma de gobierno que ponga en peligro o se aproveche de la gente inocente. Cada vez que fracasas a la hora de poner en práctica este voto, perderás las dos aptitudes de mayor nivel del *bastón de las lunas torrenciales* a las que tengas acceso. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*bastón de las lunas torrenciales*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de esta arma son monjes, pero cualquier personaje marcial puede llegar a ser muy efectivo con ella.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL BASTÓN DE LAS LUNAS TORRENCIALES

Ataque base +3
Nadar 4 rangos
Competencia con arma exótica (lajatang)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *bastón de las lunas torrenciales*.

Niebla de oscurecimiento (St): a partir de nivel 5 y a voluntad, podrás hacer uso de una *niebla de oscurecimiento* (como el conjuro). Podrás eliminar la niebla como acción estándar. NL 5.

Aleta veloz (Sb): a nivel 7 obtienes una velocidad de nado igual a tu velocidad táctica terrestre. Este poder también te concede un bonificador +8 a las pruebas de Nadar y te permite elegir 10 en dichas pruebas, aunque estés distraído o en peligro. Podrás efectuar una acción de correr mientras nadas, siempre que sea en línea recta.

Río de la abundancia (Sb): a partir de nivel 9, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás crear agua (como el conjuro). El *bastón de las lunas torrenciales* debe estar en contacto con el recipiente en el que se almacenará el líquido, para que funcione este poder. Si eres de alineamiento bueno, esta aptitud se puede usar también para crear 1 pinta de agua bendita dentro de un recipiente. NL 5.

Respiración acuática (Sb): a partir de nivel 10, podrás respirar bajo el agua como si estuvieses continuamente bajo el efecto del conjuro *respiración acuática*. NL 10.

Hablar con los animales acuáticos (Sb): a nivel 12 obtienes la capacidad para comunicarte verbalmente con cualquier animal acuático, como si estuvieses continuamente bajo el efecto del conjuro *hablar con los animales*. NL 7.

Compañera marsopa celestial (Sb): a partir de nivel 13 y como acción rápida, podrás invocar a una marsopa celestial en cualquier masa de agua a 30' y que sea lo bastante grande como para albergarla físicamente. La marsopa comprenderá tu lengua y seguirá tus órdenes al dedillo. Permanecerá junto a ti hasta que muera (en cuyo caso no podrá volver a ser convocada en 24 horas) o sea despedida (una acción rápida). Esta aptitud se puede emplear tan a menudo como se quiera, pero sólo puede haber presente una marsopa celestial cada vez.

Forma de carpa (St): a partir de nivel 14 y una vez al día, podrás tocar con el *bastón de las lunas torrenciales* a una criatura, pronunciar una palabra de mando y convertirla en un pez Menudo (como el conjuro *polimorfizar funesto*). La CD del TS es 17, o 15 + tu puntuación de Carisma (lo que sea mayor). Los objetivos que no estén sumergidos en el agua obtendrán un bonificador +4 a su TS de Fortaleza. NL 11.

Convocar banco de peces (St): a partir de nivel 15, hasta cinco veces al día y mediante una palabra de mando, podrás convocar un banco de peces Menudos (como el conjuro *convocar plaga*) en cualquier masa de agua lo bastante grande para albergarlo. Este banco tiene las mismas estadísticas que la plaga de ratas (página 218 del *Manual de monstruos*), excepto porque no tiene velocidad terrestre ni ataques especiales. Dispone de una velocidad de nado de 20' y las siguientes habilidades (que sustituyen a las de las ratas): Avistar +7, Escondarse +10, Escuchar +3, Nadar +15. NL 10.

EL MONASTERIO DE LAS OLAS GEMELAS

Inukai Satoru fundó el monasterio así llamado para entrenar a sus pupilos en la llamada Senda del agua. Trascendiendo el simple estilo de lucha, esta senda es una forma de vida que enseña el honor y el respeto hacia los seres vivos como principios básicos. La enseñanza más famosa del maestro Inukai fue "Sé el estanque bajo la cascada. Deja que tu superficie sea mansa y que oculte las simas de su interior". En una expresión de esta filosofía, el monasterio de las Olas gemelas se construyó junto a un arroyo de montaña que forma varias cataratas y remansos en su cauce. El edificio principal del complejo se alza a horcajadas sobre la mayor de estas cascadas, con un suelo abierto en el centro de la cámara de meditación a través del cual se puede contemplar el rugir del agua. A unos 30' por debajo de la cascada hay un gran estanque, cuya superficie es extremadamente plácida (excepto bajo la propia catarata). Dentro de esa laguna yace el *bastón de las lunas torrenciales*. La profundidad del agua y las fuertes corrientes hacen que adentrarse en este estanque ya sea un reto (Nadar CD 15), incluso aunque no estuviese el centinela del agua.

Los ejercicios diarios del monasterio incluyen la inmersión en las gélidas aguas del torrente, para entrenar el cuerpo

frente a las incomodidades físicas, así como lavarlo de toda impureza. Los estudiantes aprenden a ralentizar su respiración hasta casi detenerla, para entrar en un estado cercano al trance en el que pueden frenar los efectos del veneno, el ahogamiento y demás. En términos de juego, estos estudiantes ganan rangos en la habilidad Autohipnosis (*Manual de psiónica expandido*). De hecho, muchos pupilos entrenan como guerreros psíquicos o acceden a la clase de prestigio puño de Zuoken (*Manual de psiónica expandido*) para potenciar aún más sus poderes mentales.

Para ingresar en el monasterio, el candidato debe ser de alineamiento legal y demostrar su adhesión a los preceptos del honor y la justicia. La iniciación es muy dura, y consiste en un aluvión de entrevistas de aptitud intercaladas con complejos desafíos éticos (a menudo, la elección entre dos males). Al alumno no se le permite comer ni dormir en todo ese tiempo. Sólo los espíritus más disciplinados superan la prueba.

Los monjes de las Olas gemelas son itinerantes, ya que se los requiere a menudo para resolver disputas o mediar en acuerdos por su sabiduría y juicios justos. El elegido que empuña el *bastón de las lunas torrenciales* suele ser un emisario en las cortes imperiales.

Anegar los campos (Sb): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás poner en contacto el lajatang con cualquier masa de agua y hacer que aumente su altura en 20' (como fluir las aguas con el conjuro *controlar las aguas*). Este poder afectará a una masa de agua de hasta 100' de lado. NL 10.

Curar heridas críticas (St): a partir de nivel 18 podrás usar *curar heridas críticas* (como el conjuro), hasta tres veces al día y tocando a la criatura herida (incluido tú mismo) con el bastón mientras pronuncias la palabra de mando. Si tanto el receptor del conjuro como tú estáis sumergidos en el agua, el conjuro se considerará maximizado. NL 13.

Horrible marchitamiento (St): a partir de nivel 19, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás afectar a una criatura viva a 400' con un *horrible marchitamiento* (como el conjuro). La CD del TS es 22, o 18 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

De cada generación de estudiantes entrenados en el monasterio de las Olas gemelas, sólo uno suele ejemplificar los valores más elevados de sus enseñanzas. A ese pupilo se le ofrece la oportunidad de empuñar el *bastón de las lunas torrenciales*, el lajatang empleado por Inukai Satoru, padre fundador del monasterio. Satoru empleó las aptitudes del lajatang para eliminar la corrupción en sus tierras, y en las manos adecuadas, esos poderes pueden ser despertados de nuevo. Cuando el maestro Inukai sintió acercarse el fin de sus días, llevó su arma a las montañas y pidió a los espíritus del río que la protegiesen. El *bastón de las lunas torrenciales* sólo aparece en un estanque concreto, cuando está presente un estudiante digno de él. Sumergirse en su busca invoca a un centinela del agua, una criatura elemental que empleará el lajatang para poner a prueba al candidato. Derrotar al centinela permitirá sacar el *bastón de las lunas torrenciales* de la laguna.

CENTINELA DEL AGUA

VD 6

Elemental de agua Mnj2

N elemental Mediano (agua, extraplanario)

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +5, Escuchar +5

Idiomas acuano

CA 22, toque 14, desprevenido 20

pg 43 (6 DG)

Inmune aturdimiento, flanqueo, golpes críticos, parálisis, sueño, veneno

Resiste evasión

Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +6

Vel 20' (4 casillas), Nd 90'

C/C *bastón de las lunas torrenciales* +9 (1d8+5) o

C/C *bastón de las lunas torrenciales* +8/+8 (1d8+5) con ráfaga de golpes o

C/C impacto sin arma +8 (1d6+4) o

C/C impacto sin arma +7/+7 (1d6+4) con ráfaga de golpes o

C/C golpetazo +8 (1d8+6)

Atq base +4; **Prs** +8

Opciones de atq Ataque poderoso, Hendedura, Puñetazo aturridor, Reflejos de combate

Acciones especiales empapar, maestría del agua, vorágine

Aptitudes sortilegas (NL 5, sólo con el *bastón de las lunas torrenciales*):

A voluntad: *niebla de oscurecimiento*

Características Fue 19, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 14, Car 8

Dotes Ataque poderoso, Competencia con arma exótica (lajatang), Hendedura, Impacto sin arma mejorado^A, Legado mínimo (*bastón de las lunas torrenciales*)^A, Puñetazo aturridor^A, Reflejos de combate^A

Habilidades Avistar +6, Escuchar +6, Nadar +16*, Piruetas +8

* Siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar. Puede usar una acción de correr mientras nada en línea recta.

Poseiones *bastón de las lunas torrenciales*

Empapar (Ex): su toque apaga antorchas, hogueras, linternas abiertas u otras llamas desprotegidas de origen no mágico y tamaño Grande o menor. Puede disipar los fuegos mágicos que toque (como *disipar magia*; NL 4).

Vorágine (Sb): una vez cada 10 minutos y mientras esté en el agua, se puede transformar en un remolino durante 2 asaltos, con 5' en su base, hasta 30' en su parte superior y entre 10' y 30' de alto. Se moverá con su velocidad de nado. No provoca ataques de oportunidad en forma de remolino, pero tampoco podrá atacar ni amenazar otras casillas.

Las criaturas Pequeñas o menores deberán superar un TS de Reflejos contra CD 15 para evitar sufrir 1d6 puntos de daño, y otro más contra la misma CD para evitar ser absorbidas e inmovilizadas. Una criatura nadadora puede intentar un TS de Reflejos para escapar (pero sufrirá igualmente el daño). El centinela del agua puede expulsar a las criaturas atrapadas a voluntad. Quienes queden atrapados en la vorágine sufrirán un penalizador -4 a la Destreza, un penalizador -2 a las tiradas de ataque y deberán superar una prueba de Concentración (CD 10 + nivel del conjuro) para lanzar magia. El remolino sólo podrá contener a tantas criaturas como quepan físicamente en su volumen.

Si la base del remolino está en contacto con el fondo, creará una intensa nube de arena o gravilla centrada en el centinela (con un diámetro igual a la mitad de la altura del remolino), que oscurecerá la visión (incluida la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas a 5' dispondrán de ocultación, mientras que las que estén más lejos disfrutarán de ocultación total. Quienes queden atrapados por la nube deberán superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar magia.

Maestría del agua (Ex): bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto el centinela como su rival están sumergidos en el agua. Penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño contra enemigos terrestres.

CALADBOLG

Caladbolg es una espada corta cuyo filo tiene forma de hoja. Está equilibrada a la perfección y su filo parece brillar con ansia cuando se la empuña. Glifos rúnicos decoran toda su hoja.

Estadísticas de juego no legendarias:
espada corta +1; coste 2.310 po.

Augurio: las runas del filo de este objeto de leyenda cambian y varían levemente cada vez que una nueva criatura emplea el arma, narrando las hazañas del dueño actual. Estos símbolos pertenecen a un lenguaje arcaico, y ahora se han adaptado para contar tu linaje y tus gestas.

HISTORIA

Caladbolg ("trueno severo" o "estómago duro") es una espada legendaria de héroes entre los bárbaros de los bosques occidentales. De acuerdo con sus historias, sólo aparecerá cuando un gran héroe tenga necesidad de ella; cuando se la desenvaine en combate, nadie podrá hacerle frente. Las narraciones sobre la espada a menudo la describen atravesando armaduras, piedras de molino e incluso una montaña en un caso notable. Aunque muchas de estas historias sin duda son meras leyendas, *Caladbolg* tiene muchos poderes asombrosos. (CD 15)

El dueño más reciente de la espada fue el rey depuesto de una de las tribus occidentales, Fergus. Fergus era un guerrero poeta, famoso por su legendaria virilidad, así como por su poder en combate. Como parte de su plan para cortejar a una mujer llamada Neasa, Fergus entregó su trono al hijo de Neasa durante un año. Cuando Fergus trató de recuperar su título, el rey temporal y su propia tribu lo rechazaron. Furioso por tamaña traición, Fergus se unió a las fuerzas de la reina de una tribu rival y declaró la guerra a su antiguo reino. (CD 18; **Rito del ciervo**)

Se dice que el guerrero Nuada era hijo de un dios, y poseyó a *Caladbolg* antes que Fergus. Con la ayuda de la espada, Nuada se convirtió en un gran líder de su pueblo y gobernó con sabiduría durante muchos años. Finalmente murió en combate contra Baloch, un cacique gigante de fuego semiinfernado. *Caladbolg* fue sepultada con Nuada. Las leyendas dicen que los dioses la reclamaron, escondiéndola hasta que otro héroe tuviese necesidad de su poder. (CD 25; **Matar a Baloch**)

Nuada era realmente el hijo semimortal de un dios, Lir, que creó a *Caladbolg* como regalo para el rey de antaño. Deidad

marina adorada por los bárbaros del oeste, Lir es una entidad misteriosa que afirma ser el dios más antiguo de su panteón.

Se lo representa no sólo como guardián de muchos secretos y misterios, sino también como protector benevolente de las islas Benditas donde moran los espíritus de los muertos. Se dice que muchos de los grandes héroes de las leyendas de estas tribus son hijos adoptivos de Lir. (CD 31; **Rito del hijo del mar**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Caladbolg*.

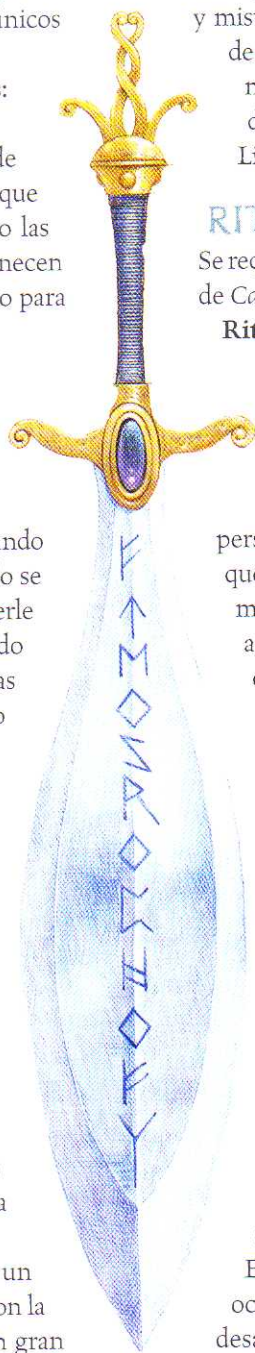
Rito del ciervo: para los bárbaros del oeste el ciervo es un símbolo de virilidad y fertilidad, pero el nombre de este ritual es un guiño socarrón a la reputación de Fergus. Para superar este ritual, debes emular al depuesto rey de la leyenda y cortejar con éxito al menos a cinco personas en un periodo de 24 horas. No es necesario que ocurra ningún contacto íntimo; sólo tienes que mejorar la actitud de las personas elegidas de neutral a amistosa (consulta la nota al pie de la página 71 del *Manual del jugador*; 'Cómo influir en la actitud de los PNJs'). Puedes lograrlo mediante tus habilidades, grandes gestas o incluso conjuros. Coste: 1.700 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Caladbolg*).

Matar a Baloch: debes enfrentarte a un gigante, con un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 16), en combate singular. *Caladbolg* debe ser tu única arma, pero puedes hacer uso de conjuros, aptitudes u otros objetos mágicos que poseas. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Caladbolg*).

Rito del hijo del mar: se te pide que busques la bendición de Lir. Para lograrlo, debes adentrarte en el mar durante una jornada de viaje hasta que pierdas de vista la costa, lastrarte con pesadas cadenas de hierro y arrojarlo al agua. Entonces tendrás que sobrevivir en el fondo del océano durante un día, enfrentándote a cualquier desafío que te imponga Lir, desde monstruos acuáticos hambrientos a acertijos misteriosos. Coste: 38.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*Caladbolg*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Bárbaros, guerreros y exploradores sacan mayor partido de *Caladbolg*, pero cualquier personaje que se centre en el combate en cuerpo a cuerpo podrá considerar la espada como una gran adquisición para su arsenal.



Caladbolg acude al rescate de un gran héroe en apuros

TABLA 3-10: CALADBOLG

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Fuerza de los héroes +2
6.º	-1	—	—	Carga del toro
7.º	—	-1	2	Espada corta +1 hendiente
8.º	—	—	2	Terquedad de los héroes
9.º	—	-2	—	Devoradora de espadas
10.º	—	—	2	—
11.º	—	—	—	Fuerza de los héroes +4
12.º	-2	—	—	—
13.º	—	—	—	Espada corta +2 hendiente
14.º	—	—	2	—
15.º	—	-3	—	Hendedura imparable
16.º	—	—	2	Espada corta +3 hendiente
17.º	—	—	—	Fuerza de los héroes +6
18.º	-3	—	—	—
19.º	—	—	—	Espada corta +4 hendiente
20.º	—	-4	—	Golpe aprisionador

REQUISITOS DEL PORTADOR DE CALADBOLG

Ataque base +3
Interpretar (cualquiera) 1 rango
Ataque poderoso

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Caladbolg*.

Fuerza de los héroes (Sb): a nivel 5 obtienes un bonificador +2 de mejora a la Fuerza. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 11, y a +6 a nivel 17.

Carga del toro (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador +4 a la prueba de Fuerza enfrentada realizada durante una embestida, además de empujar a tu rival 5' adicionales si tu intento tiene éxito.

Terquedad de los héroes (Sb): a nivel 8 obtienes un bonificador +2 de resistencia todos tus TS.

Devoradora de espadas (Sb): a partir de nivel 9, cuando emplees a *Caladbolg* para intentar romper el arma de un rival, obtendrás un bonificador +4 a la tirada de ataque enfrentada. También causarás 4 puntos de daño adicional cuando la emplees contra un objeto.

Hendedura imparable (Sb): a partir de nivel 15, incluso aunque no logres derribar a un rival con un ataque adicional proporcionado por la dote Gran hendedura (mientras empuñes a *Caladbolg*), podrás realizar igualmente otro ataque contra un enemigo adyacente como si lo hubieses derribado. Esta aptitud sólo se puede usar una vez por asalto.

Golpe aprisionador (Sb): a partir de nivel 20 y una vez al día, puedes aprisionar bajo tierra a un enemigo golpeado por la espada, como el conjuro *cautiverio*. Debes declarar la activación de esta aptitud antes de realizar la tirada de ataque.

La criatura impactada debe superar un TS de Voluntad para evitar los efectos del conjuro. La CD del TS es 23, o 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 17.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Mientras viajan por una tierra boscosa, los exploradores oyen hablar de *Caladbolg* y de su guardián fata. Ese centinela es Kyrotates, un sátiro. Kyrotates se las da de gran guerrero y desafía a cualquiera que se cruce en su camino, mientras protege un anillo feérico contra los intrusos y a *Caladbolg* frente a los indignos. No obstante, no está interesado en luchar a muerte, por lo que cualquier guerrero que lo derrote en justa lid podrá reclamar la espada como trofeo. Kyrotates emplea sus aptitudes de bardo sólo si es amenazado por varios rivales a la vez y no tiene sus flautas.

KYROTATES

Vd 7

Varón sátiro Brd2/Gue2

CN fata Mediana

Inic +6; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +14, Escuchar +14

Idiomas común, silvano

CA 22, toque 13, desprevenido 20; Esquiva

pg 63 (9 DC); RD 5/hierro frío

Fort +9, Ref +9, Vol +9

Vel 40' (8 casillas)

C/C *Caladbolg* +9 (1d6+5) y cabezazo +3 (1d6+2)

Atq base +5; Prs +9

Opciones de atq Ataque poderoso, Embestida mejorada con carga del toro (+12 total a embestidas), Hendedura, Romper arma mejorado con devoradora de espadas (+17 total a romper arma con *Caladbolg*, 1d6+9 de daño)

Equipo de combate *poción de curar heridas leves*

Conjuros de bardo conocidos (NL 2)

1.º (1/día): *confusión menor* (CD 14), *curar heridas leves* (CD 14)
0 (3/día): *detectar magia*, *luces danzantes*, *nana* (CD 13),
prestidigitación, *sonido fantasma* (CD 13)

Características Fue 18, Des 14, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 16
CE conocimiento de bardo +3, música de bardo 2/día
(contraoda, infundir valor +1, fascinar 1 objetivo)

Dotes Alerta^A, Ataque poderoso, Embestida mejorada^A,
Esquiva, Hendedura, Iniciativa mejorada, Legado
mínimo (*Caladbolg*)^A, Romper arma mejorado^A

Habilidades Averiguar intenciones +5, Avistar +14,
Diplomacia +7, Engañar +11, Equilibrio +5, Escondarse
+13, Escuchar +14, Interpretar (baile) +12, Interpretar
(instrumentos de viento) +15, Intimidar +11, Moverse
sigilosamente +13, Saber (Naturaleza) +9

Poseiones equipo de combate más camisote de mallas
de gran calidad, escudo de madera de gran calidad,
Caladbolg, *anillo de protección* +1, flauta dulce

Carga del toro (Sb): bonificador +4 a los intentos de
embestida. El rival es empujado 5' adicionales si tiene
éxito.

Agarrón férreo (Sb): bonificador +4 a los intentos de
romper arma con *Caladbolg*. Los objetos golpeados por
Caladbolg sufren 4 puntos de daño adicional.

Cañada del sátiro

Anillo feérico

Cualquiera que entre en este círculo de piedras alzadas
tendrá una sensación extraña y mareante. Esta emoción
(inducida mágicamente) es un efecto enajenador y tendrá

las mismas posibilidades de conceder un bonificador +1
o un penalizador -1 de moral a las tiradas de ataque y TS
(tira 1d%: de 1 a 50 concede el bonificador). Este efecto
durará mientras el personaje permanezca en el círculo y
1d6 asaltos después de que salga. Se puede derribar uno
de los menhires mediante una prueba de Fuerza contra
CD 20, lo que cancelará de inmediato cualquier efecto
activo y enfurecerá a Kyrotates. El sátiro atacará a cualquier
personaje que haya derribado una piedra alzada.

Robles

Estos robles son fáciles de escalar (Tregar CD 5) y su
denso follaje concede ocultación a cualquier criatura
en sus ramas. También son excelentes puntos para los
francotiradores. Cualquiera que dispare un arco largo
desde ellos deberá sufrir un penalizador -2 a sus tiradas
de ataque (por disparar sentado sobre una rama) o realizar
una prueba de Equilibrio contra CD 15 cada asalto que
permanezca de pie.

Estanque

Esta laguna es poco profunda en la orilla, pero desciende
con rapidez hasta los 15' de profundidad. Moverse por
las casillas de su borde cuenta como hacerlo por terreno
difícil. Cualquier personaje que se adentre más de una
casilla en el estanque deberá empezar a nadar.



CAPUT MORTUUM

Caput Mortuum es una aciaga guadaña de aspecto siniestro, con un mango de madera tan chamuscada que parece poco más que carbón vegetal. Su filo está forjado en un metal gris mate y carece por completo de adornos, excepto por un único glifo tallado en cada lado de la hoja: un círculo con tres pequeños puntos en forma de V.

Estadísticas de juego no legendarias: guadaña +1; coste 2.318 po. El glifo resplandecerá con un leve tono rojizo cuando haya muertos vivos en un radio de 60' de ti.

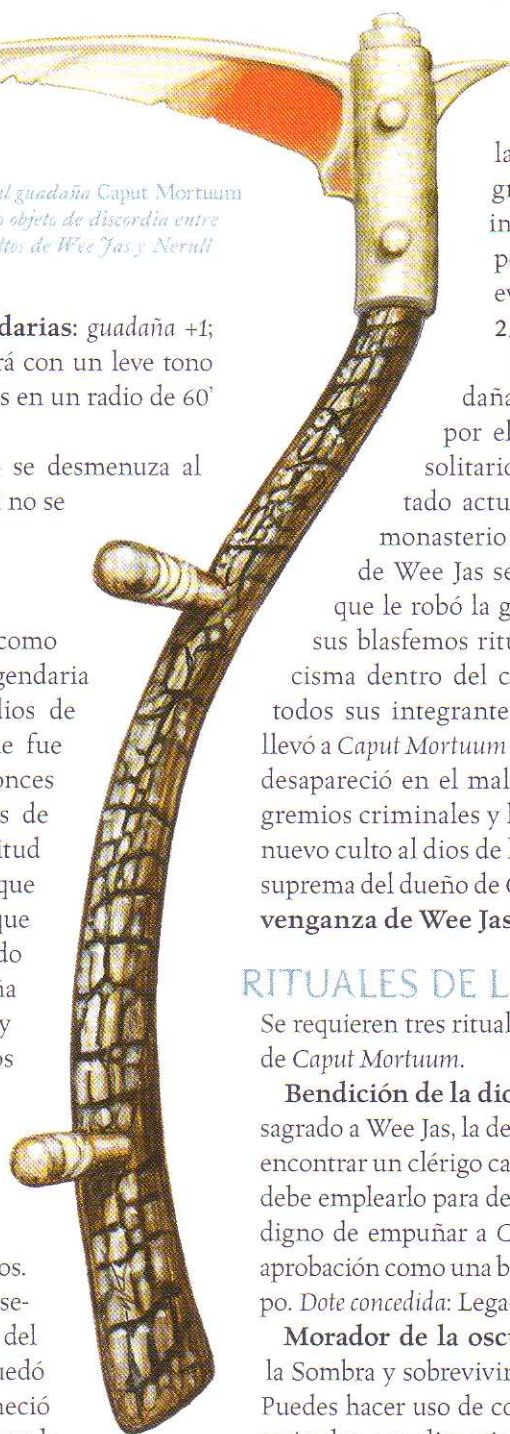
Augurio: la madera de su mango se desmenuza al cogerla, pero la durabilidad del arma no se ve afectada.

HISTORIA

Caput Mortuum (que se traduce como "cabeza de muerto") es un arma legendaria de los seguidores de Nerull, el dios de la muerte. La tradición cuenta que fue forjada por una sombra, y desde entonces la guadaña ha reclamado las vidas de muchos héroes. El arma posee la aptitud de drenar a sus víctimas de todo lo que es puro y sano, dejando poco más que un cascarón reseco. Se han atribuido muchas otras aptitudes a la guadaña en las historias de los bardos, y es muy probable que albergue unos cuantos secretos. (CD 15)

Forjada hace 75 años por un poderoso clérigo de Nerull, *Caput Mortuum* se creó como una gran arma para el sumo sacerdote de su clero. Pero nunca llegó a sus manos. El clérigo que la creó fue atacado y asesinado por sombras, en su fortaleza del plano de la Sombra. La fortaleza quedó abandonada y la guadaña permaneció allí durante un tiempo. Un nigromante la descubrió mientras exploraba el edificio en ruinas. Dado que *Caput Mortuum* requiere acceso a la magia divina para explotar todo su potencial, el nigromante la vendió en un templo de Wee Jas. (CD 18; **Bendición de la diosa**)

La mortal guadaña Caput Mortuum ha sido objeto de discordia entre los cultos de Wee Jas y Nerull



El clero de Wee Jas entregó a *Caput Mortuum* a un acólito de paso, que debía realizar un viaje a través de tierras infestadas de gnolls. Si este neófito murió a manos de los gnolls o simplemente traicionó a su iglesia y huyó, sigue siendo tema de debate. Lo que sí se sabe es que los sacerdotes de Wee Jas nunca volvieron a ver la guadaña. Se enviaron muchos grupos de búsqueda y se colgaron incontables pasquines de "se busca", pero fue como si el arma se hubiese evaporado de la faz de la tierra. (CD 25; **Morador de la oscuridad**)

El verdadero destino de la guadaña no ha sido registrado, excepto por el diario de un anónimo viajero solitario. Este pergamino está depositado actualmente en la biblioteca de un monasterio consagrado a Boccob. El acólito de Wee Jas se topó con el vil culto a Nerull, que le robó la guadaña y lo sacrificó en uno de sus blasfemos rituales oscuros. Poco después, un cisma dentro del culto terminó con la muerte de todos sus integrantes excepto dos. Uno de ellos se llevó a *Caput Mortuum* en su huida hacia el norte, donde desapareció en el malsano mundo clandestino de los gremios criminales y los conspiradores. Allí fundó un nuevo culto al dios de la muerte, basado en la autoridad suprema del dueño de *Caput Mortuum*. (CD 31; **Terrible venganza de Wee Jas**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Caput Mortuum*.

Bendición de la diosa: debes viajar a un templo consagrado a Wee Jas, la deidad de la muerte y la magia, para encontrar un clérigo capaz de lanzar *comuni3n*. El clérigo debe emplearlo para determinar si Wee Jas cree que eres digno de empuñar a *Caput Mortuum*, transmitiendo su aprobación como una bendición de su iglesia. Coste: 1.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Caput Mortuum*).

Morador de la oscuridad: debes viajar al plano de la Sombra y sobrevivir allí durante tres días completos. Puedes hacer uso de conjuros, objetos mágicos o demás aptitudes a tu disposición. El ritual fracasará si mueres antes de que transcurra dicho tiempo. Coste: 11.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Caput Mortuum*).

Terrible venganza de Wee Jas: se te exige que llesves a cabo un acto de venganza contra la iglesia de Nerull. A tal efecto, debes descubrir y aniquilar a todo un culto de ado-

TABLA 3-11: CAPUT MORTUUM

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pérdida pg	Pérdida espacios conjuro	
5.º	—	—	—	<i>Guadaña +1 viciosa</i>
6.º	—	2	1.º	—
7.º	—	2	—	Alma servil
8.º	-1	—	2.º	—
9.º	—	2	—	<i>Guadaña +2 viciosa</i>
10.º	—	—	3.º	—
11.º	—	—	—	<i>Guadaña +3 viciosa</i>
12.º	—	—	4.º	—
13.º	—	2	—	<i>Guadaña +4 viciosa</i>
14.º	—	—	5.º	—
15.º	—	2	—	<i>Guadaña +5 viciosa</i>
16.º	—	—	6.º	—
17.º	—	2	—	<i>Guadaña +5 viciosa sacrílega</i>
18.º	—	—	7.º	—
19.º	—	2	—	<i>Guadaña +5 viciosa sacrílega hiriente</i>
20.º	—	—	8.º	—

radadores de dicha deidad, con un NE total de al menos 16. No tienes que matarlos a todos personalmente, pero debes participar de forma decisiva en la batalla. Coste: 39.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*Caput Mortuum*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los clérigos malignos son los más propensos a encontrar de utilidad a *Caput Mortuum*. Los guardias negros pueden cumplir sus requisitos con facilidad, pero no obtendrán las aptitudes de leyenda superiores al nivel 13 sin adquirir niveles en otra clase lanzadora de conjuros. Dado que los guardias negros sólo pueden llegar a lanzar conjuros de 4.º nivel, no podrán cumplir el coste personal de sacrificar un espacio de conjuro de 5.º nivel o superior.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE CAPUT MORTUUM

Aptitud para lanzar campanas fúnebres como conjuro divino
Alineamiento no bueno
Aptitud para reprender muertos vivos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Caput Mortuum*.

Alma servil (Sb): a partir de nivel 7, las almas de quienes mates con *Caput Mortuum* se quedarán en este plano y actuarán como *sirvientes invisibles*. Se disiparán si sufren 6 puntos de daño o más, o si se alejan más de 35' de ti. En este último caso, los sirvientes reaparecerán 1 asalto después a 5' de ti. NL 5.

PROGRESIÓN ALTERNATIVA DE CAPUT MORTUUM

Caput Mortuum tiene una progresión de leyenda muy sencilla, que la convierte en un arma cada vez más peligrosa a medida que su portador aumenta de nivel. Sin embargo, no obtiene ninguna aptitud especial aparte de alma servil. Los jugadores y DMs pueden desear personalizar este objeto con habilidades únicas. A continuación se describe una de las posibles progresiones alternativas. En ella se ralentiza un poco el aumento dañino del arma y se le conceden algunos poderes adicionales para causar muerte y dolor.

La progresión es la misma hasta el nivel 11 del portador, momento en el cual pasa a ser la siguiente (los costes personales siguen siendo los mismos).

Barrido mutilador (St): a nivel 11 podrás liberar un efecto de *campanas fúnebres* (como el conjuro) hasta tres veces al día, cada vez que logres un impacto con éxito con la guadaña. De-

berás declarar el uso de esta aptitud antes de realizar la tirada de ataque; un fallo gastará uno de sus usos. La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 11.

Guadaña +3 viciosa: a nivel 13 *Caput Mortuum* se convertirá en una *guadaña +3 viciosa*.

Guadaña +4 viciosa: a nivel 15 *Caput Mortuum* se convertirá en una *guadaña +4 viciosa*.

Filo de destrucción (St): a nivel 17, una vez al día, cuando pronuncies las palabras de mando "viento sangriento" y hagas ciertos movimientos con la guadaña, podrás matar a una criatura viva como si empleases el conjuro *dedo de la muerte*. La CD del TS es 20, o 17 + tu bonificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 17.

Guadaña +5 viciosa sacrílega: a nivel 19 *Caput Mortuum* se convertirá en una *guadaña +5 viciosa sacrílega*.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras exploran una catacumba subterránea, los PJs descubren que una de las tumbas ha sido convertida en una capilla a Nerull (u otro dios de la muerte adecuado a la campaña). En el altar, enfrascado en sus rezos, hay un clérigo de Nerull que empuña a *Caput Mortuum*, junto a los cinco esqueletos humanos que le sirven.

ERTAK, SACERDOTE DE NERULL

VD 6

Humano Clr5

NM humanoide Mediano

Inic +3; Sentidos Avistar +3, Escuchar +3

Idiomas común

CA 17, toque 9, desprevenido 17

pg 31 (5 DG)

Fort +5, Ref +0, Vol +7

Vel 20' (4 casillas)

C/C *Caput Mortuum* +5 (2d4+2 más 2d6 y causa 1d6 a portador) o

A distancia ballesta ligera de gran calidad +3 (1d8/19-20)

Atq base +3; Prs +4

Opciones de atq lanzamiento espontáneo (*infligir heridas*), reprender muertos vivos 5/día (+4, 2d6+7, 5.º), toque mortal 1/día (5d6)

Equipo de combate pergaminos de: *alineamiento indetectable*, *astucia de zorro*, *augurio*, *auxilio divino*, *bendecir*, *calmar emociones*, *hablar con los animales*, *oscuridad*, *piedra mágica*, *protección contra la ley*, *reanimar a los muertos*; *piedra del trueno*, 2 viales de agua sacrílega

Conjuros de clérigo preparados (NL 5):

3.º: *círculo mágico contra el bien*^D (NL 6), *curar heridas graves*, *disipar magia*

2.º: *alinear arma* (NL 6 para maligna), *campanas fúnebres* (toque c/c +4, CD 15, NL 6), *fuerza de toro*, *profanar*^D (NL 6)

1.º: *causar miedo* (CD 14), *curar heridas leves*, *perdición* (CD 14), *protección contra el bien*^D (NL 6), *reloj de la muerte* (NL 6)

0: *detectar magia*, *detectar veneno*, *leer magia*, *luz*, *resistencia*

D: conjuro de dominio. Dominios: Mal, Muerte

Características Fue 13, Des 8, Con 12, Int 10, Sab 16, Car 14

Dotes Conjurar en combate, Iniciativa mejorada^A, Inscribir rollo de pergamino, Legado mínimo (*Caput Mortuum*)^A

Habilidades Concentración +9 (+13 conjurando a la defensiva), Conocimiento de conjuros +8, Saber (religión) +8

Posesiones equipo de combate más armadura completa, *Caput Mortuum*, ballesta ligera de gran calidad con 6 virotes, 15 lascas de ónice (25 po c/u), 10 lb. de polvillo de plata, 43 pp

Esqueletos de combatientes humanos (5): pg 6 c/u (consulta la página 116 del *Manual de monstruos*)

Capilla a Nerull

Altar

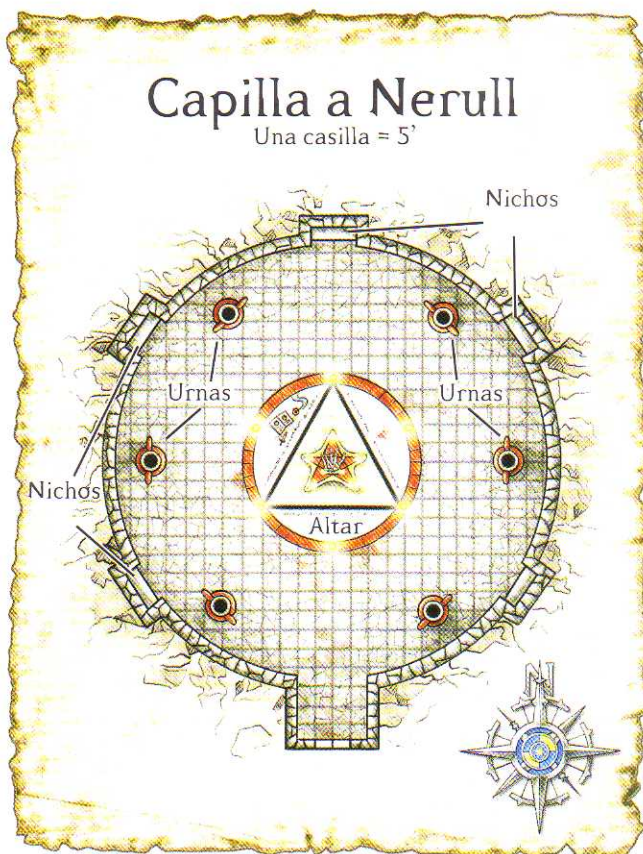
Este altar a Nerull está decorado con símbolos profanos y cubierto por la sangre seca de las víctimas de sacrificios. Está en el centro de un conjuro de *profanar*, que potencia a los esqueletos bajo el control de Ertak. Proteger este altar es el objetivo principal del clérigo.

Nichos

Dentro de estos nichos de piedra hay más esqueletos. Si se le da la oportunidad de recuperarse del ataque, o prepararse con antelación, Ertak empleará su pergamino de *reanimar a los muertos* para movilizar a estos refuerzos y enviarlos contra los PJs. Además, dentro de cada osario hay joyas por valor de 200 po, aunque la mayoría aún cuelga de los cuerpos de los esqueletos.

Urnas

Estas urnas de cerámica están llenas de restos incinerados. Cada una tiene dureza 2 y 5 pg. Romper una urna levanta una nube de ceniza de 10' de radio, que durará 2 asaltos y concederá ocultación (probabilidad de fallo del 20%) a quienes estén en ella. Los personajes dentro de una de estas nubes deberán superar un TS de Fortaleza contra CD 10, para evitar quedar indispuestos.



CORAZÓN DIAMANTINO

Corazón diamantino es una espada larga, tallada a partir de una única pieza de reluciente madera barnizada en color oscuro. Toda su superficie está cubierta de vetas, y su madera está llena de vida, como si no hubiese sido cortada.

Estadísticas de juego no legendarias: espada larga +1; coste 2.315 po. En caso de que la hoja resulte dañada, se curará de forma natural a un ritmo de 3 pg diarios.

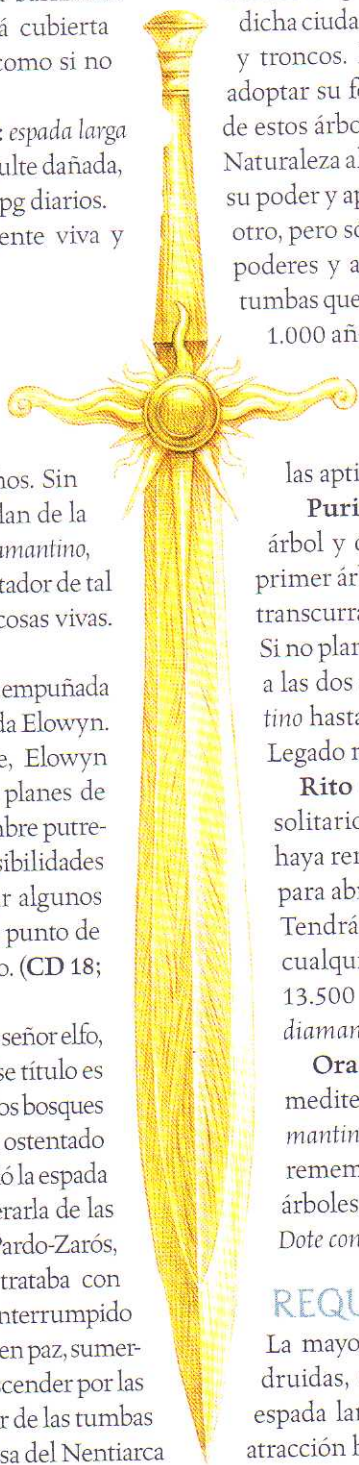
Augurio: esta espada larga está realmente viva y nunca necesita ser afilada.

HISTORIA

Existen historias de otros objetos "cultivados" en lugar de forjados, como la *daga del león* o el *escudo verde*, pero muchas de esas historias carecen del respaldo de los hechos. Sin embargo, existen crónicas fiables que hablan de la existencia de una espada llamada *corazón diamantino*, cuya hoja es verde y de madera viva. El portador de tal arma será digno de la fuerza de todas las cosas vivas. (CD 15)

La reputada espada *corazón diamantino* fue empuñada recientemente por un cazadora elfa llamada Elowyn. Deleitándose con su naturaleza viviente, Elowyn empleó la magia de la espada contra los planes de un lacayo del mal, al que llamaban el Hombre putrefacto. Incluso sin conocer las extensas posibilidades de su arma, Elowyn fue capaz de invocar algunos poderes que la ayudaron cuando estaba a punto de ser derrotada por un demonio del Abismo. (CD 18; **Purificación del árbol**)

Corazón diamantino fue un regalo de un señor elfo, conocido como el Nentiarca, a Elowyn. Ese título es propiedad del druida vivo más fabuloso de los bosques del este, que muchos druidas élficos han ostentado durante siglos. El Nentiarca actual empuñó la espada larga en sus días de juventud, tras recuperarla de las tumbas de una ciudad destruida llamada Pardo-Zarós, antiguamente habitada por gente que trataba con demonios. Sólo la vigilia de un linaje ininterrumpido de Nentiarcas ha mantenido a estas ruinas en paz, sumergidas bajo las cepas un denso bosque. Descender por las raíces de los árboles guardianes al interior de las tumbas requería un gran valor, pero la recompensa del Nentiarca fue grande: reclamó la posesión de *corazón diamantino*, una espada empuñada por los ancianos de su orden en el pasado distante. Obtener el arma no fue fácil. Guardianes de poder impío acosaron al gran druida, que apenas pudo escapar con vida. (CD 25; **Rito de madurez**)



Corazón diamantino, arma de los campeones druidicos, defiende los bosques frente a los siervos de la corrupción

Hace casi mil años, el primero de los Nentiarcas erigió una fortaleza de árboles mágicos sobre las ruinas de Pardo-Zharós. Su propósito era mantener a salvo los secretos de dicha ciudad adoradora de demonios, ocultos bajo raíces y troncos. La espada *corazón diamantino* creció hasta adoptar su forma "adulta" a partir de la madera de uno de estos árboles ancestrales, un don de los poderes de la Naturaleza al primero de los Nentiarcas, que simbolizase su poder y apoyo. La hoja fue pasando de un Nentiarca a otro, pero sólo el primero llegó a comprender todos sus poderes y aptitudes. Usándola, fue capaz de sellar las tumbas que yacían bajo su fortaleza viviente durante casi 1.000 años. (CD 31; **Oración del antiguo linaje**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *corazón diamantino*.

Purificación del árbol: tienes que plantar un árbol y ocuparte de su cuidado a largo plazo. Si tu primer árbol perece, deberás plantar otro antes de que transcurra un mes, pero sin tener que repetir este ritual. Si no plantas otro árbol en ese tiempo, perderás acceso a las dos aptitudes de mayor nivel de *corazón diamantino* hasta que lo hagas. Coste: 2.140 po. Dote concedida: Legado mínimo (*corazón diamantino*).

Rito de madurez: debes demostrar tu coraje en solitario contra un ent de negro corazón, uno que haya renegado de su tarea como guardián de la vida para abrazar la causa de la muerte y la putrefacción. Tendrás que derrotar a la criatura, empleando cualquier medio que tengas a tu disposición. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (*corazón diamantino*).

Oración del antiguo linaje: se te exige que medites sobre la historia descubierta de *corazón diamantino*, durante un periodo de al menos 48 horas, rememorando la antigua gloria de la fortaleza de árboles de los primeros Nentiarcas. Coste: 38.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*corazón diamantino*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de *corazón diamantino* son druidas, entrenados específicamente en el uso de la espada larga. Los exploradores también sienten cierta atracción hacia esta hoja de madera viva.

REQUISITOS DEL PORTADOR

DE CORAZÓN DIAMANTINO

Ataque base +1

Saber (historia) 2 rangos

Hablar un idioma (élfico)

TABLA 3-12: CORAZÓN DIAMANTINO

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	<i>A cubierto</i> 1/día
6.º	—	—	4	<i>Desviar ataque</i>
7.º	—	-1	—	<i>Espada larga</i> +2
8.º	—	—	—	—
9.º	-1	—	2	<i>Luz del día</i> 1/día
10.º	—	—	—	—
11.º	—	—	—	<i>Espada larga</i> +3
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	<i>Llamarada verde</i>
14.º	—	—	—	<i>Escudo benéfico de los poderes de la Naturaleza</i>
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	<i>Espada larga</i> +4
17.º	—	—	—	<i>Espada larga</i> +5
18.º	—	-3	2	<i>Gracia curativa de los poderes de la Naturaleza</i> 4/día
19.º	—	—	2	<i>Abrazo protector de los poderes de la Naturaleza</i>
20.º	—	—	2	<i>Exclusión de los poderes de la Naturaleza</i> 1/día

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de corazón diamantino.

A cubierto (St): a partir de nivel 5, una vez al día y como acción inmediata, podrás emplear *protección contra las flechas* (como el conjuro). NL 5.

Desviar ataque (Sb): a partir de nivel 6, una vez al día y como acción inmediata, podrás emplear la parte plana del filo de *corazón diamantino* para desviar un ataque de toque a distancia, como un rayo, que de otra forma te impactase. Debes ser consciente del ataque y no estar desprevenido.

Luz del día (St): a partir de nivel 9, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer que la espada emita *luz del día* (como el conjuro). NL 5.

Llamarada verde (Sb): a partir de nivel 13, a una orden, podrás tocar un objeto con la punta de *corazón diamantino* y hacer que aparezca sobre él una *llama continua* verdosa. Si en lugar de ello atacas a una criatura tras pronunciar la palabra de mando, un ataque con éxito que cause daño hará que la víctima quede silueteada por un *fuego feérico* verde, como el conjuro homónimo, durante 3 minutos. NL 10.

Escudo benéfico de los poderes de la Naturaleza (Sb): a nivel 14 obtienes un bonificador +3 de desvío a la CA.

Gracia curativa de los poderes de la Naturaleza (St): a partir de nivel 18 podrás usar *curar heridas críticas* (como el conjuro), hasta cuatro veces al día y tocando a la criatura herida (incluido tú mismo) con la espada mientras pronuncias una palabra de mando. NL 10.

Abrazo protector de los poderes de la Naturaleza (Sb): a nivel 19 obtienes un bonificador +5 de resistencia a todos tus TS.

Exclusión de los poderes de la Naturaleza (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante una palabra

de mando al hacer un gesto con la espada, podrás expulsar a las criaturas extraplanarias a su plano nativo, igual que con el conjuro *destierro*. La CD del TS es 20, o 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 3)

Mientras los héroes avanzan por un entorno boscoso, escuchan gritos de furia, golpes de madera contra madera y demás ruidos indicativos de un combate. La investigación revelará un grupo de siniestros arbustos animados enloquecidos, todos ellos con pústulas y ronchas de una terrible aflicción. Estas criaturas se conocen como ramas marchitas, y han logrado abatir a una elfa que ahora yace bajo sus zurrantes zarcillos. Los aventureros que derroten a estas monstruosidades podrán reclamar para sí los objetos de la elfa muerta. Entre muchos otros elementos mundanos de equipo, hallarán a *corazón diamantino*.

RAMAS MARCHITAS (9)

VD 1/3

CM planta Pequeña

Inic +1; **Sentidos** visión en la penumbra; **Avistar** +1, **Escuchar** +1

Idiomas silvano

CA 15, toque 12, desprevenido 14

pg 5 (1 DG) **RD** 5/contundente o cortante

Inmune aturdimiento, efectos enajenadores, golpes críticos, parálisis, polimorfía, sueño y veneno

Fort +3, **Ref** +1, **Vol** +0

Vel 20' (4 casillas)

C/C 2 garras +0 (1d3-1 más veneno)

Atq base +0; **Prs** -5

Opciones de atq veneno (CD 11, 1 Fue/—)

Características Fue 8, Des 13, Con 12, Int 5, Sab 11, Car 4

Dotes Sigiloso

Habilidades **Avistar** +1, **Escondarse** +8, **Escuchar** +1, **Moverse sigilosamente** +4

CORNETA DE CELDORIATH

Esta trompeta de plata de aspecto delicado está tallada con intrincadas inscripciones en élfico, que se pueden traducir como "proporcionar amparo" y "amigos responderán a la llamada". La boquilla es una pieza de marfil, mientras que una bandolera de cuero tachonada con esmeraldas permite colgar el instrumento del hombro de su portador.

Estadísticas de juego no legendarias: corneta de Celdoriath; coste 2.500 po. Obtienes un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Interpretar realizadas con este objeto.

Augurio: cualquier música tocada con la corneta de Celdoriath es clara, dulce y arrebatadoramente bella. Más aún, el instrumento nunca se deslustrará ni mostrará signos de deterioro a causa de su uso regular; seguirá tan brillante e impoluto como el día de su creación.

HISTORIA

La corneta de Celdoriath parece ser el cuerno de algún batidor elfo, si bien uno muy decorado y de gran calidad. Escoltas, batidores y demás unidades de avanzadilla de los ejércitos elfos llevan este tipo de cuernos. Se emplean para mantener la comunicación y pedir refuerzos a grandes distancias, aunque lo normal es que sean simples objetos de cuerno o bronce. La corneta de Celdoriath perteneció, a todas luces, a algún batidor rico o influyente, o a alguien que la recibió como recompensa tras un gran servicio al pueblo élfico. Los nobles o reyes de los elfos entregan trompetas de plata únicamente a sus exploradores más leales, y sólo en reconocimiento de algún

acto heroico. A muy pocos de estos objetos se les conceden propiedades mágicas en las historias élficas. Desde luego, la corneta de Celdoriath es un artículo extraordinario. (CD 15)

Celdoriath fue un explorador que sirvió como batidor en las fuerzas del rey elfo Aldonar, gobernante de un extenso reino forestal. Aunque no era más que un soldado de bajo rango del ejército, Celdoriath estaba enamorado de la hija del rey, Indiriel, y lo más significativo era que la muchacha le correspondía. Su padre, no obstante, se negaba a que contrajese matrimonio con alguien de un estatus tan bajo. Resignado a amarla a distancia, Celdoriath abandonó sus

esperanzas de casarse con Indiriel y se dedicó a sus tareas. Pasó tres meses rastreando una horda orca por los lindes del bosque, durante una fiera ventisca invernal. Tres elfos bajo su mando murieron congelados, pero Celdoriath fue capaz de reunir suficientes datos sobre los movimientos y despliegue de los orcos para que las tropas del rey los eliminasen con un riesgo mínimo. En reconocimiento a sus servicios, Celdoriath recibió una trompeta de plata y el título honorífico de Caballero guardián del reino. Tras estos galardones, Celdoriath fue degradado y expulsado del ejército del rey Aldonar por el sacrificio imprudente de tres hombres de su patrulla. El rey

no podía ignorar la hazaña del batidor, pero tampoco quería que ascendiese tanto de posición como para poder aspirar a la mano de su hija Indiriel. (CD 18; Vigilia del guardián)

Aunque estaba disgustado y resentido por las acciones de su rey, Celdoriath no fue capaz de abandonar su hogar ni a la mujer que amaba. Sin rango militar oficial, volvió a enrolarse en las filas del ejército como mercenario a sueldo para llevar a cabo las mismas tareas que antes. Ahora, no obstante, se le consideraba poco más que un perro rabioso que podía volverse contra su amo en cualquier momento.

Los mercenarios eran despreciados en el ejército elfo, por decirlo de forma suave, y la presencia de Celdoriath se toleraba únicamente por su gran habilidad y el renombre ganado durante el incidente con los orcos. Aunque sufría las burlas de los oficiales, muchos de los cuales provenían de la nobleza y sabían perfectamente la verdadera razón de la expulsión de Celdoriath, la aguda mente del batidor y su conocimiento del bosque le ganaron la amistad y apoyo de los reclutas. Tras tres años como mercenario, Celdoriath se encontraba de patrulla en lo más profundo de una región deshabitada del bosque. Súbitamente, toda una sección de suelo se vino abajo, revelando una caverna subterránea de la que emergieron cientos de drow con sus sirvientes arácnidos. Aislado, sin vía de escape, Celdoriath se llevó a los labios su trompeta de plata y emitió un armonioso y límpido sonido. Para su enorme sorpresa, no sólo fue escuchada su respuesta, sino que lo fue con todas las consecuencias; una brigada de mágicos elfos estaba de patrulla por la zona, y con su magia se pudo contener el asalto drow e incluso rechazarlo de vuelta a la Infraoscuridad. (CD 25; Oración de acción de gracias)

Tras haber salvado al reino de una destrucción cierta en dos ocasiones, Celdoriath no podía seguir siendo menospreciado por el rey Aldonar. A regañadientes, Su



La corneta de Celdoriath aguarda a un explorador que se muestre digno de su heroico legado

TABLA 3-13: CORNETA DE CELDORIATH

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen TS	Pen habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Reforzar moral
6.º	—	—	2	3	Estampido feroz a voluntad
7.º	—	-1	—	—	Convocar aliado mínimo 1/día
8.º	-1	—	—	3	—
9.º	—	—	—	—	Llamar compatriota 1/día
10.º	—	—	2	—	—
11.º	—	—	—	—	Llamada alentadora 3/día
12.º	-2	—	—	3	Nota de apertura a voluntad
13.º	—	—	—	—	—
14.º	—	-2	—	—	Convocar aliado menor 1/día
15.º	—	—	—	—	Llamar enjambre 5/día
16.º	—	—	—	—	—
17.º	—	—	—	—	Estampido fantasmal 3/día
18.º	—	—	—	3	Convocar aliado mayor 1/día
19.º	—	-3	—	—	—
20.º	—	—	—	3	Llamar aliado divino 1/mes

majestad devolvió al batidor su antiguo rango y estatus, eliminando el último obstáculo para su matrimonio con Indiriel. Por fin, la pareja pudo casarse un siglo y medio después de su primer encuentro, y su hijo fue designado heredero al trono. El rey Aldonar murió al quinto año del nacimiento de la criatura (y algunos dijeron que había sido asesinado, llegando a culpar incluso a su propia hija).

Como el infante aún estaba lejos de poder sentarse en el trono, Celdoriath gobernó como regente los siguientes 100 años. El antiguo batidor demostró ser un gobernante apto y capaz, empleando su experiencia para acometer reformas radicales en los ejércitos del reino y mejorar su preparación frente a incursiones drow o asaltos orcos. No fue menos diestro en las artes cortesanas, forjando una paz duradera con los enanos que moraban en los lindes nortños del bosque, negociado un tratado de defensa mutua con las naciones humanas del sur e incluso aliviando las rencillas entre las distintas subrazas élficas.

Cuando su hijo tuvo la edad suficiente, Celdoriath renunció a su puesto de regente y se retiró completamente de la política. Indiriel y él se mudaron a una casa en las afueras del bosque, donde Celdoriath pudo volver a vivir la vida de un sencillo explorador. Cuando murió muchas décadas después, su hijo hizo sonar la *corneta de Celdoriath* en su funeral, anunciando al más allá la llegada del gran héroe. El cuerno permanece en la cámara del tesoro real, para entregárselo a cualquier batidor que demuestre ser digno del legado de su primer dueño. (CD 31; **Juramento de fidelidad**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *corneta de Celdoriath*.

Vigilia del guardián: debes rastrear a una criatura o grupo de criaturas, durante al menos una semana completa y bajo condiciones climáticas adversas. El clima debe incluir algún tipo de elemento que amenace tu integridad, ya sea la temperatura, el viento o las precipitaciones. Ventiscas cegadoras, temperaturas abrasadoras o lluvias monzónicas son ejemplos adecuados. Debes tener a tu presa a la vista o permanecer pegado a su rastro en todo momento. Si pierdes su pista durante más de dos días, el ritual fracasará. Coste: 1.800 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*corneta de Celdoriath*).

Oración de acción de gracias: se te exige que viajes el lugar donde la llamada del cuerno de Celdoriath salvó al reino de la invasión drow. Una vez allí deberás pasar un día en ayuno y rezando a los dioses élficos, agradeciéndoles que protegieran a Celdoriath y le enviaran la ayuda necesaria. Coste: 12.700 po. *Dote concedida:* Legado menor (*corneta de Celdoriath*).

Juramento de fidelidad: sólo quien sea realmente fiel al legado de Celdoriath puede acceder a las aptitudes mayores de su cuerno. Debes prestar juramento de honrar y proteger al reino que su hijo aún gobierna. El voto debe hacerse públicamente, ante el rey o algún otro noble de la corte. Coste: 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*corneta de Celdoriath*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los exploradores y bárbaros son quienes lo tienen más fácil para cumplir los requisitos, así como los más adecuados para beneficiarse de las aptitudes de la corneta. Pero cualquier personaje que se separe con frecuencia del resto de la compañía, y suele necesitar ayuda con presteza, encontrará utilidad a este objeto.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA CORNETA DE CELDORIATH
Supervivencia 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO
DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la corneta de Celdoriath.

Reforzar moral (Sb): a partir de nivel 5, cada vez que hagas sonar la corneta de Celdoriath, todos tus aliados que la puedan oír se verán envalentonados. Esto les concede el beneficio del conjuro *bendecir* durante 1 minuto. NL 5.

Estampido feroz (St): a partir de nivel 6, al soplar una nota chillona desmoralizarás a cualquier enemigo que esté a 50', igual que mediante el conjuro *perdición*. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Convocar aliado mínimo (St): para el portador de la corneta de Celdoriath la ayuda siempre está a mano. A partir de nivel 7 y una vez al día, podrás soplar el cuerno para imitar el efecto del conjuro *convocar monstruo* III. NL 5.

Llamar compatriota (Sb): a partir de nivel 9 y una vez al día, puedes emitir un sonoro estallido con la corneta. Este sonido avisará a cualquier criatura que hayas designado y que se encuentre en un radio de 5 millas. La criatura elegida oír automáticamente tu llamada, será consciente de que estás en peligro y sabrá dónde encontrarte, pero no estará obligada a acudir. Por tu parte, no sabrás si el objetivo de la llamada va a responder a ella o no.

Llamada alentadora (St): a partir de nivel 11 y hasta tres veces al día, puedes emitir un límpido gorjeo con la corneta de Celdoriath. Este sonido actúa como un conjuro de *auxilio divino* sobre un único objetivo en un radio de 50' (incluido tú mismo). NL 5.

Nota de apertura (St): a partir de nivel 12, cada vez que emitas una nota concreta con este objeto, actuará como un conjuro de *apertura*. NL 10.

Convocar aliado menor (St): a partir de nivel 14 y una vez al día, podrás soplar el cuerno para imitar el efecto del conjuro *convocar monstruo* VI. NL 11.

Llamar enjambre (St): a partir de nivel 15 y cinco veces al día, podrás emitir un zumbido con la corneta. Este sonido actúa como un conjuro de *convocar plaga*. NL 10.

Estampido fantasmal (St): a partir de nivel 17, al emitir una nota particularmente grave y desapacible con la corneta de Celdoriath, podrás hacer uso de un conjuro de *asesino fantasmal*. La CD del TS es 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Puedes hacer sonar esta nota hasta tres veces al día. NL 15.

Convocar aliado mayor (St): a partir de nivel 18 y una vez cada dos días, podrás soplar el cuerno para imitar el efecto del conjuro *convocar monstruo* IX. NL 17.

Llamar aliado divino (Sb): a partir de nivel 20, puedes hacer sonar la corneta una vez al mes para llamar

a un eladrín ghaele (consulta la página 99 del *Manual de monstruos*) de los reinos celestiales. Este ser te servirá fielmente durante 1 hora. Si el ghaele muere, el cuerno perderá esta aptitud hasta que vuelvas a completar el ritual del Juramento de fidelidad.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras asisten a la corte del reino de Celdoriath, los PJs son invitados a estar presentes en la celebración del 75.º año de reinado de su hijo. Durante la celebración, una turba de drow asalta el palacio para asesinar al rey. La banda está compuesta por seis combatientes drow de nivel 1, liderados por una espadachina llamada Xipharis, que atacarán desde dos lugares a la vez. Si la compañía intenta proteger al rey, una vez haya concluido la batalla éste les dará las gracias por su ayuda (o los nobles presentes de mayor rango les agradecerán su intento por abortar el regicidio) y puede que ofrezca la corneta de Celdoriath a los personajes como obsequio.

XIPHARIS, CAPITANA DROW

VD 4

Hembra drow Spd3*

NM humanoide Mediano (elfo)

Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; **Avistar** +2, Escuchar +2

Idiomas abisal, común, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

CA 18, **toque** 14, **desprevenida** 14

pg 24 (3 DG)

Immune sueño

RC 14

Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +1 (+3 contra encantamientos)

Debilidad ceguera ante la luz

Vel 30' (6 casillas)

C/C estoque +1 +8 (1d6+4/18-20 más veneno) o

C/C estoque +1 +6 (1d6+4/18-20 más veneno) y espada corta de gran calidad +6 (1d6+2/19-20 más veneno) con Combate con dos armas o

A distancia ballesta de mano +7 (1d4/19-20 más veneno)

Atq base +3; **Prs** +4

Opciones de atq veneno drow (CD 13, inconsciencia 1 minuto/inconsciencia 2d4 horas)

Acciones especiales golpe intuitivo

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas leves, poción de astucia de zorro

Aptitudes sortílegas (NL 3):

1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 12, Des 18, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 10

CE capaz de notar puertas secretas u ocultas

Dotes Combate con dos armas, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas^A

Habilidades Avistar +2, Buscar +2, Diplomacia +2, Disfrazarse +0 (+2 para personificar), Engañar +6, Equilibrio +12, Escapismo +10, Escuchar +2, Intimidar +2, Piruetas +12, Saltar +9, Preparar +7

Posesiones equipo de combate más camisote de mithril, estoque +1, espada corta de gran calidad, ballesta de mano con 10 virotes, 3 dosis de veneno drow

Golpe intuitivo (Ex): causa 2 puntos de daño adicional con armas ligeras (ya incluidos en las estadísticas); no afecta a objetivos inmunes a golpes críticos o ataques furtivos.

* La clase de espadachín está descrita en *El combatiente completo*.

Combatientes drow (6): pg 6, 7, 8, 6, 5, 7 (consulta la página 106 del *Manual de monstruos*).

Sala de baile

La misión de Xipharis es matar al rey, no involucrarse en otras luchas. Una vez ella y su banda hayan cumplido su cometido, se replegarán tan rápido como puedan a través de las ventanas. Si no son capaces de asesinar al rey, Xipharis abortará la misión. Los combatientes drow cubrirán su retirada.

La sala de baile está decorada con suntuosidad con alfombras, pesadas cortinas, candelabros de cristal y demás. Dos escaleras gemelas ascienden al estrado superior. Xipharis empleará este terreno como mejor pueda, para llevar a cabo sus característicos movimientos de espadachín, dignos de una película.

Primera oleada

El primer equipo de drow atraviesa esta ventana y se lanza directamente a por el rey. Llevan estoques y tratan de

evitar trabarse en combate con otros objetivos. Xipharis lidera a la primera oleada e intenta atraer la atención sobre sí misma con llamativas acrobacias. Si no puede acercarse lo bastante al monarca para realizar ataques en cuerpo a cuerpo, probará suerte con un disparo de su ballesta de mano.

Segunda oleada

El segundo grupo de drow, armado con ballestas de mano y virotes envenenados, se infiltra sin armar jaleo por esta ventana (realizando pruebas de Escondarse y Moverse sigilosamente), empleando el caos generado por el primer equipo para disparar sobre el rey y quienes le protejan (un rey dormido será un gran objetivo para los de la primera oleada). Si lo logran sin ser atacados, tratarán de derribar a otras figuras de aspecto importante. En cuanto llamen la atención, se retirarán.

Estatuas

Estas estatuas son grandes y pesadas esculturas de granito o mármol. No obstante, pueden ser derribadas mediante una prueba de Fuerza contra CD 25. Abatir una estatua crea un "efecto dominó", y cualquiera que esté adyacente a una (o entre dos) deberá superar un TS de Reflejos contra CD 16 o sufrir 3d6 puntos de daño contundente.

Sala de baile

Una casilla = 5'



CUCHILLO DEL VIAJERO PLANARIO

El *cuchillo del viajero planario* es una daga con una empuñadura en espiral, y un filo ancho y aserrado que termina en una afilada punta.

Estadísticas de juego no legendarias: daga +1; coste 2.302 po.

Augurio: cada vez que sueltes la daga, se enderezará de inmediato para quedar en equilibrio sobre su punta, en una perpendicular perfecta respecto a cualquier superficie sobre la que esté en contacto, sin importar las condiciones de gravedad reinantes. Empezará a girar como una peonza si hay una criatura extraplanaria a 5' de ella.

HISTORIA

Un joven mago llamado Arochius Kade, que tenía la virtud de enfurecer continuamente al Enclave de mágicos, creó el *cuchillo del viajero planario*. Arochius se ausentaba con frecuencia de las asambleas del Enclave y se le echaba en cara su reclusión. Por su parte, él estaba resentido con el Enclave de mágicos, sabedor de que éste sólo existía para mantener un férreo recuento y control de los lanzadores de conjuros poderosos. Los beneficios de pertenecer a él, no obstante, eran incuestionables: el acceso a una de las bibliotecas taumatúrgicas más impresionantes del mundo, vigilada por mastines sombríos. Eran las responsabilidades las que irritaban a Arochius. El Enclave sabía exactamente en qué trabajaba cada uno de sus miembros, y los guiaba a su conveniencia. Para que el joven mago pudiese librarse de su influencia, tendría que crear un objeto con un poder que sobrepasase el suyo propio. (CD 15)

El Enclave de mágicos controlaba una vasta red de información que se extendía de un continente a otro. Se presentaron ante Arochius cuando sus poderes empezaron a despuntar entre su gente, tras haberle espiado mediante objetos de escudriñamiento. Se le entregó una invitación formal, pero las tácticas de reclutamiento se parecían más a las de la mafia. El mensaje estaba claro: el Enclave no toleraba a los agentes

libres. Arochius no pudo negarse en aquel instante, pero su biblioteca le reveló saberes que podrían ayudarlo a eludirlos. En cuanto completó el *cuchillo del viajero planario*, mostró la daga al Enclave. Sus miembros estudiaron el arma y estuvieron de acuerdo en que no era más que un objeto para detectar criaturas extraplanarias. Y en aquel momento, así era. (CD 20; **El primer ingrediente**)

Arochius contó al Enclave que su reticencia a acudir a sus reuniones era por ciertas sospechas. Quería asegurarse de que ningún miembro era una criatura extraplanaria, a juzgar por su gran uso de mastines sombríos como guardianes. El *cuchillo del viajero planario* disiparía tales temores.

Arochius fue loado por su prudencia. A medida que crecía su poder, el mago iba

liberando el potencial oculto de la daga, justo como había planeado. El arma le concedió la capacidad de moverse de un plano de

existencia a otro, pero sólo tras

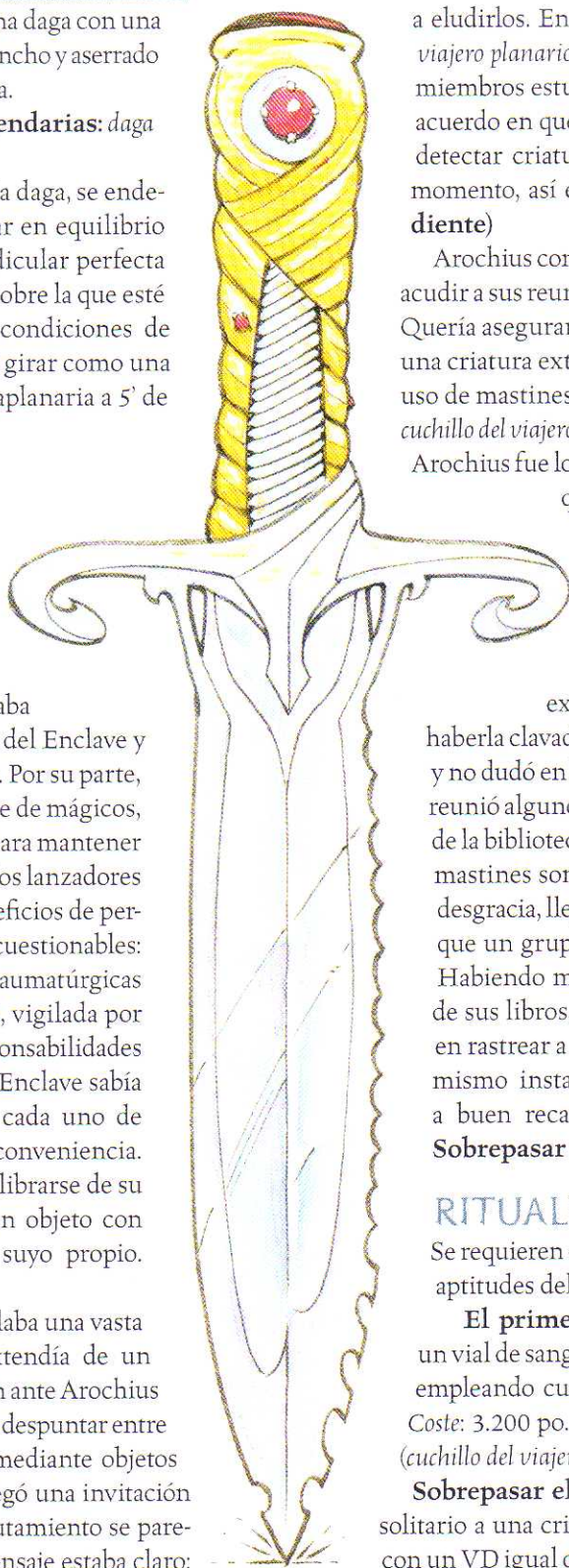
haberla clavado en una criatura extraplanaria, y no dudó en hacer uso de su poder. Arochius reunió algunos de los tomos más importantes de la biblioteca del Enclave, atacó a uno de sus mastines sombríos y huyó a otro plano. Por desgracia, llegó allí sólo unos segundos antes que un grupo de recuperación del Enclave. Habiendo marcado mágicamente cada uno de sus libros, no tuvieron ningún problema en rastrear a Arochius y eliminarlo en aquel mismo instante. Su daga ha permanecido a buen recaudo desde entonces. (CD 25; **Sobrepasar el límite**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes del *cuchillo del viajero planario*.

El primer ingrediente: debes adquirir un vial de sangre de una criatura extraplanaria, empleando cualquier medio a tu disposición. Coste: 3.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*cuchillo del viajero planario*).

Sobrepasar el límite: tienes que derrotar en solitario a una criatura del subtipo extraplanario, con un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 16). Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (*cuchillo del viajero planario*).



Al derramar la sangre de un ajeno, el cuchillo del viajero planario puede abrir un acceso entre dos mundos

TABLA 3-14: CUCHILLO DEL VIAJERO PLANARIO

Nivel del portador	Costes personales			Pérdida espacios conjuro	Aptitudes
	Pen. TS	Pen. habilidad	Pen. NL		
5.º	—	—	—	—	Sentir presencia foránea a voluntad
6.º	-1	—	—	1.º	Visión de los planos 5/día
7.º	—	—	-1	—	—
8.º	—	-1	—	2.º	—
9.º	—	—	—	—	Rasgadura de la realidad
10.º	—	—	—	3.º	Enemigo invisible 1/día
11.º	—	—	—	—	—
12.º	—	—	—	4.º	Arma danzante
13.º	—	—	-2	—	Sagacidad planaria
14.º	—	—	—	5.º	—
15.º	—	-2	—	—	—
16.º	—	—	—	6.º	Provocar desplazamiento

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de usuarios de esta daga son clérigos, hechiceros o magos, aunque los bardos y druidas también pueden tener interés por experimentar el viaje planario.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL CUCHILLO DEL VIAJERO PLANARIO

Aptitud para lanzar conjuros de 2.º nivel
Saber (los planos) 2 rangos
Hablar un idioma (a elegir entre abisal, acuano, aurano, celestial, ígnaro, infernal o térraro)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *cuchillo del viajero planario*.

Sentir presencia foránea (Sb): a partir de nivel 5, podrás detectar a voluntad a cualquier criatura del subtipo extraplanario que esté en un radio de 60' de ti, como si detectases a un ajeno maligno con el conjuro *detectar el mal*. NL 5.

Visión de los planos (St): a partir de nivel 6, hasta cinco veces al día y mediante una palabra de mando, podrás *ver lo invisible* (como el conjuro). La duración de cada uso se limita a 10 minutos. NL 5.

Rasgadura de la realidad (Sb): a partir de nivel 9, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear el *cuchillo del viajero planario* para abrir un agujero en el tejido de la realidad. Esta abertura dará acceso a un espacio extradimensional, como con el conjuro *truco de la cuerda*. A diferencia de este, no obstante, no saldrá ninguna cuerda del agujero, pero la abertura siempre será visible a tus ojos. También podrás empujar físicamente a otras criaturas hacia él. El agujero puede abrirse en cualquier orientación, y quienes estén dentro del espacio extradimensional podrán hacer cualquier cosa permitida

por el conjuro *truco de la cuerda*, siempre que no se requiera la cuerda. NL 10.

Enemigo invisible (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás volverte imperceptible para las criaturas extraplanarias durante 50 minutos. Esta aptitud funciona igual que *escondese de los muertos vivientes*, excepto porque afecta a las criaturas del subtipo extraplanario, en lugar de a muertos vivientes. NL 5.

Arma danzante (Sb): una vez llegues a nivel 12, el *cuchillo del viajero planario* podrá atacar por su cuenta hasta dos veces al día. Considéralo como si fuese un arma con la aptitud danzante (página 224 de la *Guía del Dungeon Master*).

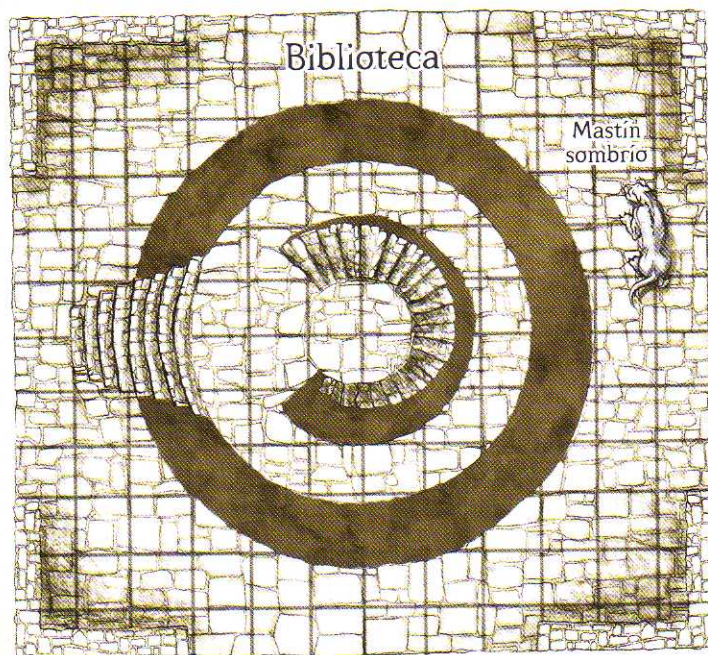
Sagacidad planaria (Sb): a partir de nivel 13 nunca se te considerará desprevenido contra los ataques de las criaturas extraplanarias, siempre que sostengas el *cuchillo del viajero planario*.

Provocar desplazamiento (Sb): a partir de nivel 16, cada vez que emplees esta arma para golpear a una criatura extraplanaria (que no seas tú), te moverás de inmediato a otro plano de tu elección, como si hubieses empleado el conjuro *desplazamiento de plano*. NL 13.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

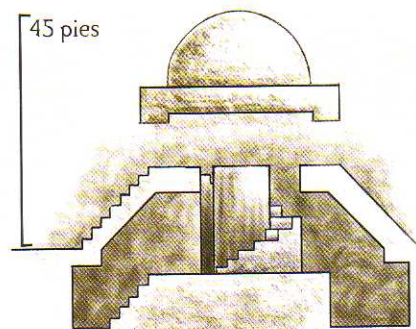
Oculto bajo las ruinas de un templo hay una biblioteca, no hollada desde hace casi un siglo; la misma biblioteca que Arochius Kade saqueó hace mucho. Si se puede encontrar la forma de desbloquear el pasadizo que lleva a ella, los PJs podrán descubrir una fuente de saber arcano, así como el *cuchillo del viajero planario* en una de sus cámaras. Abrir el túnel, no obstante, despertará a un mastín sombrío de su estado de estasis mágica. Si reapareciese el Enclave de mágicos y encontrase su alijo arcano saqueado de nuevo, buscarían sin descanso al responsable.

Mastín sombrío: pg 30 (consulta la página 186 del *Manual de monstruos*).



Santuario del sol

Una casilla = 5'



Santuario del sol

Este templo consiste en una estructura abierta, con una cúpula semiesférica soportada por pilastras cuadradas. Los terrenos de este antiguo templo están comidos por la maleza y los árboles, que proyectan largas sombras sobre el edificio.

En la planta superior hay un dibujo del sol, grabado en la piedra. En realidad se trata del mecanismo de apertura de una escalera secreta. Quien quiera acceder a ella deberá situarse sobre el grabado mientras esté bañado por completo por la luz solar. La vegetación que rodea ahora el lugar evita que ocurra esto, pero se puede lograr el mismo efecto mediante un conjuro de *luz del día*.

Cuando se activen las escaleras, descenderán por un hueco que lleva a la biblioteca. Los escalones volverán a recogerse pasados 10 minutos, a menos que se presione un símbolo similar que hay a los pies de la escalera, lo que la dejará en su sitio durante otros 10 minutos más.

Biblioteca

Esta cámara está sellada al vacío y ha preservado sus contenidos a la perfección. Varias estanterías cubren sus paredes, repletas de tomos y pergaminos de valor incalculable. Uno de los códices ha sido ahuecado, para

servir como escondite del *cuchillo del viajero planario*. Aunque el arma está bien oculta, las tapas del libro han quedado ligeramente deformadas por la operación y será detectable mediante una prueba de Buscar contra CD 27. Si no, sólo un registro minucioso de la biblioteca permitirá dar con él. Si se elige 20, se podrá dar fácilmente con el libro hueco.

Mastín sombrío

La criatura despierta de su estasis tan pronto como se activan las escaleras. Acechará en una zona en sombras, a la espera del momento oportuno para atacar. Su táctica habitual es esperar a que todos los miembros de la compañía hayan entrado, o hasta que uno de los PJs esté a punto de descubrir su escondite; entonces liberará su terrorífico aullido, para amedrentar a los intrusos. Quienes no huyan serán sus primeros objetivos.

El Enclave de mágicos ha armonizado mágicamente a la criatura con el *cuchillo del viajero planario*. No tiene más que una inteligencia rudimentaria, pero como ajeno posee una comprensión básica del poder del arma. Si uno de los miembros de la compañía descubriese la daga y la extrajese del libro, se convertiría en el objetivo principal de todos los ataques del mastín sombrío.

DESOLLADOR

Desollador es un largo látigo, confeccionado con la piel de una serpiente constrictor gigante.

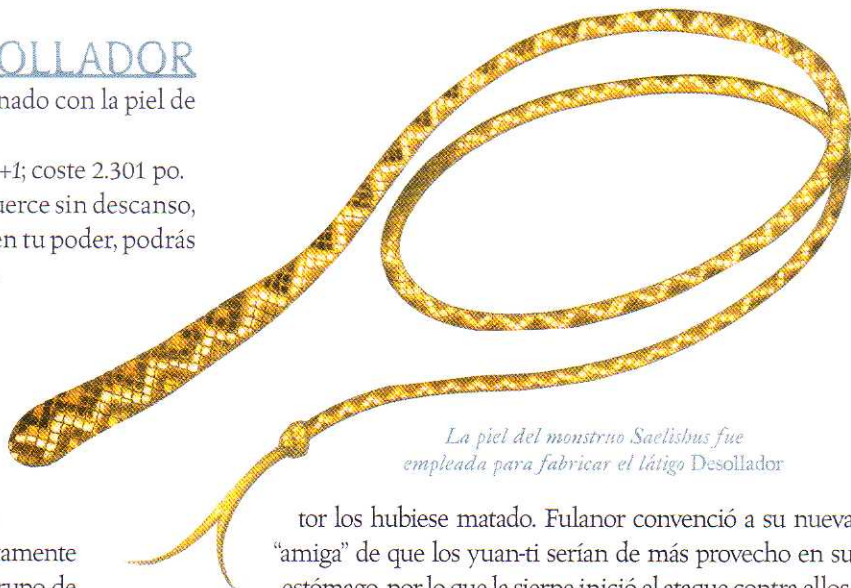
Estadísticas no legendarias: látigo +1; coste 2.301 po.

Augurio: la punta de este látigo se retuerce sin descanso, como si estuviese viva. Con *Desollador* en tu poder, podrás saborear la comida mediante tu olfato.

HISTORIA

Fulanor no iba tenía compañeros de aventuras. No era porque le disgustase la compañía (antes bien, le encantaba compartir historias de riesgo y peligros), sino porque no quería compartir el botín. La posibilidad de no obtener exactamente lo que quería era demasiado alta en un grupo de compañeros. Como resultado, Fulanor era altamente autosuficiente. De hecho, había pocas cosas que no pudiese hacer, desde lanzar conjuros a curarse a sí mismo, pasando por salir airoso de un combate cerrado o deslizarse furtivamente junto a unos centinelas. En su mayor parte, procuraba no excederse en situaciones de las que no pudiese escapar con facilidad; y también era bueno en eso. Entonces escuchó un rumor acerca de una serpiente gigante conocida como Saelishus. El reptil era el supuesto guardián de riquezas inimaginables, reptando sobre montones de oro sin ser consciente de la Naturaleza de lo que protegía. Un aventurero osado no tenía más que evitar a Saelishus lo bastante como para llenar un yelmo con oro, y volver a salir a hurtadillas. Tal tesoro sería suficiente para garantizar una vida confortable durante años. Y es con la piel de Saelishus con lo que se fabricó más tarde a *Desollador*. (CD 15)

Sólo un puñado de valientes contaban historias sobre Saelishus, alardeando sobre sus hazañas y mostrando abiertamente sus beneficios. Cuando otro aventurero hizo acto de presencia con riquezas que confirmaban el rumor, Fulanor cedió a su curiosidad. La ubicación de la serpiente era de dominio público: un río subterráneo y las cavernas que lo rodeaban. Fulanor se aventuró en el subsuelo y encontró gran cantidad de equipo espeleológico esparcido por la zona. En ese momento, Saelishus decidió presentarse en sociedad: una enorme constrictor que podía hablar en común. Fulanor no había entrado en su guarida con la esperanza de evitar el encuentro, como habían hecho todos los saqueadores anteriores. Estaba preparado para enfrentarse a Saelishus y la *hechizó* mágicamente. Este desarrollo de los acontecimientos atrajo a varios rostros familiares, que emergieron de sus bien escogidos escondites: los mismos fanfarrones a los que Fulanor había oído alardear de cómo habían engañado a la gran serpiente. Estos aventureros se presentaron, no obstante, bajo su verdadera apariencia de yuan-ti puracasta. Se habían aliado con Saelishus, para atraer a los incautos a su guarida y saquear sus posesiones después de que la constrictor



La piel del monstruo Saelishus fue empleada para fabricar el látigo Desollador

tor los hubiese matado. Fulanor convenció a su nueva "amiga" de que los yuan-ti serían de más provecho en su estómago, por lo que la serpiente inició el ataque contra ellos.

Ambos bandos sufrieron graves heridas, lo que permitió a Fulanor limpiar a fondo la cueva. No sólo salió de allí con el tesoro esperado, sino también con la piel de Saelishus. (CD 20; **Encantador de serpientes**)

RITUAL DE LEYENDA

Se requiere un ritual para liberar todas las aptitudes de *Desollador*.

Encantador de serpientes: debes convencer a un individuo de un grupo rival, para que se vuelva contra sus intereses y los de sus camaradas. Coste: 4.300 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Desollador*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de *Desollador* son bardos, aunque cualquiera con un talento de persuasión similar y la dote Competencia con arma exótica (látigo) podría usar con facilidad esta arma.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE DESOLLADOR

Ataque base +2
Diplomacia o Engañar 2 rangos
Competencia con arma exótica (látigo)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Desollador*.

Mordedura de la serpiente (St): a partir de nivel 5, hasta tres veces al día, podrás restallar a *Desollador* para crear un efecto de *proyector mágico* (como el conjuro). Estos proyectiles de fuerza tienen la forma de la cabeza de una serpiente. NL 5.

Enrollar con el látigo (Sb): a partir de nivel 8, cada vez que tengas éxito en un intento de derribo con *Desollador*, podrás elegir entre resolver el derribo de forma normal o

TABLA 3-15: DESOLLADOR

Nivel del portador	Costes personales			
	Pen. TS Vol	Pen-habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad
5.º	—	—	—	—
6.º	—	—	2	3
7.º	-1	—	—	—
8.º	—	—	—	3
9.º	—	-1	—	—
10.º	—	—	2	—

empezar a constreñir a tu víctima con el látigo. Si eliges estrujarla, *Desollador* realizará inmediatamente una prueba de presa (que no provoca ataques de oportunidad) como acción gratuita, empleando tu modificador de presa +4. Si la prueba tiene éxito, *Desollador* habrá inmovilizado a su objetivo y podrá realizar subsiguientes pruebas de presa cada asalto por su cuenta (es decir, puedes incluso soltar el látigo). Con cada prueba posterior de presa con éxito, *Desollador* constreñirá más a su víctima, causándole 1d3+5 puntos de daño. El rival apresado podrá escapar mediante las reglas normales de presa (consulta la página 158 del *Manual del jugador*).

Sentidos serpentinos (Sb): a partir de nivel 10 obtendrás sentido ciego en un radio de 20'. También se te concederá un bonificador +5 a las pruebas de Supervivencia para seguir rastros, ignorando las condiciones de mala iluminación y el estado de la superficie a examinar.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Un nido de yuan-ti puracasta adoraba a Saelishus, viviendo tranquilamente entre los humanos y ofreciendo sacrificios vivos a su preciada bestia. Cuando el hábil bardo Fulanor mató a la serpiente y fabricó a *Desollador* con su piel, los yuan-ti le dieron caza durante años, airados porque hubiese convertido a su mascota favorita en un arma corriente. Cuando Fulanor se cansó de huir, luchar o engañar a los yuan-ti, trató de llegar a un acuerdo. Los hombres serpiente accedieron, pero después lo traicionaron y enviaron a un asesino para matarlo mientras dormía. Ahora el látigo está en posesión de Krenas, un adiestrador de serpientes yuan-ti puracasta. Krenas trata a esta arma mágicamente animada como si fuese un animal vivo, creyendo que el espíritu de Saelishus habita en su interior.

KRENAS, ADIESTRADOR DE SERPIENTES

Varón yuan-ti puracasta Exp3

CM humanoide monstruoso Mediano

Inic +4; **Sentidos** visión oscuridad 60'; **Avistar** +6, **Escuchar** +6

Idiomas abisal, común, dracónico, trasgo, yuan-ti

CA 21, **toque** 14, **desprevenido** 16; **Defensa** con dos armas, **Esquiva**

pg 40 (7 DG)

RC 17

Fort +5, **Ref** +11, **Vol** +6

Vel 30' (6 casillas)

VD 7

Granja de serpientes yuan-ti

Este mapa representa unas instalaciones subterráneas, aclimatadas bajo una casa de aspecto ordinario, donde el yuan-ti Krenas cría y entrena a sus peligrosas serpientes. Al aire libre, el yuan-ti puracasta adopta un disfraz humano y se hace pasar por un pueblerino normal y corriente.

Jaulas de apareamiento

Las serpientes aptas para el cruce se introducen en estas jaulas relativamente pequeñas, para potenciar su apareamiento.

Aptitudes

Mordedura de la serpiente 3/día

Látigo +1 de azote de animales

Enrollar con el látigo

Sentidos serpentinos

C/C cimitarra de gran calidad +10/+5 (1d6+2/18-20) o

C/C cimitarra de gran calidad +8/+3 (1d6+2/18-20) y espada corta de gran calidad +8 (1d6+1/19-20) con Combate con dos armas o

C/C *Desollador* +8/+3 (1d3+3 no letal) y espada corta de gran calidad +8 (1d6+1/19-20) con Combate con dos armas o

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +12/+7 (1d8+2/×3)

Atq base +7; **Prs** +9

Opciones de atq enemigo predilecto (humanos +2)

Equipo de combate 3 pociones de curar heridas leves

Aptitudes sortilegas (NL 7):

1/día: *causar miedo* (CD 11), *enmarañar* (CD 11), *hechizar persona* (CD 11), *oscuridad, trance animal* (CD 12)

3/día (al restallar a *Desollador*): *proyector mágico* (NL 5)

A voluntad: *detectar veneno* (NL 6)

Características Fue 14, Des 18, Con 13, Int 12, Sab 12, Car 10

CE empatía salvaje +5 (+1 con bestias mágicas), *forma alternativa*

Dotes Aguante^A, Alerta^A, Combate con dos armas^A, Competencia con arma exótica (látigo), Defensa con dos armas, Esquiva, Legado mínimo (*Desollador*)^A, Lucha a ciegas^A, Rastrear^A

Habilidades Avistar +6, Concentración +8, Disfrazarse +3 (+8 para hacerse pasar por humano), Engañar +2, Esconderse +9, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +8, Supervivencia +4, Trato con animales +7

Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado* +2, *Desollador*, cimitarra de gran calidad, espada corta de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas de plata, daga de gran calidad

Forma alternativa (St): puede cambiar a forma de víbora (tamaño Menudo a Grande; consulta la página 281 del *Manual de monstruos*) como si emplease *polimorfarse* (NL 19). No recupera pg al cambiar de forma.

miento y la puesta de huevos. Ahora mismo están vacías, ya que se han puesto varias nidadas hace poco.

Incubadora

La tierra natural apisonada de esta zona ofrece protección y calor a los huevos de serpiente, que están alineados sobre una estantería elevada.

Escalera a la casa

Asciende hasta una trampilla en el suelo del sótano de la casa, que está barrada desde dentro cuando Krenas está en su "granja". Cuando el yuan-ti está en casa, apila quincalla sobre la trampilla para esconderla de las visitas casuales.

Dormitorio

Krenas duerme aquí y guarda a *Desollador* en una jaula para mascotas, como si fuese una serpiente viva. A menudo le sisea y lo acuna con afecto.

Hay un pequeño agujero excavado en el suelo de tierra, bajo el catre de Krenas. Se trata de una salida de emergencia, que puede emplear en forma de víbora Menuda. El orificio da a un callejón que hay tras la casa, con la salida oculta entre varias enredaderas.

Jaulas para serpientes

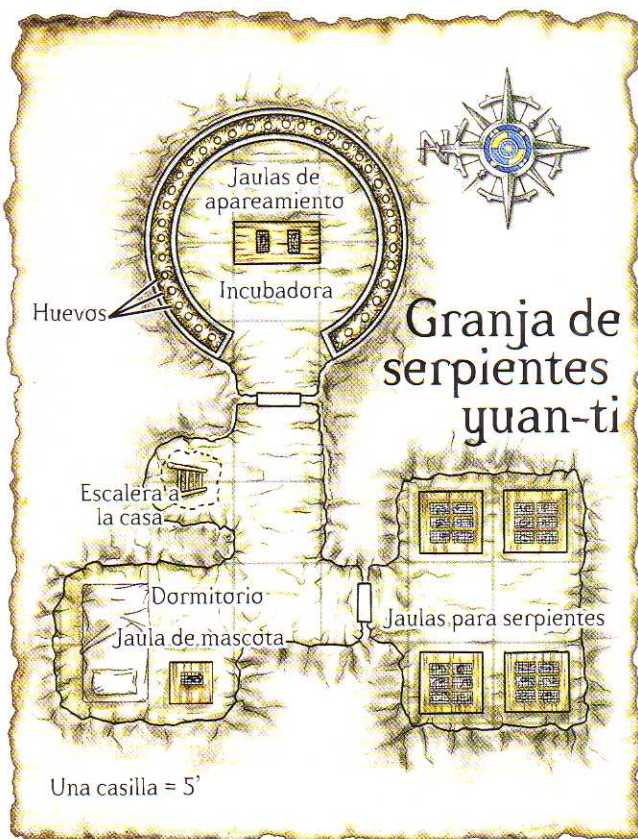
Esta pequeña habitación cerrada se mantiene siempre cálida y alberga varias jaulas. Cada una contiene una víbora o constríctor Mediana.

Notas tácticas

Krenas prefiere luchar usando su cimitarra, pero puede empuñar a *Desollador* para emplear su aptitud de *mordedura de la serpiente*. En cualquier momento dado hay un 50% de probabilidades de que el adiestrador de serpientes esté en su dormitorio, que también hace las veces de área de recreo, cuidando y mimando a *Desollador* como si fuese una serpiente viva. El resto del tiempo lo reparte entre la cámara de la incubadora o las jaulas de las demás sierpes, ya que Krenas se ocupa de su alimentación y cuidados generales.

A menos que la compañía emplee la teleportación o llegue excavando, la única entrada a esta zona es por la escalera. Atravesar la trampilla en silencio es muy difícil de hacer, ya que está barrada por debajo. Sin embargo, Krenas siempre está ocupado cuando se encuentra aquí abajo, por lo que sufre un penalizador -2 a sus pruebas de Escuchar.

Asalto 1: si Krenas oye entrar a los personajes, activará su aptitud de *oscuridad* a su alrededor, confiando en que su Lucha a ciegas le dará ventaja. También sacará a *Desollador*



de su jaula, si está en el dormitorio. Si está en la habitación de las jaulas, liberará a una de las serpientes.

Asalto 2: si no está trabado en combate y tiene a *Desollador*, Krenas restallará el látigo para lanzar tres *proyectiles mágicos*. Los dirigirá contra cualquier lanzador de conjuros obvio que pueda ver, o si no, contra el personaje de aspecto más peligroso en combate. Después desenvainará su espada corta o liberará a otra serpiente, según se adapte mejor a la situación. Si no, empuñará su cimitarra y espada corta (hasta que tenga dos armas en las manos, su CA será 20). Krenas está obsesionado con proteger a *Desollador*, por lo que intentará llegar a su lado si aún no tiene el látigo.

Asalto 3 y siguientes: si Krenas tiene a *Desollador*, seguirá usando su *mordedura de la serpiente* hasta gastar todos los usos diarios o ya no sea práctico; entonces se lanzará al combate. No soltará el látigo, sino que gastará una acción de movimiento para enrollarlo con cuidado en su cintura, antes de desenvainar otra arma secundaria. Krenas no hará uso de sus aptitudes sortílegas (*causar miedo*, *hechizar persona*) a menos que esté seguro de que sus rivales son lo bastante débiles para poder ser afectados.

Si las cosas se tuercen, el yuan-ti tratará de retirarse del combate y huir a su dormitorio (para transformarse en una víbora Menuda y escurrirse por el orificio del suelo) o trepar por la escalera.

DESTELLO DIVINO

Destello divino es un símbolo sagrado de plata, tallado para representar un sol radiante. Esta imagen neutra suele ser empleada por clérigos o paladines, sin tener que ser devotos de ninguna deidad concreta. El amuleto es lo bastante pequeño para sujetarlo con una sola mano.

Estadísticas de juego no legendarias: *símbolo sagrado de plata de resistencia +1; coste 1.550 po; peso 1 lb.* Si tienes la aptitud para expulsar muertos vivos, todas las criaturas que posean un idioma y estén a 30' de ti te comprenderán cuando hables, sin importar en qué lengua. Este poder no te concede ninguna capacidad para entender los idiomas hablados por los demás.

Augurio: *destello divino* se transformará en tu símbolo sagrado predilecto cuando lo lledes encima.

HISTORIA

Destello divino fue creado cuando un gran mal en expansión amenazaba con anegar el mundo y extinguir toda vida humana. Los nigromantes más poderosos de los reinos conocidos forjaron un pacto impío, creando un ejército de necrófagos, esqueletos, tumularios y zombis que barrió naciones enteras, engrosando sus filas con los caídos. Los líderes religiosos vieron que no podían permitir que sus diferencias religiosas o semánticas siguiesen interponiéndose entre ellos, y un hombre los unió a todos: Carthid Ufander. Carthid no creía en ningún dios, ya que ¿qué dios permitiría que tanta gente sufriese a manos de unas criaturas violentas y amorales, que se deleitaban con la carne humana? Carthid, no obstante, sí creía en algo más elevado: la entereza humana. Para él, nada era más divino que esta gran verdad. (CD 15)

A medida que los países caían ante la legión de los muertos vivos, los civiles que huían penetraban más y más hacia el interior del continente, lejos de los océanos que podrían conducirlos a un lugar seguro. Los nigromantes estaban acorralando a la población contra el macizo montañoso más importante de la región, que no podrían atravesar con la suficiente rapidez como para huir de sus perseguidores. Carthid era consciente de eso. Viajó hasta cada bolsa aislada de humanos y los conminó a unirse y plantar cara, en lugar de enfrentarse a su extinción; no estaban en condiciones de rechazar ninguna ayuda, ya que eran demasiado pocos para luchar por sí mismos. Todos aquellos con los que habló Carthid

estuvieron de acuerdo. Cuando los líderes de los distintos focos de resistencia se reunieron, *destello divino* fue capaz de traducir el idioma de cada uno, pero sólo de aquel que lo sostuviese en sus manos. Así, aquellos que no tenían un lenguaje común pudieron hacerse entender con el símbolo sagrado, mientras los demás escuchaban, lo cual permitió que todos pudiesen hablar por turnos. (CD 20; **Palabras que unen**)

En el transcurso de una noche se fraguaron varias estrategias, incluida la creación de tres líneas de defensa, siempre con las montañas a espaldas del ejército unificado. Carthid reunió a su alrededor a todos los hombres santos posibles, y meditaron en silencio antes de la batalla. Cuando llegaron los muertos vivos, *destello divino* se convirtió en el foco de todos los lanzadores de conjuros divinos presentes, lo cual les permitió canalizar su aptitud de expulsión a través de Carthid y aumentar su poder de forma proporcional a todos los que estaban en el círculo. Juntos demostraron ser imparables, abriendo grandes brechas en las hordas muertas vivientes allá donde iban. Si uno de los clérigos caía, la aptitud de expulsión de los demás se renovaba al instante. Ninguna muerte fue en vano. Pronto se hizo evidente que los confiados nigromantes habían estirado demasiado sus líneas. Ese día, el curso de la guerra cambió sin ninguna intervención divina. Los miembros de las naciones humanas habían sobrevivido ayudándose a sí mismos. Carthid desapareció sin dejar rastro poco después, pero desde entonces ha sido recordado como el hombre que unió a todos los reinos, si bien brevemente. (CD 25; **Fe en la raza**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes de *destello divino*.

Palabras que unen: tienes que hablar o aprender a hablar cinco idiomas diferentes (incluidos los lenguajes automáticos, adicionales o aquellos ganados mediante la habilidad Hablar un idioma). Coste: 2.450 po. Dote concedida: Legado mínimo (*destello divino*).

Fe en la raza: se te pide que pases un día por nivel de personaje meditando, en posesión de *destello divino*. Has de pasar en contemplación al menos 8 horas al día, durante las cuales no puedes embarcarte en ninguna actividad extenuante ni lanzar conjuros. Coste: 11.500 po. Dote concedida: Legado menor (*destello divino*).



Destello divino logró unir a aquellos de corazón puro frente a un mal abrumador

TABLA 3-16: DESTELLO DIVINO

Nivel del portador	Costes personales		
	Pen. ataque	Pérdida pg	Pérdida espacios conjuro
5.º	—	—	—
6.º	—	2	1.º
7.º	—	2	—
8.º	-1	—	2.º
9.º	—	2	—
10.º	—	—	3.º
11.º	—	—	—
12.º	—	—	4.º
13.º	—	2	—
14.º	—	—	5.º
15.º	—	2	—
16.º	—	—	6.º

Aptitudes

Resistir al mal
Símbolo sagrado de plata de resistencia +2
 Merced de expulsión +1
 —
Símbolo sagrado de plata de resistencia +3
 No temas ningún mal 1/día
Símbolo sagrado de plata de resistencia +4
 Merced de expulsión +2
Luz abrasadora 1/día
 Merced de expulsión +3
Símbolo sagrado de plata de resistencia +5
 Merced de expulsión +4

REQUISITOS DEL PORTADOR

Clérigos y paladines son las únicas clases capaces de empuñar a *destello divino*. Otras clases carecen de las aptitudes de expulsión requeridas, a menos que se hagan multiclase. Los paladines pueden obtener acceso a las aptitudes mínimas del símbolo, pero a menudo son incapaces de pagar los costes personales necesarios para liberar las aptitudes más poderosas, por lo que rara vez completan el ritual de Fe en la raza.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE DESTELLO DIVINO

Aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel
 Diplomacia 2 rangos
 Alineamiento no maligno
 Aptitud para expulsar muertos vivientes

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *destello divino*.

Resistir al mal (Sb): a partir de nivel 5, disfrutarás de los beneficios permanentes de un conjuro de *protección contra el mal*. NL 5.

Merced de expulsión (Sb): a partir de nivel 7, podrás expulsar muertos vivientes como si tuvieses un nivel más en la clase que te permita hacerlo. A partir de nivel 12 lo harás como si tuvieses dos niveles más, a partir de nivel 14 como si tuvieses tres niveles más, y a partir de nivel 16 como si tuvieses cuatro niveles más.

No temas ningún mal (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás crear un efecto de *círculo mágico contra el mal* (como el conjuro). El área de efecto siempre estará centrada en ti. NL 5.

Luz abrasadora (St): a partir de nivel 13, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás crear un efecto de *luz abrasadora* (como el conjuro). Su efecto estará maximizado. NL 10.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Cuando Carthid logró el éxito, con la cooperación de muchos otros hombres santos, en la erradicación de la mayor amenaza muerta viviente de su era, quedó rendido y con ganas de descansar.

Hubo gran revuelo tras la victoria y se alabó a la persona de Carthid, pero esa nunca había sido su razón para actuar. Simplemente había tenido una visión clara, para saber qué hacer en cada momento. Ahora *destello divino* pesaba en sus manos, con más poder del que quería volver a usar jamás. Carthid escondió el poderoso objeto entre las ruinas de una ciudad que iba a ser reconstruida. De eso hace un milenio. *Destello divino* puede ser encontrado por los exploradores que se adentren en los restos de aquella vieja metrópolis, que aún existe bajo la moderna.

Cuatro ankheg habitan la misma zona. Sus túneles han abierto un camino hasta una mohosa tumba, en uno de cuyos ataúdes descansa *destello divino*.

Ankhegs (4): pg 28 cada uno (consulta la página 14 del *Manual de monstruos*).

Tumba de los huevos de ankheg

Este mapa representa una tumba abandonada en la ciudad subterránea, que ha sido convertida en la guarida de unos ankheg en celo.

Túnel de entrada

Los ankheg llegaron excavando a la tumba, abriendo este pasadizo. Hay montones de tierra y gravilla alrededor de la entrada, pero no está bloqueada.

Escaleras

La escalera original de la tumba se ha derrumbado por el peso de la tierra sobre ella, por lo que sus escalones están llenos de escombros.



Tumbas

Estos sarcófagos de guerreros ya olvidados están prácticamente intactos.

Estatua

Representa a un guerrero arrodillado, que vigila la tumba. Una segunda estatua se ha venido abajo, desparramada por el suelo.

Túnel excavado

Este túnel penetra aún más en las ruinas enterradas, y también está rodeado por montones de tierra. Hay tres ankheg cavando en él en este instante, y responderán a cualquier sonido de combate en la cámara de la tumba.

Ankheg

Una hembra ankheg vigila su nidada de huevos, que yace en la esquina de la tumba.

Huevos

Hay 13 huevos, parcialmente enterrados por un montón de tierra y desperdicios que los mantiene calientes.

Destello divino en Eberron

El infame culto de la Sangre de Vol se ha extendido por todo el continente de Khorvaire, con lazos incluso en las distantes tierras de Aerenal y Xen'drik. La anciana liche

Vol y sus seguidores ven la muerte en vida como una etapa hacia la divinidad, y por medio de la nigromancia e incluso cuidadosos cruces raciales, persiguen este malsano fin.

Aquellos que sirven a los dioses de la vida y la luz desprecian las oscuras ambiciones de la Sangre de Vol, pero los campeones más fanáticos de todos los que luchan contra los muertos vivos son los adoradores de la Llama de plata. Esta deidad legal buena es una fuerza intangible de pureza, asociada con una legendaria paladina mortal, consagrada a proteger a la humanidad contra los males sobrenaturales. Muchos paladines son seguidores de la Llama de plata, y en manos de uno de estos guerreros sagrados, *destello divino* se convierte en una reluciente herramienta contra la mácula de Vol.

Dado que *destello divino* no está ligado a ningún dios concreto, un clérigo o paladín de cualquier fe podría usarlo con idéntica facilidad. Puede encontrarse incluso en las zarpas de un clérigo trasgoide de la tribu Kech Volaar de Darguun. Los kalashtar siguen la Senda de la luz en lugar de adorar a un dios, por lo que también pueden hacer uso de *destello divino* para defender sus escasas tierras contra el mal.

Destello divino en Faerûn

Velsharûn es el señor de los muertos vivos y la nigromancia. Relativamente novato como deidad, antaño fue un Mago rojo renegado que compitió con el temible liche Szass Tam, antes de encontrar un método para lograr la inmortalidad. Su mayor enemigo es Kélemvor, deidad de la muerte y la otra vida. Kélemvor desprecia a Velsharûn por su apoyo a la nigromancia, que evita que los muertos alcancen su merecido reposo. Sus clérigos son implacables en la persecución de los muertos vivos y quienes los crean, llegando a veces a declarar cruzadas con este fin. La aptitud de *destello divino* para facilitar la comunicación sólo puede ser de ayuda, además de su efectividad contra los muertos vivos.

Los seguidores de Kélemvor a menudo entran en conflicto con los fieles de Yérgal, que a veces buscan la muerte en vida (sancionada por su iglesia) para continuar con el eterno trabajo de archivar los registros de los muertos. Para Kélemvor, toda forma muerta viviente es una aberración, incluso cuando sea de utilidad a su siniestro senescal. La iglesia de Yérgal puede tratar de encontrar y esconder a *destello divino*, para evitar cualquier interferencia en su sagrada tarea. Por otro lado un pequeño grupo, conocido como los Compañeros de la máscara pálida, puede emplear este objeto de leyenda en su misión para combatir a los muertos vivos no autorizados por la fe de Yérgal.

DURINDANA

Durindana es una austera espada larga. Quienes estén familiarizados con el arte de la forja podrán reconocer su manufactura enana, aunque el estilo de la hoja es marcadamente humano. Una leve tracería de runas en celestial decora su fijo, dándole el nombre de *Durindana* y proclamando su papel como relicario de los huesos de los dedos de San Ardtan.

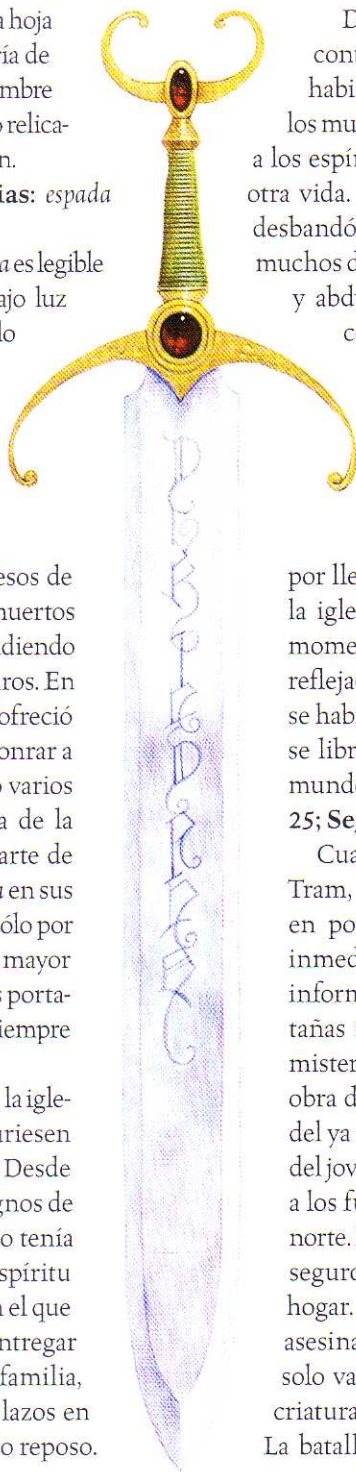
Estadísticas de juego no legendarias: espada larga +1; coste 2.315 po.

Augurio: la escritura de la hoja de *Durindana* es legible por cualquiera, incluso los analfabetos. Bajo luz solar directa, la espada brilla con un aguzado filo, como si atrajese toda la luz hacia sí.

HISTORIA

Durindana es una hoja sagrada para la fe de Pelor, forjada por un herrero enano hace 80 años para albergar los huesos de los dedos de un legendario cazador de muertos vivientes: San Ardtan. Ardtan murió defendiendo una fortaleza enana de una plaga de vampiros. En gratitud por su sacrificio, el thane enano ofreció a la iglesia de Pelor esta bella arma para honrar a su héroe. Cuando Ardtan fue canonizado varios años después, se ahuecó la empuñadura de la espada para convertirla en relicario de parte de sus huesos. La iglesia custodió a *Durindana* en sus cámaras más seguras, permitiendo su uso sólo por los hombres más píos y en las épocas de mayor necesidad. Incluso aunque muchos de sus portadores han muerto en combate, *Durindana* siempre ha regresado al seno de la iglesia. (CD 15)

San Ardtan fue criado como guardián de la iglesia de Pelor, después de que sus padres muriesen en una plaga cuando él aún era un niño. Desde su más temprana edad, Ardtan mostró signos de que contaba con el favor de Pelor. Cuando tenía ocho años, afirmó poder hablar con el espíritu de un antiguo archidícono del templo en el que vivía. Ardtan ayudó al archidícono a entregar un mensaje a los miembros vivos de su familia, lo que ayudó al fantasma a deshacer sus lazos en el plano Material y encontrar su merecido reposo. Cuando Ardtan cumplió los diez años, se escabulló del templo para perseguir a un vampiro que amenazaba la ciudad. Arrinconó al monstruo y, paralizándolo con su intensa mirada, esperó a que saliese el sol y fuese desintegrado. Poco después, la iglesia recompensó al joven



Durindana es la reverenciada arma de un legendario cazador de muertos vivientes

Ardtan adscribiéndolo al servicio de su paladín de más edad y experiencia, Tram de Carnag. (CD 18; **Primer estadio de San Ardtan**)

Durante sus años con Tram de Carnag, Ardtan continuó demostrando su devoción. Poseía una habilidad asombrosa para encontrar y destruir a los muertos vivientes malignos, a la vez que ayudaba a los espíritus más benignos a encontrar su paso a la otra vida. En páramos remotos, la pareja de viajeros desbandó un culto nigromántico a Nerull y rescató a muchos desafortunados que habían sido secuestrados y abducidos por la secta. Tram murió en dicho combate. Correspondía al joven Ardtan llevar de vuelta el cuerpo del viejo caballero a su tierra natal, para recibir un entierro digno. Irónicamente, el espíritu de Tram permaneció en este mundo, ya que su deseo por concluir el entrenamiento de Ardtan era mucho mayor que sus ansias

por llegar al cielo. De acuerdo con las historias de la iglesia, Ardtan se limitó a sonreír al espíritu, momento en el que Tram vio la gloria de Pelor reflejada en su rostro y comprendió que su misión se había completado hacía tiempo. El viejo paladín se libró de las preocupaciones que lo lastraban al mundo material, y ascendió a la vera de Pelor. (CD 25; **Segundo estadio de San Ardtan**)

Cuando regresó a su templo con el cuerpo de Tram, Ardtan fue aclamado como héroe y santo en potencia. La iglesia lo nombró caballero de inmediato. Tras recibir sus espuelas, Ardtan fue informado de un asentamiento enano en las montañas del norte que sufría una serie de muertes misteriosas. Los clérigos de Moradin creían que era obra de un vampiro y, habiendo oído las historias del ya famoso Ardtan de Pelor, solicitaron la ayuda del joven paladín. Ardtan esperó lo justo para asistir a los funerales de su maestro, antes de dirigirse al norte. Los enanos le dieron una bienvenida de héroe, seguros de que los libraría del mal que infestaba su hogar. Cuando finalmente localizó el origen de los asesinatos, Ardtan quedó sorprendido. No era un solo vampiro, sino todo un grupo de al menos 20 criaturas, con varios engendros más a sus órdenes. La batalla fue feroz, pero ni siquiera Ardtan podía aguantar mucho frente a tantos enemigos. Cayó, pero en el instante de su muerte, un cegador destello de luz solar pura penetró en la guarida de los vampiros, aniquilando a todos los que allí quedaban. (CD 31; **Tercer estadio de San Ardtan**)

TABLA 3-17: DURINDANA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Favor del santo
6.º	—	—	4	Resistir al mal
7.º	—	—	—	Mirada de Pelor 1/día
8.º	—	-1	—	—
9.º	-1	—	2	Espada larga +2
10.º	—	—	—	—
11.º	—	—	2	Espada larga +2 sagrada
12.º	—	—	—	—
13.º	-2	—	—	Mal de ojo de Pelor
14.º	—	—	—	Toque protector de Pelor 1/día
15.º	—	-2	—	Espada larga +3 sagrada
16.º	—	—	—	—
17.º	—	—	—	Espada larga +3 sagrada de azote de muertos vivientes
18.º	—	-3	2	Suelo consagrado
19.º	—	—	2	Deslumbrante benevolencia de Pelor
20.º	—	—	2	Espada larga +4 sagrada de azote de muertos vivientes

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Durindana*.

Primer estadio de San Ardtan: debes viajar al templo de Pelor donde se crió San Ardtan, para pasar allí 24 horas en ayuno y meditación. Coste: 2.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Durindana*).

Segundo estadio de San Ardtan: se te exige que peregrines al lugar de la batalla contra el culto a Nerull que costó la vida del mentor de San Ardtan, Tram de Carnag. El lugar se recuerda aún con una pequeña capilla. Enfrentarse a los peligros naturales de los páramos ya es bastante arriesgado, pero también tienes que sacrificar algo de gran valor personal, como reflejo de la pérdida de San Ardtan. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Durindana*).

Tercer estadio de San Ardtan: tienes que viajar a la antigua ciudadela enana en la que murió San Ardtan. La fortaleza ha estado desierta durante muchos años, y circulan rumores sobre algo antiguo y malvado que pulula en sus profundidades. Aún así, debes pasar un día y una noche completos en las catacumbas en las que pereció el santo. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*Durindana*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Durindana es el arma de paladines y clérigos militantes, especialmente de aquellos que adoran a Pelor. Un explorador (sobre todo si cuenta a los muertos vivientes entre sus enemigos predilectos) también podría encontrar útil esta espada, así como algún guerrero/clérigo multiclase.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE DURINDANA

Aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel

Ataque base +2

Alineamiento no maligno

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Durindana*.

Favor del santo (Sb): a nivel 5 obtienes un bonificador +2 de resistencia a todos tus TS.

Resistir al mal (Sb): a partir de nivel 6, disfrutas de los beneficios permanentes de un conjuro de *protección contra el mal*. NL 5.

Mirada de Pelor (St): a partir de nivel 7, una vez al día y mediante una palabra de mando, puedes hacer que *Durindana* emita luz del día (como el conjuro). NL 5.

Mal de ojo de Pelor (Sb): a partir de nivel 13, mientras sostengas a *Durindana* ante ti, podrás expulsar muertos vivientes como si tuvieses cuatro niveles más en la clase que te permita hacerlo.

Toque protector de Pelor (St): a partir de nivel 14, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de una *custodia contra la muerte* (como el conjuro). NL 7.

Suelo consagrado (Sb): a partir de nivel 18, una vez al día, podrás clavar la hoja de *Durindana* en la superficie sobre la que te alces, creando el efecto del conjuro *sacralizar* con un efecto secundario de luz del día ligado a él. Este efecto permanecerá activo mientras la espada siga clavada en su lugar, aunque no tienes que seguir sujetándola. NL 9.

Deslumbrante benevolencia de Pelor (Sb): a partir de nivel 19, como acción rápida, podrás invocar la atención de Pelor sobre tu persona, que se manifestará como una cegadora

luz dorada. A partir de entonces brillarás como una antorcha, pero será más difícil localizar tu ubicación exacta dentro del nimbo de radiación divina: disfrutarás de 15 asaltos de ocultación total al día, que no tienen por qué ser consecutivos.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Mientras exploran las ruinas de una antigua fortaleza enana, los héroes descubren una cámara secreta tras un muro medio derrumbado. La sala de su interior está decorada con gran suntuosidad, incluidos muebles caros y elegantes tapices. El propietario de esta decadente guarida es un vampiro llamado Sivart (NdT: leído al revés, Travis, uno de los autores de este libro). Se ha estado ocultando en este lugar durante varios meses, alimentándose sin llamar la atención del populacho de una villa cercana.

Durindana está dentro de un recio cofre forjado en hierro que hay contra la pared, depositada allí hace tiempo, cuando Sivart la encontró en unas cuevas cercanas. Preocupado de que su simple toque pudiese causarle daño, Sivart dominó a un explorador elfo oscuro para que se la llevase hasta sus aposentos y la guardase en el cofre.

Guarida del vampiro

Ataúd de Sivart

Este es el ataúd del vampiro Sivart, a donde se retira cuando queda malherido. El ataúd es de madera dura reforzada con acero (dureza 10, 30 pg). Forzar su tapa requiere una prueba de Fuerza contra CD 30, aunque su cerradura se puede des-cerrajar con una prueba de Abrir cerraduras contra CD 25.

SIVART

VD 7

Vampiro Gue5

CM muerto viviente Mediano (humanoide aumentado)

Inic +6; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +12,

Escuchar +12

Idiomas común

CA 25, toque 10, desprevenido 25; Esquiva

pg 32 (5 DG); curación rápida 5; RD 10/plata y magia

Inmune inmunidades de muerto viviente

Resistencia frío 10, electricidad 10, resistencia a la expulsión +4

Fort +4, Ref +5, Vol +3

Debilidad debilidades de vampiro

Vel 20' (4 casillas)

C/C espada bastarda +1 +13 (1d10+9/19-20) y golpetazo +6 (1d6 más consunción de energía)

Atq base +5; Prs +11

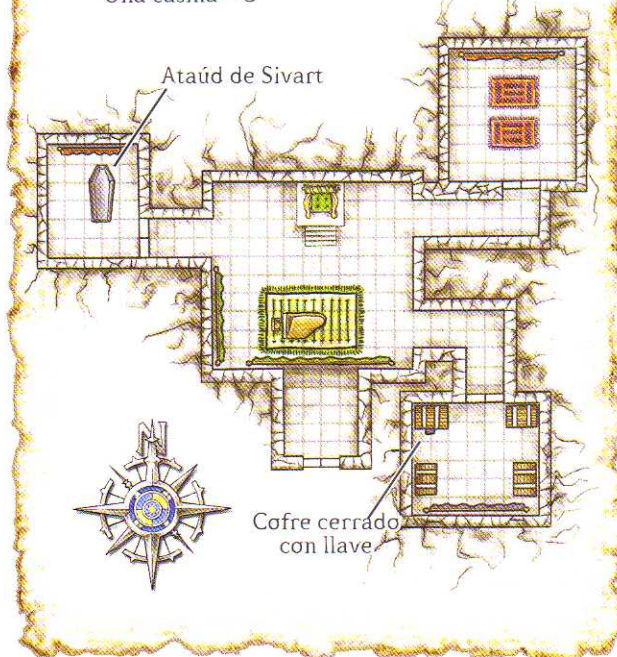
Opciones de atq Ataque poderoso, consunción de energía (golpetazo, 2 niveles negativos, Fort CD 15 elimina), Gran hendedura, Hendedura

Acciones especiales absorción de sangre (inmovilizar, 1d4 Con/asalto, vampiro gana 5 pg), dominar (mirar a los ojos, dominar persona, Voluntad CD 15 niega), alcance 30', NL 12), forma alternativa (lobo, lobo terrible, murciélago, murciélago terrible), forma gaseosa

Equipo de combate 2 pociones de infligir heridas moderadas

Guarida del vampiro

Una casilla = 5'



Características Fue 22, Des 14, Con -, Int 10, Sab 14, Car 17

CE crear engendro, hijos de la noche 1/día, trepar cual arácnido

Dotes Alerta^A, Ataque poderoso^A, Competencia con arma exótica (espada bastarda), Especialización con un arma (espada bastarda)^A, Esquiva^A, Gran hendedura^A, Hendedura, Iniciativa mejorada^A, Reflejos de combate^A, Reflejos rápidos^A, Soltura con un arma (espada bastarda)

Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Buscar +8, Engañar +11, Escondarse +3, Escuchar +12, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +3, Saltar +1, Trepar +7

Posesiones equipo de combate más armadura de placas y mallas de gran calidad, escudo pesado de acero de gran calidad, espada bastarda +1

Hijos de la noche (Sb): acción estándar, convoca 1d6+1 plagas de ratas, 1d4+1 plagas de murciélagos o 3d6 lobos; llegan en 2d6 asaltos y se quedan 1 hora.

Crear engendro (Sb): humanoide o humanoide monstruoso muerto por consunción de energía se convierte en un vampiro en 1d4 días. Humanoides o humanoides monstruosos muertos por absorción de sangre se convierten en engendros si tenían menos de 4 DG.

Trepar cual arácnido (Ex): puede trepar por superficies empinadas como si estuviese bajo el efecto del conjuro del mismo nombre.

Cofre cerrado con llave

En el interior de este cofre, cerrado con una cerradura superior (Abrir cerraduras CD 40), está *Durindana* enterrada bajo trozos de tapices ajados. El cofre puede abrirse por las malas con una prueba de Fuerza contra CD 23. Tiene dureza 5 y 15 pg.

EMBRUJO DE LA LUNA LLENA

Esta pequeña espada corta emite un brillante fulgor plateado. Su empuñadura está recubierta con tiras de simple cuero, mientras que la guarda está tallada para representar un par de cabezas de lobo.

Estadísticas de juego no legendarias: espada corta +1 Pequeña; coste 2.330 po; daño 1d4; peso 1 lb. Dado que esta espada es una arma Pequeña, las criaturas de otros tamaños sufren un penalizador -2 a sus ataques con ella.

Augurio: en su filo hay grabado un disco lunar muy estilizado, que se altera mágicamente para representar la fase lunar en curso. Además, aunque la hoja está pulida como un espejo, con un simple pensamiento puedes hacer que se nuble hasta adoptar un color gris plomizo.

HISTORIA

Cuando la gente piensa en licántropos, visualiza una enorme bestia rabiosa o un desgredado humano de aspecto extraño, una sola ceja y manos velludas. Rara vez esperarán ver a uno de esos monstruos en el cuerpo de un tímido ladrón mediano, pero la existencia de *embrujo de la luna llena* deja bien claro que los licántropos adoptan muchas formas. Esta espada, propiedad original de la famosa mediana Rosa Manzanera, no era más que una arma mágica en manos de una ladrona habilidosa. Cuando Rosa tuvo la mala fortuna de contraer la licantropía en uno de sus golpes, su extraño destino quedó ligado a la magia de su espada y con la tenebrosa obra de la maldición que había caído sobre ella. Esa conjunción de fuerzas hizo que esta espada terminase siendo algo único. (CD 15)

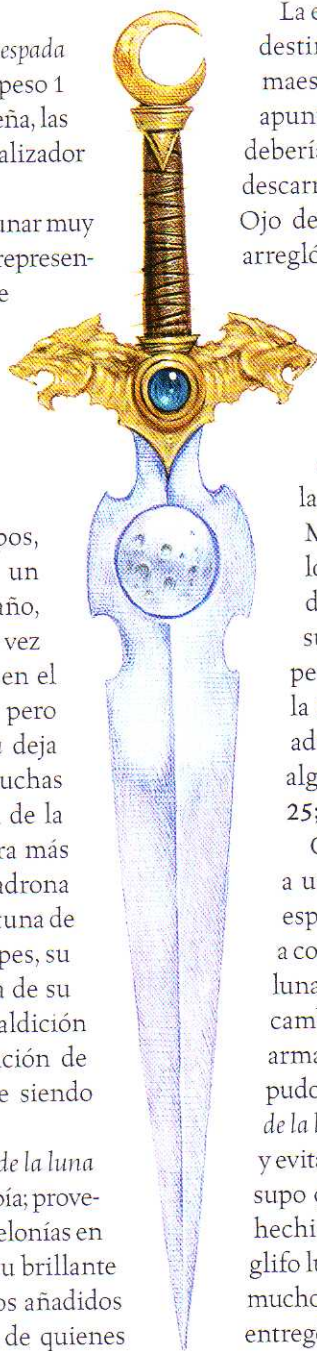
Originalmente, el nombre de *embrujo de la luna llena* no tenía nada que ver con la licantropía; provenía de la tendencia de Rosa a realizar sus felonías en las noches de luna llena, a pesar de que su brillante luz hacía más fácil localizarla. Estos retos añadidos eran la forma que tenía Rosa de reírse de quienes intentaban atraparla. Incluso tenía el hábito de dejar falsificaciones de gran calidad en el lugar de los objetos que robaba. En una ocasión, cuando aún era nueva en el oficio, se infiltró en una mansión bajo las narices de 40 guardias bajo la luz de la luna llena, robó una vasija de valor incalculable casi tan alta como ella, y dejó una réplica tan perfecta que el

robo no fue detectado durante tres semanas. Con golpes tan osados como aquel, Rosa pronto se labró una reputación en el gremio local de ladrones. (CD 18; **Latrocinio furtivo**)

La estrella de Rosa ascendía con rapidez, y parecía destinada a un puesto en lo más alto cuando el maestre gremial se retirase (de hecho, algunos ya apuntaban que el anciano que dirigía el cotarro debería prejubilarse). Pero su ascenso meteórico descarrilló cuando trató de robar el afamado diamante Ojo de Boccob a un poderoso mago. Cómo se las arregló Rosa para entrar en el zoológico privado del mago, en lugar de en su cámara del tesoro, es un misterio; quizá los planos que había memorizado eran antiguos, o habían sido saboteados por un rival. Quizá Rosa cometió su primer error. Fuera cual fuese la causa, en lugar del Ojo de Boccob sobre su pedestal, la mediana encontró a un hombre lobo babeante. Malherida, la ladrona mediana logró escapar por los pelos de los guardias del mago. Moviéndose de un piso franco a otro, Rosa luchó por contener su bestia interior en las noches de luna llena. A pesar del horror de los actos que comería cuando la maldición se adueñaba de ella, nunca dejó de admirar cierta pureza en las acciones del lobo; algo que podía beneficiarla como ladrona. (CD 25; **Pelaje de la bestia**)

Cuando hubo pasado la luna llena, Rosa acudió a un herrero local para platear químicamente su espada. Había decidido que, si no podía aprender a controlar su maldición, se suicidaría. La siguiente luna llena volvió a oponerse con todas sus fuerzas al cambio, sin dejar de pensar en su plateada y afilada arma. Para su gran asombro la furia se desvaneció y pudo mantener su forma natural. Tras usar a *embrujo de la luna llena* como punto focal de su concentración y evitar convertirse en lobo durante aquellos días, Rosa supo que había dominado su aflicción. Hizo que un hechicero a sueldo del gremio de ladrones grabase un glifo lunar en su espada, que llevó en su cinto durante muchos años más. Cuando falleció a una edad avanzada, entregó la espada a los sacerdotes locales de la diosa de la luna, con la petición de que se la entregasen a algún licántropo desafortunado que la necesitase. (CD 31; **Dominio de la forma**)

El nombre embrujo de la luna llena no tiene nada que ver con la licantropía... en principio



RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *embrujo de la luna llena*.

TABLA 3-18: EMBRUJO DE LA LUNA LLENA

Nivel del portador	Pen. TS Ref	Costes personales		Pérdida puntos habilidad	Aptitudes
		Pen. habilidad	Pérdida pg		
5.º	—	—	—	—	Azote de lobos
6.º	—	—	2	3	—
7.º	-1	-1	—	—	Silencioso como una sombra +5
8.º	—	—	—	3	Control de la forma
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	—	2	—	Espada corta de plata +2 Pequeña
11.º	—	—	—	—	Visión en la oscuridad
12.º	-2	—	—	—	—
13.º	—	—	—	3	—
14.º	—	-2	—	—	Entre las costillas
15.º	—	—	—	—	—
16.º	—	—	—	3	Azote del cambiante
17.º	—	—	—	—	Furia animal 3/día
18.º	—	—	—	3	Silencioso como una sombra +10
19.º	—	-3	—	—	Espada corta de plata +4 Pequeña
20.º	—	—	—	3	Sombras bajo la luna 2/día

Latrocinio furtivo: tienes que emular a Rosa Manzanera, llevando a cabo algún acto de hurto fuera de lo común. Para lograrlo, tienes que infiltrarte en algún lugar y robar un objeto que valga al menos 4.300 po. Durante el robo debes superar guardias, trampas u otros obstáculos con un NE 6 o superior. Aunque no es necesario evitar ser descubierto, tienes que eludir tu captura o arresto posterior. *Coste:* 4.300 po (el valor del objeto robado). *Dote concedida:* Legado mínimo (*embrujo de la luna llena*).

Pelaje de la bestia: para poder combatir la influencia de la bestia interior, primero tienes que comprenderla. Debes pasar una noche completa (desde el anochecer hasta el alba) vagando en forma de animal, ya sea por medio de la aptitud de un druida, un efecto o conjuro de *polimorfarse*, licantrópía o cualquier otra causa. *Coste:* 12.700 po. *Dote concedida:* Legado menor (*embrujo de la luna llena*).

Dominio de la forma: debes demostrar tu capacidad para mantener el control de tu cuerpo, resistiéndote con éxito a dos intentos de alterar tu forma física contra tu voluntad. Algunos ejemplos de estas alteraciones serían el conjuro *polimorfarse* funesto o un cambio licantrópico involuntario. *Coste:* 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*embrujo de la luna llena*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los licántropos encuentran de gran provecho a *embrujo de la luna llena*, pero incluso bardos, exploradores o pícaros pueden obtener suficientes poderes útiles como para justificar los costes personales de empuñarla.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE EMBRUJO DE LA LUNA LLENA

Ataque base +2
Esconderte 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *embrujo de la luna llena*. Muchas de ellas dependen del estado del augurio del arma. Cuando la hoja esté nublada, se podrá hacer uso de unos poderes y no de otros, y viceversa. Consulta el apartado de Augurio, para ver cómo nublar o despejar el filo del arma.

Azote de lobos (Sb): a partir de nivel 5, cada vez que emplees la espada para golpear a una criatura que no esté en su forma natural, dicha víctima tendrá que superar un TS de Voluntad contra CD 15 o retornar a su apariencia verdadera. Esta aptitud funciona sobre cualquier criatura que no se presente en su aspecto físico real, ya sea un druida haciendo uso de su forma salvaje, un licántropo en forma animal o algún cambiaformas disfrazado como otro ser. La hoja debe estar despejada para hacer uso de esta aptitud.

Silencioso como una sombra (Sb): a partir de nivel 7 obtienes un bonificador +5 a las pruebas de Esconderte y Moverse sigilosamente, siempre que la hoja de *embrujo de la luna llena* esté nublada. Este bonificador aumenta a +10 a nivel 18.

Control de la forma (Sb): a partir de nivel 8 obtienes un bonificador +2 a tus TS contra la magia de transmutación. Si eres un licántropo, la imagen de la espada arderá en tu mente cuando trates de resistirte a un cambio involuntario, lo que te concederá un bonificador +8 a la prueba de control de forma. La hoja debe estar despejada para hacer uso de esta aptitud.

Visión en la oscuridad (Sb): a nivel 11 obtienes visión en la oscuridad hasta 60'. Si ya posees esta aptitud, su alcance aumentará 30' adicionales.

Calles de la ciudad

Una casilla = 5'



Entre las costillas (Sb): a partir de nivel 14 obtendrás un bonificador +4 a las tiradas de ataque y daño en los ataques furtivos, siempre que uses a *embrujo de la luna llena* con su hoja nublada.

Azote del cambiante (Sb): una vez que hayas llegado a nivel 16, siempre que su hoja esté despejada, la espada será más poderosa en tus manos contra cualquier criatura del subtipo cambiaformas. Contra estos seres, el bonificador de mejora efectivo de la espada será 2 puntos superior al normal, además de causar 2d6 puntos de daño adicional.

Furia animal (St): aunque uno de sus objetivos principales es el de controlar y refrenar a la bestia interior, *embrujo de la luna llena* también puede azuzarla. A partir de nivel 17, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *furia* (como el conjuro, pero sólo sobre ti mismo). NL 15.

Sombras bajo la luna (St): a partir de nivel 20, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás usar *invisibilidad mayor* (como el conjuro). Sólo te afectará a ti, y sólo mientras la hoja de la espada esté nublada. NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras los PJs visitan una gran ciudad, varios enviados del templo de la diosa de la luna acuden a su presencia. Una pareja de hombres lobo se está cebando con los distritos más pobres de la ciudad, por lo que las criaturas deben ser curadas, capturadas o aniquiladas. Los mensajeros ofrecen a

embrujo de la luna llena como recompensa para la compañía, insinuando que puede ser de gran valor contra los licántropos. Los hombres lobo son un mercader y su esposa; él resultó infectado en una expedición de caza, pasándole después la maldición a su mujer. Lo ideal sería que los PJs redujesen a estos pobres desdichados y los llevarsen al templo, para que allí recibiesen tratamiento y cura.

Hombres lobo (2): pg 20, 18 (consulta la página 175 del *Manual de monstruos*)

Calles de la ciudad

Casa de tres pisos

Los hombres lobos adoptan su forma híbrida para lanzarse desde lo alto de esta casa. Saltarán a la calle y atacarán al grupo, sin temor a ser heridos.

Tienda del platero

Este edificio alberga el taller de un platero. La puerta es de madera recia con dureza 5 y 20 pg (romper CD 23). Está cerrada con una cerradura corriente (Abrir cerraduras CD 25). Si los PJs logran acceder a la tienda encontrarán candelabros, bastones y aspersorios de plata, que podrán usar como clavas improvisadas (-4 a las tiradas de ataque, 1d6 de daño contundente). También hay tres dagas de plata y un hacha de batalla bañada en el mismo metal.

EL EMBRUJO DE LA LUNA LLENA EN EBERRON

El *escenario de campaña de EBERRON* tiene dos razas de personaje jugador con el subtipo cambiaformas: los cambiantes y los replicantes. Las aptitudes de leyenda de *embrujo de la luna llena* son útiles de distinta forma, ya sea en las manos de estos personajes o empuñada contra ellos.

Si es usada por un replicante, la espada corta será un complemento excelente a sus talentos innatos para el disfraz y el engaño. La clase predilecta de esta raza es la de pícaro, por lo que la aptitud para hacerse invisible e infligir devastadores ataques furtivos convierte a esta arma en un objeto de gran valor para ellos. Pero se trata de un arma de doble filo. Un replicante disfrazado puede ser descubierto con un simple golpe de *embrujo de la luna llena*, además de ser vulnerable a su aptitud de azote del cambiante.

Un cambiante también puede hacer gran uso de las aptitudes de esta arma, sobre todo la *furia animal*. La clase predilecta de los cambiantes es la de explorador, por lo que los poderes para mejorar el sigilo de su portador serán tan útiles para ellos como para los pícaros. Su filo de plata es tan peligroso para los cambiantes como para los verdaderos licántropos, y un fanático de la Llama de plata que empuñe a *embrujo de la luna llena* puede iniciar una sangrienta cruzada personal.

ESCARABEO DE ARADROS

El *escarabeo de Aradros* es un medallón de oro con la forma de un escarabajo, cubierto por runas arcanas antiguas.

Estadísticas de juego no legendarias: *escarabeo de resistencia +1*; coste 1.500 po. También ganas un bonificador +1 a las pruebas de nivel de lanzador, siempre que sean para disipar o contrarrestar un conjuro.

Augurio: si eres capaz de lanzar conjuros arcanos y llevas el *escarabeo* puesto durante al menos una hora, se volverá cálido al tacto y de vez en cuando se retorcerá y gorjeará como un escarabajo vivo (detectable sólo por el portador).

HISTORIA

El *escarabeo de Aradros* fue creado en días olvidados en los que el mundo era muy diferente, y razas mucho más salvajes que las que moran la tierra hoy en día acechaban en sus sombras primigenias. Los humanos aún eran una especie desconocida y los elfos campaban a sus anchas. Varios clanes poderosos de esta raza combatían entre sí por la supremacía, a través de continentes que duermen bajo los mares desde hace eones. Una de estas grandes casas élficas era la de Aradros, y el *escarabeo* recibe su nombre de este antaño orgulloso linaje. (CD 17)

En los primeros albores del mundo, los dominios insulares de Aradros eran fuertes e influyentes. Los reinos vecinos, de las islas cercanas y el lejano continente, empezaron a tener dudas acerca de sus actos. Otros clanes temieron que los vástagos de Aradros, todos ellos con gran inclinación por la magia, desearan extender su influencia de forma significativa a expensas de otras naciones. Quizá este miedo estuviese justificado, ya que durante el reinado de Aradros IV se forjó en secreto el *escarabeo de Aradros*, que fue entregado a un agente de la corona: el propio príncipe. El heredero Dalwin, que tenía la misión de explorar las islas vecinas, empleó el objeto para protegerse durante sus viajes por tierras hostiles. (CD 19; **Búsqueda por lugares distantes**)

El príncipe Dalwin de Aradros era conocido como taumaturgo consumado, a pesar de su relativa juventud. Cuando se alejaba en demasía de la tierra que lo vio nacer, lo hacía acompañado por sus familiares mágicos y bajo la protección de una apariencia engañosa, que lo habría de ocultar frente a las miradas de aquellos a quienes tenía que observar. Sin embargo, a pesar del secretismo de su misión

*El escarabeo de Aradros
protegió a su noble dueño de
antaño*



y de los disfraces sobrenaturales que podía crear para sí, los enemigos de Aradros descubrieron las andanzas del príncipe y prepararon una emboscada. Cuando Dalwin tocó tierra en el tercer reino isleño de su itinerario, una conflagración mágica aniquiló a todos los que lo acompañaban, pero las fuerzas protectoras del *escarabeo de Aradros* le salvaron la vida. El príncipe escapó a duras penas tierra adentro, quemado pero vivo, sólo en una nación alertada de su presencia y convencida de sus siniestras intenciones. Dalwin terminó siendo abatido, a pesar de varias luchas heroicas por su vida, entre las que destacan el Enfrentamiento de Umandil, la Batalla de Uyn y la Defensa al borde del mar. El *escarabeo de Aradros* se perdió con él y sus poderes se olvidaron. (CD 27; **El lamento de Dalwin**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes del *escarabeo de Aradros*.

Búsqueda por lugares

distantes: debes partir de tu lugar de residencia habitual y pasar al

menos una semana de viaje. Durante esa semana tendrás que alejarte como mínimo 100 millas de tu punto de partida, y terminar en un lugar que nunca hubieses visitado antes. Coste: 2.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*escarabeo de Aradros*).

El lamento de Dalwin: debes rendir un sentido homenaje a Dalwin en la costa de cualquier gran océano o mar, con las palabras y liturgia que te serán reveladas como parte de la prueba de Saber (historia) necesaria para aprender este ritual. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (*escarabeo de Aradros*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los lanzadores de conjuros arcanos obtendrán los mayores beneficios del *escarabeo de Aradros*. Magos y hechiceros son los usuarios más frecuentes, pero descubrir los misterios de este objeto también puede ser muy beneficioso para los bardos.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL ESCARABEO DE ARADROS

Aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel
Saber (arcano) 3 rangos

TABLA 3—19: ESCARABEO DE ARADROS

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. TS	Pen. habilidad	Pen. NL	Pérdida espacios conjuro	
5.º	—	—	—	—	Salud arcana
6.º	-1	—	—	1.º	Duración inusual (3.º)
7.º	—	—	-1	—	Escarabeo de resistencia +2
8.º	—	-1	—	2.º	Temple blindado
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	—	—	3.º	Escarabeo de resistencia +3
11.º	—	—	—	—	Sobrevivir a todo
12.º	—	—	—	4.º	Duración inusual (6.º)
13.º	—	—	-2	—	Escarabeo de resistencia +4
14.º	—	—	—	5.º	—
15.º	—	—	—	—	Caparazón de escarabajo
16.º	—	—	—	6.º	Escarabeo de resistencia +5

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *escarabeo de Aradros*.

Salud arcana (Sb): a nivel 5 obtendrás 10 puntos de golpe temporales (similares a los otorgados por el conjuro *falsa vida*), que se repondrán al amanecer de cada día. Estos pg estarán a tu disposición hasta que los necesites o pase un periodo de 24 horas.

Duración inusual (Sb): a partir de nivel 6, podrás lanzar hasta tres conjuros arcanos al día (de hasta 3.º nivel) como si hubiesen sido afectados por la dote metamágica *Prolongar conjuro*. Emplear esta aptitud de leyenda no altera el nivel del espacio de conjuro. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) debe gastar una acción de asalto completo al emplear esta aptitud, como si emplease de forma normal una dote metamágica que ya poseyese.

A partir de nivel 12, podrás prolongar tres conjuros arcanos al día de hasta 6.º nivel.

Temple blindado (Sb): a medida que el *escarabeo de Aradros* forja una conexión más íntima contigo, te ayuda a concentrar tu mente. A nivel 8 obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de Concentración.

Sobrevivir a todo (Sb): a partir de nivel 11, a voluntad y como acción inmediata, podrás obtener resistencia 30 a un tipo de energía de tu elección (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Este efecto dura 1 minuto. NL 10.

Caparazón de escarabajo (Sb): a partir de nivel 15, siempre que te quede al menos un conjuro arcano por lanzar (ya sea un conjuro memorizado de antemano, o un espacio de conjuro por usar), te beneficiarás de los efectos del conjuro *escudo*. NL 10.

GANCHO DE AVENTURA (NE 8)

Mientras exploran una zona subterránea cercana a la costa, los aventureros encuentran una cavidad llena de piezas de

cobre y objetos de arte arruinados. Son los restos de un tesoro pirata, que ya ha sido despojado de la mayoría de sus artículos de valor. Cuatro engendros vampíricos emplean esta gruta para esconder sus receptáculos con tierra de sepulcro. Entre las pilas de monedas deslustradas y basura se puede encontrar el *escarabeo de Aradros*.

Engendro vampírico (4): pg 29 cada uno (consulta la página 110 del *Manual de monstruos*).

EL ESCARABEO DE ARADROS EN EBERRON

El antiguo reino élfico de Aradros tiene un asombroso parecido con Aerenal, el hogar insular de los elfos de Eberron y sede de la Corte eterna. De hecho, hace miles de años, los elfos de Aerenal conquistaron su propia isla tras librarse de sus amos esclavistas de Xen'drik y huir de aquel terrible continente. Establecieron una cabeza de puente en Khorvaire durante los días del imperio de Dhakaan, pero perdieron la confianza del gobernante gran trasgo de aquella nación. Al final estalló la guerra entre ambos reinos y los elfos se retiraron a su isla de Aerenal, hasta que la Última guerra les dio la oportunidad de volver a poner pie en el continente.

Para adaptar este objeto de leyenda a Eberron, te basta con convertir al príncipe Dalwin en un vasallo de Aerenal. Mientras exploraba las islas cercanas a Khorvaire y algunas zonas del interior del continente, fue descubierto y atacado por las fuerzas de Dhakaan. Ahora el *escarabeo de Aradros* yace en una cueva oculta, en algún punto de la costa sureña de Valenar. La Corte eterna desea recuperar este objeto y ha enviado a varios grupos de xenófobos batidores elfos para encontrarlo. Si deseas una aventura que se salga de lo ordinario, haz que la última batalla de Dalwin tenga lugar en el asalto final a Taer Sadaen. El *escarabeo de Aradros* puede haber sido barrido del tiempo junto a las ruinas de esa antigua fortaleza.

ESTRELLA VESPERTINA REFULGENTE

La *estrella vespertina refulgente* es un anillo de platino engastado con un gran diamante, rodeado a su vez por un círculo de rubíes y zafiros de menor tamaño. Estas gemas brillan con intensidad incluso bajo la más tenue de las luces. Una inscripción en el interior de la banda dice simplemente "para Alenea" en élfico.

Estadísticas de juego no legendarias: *estrella vespertina refulgente*; coste 1.500 po; peso —. A voluntad, mediante una palabra de mando, puedes hacer uso de un conjuro de luz. NL 2.

Augurio: aunque el anillo se ajusta a cualquier dedo, los no elfos siempre apuntan que en su mano parece demasiado flojo o apretado. A los elfos les queda como un guante.

HISTORIA

A juzgar por el estilo del engarce y la caligrafía de los caracteres élficos de la inscripción, la *estrella vespertina refulgente* es una muestra de la artesanía elfa más fina. El nombre Alenea puede ser una referencia a la hechicera Alenea, una heroína élfica legendaria de hace tres milenios. Aventurera y vagabunda, Alenea era la amante del mago Eldarniel, mágico de la corte de un poderoso rey de antaño. Dado que Eldarniel también era un reputado fabricante de objetos mágicos, especialmente anillos, parece muy probable que la *estrella vespertina refulgente* fuese un regalo para Alenea, quizá para ayudarla y protegerla en sus frecuentes viajes. (CD 15)

Poco se sabe de los primeros años de la vida de Alenea, antes de que completase su entrenamiento arcano y comenzase su carrera aventurera. Nació en una pequeña villa pesquera de la costa, y a temprana edad se matriculó en una de las muchas escuelas arcanas locales. Cuando terminó sus estudios, se unió a un grupo de aventureros junto a otro joven mago, Eldarniel. Juntos exploraron ruinas antiguas y saquearon secretos arcanos, pero su mayor pasión era la de encontrar y catalogar las propiedades místicas de la luz de la luna y las estrellas. Algunos maestros del saber les acreditan el descubrimiento del efecto de la plata sobre los licántropos, así como de la forja del primer *anillo de estrellas fugaces*. Tanto

si estas suposiciones son ciertas como si no, la pareja dio a conocer muchos efectos mágicos potentes relacionados con la luna y las estrellas. (CD 18; **Luz estelar sobre el agua**)

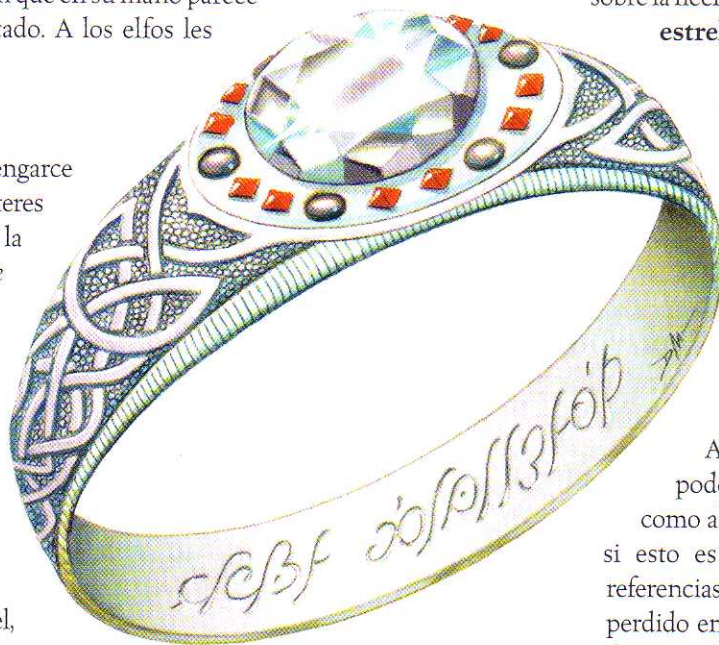
Tras varias décadas de aventuras, los caminos de Alenea y Eldarniel se separaron. Alenea quería seguir viajando, mientras que Eldarniel deseaba asentarse para centrarse en sus investigaciones mágicas. Cuando ambos se despidieron, Eldarniel entregó a Alenea la *estrella vespertina refulgente* y le dijo que su amor duraría tanto como la luna y las estrellas. Alenea nunca se quitó el anillo, pero rara vez invocaba sus poderes. Dado que muy pocas veces hacía uso del objeto y casi nunca hablaba de, la *estrella vespertina refulgente* no aparece mencionada en casi ninguna de las leyendas sobre la hechicera. (CD 25; **Amor de las estrellas**)

Alenea siguió con su vida aventurera durante dos siglos más antes de retirarse. Entonces volvió junto a Eldarniel, que en los años transcurridos había ascendido de artífice mañoso a mago de la corte y ambos se casaron. Algunos textos más turbios apuntan a que Alenea creó un anillo con poderes extraídos de la luna como alianza para su marido, pero si esto es verdad, no existen más referencias a dicho anillo y éste se ha perdido en las arenas del tiempo. Por desgracia, la dicha de la pareja fue breve. Tras apenas una década de matrimonio, Eldarniel murió cuando uno de sus experimentos mágicos salió mal y destruyó todo su laboratorio. Alenea mantuvo la esperanza de que sólo hubiese sido desterrado a algún plano de existencia alternativo, pero al final tuvo que aceptar la verdad tras años de búsqueda. Nunca se volvió a casar. Cuando murió, su cuerpo fue depositado junto a la tumba vacía de Eldarniel, pero la *estrella vespertina refulgente* no fue enterrada con ella. Lo acontecido con el anillo es un misterio. (CD 31; **Retorno de lo perdido**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *estrella vespertina refulgente*.

Luz estelar sobre el agua: tienes que encontrar un estanque natural de agua pura y tranquila, y sumergir la *estrella vespertina refulgente* en él desde el anochecer hasta el



La *estrella vespertina refulgente* conmemora el amor de los elfos Eldarniel y Alenea.

TABLA 3—20: ESTRELLA VESPERTINA REFULGENTE

Costes personales					Aptitudes
Nivel del portador	Pen. TS	Pen. habilidad	Pen. NL	Pérdida espacios conjuro	
5.º	—	—	—	—	Brillo de las estrellas
6.º	—1	—	—	1.º	Fuego del corazón
7.º	—	—	—1	—	Luces cautivadoras 3/día
8.º	—	—1	—	2.º	Rociada de color 3/día
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	—	—	3.º	Destello cegador 3/día
11.º	—	—	—	—	Estrellas fugaces 2/día
12.º	—	—	—	4.º	—
13.º	—	—	—2	—	Motas centelleantes 1/día
14.º	—	—	—	5.º	Resistencia de los astros
15.º	—	—	—	—	—
16.º	—	—	—	6.º	Parpadeo 3/día
17.º	—	—	—	—	Luz argéntea de las estrellas 1/día
18.º	—	—	—	7.º	Disipación estelar 1/día
19.º	—	—	—	—	Cuentos en el cielo 1/día
20.º	—	—	—	8.º	Estrella en la tierra 1/2 días

amanecer. Coste: 4.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*estrella vespertina refulgente*).

Amor de las estrellas: debes pasar un día completo con su noche estudiando, contemplando o admirando las estrellas. Esto se puede realizar escudriñando el cielo nocturno, estudiando cartas astrales, leyendo textos de mitos acerca de las estrellas, o incluso componiendo odas o poemas a su belleza. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (*estrella vespertina refulgente*).

Retorno de lo perdido: tras viajar hasta la tumba de Alenea y Eldarniel, tendrás que colocar el anillo sobre el anular de la efígie de piedra que hay tallada en el sarcófago de Alenea. De acuerdo con la leyenda, el anillo se convertirá en piedra y quedará fundido en la escultura si el espíritu de Alenea te juzga indigno de llevarlo. Coste: 43.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*estrella vespertina refulgente*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Bardos, hechiceros o magos son los portadores más probables de la *estrella vespertina refulgente*, pero cualquier personaje con aptitud arcana puede encontrar en ella una herramienta muy útil.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA ESTRELLA VESPERTINA REFULGENTE

Aptitud para lanzar conjuros arcanos de 1.º nivel
Saber (arcano) 3 rangos
Alineamiento no maligno

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *estrella vespertina refulgente*.

Brillo de las estrellas (Sb): cuando llegues a nivel 5, las estrellas parecerán brillar con más fuerza. Obtendrás

visión en la penumbra, siempre que cuentes con algo de luz de los astros. Si ya posees visión en la penumbra de forma natural, su alcance se triplicará bajo la luz de las estrellas.

Fuego del corazón (St): a partir de nivel 6 podrás invocar a voluntad un estallido de luz mágica, que actúa como el conjuro *fuego feérico*, mediante una palabra de mando. La luz creada es azul. NL 5.

Luces cautivadoras (St): a partir de nivel 7, podrás crear tres veces al día una zona de estrellas danzantes y polvillo brillante, que tiene el efecto del conjuro *pauta hipnótica*, mediante una palabra de mando. La CD del TS es 12, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Rociada de color (St): a partir de nivel 8, podrás ordenar al anillo que emita una cascada de luz multicolor, que actúa igual que el conjuro *rociada de color*. La CD del TS es 12, u 11 + tu modif. de Carisma (lo que sea mayor). Esta aptitud se puede emplear tres veces al día, mediante una palabra de mando. NL 5.

Destello cegador (St): a partir de nivel 10, podrás hacer que la *estrella vespertina refulgente* destelle con un fogonazo de luz brillante, que actúa como el conjuro *ceguera*. La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Esta aptitud se puede emplear tres veces al día, mediante una palabra de mando. NL 5.

Estrellas fugaces (St): a partir de nivel 11 puedes emplear una palabra de mando, hasta dos veces al día, para que el anillo dispare cinco dardos de fuerza que parecen estrellas fugaces. Actuarán como el conjuro de *proyectil mágico* de un lanzador de nivel 10.

Motas centelleantes (St): a partir de nivel 13 puedes emplear una palabra de mando, una vez al día, para invocar unas *partículas rutilantes* (como el conjuro). La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Resistencia de los astros (Sb): a nivel 14, la estrella vespertina refulgente te concede un bonificador +3 de resistencia a todos los TS. Si es tu deseo, el efecto puede crear una nube de cientos de diminutas estrellas rutilantes, que serán visibles sobre tu cuerpo y ropa.

Parpadeo (St): a partir de nivel 16 podrás emplear *intermitencia* (como el conjuro), hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando. Tu imagen parecerá titilar como la de una estrella distante. NL 11.

Luz argéntea de las estrellas (St): a partir de nivel 17 podrás invocar hasta cuatro rayos de fría y dolorosa luz brillante, una vez al día y mediante una palabra de mando. Esta aptitud es muy similar a un *rayo solar*, aunque su luz es la más pura de la luna y las estrellas. Los rayos no causan daño adicional a los muertos vivos. En lugar de eso, los licántropos sufrirán daño adicional como si fuesen muertos vivos afectados por el conjuro *rayo solar*. Los hongos, mohos, cienos y limos sufrirán daño adicional como si fuesen licántropos. La CD del TS es 20, o 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Disipación estelar (St): a partir de nivel 18 podrás hacer uso de un *disipar mayor* (como el conjuro), una vez al día mediante una palabra de mando. Si tu intento de disipación tiene lugar de noche bajo un cielo despejado, realizarás la prueba de nivel de lanzador con un bonif. +5. NL 15.

Cuentos en el cielo (St): muchos eruditos saben que se puede leer el futuro en las estrellas, pero pocos han descubierto que, reproduciendo sus trayectorias pasadas, también se pueden adivinar secretos de antaño. A partir de nivel 19 podrás emplear *conocimiento de leyendas* (como el conjuro), una vez al día mediante una palabra de mando. Debes ser capaz de ver las estrellas para emplear esta aptitud. NL 15.

Estrella en la tierra (St): a nivel 20 y superior podrás invocar un elemental de fuego anciano, una vez cada dos días y mediante una palabra de mando. NL 17.

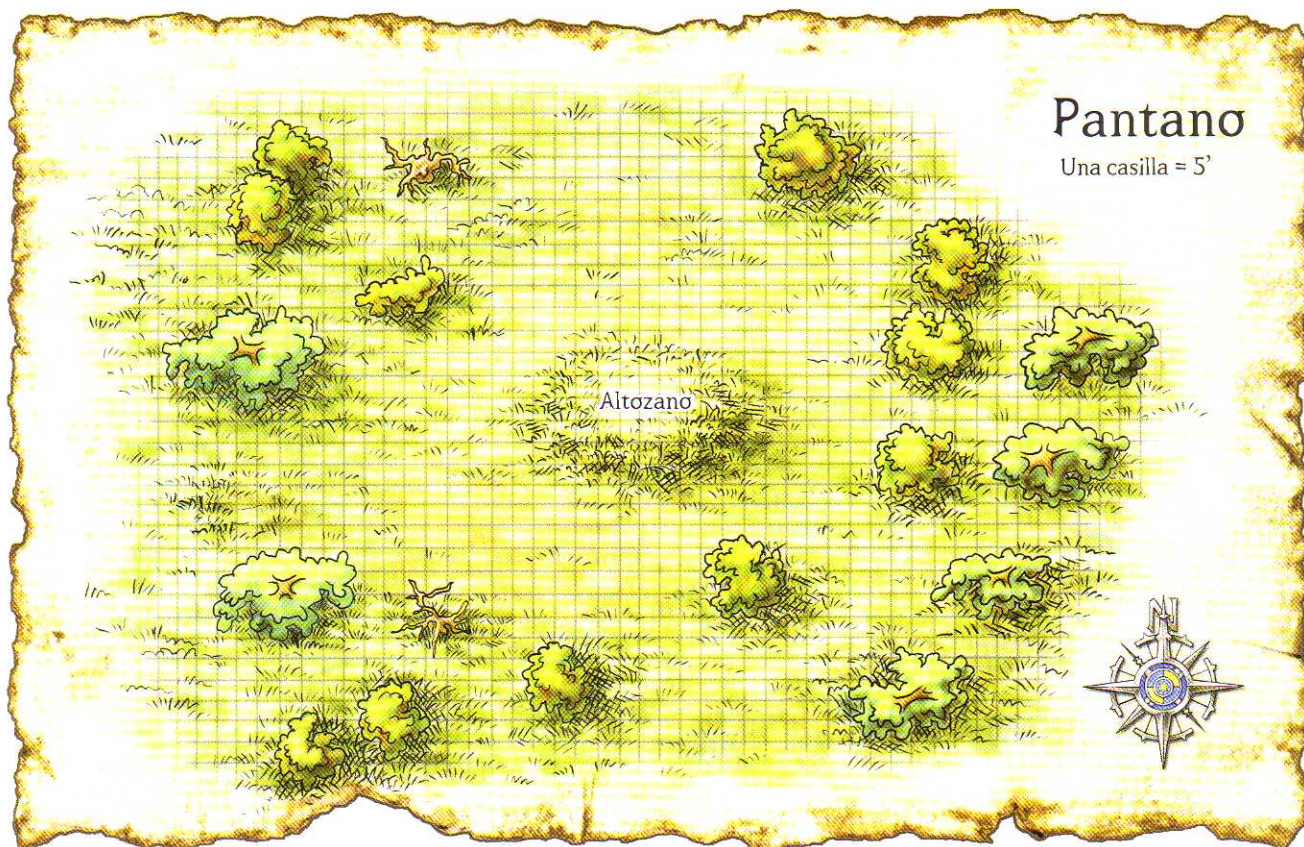
GANCHO DE AVENTURA

Mientras atraviesan el bosque de noche, los PJs avistan una extraña luz en la distancia, que parece hacerles señas. La luz es un fuego fatuo, que gravita sobre un altozano herboso en el centro de un pantano. Tras examinar el montículo, los victoriosos aventureros hallarán la *estrella vespertina refulgente*.

Fuego fatuo: pg 40 (consulta la página 125 del *Manual de monstruos*).

Altozano

Esta pequeña "isla" en el pantano es el lugar de descanso de la *estrella vespertina refulgente*, impoluta a pesar de yacer en el fango. Este otero es en realidad un denso montón de vegetación enmarañada y barro seco.



EXORDIUS

Exordius es una aviesa espada larga con un filo de metal opaco lleno de hoyos y una empuñadura de obsidiana endurecida mágicamente, engarzada con un gran rubí en el pomo. Inscritas en la hoja hay runas y sellos de poder maligno, aunque parecen descoloridas e inusualmente gastadas.

Estadísticas de juego no legendarias: espada larga +1; coste 2.315 po.

Augurio: cuando *Exordius* es empuñada en combate, zarcillos de pura energía blanca emanan de su hoja y la joya del pomo. Su luz resulta calmante para las criaturas de alineamiento bueno. Estos rayos de luz se hacen cada vez más grandes y brillantes a medida que aumenta el poder de la espada.

HISTORIA

El antiguo rey liche Raumos forjó a *Exordius* para su comandante en jefe, el caballero de la Muerte Darnag. La espada era un arma de maldad desgarradora. Darnag acabó usando su filo para derrocar a Raumos e instaurar su propio reinado, cuyas historias aún se emplean para asustar a los niños que se portan mal. El propio Darnag desapareció de la historia algunos siglos después de destronar a Raumos; nunca se volvió a saber de él. (CD 15)

Darnag fue aniquilado en combate por una joven humana llamada Eyria, paladina de Pelor. Eyria es recordada en la historia de la iglesia de Pelor por su devoción y valor, y aunque murió en la batalla contra el caballero de la Muerte, resultó victoriosa en su propia destrucción. *Exordius* le robó el alma y la absorbió, pero la espada no pudo destruir por completo su esencia. La fe de Eyria imbuyó el arma y entonces, Darnag fue convertido en cenizas por el toque de la misma: la pureza de Eyria lo había destruido. (CD 18; **Santificación de las tinieblas**)

Tras la destrucción de Darnag, él y su espada fueron enterrados en un gran mausoleo construido por sus leales sirvientes, que no eran conscientes de la presencia del alma de Eyria en el interior de *Exordius*. El espíritu de la paladina luchó durante siglos contra el mal inherente del

arma. En la tranquila penumbra de la tumba, el espíritu de Eyria quedó abrumado. Incapaz de extirpar la vil magia de *Exordius*, su alma cayó en el letargo. (CD 25; **Sola en la penumbra**)

Muchos siglos después de que *Exordius* fuese enterrada en la tumba de Darnag, un aventurero llamado Aedwar (también conocido como Corazón de acero) descubrió el sepulcro y empezó a explorarla. Sus excavación activaron las defensas mágicas de la tumba, y Aedwar fue acorralado por una docena de demonios guardianes junto al sarcófago del caballero de la Muerte. Sin otro arma a mano,

Corazón de acero asió a *Exordius* y empuñó la maléfica hoja contra sus infernales atacantes.

La fuerza de determinación de Aedwar, unida a la destrucción de varios demonios, hizo que el espíritu de Eyria despertase de nuevo de su letargo. Con la ayuda de Aedwar, la paladina pudo eliminar el mal de la siniestra magia de *Exordius* de una vez por todas. (CD 31; **Aniquila a la estirpe abismal**)

RITUALES
DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Exordius*.

Santificación de las tinieblas:

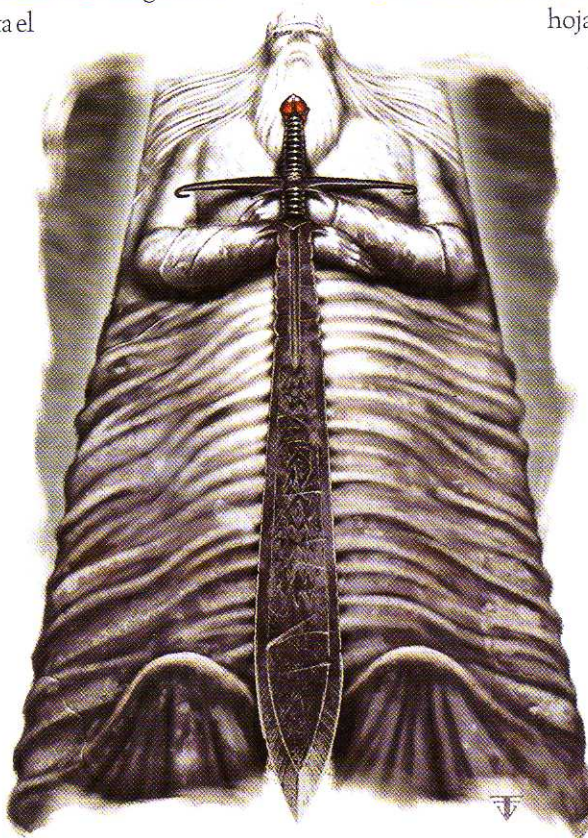
debes llevar a cabo un ritual de purificación sobre un objeto mágico maligno (cualquier objeto que incluya un conjuro con el descriptor 'maligno' en sus requisitos de creación), que valga al menos 1.500 po. Esta ceremonia

incluye la inmersión del objeto en agua bendita y elevar oraciones a

un dios bueno durante 10 minutos. El proceso destruye el objeto santificado. Coste: 3.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Exordius*).

Sola en la penumbra: se te exige que te aísles por completo, en total oscuridad, durante 24 horas. Normalmente este ritual se lleva a cabo bajo tierra. Este ritual quedará arruinado por el mas leve atisbo de luz, que entre por una minúscula rendija en una ventana o bajo una puerta. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Exordius*).

Aniquila a la estirpe abismal: en un solo encuentro, debes acabar tú solo con uno o más ajenos malignos con



Exordius robó el alma de una paladina humana, pero quizá esa alma aún sobreviva, atrapada en la hoja

TABLA 3-21: EXORDIUS

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Guía del alma
6.º	—	—	4	Voluntad compartida
7.º	—	—	—	—
8.º	—	-1	—	Espada larga +2
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Devoción de Eyria
11.º	—	—	—	Espada larga +3
12.º	—	—	2	Alma liberada
13.º	-2	—	—	Fuerza interior 1/día
14.º	—	—	—	Exorcismo 1/día
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	Sacrificio del alma
17.º	—	—	—	Espada larga +3 sagrada
18.º	—	-3	2	Manto de protección sagrada
19.º	—	—	2	—
20.º	—	—	2	Espada larga +5 sagrada

un NE total mínimo de 15. La única arma que se te permite usar es *Exordius*, pero aparte de ella podrás hacer uso de cualquier conjuro o aptitud innata que poseas. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*Exordius*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de *Exordius* son paladines o clérigos militantes, pero cualquier personaje de alineamiento bueno que cumpla los requisitos, y desee más poder divino, se beneficiará de ella.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE EXORDIUS

Ataque base +3
Saber (religión) 2 rangos
Cualquier alineamiento bueno
Aptitud para expulsar muertos vivos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Exordius*.

Guía del alma (Sb): incluso aunque el alma de la paladina Eyria no está activa del todo, su subconsciente puede guiar sutilmente tu mano en combate. A partir de nivel 5, una vez al día y como acción estándar, podrás obtener un bonificador +2 de suerte a las tiradas de ataque y daño durante 3 minutos, pero sólo mientras empuñes a *Exordius*.

Voluntad compartida (Sb): cuando tu psique se vea asaltada, la formidable fuerza de voluntad de Eyria reforzará tu determinación y tu poder mental. A nivel 6 obtienes un bonificador +2 sagrado a tus TS de Voluntad.

Devoción de Eyria (Sb): además de fortalecer tu energía espiritual, la espada aumenta tu capacidad para expulsar

muertos vivos. A partir de nivel 10, podrás expulsar muertos vivos como si tuvieses dos niveles más en la clase que te permita hacerlo.

Alma liberada: cuando llegues a nivel 12, el alma de la antigua paladina Eyria se despertará por completo, transformando a *Exordius* en un objeto inteligente. La hoja tendrá estas puntuaciones de característica: Inteligencia 10, Sabiduría 18 y Carisma 18. Alineamiento legal bueno. *Exordius* podrá comunicarse mediante lenguaje hablado, aunque sólo en común, así como telepáticamente. Percibirá su entorno hasta 120' con visión en la oscuridad, sentido ciego y escucha. La espada dispondrá de los 10 rangos de Eyria en Saber (religión). La puntuación de ego de *Exordius* será de 13 + su bonificador de mejora (para un total de 16 a nivel 12). Si se libera cualquier aptitud mayor, su puntuación de ego será de 17 + su bonificador de mejora.

Fuerza interior (St): a partir de nivel 13, una vez al día y como acción rápida, podrás emplear un conjuro de *curar heridas graves* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, transportes o toques a *Exordius*.

Exorcismo (St): a partir de nivel 14, una vez al día y mediante una palabra de mando al hacer un gesto con la espada, podrás obligar a una criatura a regresar a su plano nativo (como el conjuro *exorcismo*). La CD base del TS es 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Deberás sumar tu nivel de personaje y restar los DG de la criatura objetivo, para obtener la CD total. NL 10.

Sacrificio del alma (Sb): aunque el alma de Eyria fue la única que sobrevivió tras ser absorbida por el mal que anidaba en *Exordius*, desde luego no fue el único espíritu atrapado por la hoja. Las esencias de otras víctimas desgraciadas de su magia residen en el rubí de su pomo, reducidas a poco más que retazos aletargados de energía espiritual. Estas almas carecen

de mente o voluntad, excepto por el instinto más primario de escapar de la espada de cualquier forma posible.

Así, a partir de nivel 16, cuando seas víctima de un efecto de muerte, una de las almas atrapadas en la espada emanará del pomo para sufrir el efecto en tu lugar. El efecto de muerte liberará esa alma, para que pueda viajar libremente a su merecida otra vida. Aparte de Eyria, hay otras 25 almas atrapadas en *Exordius*. Una vez se hayan liberado todas, la espada perderá esta aptitud. La única forma de recargar este poder sería que, voluntariamente, permitieses que tu propia alma se introdujese en el pomo de la espada tras tu muerte.

Manto de protección sagrada (Sb): a nivel 18 ganas resistencia a conjuros igual a 5 + tu nivel de personaje.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras explora los derruidos restos de un antiguo templo, la compañía se topa con una gran puerta de hierro cubierta con muchos sellos de ligadura y protección. Tras esta puerta se halla la cripta de Aedwar, Corazón de acero, que también acoge a *Exordius*. Pero en el mausoleo también ha quedado atrapado el barbazú Charenthoth. La criatura infernal llegó al plano Material bajo la falsa creencia de que *Exordius* aún era una poderosa herramienta del mal. Para su gran sorpresa, detectó la leve aura de bien del alma de Eyria. Disgustado por la corrupción del arma con dicha santidad, se dispuso a abandonar la cripta.

No obstante, mientras su atención estaba distraída por la espada, los clérigos que habían erigido la catedral pudieron atrapar a Charenthoth en el mausoleo. Si los PJs abren la puerta mágicamente sellada de la tumba, el diablo dará por sentado que se trata de los insolentes mortales que lo han atrapado en este plano, y atacará. Si queda reducido a menos de una cuarta parte de sus pg, Charenthoth tratará de huir de vuelta a los Nueve infiernos.

Charenthoth, diablo barbado: pg 45 (consulta la página 63 del *Manual de monstruos*).

Tumba de Aedwar

Sarcófagos

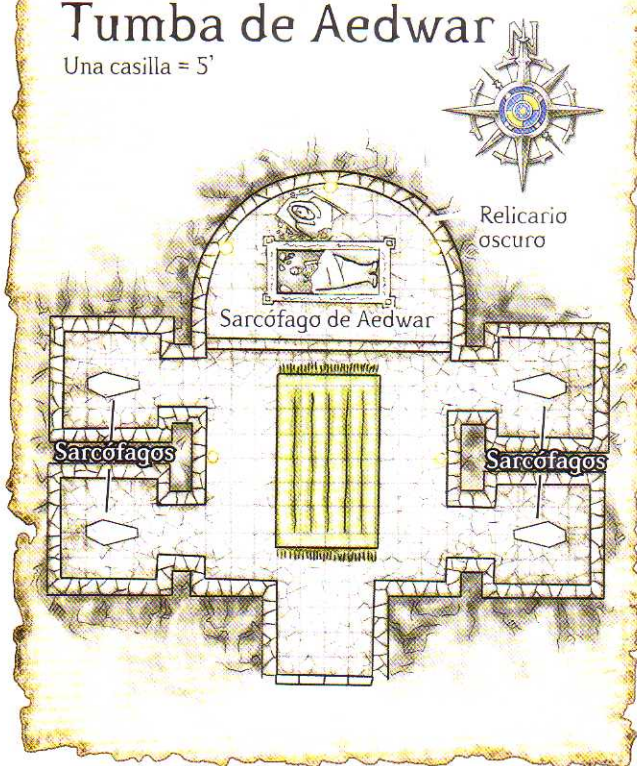
Estos ataúdes de piedra están cubiertos con pesadas tapas de granito, talladas con las efigies de los sacerdotes enterrados en ellos. En el interior de cada uno hay un símbolo sagrado de plata (25 po) y un vial de cristal y oro con agua bendita (50 po).

AMULETO DE LA LLAMADA DE LA MUERTE

Este amuleto está confeccionado en alabastro claro, tallado para semejar un pequeño gong o campanilla con una calavera grabada en su superficie. Se suele llevar colgado de una fina cadena de acero, que parece ennegrecida tras soportar

Tumba de Aedwar

Una casilla = 5'



Sarcófago de Aedwar

Este ataúd es más grande e impresionante que los demás, situado sobre un estrado con dos escalones que llevan a él. La tapa está rota y su mitad yace desmenuzada por el suelo colindante. Dentro del ataúd, sobre el pecho de su esquelético ocupante, está *Exordius*. Con la excepción de la espada, todo lo demás de este sarcófago ha quedado inservible.

Relicario oscuro

Este nicho en la pared se puede descubrir mediante una prueba de Buscar contra CD 20. En el interior de esta oquedad hay varios objetos, que los sacerdotes de antaño consideraron demasiado peligrosos o blasfemos como para permanecer bajo la luz del sol. Aquí se pueden encontrar varias copias apolilladas de los textos sagrados de algunas fes malignas, así como un amuleto de la llamada de la muerte. Este amuleto es un candidato perfecto para el Ritual de la santificación de las tinieblas (consulta más atrás).

un fuego intenso. Una vez al día, mediante una palabra de mando, permite a su portador emplear un efecto de *campanas fúnebres* (como el conjuro del mismo nombre).

Nigromancia leve; NL 3; Fabricar objeto maravilloso, *campanas fúnebres*; precio 2.160 po; peso 1 lb.

FAJA DE GUERRA

La coraza conocida como *faja de guerra* fue diseñada para un oficial militar. Toda su superficie está grabada al ácido con bellos dibujos geométricos y runas.

Estadísticas de juego no legendarias: coraza +1; coste 1.350 po. Puedes dormir con la *faja de guerra* puesta sin quedar fatigado para el día siguiente. También obtendrás un bonificador +2 a las pruebas de Constitución, realizadas para evitar el daño no letal de una marcha forzada.

Augurio: los daños menores (que no conlleven daño a los pg de su usuario) sufridos por la *faja de guerra* como resultado de un combate se repararán por sí solos, lo cual asegura que el aspecto de esta coraza siempre sea impecable.

HISTORIA

Feralion Ordel forjó la coraza que habría de convertirse en la *faja de guerra*. La armadura nunca fue concebida como algo más que una coraza práctica para el típico oficial de campo que da órdenes desde la grupa de un caballo, bien lejos de la lucha. Feralion era un herrero militar, acostumbra a producir armas y armaduras en abundancia, ya fuesen nuevas o piezas antiguas parcheadas. No tenía tiempo para enorgullecerse de su trabajo. Durante una larga campaña, Feralion recibió el encargo de una nueva coraza. El herrero se puso a trabajar como tantas otras veces, pero el resultado final obtenido jamás había sido tan sumamente impecable como en aquella ocasión. Feralion no podía dejar de admirar su propia obra, llegando a sentirse incapaz de separarse de ella. Así fue que la escondió. (CD 15)

La coraza había sido encargada para un teniente recién ascendido, reemplazo de otro oficial abatido por una flecha. El daño a la coraza del oficial fallecido era mínimo, pero su sustituto era de sangre noble y esperaba recibir un equipo nuevo. Feralion ocultó la coraza perfecta que había forjado y trabajó con denuedo para reparar la armadura del teniente muerto, ajustándola a la talla del recién llegado. Cuando el presuntuoso oficial se colocó sin mayor ceremonia la coraza que creía nueva, Feralion dio por justificado su engaño. Si aquel patán no podía distinguir entre una armadura nueva y otra reparada, se merecía llevar una de segunda mano. El herrero se puso entonces a trabajar



La faja de guerra no permitirá que su portador sea derrotado

duro en su apreciada coraza, adornándola primorosamente con dibujos geométricos y runas. (CD 20; *La chispa del yunque*)

Un día, el regimiento en el que servía Feralion se topó con una fuerza de bárbaros de las gélidas tierras altas. El enemigo se presentó por sorpresa en gran número, sobrepasando ampliamente a los soldados. Furiosos con los reinos civilizados por haber invadido sus tierras ancestrales, los bersérker se abrieron paso como guadañas a través de las defensas del regimiento, obligando a sus oficiales a retirarse casi de inmediato. Feralion tuvo que luchar por su vida, pero al haber previsto tal contingencia, ya se había puesto la *faja de guerra*. Con un martillo normal y corriente en sus manos, Feralion se enfrentó a la horda salvaje dispuesto a morir. Pero a medida que avanzaba el combate, el herrero empezó a ser consciente de que nadie

le podía golpear: su armadura no lo permitía. Feralion desbarató el frente de batalla de los bárbaros, dando tiempo suficiente a los oficiales para reorganizar al resto de sus tropas y expulsar al enemigo. Aunque los bárbaros mantuvieron el tipo frente al contraataque, Feralion había convertido una

derrota absoluta en un empate y por ello fue ascendido a teniente de campo. Lo que el herrero no sabía era que el espíritu de un joven bersérker, al que había matado en los primeros compases del combate, había quedado ligado a la coraza. (CD 25; *Juventud descarriada*)

Feralion y su *faja de guerra* se hicieron legendarios. Era un líder que luchaba en primera fila, liderando las cargas personalmente en muchas batallas victoriosas. Su estatus de icono, no obstante, también lo convertía

en un objetivo apetecible. Se contrataron mercenarios y asesinos para acabar con él en el combate. Las pocas veces que un ataque llegaba a impactar en su armadura, Feralion era presa de una rabia tan violenta que sus rivales no solían vivir mucho más. Incluso se intentó varias veces robar la *faja de guerra*, pero algo mantenía alerta al herrero y se frustraron todas las intentonas. La única obsesión de Feralion era el empate en la batalla donde se había puesto la coraza por primera vez. El antiguo herrero pidió permiso para liderar a varios batallones en una incursión a las bárbaras tierras altas del norte, y se le dio permiso para proceder según su criterio. La batalla subsiguiente debería haber ido bien, ya que el enemigo estaba superado en número, pero los

TABLA 3-22: FAJA DE GUERRA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Vol	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Movimiento sencillo
6.º	-1	—	—	Coraza +2
7.º	—	-1	2	Adrenalina del guerrero 1/día
8.º	—	—	2	—
9.º	—	-2	—	Coraza +3
10.º	—	—	2	Movimiento rápido
11.º	—	—	—	Coraza +3 fortificante leve
12.º	-2	—	—	Espíritu consciente
13.º	—	—	—	Coraza +4 fortificante leve
14.º	—	—	2	—
15.º	—	-3	—	Coraza +4 fortificante moderada
16.º	—	—	2	Acelerar 5/día
17.º	—	—	—	Coraza +5 fortificante moderada
18.º	-3	—	—	Resistencia al frío 20
19.º	—	—	—	Coraza +5 fortificante intensa
20.º	—	-4	—	Piel pétrea 1/día

bárbaros emplearon a la Naturaleza contra los intrusos. Mientras la tropa de Feralion marchaba por unas cañadas heladas, los tambores de las tribus retumbaron por toda la zona, causando el derrumbe de los nevados cañones sobre las cabezas de los invasores. La avalancha enterró a todos los soldados, conservando sus cuerpos en criptas de hielo quebrado y nieve en polvo. Se dice que la *faja de guerra* ha permanecido sepultada en aquel lugar desde entonces. (CD 30; El viaje a casa)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *faja de guerra*.

La chispa del yunque: tienes que fabricar una coraza sin ayuda y costearla de tu propio bolsillo (no incluido en el coste del ritual). La armadura debe ser entregada a un guerrero que la merezca, con quien no tengas ninguna relación previa. Coste: 1.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*faja de guerra*).

Juventud descarriada: se te pide que elijas bando en una guerra que consideres justa, te presentes como soldado voluntario, no aceptes ninguna paga y participes de forma activa en al menos una batalla. Coste: 13.000 po. Dote concedida: Legado menor (*faja de guerra*).

El viaje a casa: debes buscar a los bárbaros de las gélidas tierras altas del norte y descubrir la identidad del joven bersérker que quedó ligado a la *faja de guerra*. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*faja de guerra*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de la *faja de guerra* son guerreros o paladines, aunque cualquier personaje competente con las armaduras intermedias podría estar interesado en ella.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA FAJA DE GUERRA

Ataque base +4
Artesanía (fabricación de armaduras) 4 rangos
Competencia con armadura intermedia

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *faja de guerra*.

Movimiento sencillo (Sb): a partir de nivel 5, la *faja de guerra* se considera armadura ligera a cualquier efecto relacionado con tu movimiento.

Adrenalina del guerrero (Sb): a partir de nivel 7, una vez al día y cuando un ataque te reduzca a 0 pg o menos, obtendrás de inmediato un bonificador +4 a Fuerza y Constitución durante 5 asaltos. Esta aptitud se activa sin requerir ninguna acción por tu parte; no tienes ningún control sobre ella.

Movimiento rápido (Sb): a nivel 10 obtienes un bonificador de mejora de 5' a tu velocidad táctica terrestre.

Espíritu consciente: en cuanto llegues a nivel 12, el espíritu del joven bersérker ligado a la *faja de guerra* hace tanto tiempo, se despertará. Como objeto inteligente, la coraza tendrá Inteligencia 10, Sabiduría 16, Carisma 16 y será neutral buena. Podrá ver, oír y emplear visión en la oscuridad en un radio de 60'. La *faja de guerra* hablará común, pero no podrá leerlo. La coraza tendrá una puntuación de Ego de 10 + su bonificador de mejora, que aumentará a 14 + su bonificador de mejora si se liberan sus aptitudes mayores. En caso de que haya un conflicto de personalidad, la *faja de guerra* te incitará a cualquier combate cuerpo a cuerpo.

Acelerar (St): a partir de nivel 16, hasta cinco veces al día y como acción rápida, podrás hacer uso de *acelerar* (como el conjuro). Cada uso dura 1 asalto. NL 10.

Resistencia al frío (Sb): a nivel 18 obtienes resistencia al frío 20.

Piel pétrea (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *piel pétrea* (como el conjuro). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras sorteas un gélido paso de alta montaña, un personaje elegido al azar tropezará con una extraña piedra resplandeciente a menos que supere una prueba de Avistar contra CD 25. Un examen más atento revelará que la piedra es realmente un yelmo, congelado en medio de la nieve. Si los personajes extraen el casco y excavan por la zona, encontrarán muchos cuerpos congelados, cuya indumentaria los identifica como pertenecientes al mismo ejército. Un poco más adelante, los héroes descubrirán equipo diverso desparramado junto a un hoyo y más cuerpos bajo la nieve. Cualquier personaje con la dote Rastrear podrá realizar una prueba de Supervivencia, para señalar que un cuerpo humanoide ha sido extraído del hielo en ese punto y arrastrado después por un cuadrúpedo Grande (la CD base del rastreo es 14, modificada por las condiciones atmosféricas del lugar, a determinar por el DM). Las marcas llevan hasta la guarida subterránea de un lobo invernal. Gañido, que así se llama la loba, ha estado llevando cadáveres a su covacha para alimentarse, y aparta el equipo de estos desgraciados amontonándolo en un recoveco de la guarida. El tesoro que ha acumulado incluye la *faja de guerra*.

Gañido, loba invernal: pg 51 (consulta la página 182 del *Manual de monstruos*).

Guarida de la loba invernal

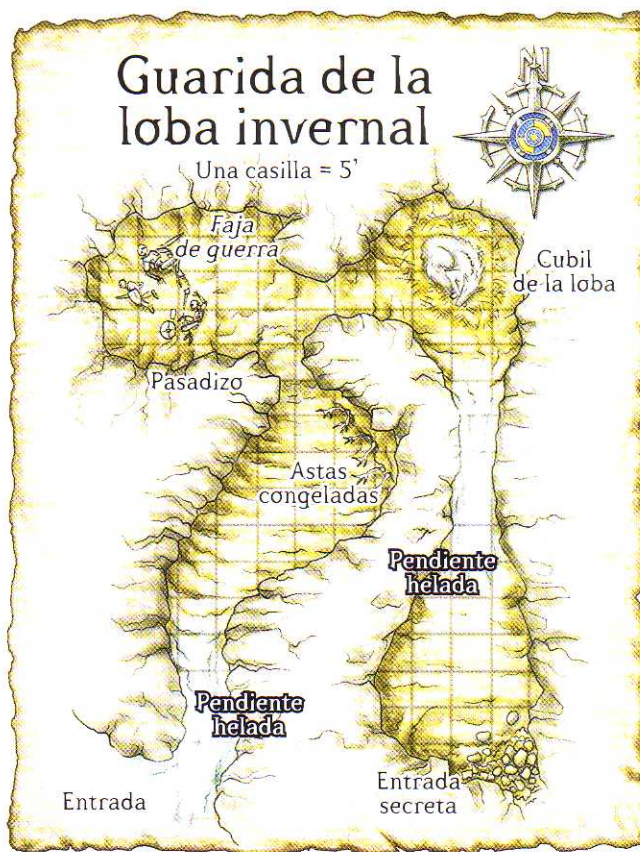
Este mapa representa la guarida subterránea de una loba invernal. Este refugio, obviamente, se encuentra en una región ártica y debería quedar claro en su entrada, las pendientes heladas y las cornamentas congeladas. La cámara que en el mapa aparece con varios cadáveres dibujados también alberga la *faja de guerra*.

Entrada

Esta entrada a la guarida es obvia; no está cubierta por la nieve y se nota bien transitada por las zarpas de la loba.

Pendiente helada

Este cubil descende con rapidez hacia el interior del duro terreno, y existen algunas zonas de tierra lisa, compacta y cubierta de hielo que son difíciles de vadear. Se requiere una prueba con éxito de Equilibrio contra CD 15 para evitar resbalar y deslizarse por esta pendiente.



Astas congeladas

Un personaje que resbale en la pendiente de la entrada podría caer en esta tosca trampa. Está confeccionada con huesos astillados y cornamentas de venado congeladas, sujetas por un montículo de hielo.

Trampa de astas congeladas: VD 1; mecánica; disparador por localización; rearme manual; Reflejos CD 20 evita; múltiples objetivos (primer objetivo en cada una de las dos casillas adyacentes de 5'); púas de hueso (Atq +8 en c/c, 1d4 huesos por objetivo para 1d4 puntos de daño cada uno); Buscar CD 5; Inutilizar mecanismo CD 5.

Pasadizo

Se trata de un pasaje muy estrecho, lleno de nieve compacta.

Faja de guerra

Este pequeño recoveco contiene varios cuerpos congelados y descartes diversos, entre los cuales destaca la *faja de guerra*.

Cubil de la loba

Gañido descansa aquí cuando no está de caza.

Entrada secreta

Esta "puerta de atrás" está cubierta por nieve y hielo, creando una salida de emergencia para la loba invernal.

FLAGELO DEL ASESINO DE INFERNALES

El *flagelo del asesino de infernales* es un mangual de tamaño descomunal, con una cabeza erizada de púas y cadena forjada con una amalgama de hierro frío y plata. La empuñadura está creada a partir del húmero de un diablo astado y envuelta con tiras del blasfemo pellejo de una márilit.

Estadísticas de juego no legendarias: mangual +1 de hierro frío Grande; coste 4.330 po; daño 2d6+1; peso 10 lb. El *flagelo del asesino de infernales* es un arma Grande. Una criatura Mediana puede empuñar el mangual con ambas manos, con un penalizador -2 a sus tiradas de ataque. Las criaturas Pequeñas no pueden emplear esta arma sin alguna aptitud especial para empuñar armas Grandes (como la dote *Agarre del mono*, descrita en la página 141).

Augurio: el arma siseará cuando haya diablos o demonios visibles en un radio de 25'. Tus ojos emitirán un resplandor blanquecino cada vez que ocurra eso.

HISTORIA

Xuetari odiaba a toda su familia. De hecho, no había nada que le gustase de la sociedad y lo que representaba. Las criaturas de su plano y el adyacente estaban enzarzadas continuamente en ridículos conflictos o planes insidiosos para derrocar mutuamente, compitiendo por un estatus pasajero que Xuetari consideraba absurdo. La persecución de la supremacía sobre las criaturas más débiles se había vuelto fastidiosa. Xuetari quería terminar con el tedio que invadía su mundo y el otro, pero para lograr ese sublime sueño tendría que destruir la infraestructura existente. Para devolver el sentido a la vida en el Abismo y en Baator, Xuetari tenía que asesinar a unos cuantos líderes. El diablo de la sima forjó una herramienta para tal fin, el arma que llegó a ser conocida como el *flagelo del asesino de infernales*. (CD 15)

Xuetari sabía que tenía que realizar dos acciones decisivas: una contra las márilit del Abismo y otra contra los diablos astados de su Baator nativa. Los comandantes de cada facción se habían vuelto holgazanes, lo cual facilitó su labor de despacharlos por turno y, de paso, bautizar al *flagelo del asesino de infernales*. Estos asesinatos enviaron una sacudida de miedo a través de los planos Infernales, sentimiento que Xuetari empleó en beneficio propio. Miembro de una prominente familia de diablos de la sima, convenció a su padre para que patrocinase un encuentro entre los nálfeshni y los diablos gélidos. Xuetari se ocupó de los detalles, pero hizo que el líder gelugón llegase

un poco antes. Emboscó al caudillo de los diablos gélidos, dejando su cuerpo destripado a la vista para que lo encontrase así el cacique nálfeshni a su llegada. El padre de Xuetari llegó poco después y al ver a un líder vivo y al otro muerto, sacó la conclusión lógica. Aunque el nálfeshni clamó por su inocencia, no todos le creyeron. (CD 20; *Pinta de culpable*)

Las márilit y los diablos astados creyeron que los nálfeshni también eran culpables de matar a sus líderes. Una fuerza combinada de márilit y cornugones asaltó la guarida del caudillo nálfeshni y aniquiló a todo su linaje. Pero aún quedaba la parte más dura para Xuetari. Con cuatro grandes líderes eliminados, se creó un gran vacío de autoridad. Muchos desearon tal poder,

pero mientras los bálor y los diablos de la sima siguiesen al mando, los demonios más débiles deberían acatar sus órdenes. Xuetari le contó a su padre que había encontrado indicios de que el líder nálfeshni había sido acusado injustamente, y lo llevó a un lugar remoto donde podrían recabar más pruebas. En ese instante, el *flagelo del asesino de infernales* se reveló súbitamente como un arma sagrada, causando no

sólo un gran dolor a Xuetari, sino también facilitando la rápida muerte de su padre. El diablo de la sima culpó a los bálor, por supuesto, originando una guerra a gran escala que prometía durar siglos. Se había creado un nuevo orden. Xuetari, disgustado por la santidad recién adquirida por su arma, la abandonó, ocultándola en el plano Material. Su único error en un plan por lo demás brillante. (CD 15; *Caminar por el filo*)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes del *flagelo del asesino de infernales*.

Pinta de culpable: debes adquirir 2 rangos (o 2 rangos más) en la habilidad *Averiguar intenciones*. Estos rangos se pueden adquirir en cualquier momento u orden, siempre que los tengas al llegar a nivel 8. Coste: 3.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*flagelo del asesino de infernales*).

Caminar por el filo: debes cambiar tu alineamiento, mediante obras o magia, a uno que contenga un componente neutral. Debes mantener ese nuevo alineamiento durante al menos un nivel, tras lo cual podrás volver a cambiarlo. Si ya tienes un alineamiento con un componente neutral, cumplirás automáticamente este ritual (aunque tendrás que pagar sus costes igualmente). Coste: 13.000 po. Dote concedida: Legado menor (*flagelo del asesino de infernales*).



Creado para enfrentar a diablos y demonios, el flagelo del asesino de infernales funcionó demasiado bien

TABLA 3-23: FLAGELO DEL ASESINO DE INFERNALES

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Castigo de infernales
6.º	-1	—	—	<i>Visión en la oscuridad</i> 1/día, detectar infernales
7.º	—	-1	2	—
8.º	—	—	2	<i>Mangual de hierro frío</i> +1 de azote de ajenos malignos Grande
9.º	—	-2	—	—
10.º	—	—	2	Visión infernal
11.º	—	—	—	<i>Mangual de hierro frío</i> +2 de azote de ajenos malignos Grande
12.º	-2	—	—	Escalofríos diabólicos
13.º	—	—	—	Colmillo del diablo
14.º	—	—	2	—
15.º	—	-3	—	—
16.º	—	—	2	<i>Mangual de hierro frío</i> +2 sagrado de azote de ajenos malignos Grande

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los portadores del *flagelo del asesino de infernales* son básicamente bárbaros, guerreros y exploradores. Los paladines se suelen abstenen por el pasado infernal del arma, así como por el cambio de alineamiento necesario en su ritual de leyenda menor y por sus inquietantes aptitudes para envenenar o causar enfermedades.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL FLAGELO DEL ASESINO DE INFERNALES

Ataque base +3
Averiguar intenciones 2 rangos
Hablar un idioma (abisal)
Soltura con un arma (mangual)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *flagelo del asesino de infernales*.

Castigo de infernales (Sb): a partir de nivel 5, mientras empuñes el mangual se considerará un arma de hierro frío y plata, a efectos de superar las reducciones de daño.

Visión en la oscuridad (St): a partir de nivel 6, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de *visión en la oscuridad* (como el conjuro). NL 5.

Detectar infernales (Sb): a partir de nivel 6, podrás detectar a cualquier criatura del subtipo baatezu o tanar'ri que esté a 60', como si empleases el conjuro *detectar el mal*. NL 5.

Visión infernal (Sb): cuando llegues a nivel 10, la visión en la oscuridad otorgada por el *flagelo del asesino de infernales* te permitirá ver en cualquier tipo de negrura, incluso la creada por un conjuro de *oscuridad profunda*.

Escalofríos diabólicos (Sb): a partir de nivel 12, el mangual infectará a cualquier criatura dañada por él con escalofríos diabólicos (consulta la página 292 de la Guía del Dungeon Master). La enfermedad no tendrá tiempo de incubación y la CD del TS inicial de Fortaleza será de 14, o 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Los TS subsiguientes serán contra CD 14.

Colmillo del diablo (Sb): a partir de nivel 13, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer que la cabeza con púas del arma segregue veneno de hojamortal

VARIANTE: APTITUDES MAYORES PARA EL FLAGELO DEL ASESINO DE INFERNALES

El *flagelo del asesino de infernales* no posee aptitudes de leyenda mayores. No obstante, si un campeón cazador de demonios instaurase un legado mayor, la progresión del arma podría discurrir por cauces similares a lo que se sugiere aquí:

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
17.º	—	—	—	<i>Mangual de hierro frío</i> +3 sagrado de azote de ajenos malignos Grande
18.º	-3	—	—	<i>Expulsar infernales</i> 1/día
19.º	—	—	—	—
20.º	—	-4	—	<i>Mangual de hierro frío</i> +5 sagrado de azote de ajenos malignos Grande

Expulsar infernales (St): a partir de nivel 18, una vez al día y mediante la orden "¡Infernales, partid!" mientras se gesticula con el mangual, obligarás a las criaturas extraplanarias a que regresen a sus planos nativos, igual que con el conjuro *destierro*. La CD del TS es 20, o 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

(CD 20, 1d6 Con/2d6 Con). Tú serás inmune al veneno emitido por el mangual.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Cuando Xuetari escondió el *flagelo del asesino de infernales* en el plano Material, lo sepultó en una cueva que excavó en lo alto de una montaña congelada. Hace poco, un ettin resuelto a apartarse del mundanal ruido escaló esa misma cumbre. Al hacerlo, el gigante descubrió un montón de peñascos que parecían bloquear la entrada a una cueva de aspecto confortable. El ettin no sólo encontró un nuevo hogar, sino también un arma de tamaño perfecto para él: el *flagelo del asesino de infernales*, aunque no tiene ni remota idea de todo el potencial del mangual. Al subir y bajar por la ladera de la montaña con regularidad, el ettin ha ido abriendo sin querer un camino que facilita la escalada. Además del mangual, la criatura de dos cabezas ha amasado una pequeña fortuna, incluidas 800 po, dos turmalinas (80 po cada una), una coraza, una espada bastarda de gran calidad, una lanza corta de gran calidad y cuatro viales de contraveneno.

Kardun y Mordek, ettin: 65 pg (consulta la página 106 del *Manual de monstruos*). El ataque completo del ettin con el mangual es +13/+8 en c/c (2d6+7). También lleva 6 jabalinas. Los pedruscos que arroja emplean el mismo ataque que las jabalinas, tienen un incremento de distancia de 80' y causan 2d6+6 puntos de daño contundente.

Cueva del ettin en las montañas

Entrada

Esta es la entrada original a la cueva, excavada por Xuetari. La parte final del ascenso aún es un tanto empinada (Tregar CD 20), pero los paseos del ettin han hecho que las partes bajas de la montaña sean más fáciles de transitar, con las CD mostradas en el mapa.

Peñascos

Estas rocas eran las que bloqueaban la entrada, pero ahora se apilan junto a la boca del túnel para que el ettin las use contra cualquier atacante.

Guarida

El ettin habita en este lugar. Una pila de mugrientos harapos, chatarra y despojos inidentificables forman el "dormitorio".

Pasadizo oculto

El ettin ha sellado este túnel secundario con pedruscos, para desanimar a los ladrones. Lleva a una pequeña cueva que contiene su tesoro.

Estanque

Este estanque se alimenta de la recogida de lluvia. El ettin esconde su tesoro bajo el agua.



FUSTA DE CRÁNEOS

La *fusta de cráneos* es un dantesco mangual de diseño tosco y primitivo. Su mango está construido con el fémur de un león y envuelto con tiras de cuero rojizo de origen siniestro. Unidas a este mango hay varias tiras de cuero resistente, en cada extremo de las cuales cuelga un cráneo blanquecino de orígenes diversos.

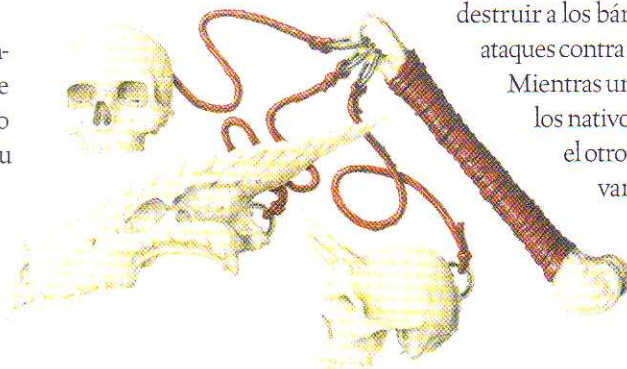
Estadísticas de juego no legendarias: *mangual pesado* +1; coste 2.315 po. El mangual mejora tu capacidad ya existente para entrar en furia o frenesí, aumentando su duración 1 asalto.

Augurio: cuando entres en furia mientras empuñes la *fusta de cráneos*, las calaveras que la adornan rugirán con ira.

HISTORIA

Las tribus bárbaras de las extensas planicies del sur creen que la calavera de un enemigo derrotado contiene parte de su energía. Poseer el cráneo de un enemigo no sirve sólo para obtener su sabiduría, sino también el poder que ostentó en vida. Muchos guerreros de las tierras yermas meridionales adornan sus armaduras, escudos y armas con cráneos completos o fraccionados, pero sólo un líder realmente temible puede domeñar el poder legendario de la *fusta de cráneos*. Este enorme mangual ha sido empuñado por docenas de caudillos y señores de la guerra, cada uno de los cuales ha añadido su propio trofeo al arma. Hoy, la *fusta de cráneos* posee una cantidad de aptitudes indefinida, dependiendo de la calavera que se emplee (ya que sólo una de ellas puede afectar al uso del arma en cada momento dado). (CD 15)

En las planicies del sur, los herederos de una poderosa dinastía de guerreros han empuñado la *fusta de cráneos* durante más de 300 años. El arma ha ido pasando de padre a hijo (y, en dos casos excepcionales, de padre a hija) durante generaciones, para que cada guerrero añadiese al arma un trofeo de su mayor hazaña en combate. La costumbre es despojar al mangual de las reliquias de sus dueños anteriores, pero en tiempos de guerra, el pragmatismo de disponer de todo el potencial de esta tremenda arma se sobrepone a la tradición. El último guerrero en empuñar el mangual fue Arne, guardaespaldas de un influyente cacique y el general más destacado de su tribu. La pericia en combate de Arne era legendaria por todas las llanuras, y se decía que las calaveras de un dragón azul, un señor de la guerra gran trago y un león terrible decoraban su *fusta de cráneos*. Arne



La fusta de cráneos confiere muchas habilidades distintas a su portador, dependiendo de la calavera que emplee

murió en combate hace unos diez años sin dejar heredero, y su pueblo dice que enterró el mangual con él. No obstante, un arma de semejante poder es una tentación incluso para las personas más pías, por lo que es posible que algún otro guerrero exhumase la *fusta de cráneos* tras el funeral de Arne. (CD 18; **Rito del primer cráneo**)

Aunque Arne era sin duda un combatiente temible, hay pruebas que indican que no reunió personalmente las calaveras que adornaban la *fusta de cráneos* mientras fue suya. Se sabe que su abuelo Cornash añadió una calavera de dragón azul al mangual, por lo que es probable que fuese la misma de la que alardeaba su nieto. Hace 60 años una pareja estable de dragones jóvenes adultos azules, trabajando en equipo de una forma poco común en su especie, amenazaron con destruir a los bárbaros mediante una sucesión de ataques contra sus tribus, incluida la de Cornash.

Mientras uno de los dragones ponía en fuga a los nativos atacando directamente su villa, el otro se cebaba con el ganado o las caravanas bajo supuesta protección de la tribu. Después de que varios de estos asaltos se saldasen con docenas de muertes y terribles pérdidas en animales y mercancía, Cornash se puso en marcha con la intención de demostrar su valor y fuerza matando a ambos dragones. Viajando ligero y confiando en las llanuras para que

cubriesen sus necesidades, Cornash siguió a la pareja durante semanas, hasta que la hembra se separó de su compañero para ir a retar a un dragón de oropel que pretendía asentarse en su territorio. El bárbaro aguardó hasta que la lucha llegó a su inevitable final; entonces, saltó sobre la debilitada hembra azul y acabó con ella. Tras convertir la cabeza de la bestia en una calavera monda y lirondeada, la engarzó en la *fusta de cráneos*, partió en busca del macho y lo aniquiló a él también. (CD 25; **Rito del segundo cráneo**)

Cornash recibió la *fusta de cráneos* de su madre, la guerrera Alnaya, que la había heredado de su padre después de que sus dos hermanos muriesen en un corrimiento de tierras antes de llegar a la mayoría de edad. Sin herederos varones para hacerse cargo del mangual, esta carga sagrada recayó sobre Alnaya, que hasta entonces había esperado casarse con algún pastor acaudalado y pasar su vida criando hijos. A regañadientes, comenzó su entrenamiento como guerrera. La primera prueba de valor le llegó mucho antes de lo que esperaba, cuando los brujos de una tribu rival, los Halcones negros, hechizaron a una banda de grandes trasgos y los volvieron contra el clan de Alnaya. Mientras sus guerreros distraían a la mayoría de combatientes bárbaros, su vil

TABLA 3-24: FUSTA DE CRÁNEO

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Sustento innecesario
6.º	—	—	4	—
7.º	—	—	—	Aptitud del primer cráneo
8.º	—	-1	—	—
9.º	-1	—	2	Mangual pesado +2
10.º	—	—	—	Falsa vida 1/día (NL 5)
11.º	—	—	—	Mangual pesado +3
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	Aptitud del segundo cráneo
14.º	—	—	—	Lanzar maldición 1/día
15.º	—	—	2	Mangual pesado +4
16.º	—	-2	—	Golpe revitalizador
17.º	—	—	—	Curtido
18.º	—	-3	2	Falsa vida 2/día (NL 10)
19.º	—	—	2	Aptitud del tercer cráneo
20.º	—	—	2	Mangual pesado +5

caudillo y sus lugartenientes superaron la línea de defensa y comenzaron a causar estragos en la villa. En una sangrienta orgía de destrucción, avanzaron sin pausa hacia la cueva en la que se ocultaban las mujeres, niños y ancianos de la aldea. Alnaya asió sin dudar el mangual de su padre y se enfrentó a los monstruos junto al chamán de su pueblo. Gracias al coraje de la guerrera y los conjuros del brujo, el líder gran trasco cayó derrotado. El ataque fue repelido y una semana después, cuando Alnaya encabezó el contraataque contra los Halcones negros, la calavera de un señor de la guerra gran trasco colgaba de su mangual. (CD 31; Rito del tercer cráneo)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la fusta de cráneos.

Rito del primer cráneo: debes matar a una criatura de VD 6 o mayor (VD máximo 10), pero no tiene por qué ser en solitario. Una vez la batalla haya concluido, deberás limpiar su calavera y unirla a la fusta de cráneos. Coste: 1.700 po. Dote concedida: Legado mínimo (fusta de cráneos).

Rito del segundo cráneo: de nuevo deberás reclamar la cabeza de un enemigo al que hayas contribuido a derrotar, esta vez de VD 12 o mayor (VD máximo 16), para añadirla a la fusta de cráneos. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (fusta de cráneos).

Rito del tercer cráneo: debes matar aun enemigo de VD 18 o mayor, y preparar su calavera para su incorporación a la fusta de cráneos. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (fusta de cráneos).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los bárbaros sienten una afinidad natural por la fusta de cráneos, pero cualquier personaje con tendencia a involu-

crarse en combate cerrado (incluidos guerreros, paladines e incluso clérigos marciales) podrá valorar su utilidad.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA FUSTA DE CRÁNEOS

Salvación de Fortaleza base +3
Supervivencia 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la fusta de cráneos.

Sustento innecesario (Sb): a partir de nivel 5 serás bendecido con una resistencia sobrehumana, por lo que ya no necesitarás comida ni agua.

Falsa vida (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *falsa vida* (como el conjuro). NL 5.

A partir de nivel 18, podrás emplear esta aptitud hasta dos veces al día y el NL se incrementará a 10.

Golpe revitalizador (Sb): a partir de nivel 16, una vez al día cuando impactes a una criatura viva con el mangual, podrás curarte 3d8+10 puntos de golpe como acción rápida. Esta aptitud también elimina cualquier fatiga o agotamiento que sufras. NL 10.

Curtido (Sb): a nivel 17 obtienes un bonificador +5 de resistencia a todos tus TS.

Aptitudes de los cráneos: la fusta de cráneos es un arma de leyenda mutable, como se describe en la página 206. Cada calavera concreta que esté sujeta al mangual le concederá un grupo de tres aptitudes de leyenda mutables, cada una de las cuales se activará a un nivel determinado. Podrás cambiar la selección de aptitudes de leyenda mutables quitando la calavera en cuestión y

colocando otra. Quitar o poner un cráneo en el arma es una acción de asalto completo, que provoca ataques de oportunidad. La *fusta de cráneos* puede aceptar cualquier calavera de una criatura Pequeña, Mediana o Grande; los cráneos de aquellas criaturas inusualmente grandes o pequeñas se adecuarán mágicamente al tamaño apropiado para el arma. Las aptitudes del mangual sólo se activan con las calaveras de ciertos tipos de criatura. A menos que se indique lo contrario, todas estas aptitudes son sobrenaturales.

Cráneo animal: la calavera de un animal concede un abanico de aptitudes que potencian tu naturaleza salvaje.

A nivel 7 obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de Supervivencia.

A nivel 13 obtienes la aptitud de olfato (consulta la página 309 del *Manual de monstruos*).

A nivel 19 obtienes un bonificador +6 de mejora a tu Constitución.

Cráneo humanoide: una calavera humanoide te concede acceso a las mentes ajenas.

A nivel 7 obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de Averiguar intenciones.

A partir de nivel 13, a voluntad y como aptitud sortilega, podrás emplear *detectar pensamientos* (como el conjuro). La CD es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

A nivel 19 obtienes un bonificador +6 de mejora a tu Sabiduría.

Cráneo de dragón: cuando se engancha una calavera de dragón a la *fusta de cráneos*, obtienes la aptitud de influir en las mentes más débiles.

A nivel 7 obtienes un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Intimidar.

A partir de nivel 13, a voluntad y como aptitud sortilega, podrás emplear *hechizar persona* (como el conjuro). La CD es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Cualquier criatura que supere su TS será inmune a este efecto durante 24 horas. NL 10.

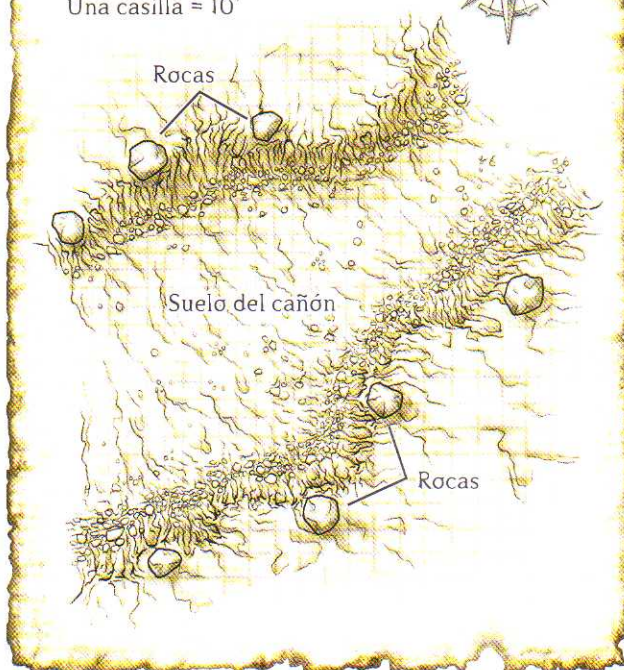
A nivel 19 obtienes un bonificador +6 de mejora a tu Carisma.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Mientras viajan por tierras sin civilizar, los héroes se topan con el cadáver desecado de un guerrero bárbaro que aferra la *fusta de cráneos* en sus manos marchitas. Los personajes podrán coger el arma, pero si lo hacen, una partida de caza del pueblo del guerrero muerto avistará a los PJs 1d4 días después y reconocerá el arma de su camarada. Comenzarán a seguir a la compañía, esperando el momento oportuno para atacar y recuperar el arma de su tocayo.

Emboscada en el cañón

Una casilla = 10'



Bárbaros de nivel 2(5): pg 20, 19, 18, 17, 16 (consulta la página 113 de la *Guía del Dungeon Master*).

Emboscada en el cañón

Este pequeño cañón representado en el mapa es un ejemplo de lugar para una emboscada; los bárbaros atacarán desde lo alto de los riscos con sus armas a distancia, para después bajar a trabarse en cuerpo a cuerpo. El cañón tiene 20' de profundidad en esta sección, pero los bárbaros pueden deslizarse por las pendientes sin sufrir daño.

Rocas

Estas rocas pueden echarse a rodar hacia el cañón mediante una acción de asalto completo. Los personajes atrapados por una de ellas sufrirán 3d6 puntos de daño. Un TS de Reflejos contra CD 15 reducirá el daño a la mitad. Antes de ser empujadas, estas rocas pueden usarse como cobertura.

Suelo del cañón

El terreno de esta zona está reseco, quebradizo y desnivelado. Se considera terreno difícil a efectos de movimiento.

GARROTE DEL CAZADOR DE LA TORMENTA

El garrote del cazador de la tormenta es una gran clava Grande, aunque no parece ser más que una voluminosa rama arrancada de un roble. Su cabeza está reseca y quebrada por la edad, pero no por ello es menos sólida. En su empuñadura se pueden ver dos asideros, marcados en la madera a causa del desgaste de su uso prolongado.

Estadísticas de juego no legendarias:

gran clava +1

Grande; coste 2.310 po; daño 2d8; peso 16 lb. El garrote del cazador de la tormenta es un arma Grande a dos manos. Las criaturas Medianas no pueden emplear esta gran clava sin alguna aptitud especial para empuñar armas Grandes (como la dote Agarre del mono, descrita en la página 141). Además, esta arma te concede un bonificador +1 a los TS contra conjuros con el descriptor 'electricidad'.

Augurio: cuando balancees esta clava, emitirá chispas eléctricas inofensivas.

HISTORIA

El garrote del cazador de la tormenta es una de las pocas armas de origen monstruoso en caer brevemente en manos humanas. Recogido de las frías e inertes manos de un ogro salvaje, muerto a manos de un cazador de gigantes llamado Suldan Kabrel, este objeto fue considerado en principio como uno más de sus numerosos trofeos y su verdadero poder siguió siendo un secreto durante muchos años. No fue hasta que la mujer de Suldan, Ifelma, prendió fuego a sus preciosos trofeos durante una de sus numerosas y prolongadas cacerías, cuando se descubrió la Naturaleza mágica de la clava: sobrevivió a las llamas sin una sola marca. (CD 15)

Cuando Suldan pudo examinar el garrote con mayor detenimiento, su obsesión por él se hizo más grande aún de lo que había sido su fijación por la caza de monstruos. Suldan practicó durante meses con la enorme arma, insistiendo en

que la gran clava no sólo podía guiarlo por el bosque, sino que también tenía poderes curativos. Cuando el cazador pensó que por fin podía manejar el arma con solvencia, partió en busca de la tribu de ogros a la que había pertenecido su anterior dueño. Suldan estaba dispuesto a abrirse paso a sangre y fuego por entre innumerables hordas de ogros, en una cruzada personal para descubrir la historia del garrote del cazador de la tormenta. (CD 20; **Camino sin rastro**)

Poco podía saber Suldan que los secretos del garrote sólo eran conocidos por los ogros hechiceros, que viajaban entre las tribus de su raza a voluntad.

Para detener al cazador y recuperar la posesión de su legendaria gran clava, uno de los ogros hechiceros cogió a Ifelma y a su hijo como rehenes. El rescate sería el garrote del cazador de la tormenta. Incluso con las vidas de sus familiares en riesgo, Suldan no estaba dispuesto a desprenderse del arma. Tras escuchar la respuesta de su marido, de boca de su captor ogro, Ifelma se derrumbó. Sabía que Suldan valoraba más sus expediciones que a su familia, pero hasta entonces no se había dado cuenta de su egoísmo irremediable. Para salvar su vida y la de su hijo, la mujer lideró a un grupo de ogros y ogros hechiceros al escondite secreto de su marido, donde sorprendieron al cazador y lo descuartizaron. (CD 25; **Raíces ancestrales**)

Los ogros hechiceros, impresionados por la actitud de la fiera y pragmática humana, la adoptaron a ella y a su hijo en su cultura. Ifelma fue aclamada como heroína y su hijo siempre recibió un buen trato. Años más tarde, Ifelma dio a luz a un varón semiogro llamado Grugak. El mestizo creció para convertirse en un poderoso guerrero y recibió un gran honor de los enigmáticos ogros hechiceros: le entregaron el garrote del cazador

de la tormenta. Le dijeron a Grugak que la clava había sido extraída del interior de un árbol petrificado. Un relámpago había partido el árbol por la mitad, revelando en su interior el arma. Desde entonces, la gran clava había ido pasando por incontables generaciones de ogros. Suldan Kabrel había despertado en el arma más aptitudes de leyenda que cualquier

Los ogros hechiceros crearon el garrote del cazador de la tormenta, que terminó por destruir a su voraz dueño



TABLA 3-25: GARROTE DEL CAZADOR DE LA TORMENTA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Golpe aturdidor
6.º	—	—	4	Señalar el camino
7.º	—	—	—	Gran clava +1 electrizante Grande
8.º	—	-1	—	Chispa curativa 1/día
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Aplasta al débil
11.º	—	—	—	Gran clava +2 electrizante Grande
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	Resistencia a la electricidad 10
14.º	—	—	—	—
15.º	—	—	2	Gran clava +3 electrizante Grande
16.º	—	-2	—	Llamar al relámpago 3/día
17.º	—	—	—	Absorción de electricidad
18.º	—	-3	2	Resistencia a la electricidad 20
19.º	—	—	2	Gran clava +4 explosiva eléctrica Grande
20.º	—	—	2	Invocación de la tormenta 1/semana

otro dueño anterior, pero Grugak descubrió otras alzando la gran clava sobre su cabeza durante una intensa tormenta eléctrica. (CD 30; **Desafiar a la tormenta**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del garrote del cazador de la tormenta.

Camino sin rastro: tienes que aventurarte en solitario por alguna zona agreste inexplorada, sin nada más que el garrote como protección, hasta que estés totalmente perdido (consulta *Perderse*, en la página 86 de la *Guía del Dungeon Master*). Coste: 2.100 po. Dote concedida: Legado mínimo (*garrote del cazador de la tormenta*).

Raíces ancestrales: debes localizar un árbol muerto a causa de un relámpago. Deberás causarte una herida (con un arma perforante o cortante) de 4 puntos de daño, para regar sus raíces con tu sangre, lo que te causa otros 6 puntos de daño adicional. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*garrote del cazador de la tormenta*).

Desafiar a la tormenta: con el *garrote del cazador de la tormenta* en mano, y sin ninguna otra protección mundana o mágica, tendrás que permitir que los relámpagos de una tormenta de origen natural caigan sobre ti, causándote un daño no inferior a 5d10 puntos de daño. Podrás lograr esta gesta buscando el punto más elevado de la zona durante una tormenta eléctrica, o siendo impactado por los conjuros *llamar al relámpago* o *llamar a la tormenta de relámpagos*. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*garrote del cazador de la tormenta*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los usuarios de este garrote son casi en exclusiva guerreros ogros o semiogros, aunque cualquier criatura beligerante lo bastante grande podría estar interesada en sus poderes.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL GARROTE DEL CAZADOR DE LA TORMENTA

Fuerza 17
Ataque base +3
Hablar un idioma (gigante)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *garrote del cazador de la tormenta*.

Golpe aturdidor (Sb): a partir de nivel 5, cuando el *garrote del cazador de la tormenta* inflija un golpe crítico a una criatura humanoide con 4 DG o menos, dicha criatura deberá superar un TS de Voluntad o quedar atontada durante 1 asalto. La CD del TS es 10, o 10 más tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Señalar el camino (Sb): a partir de nivel 6, cuando el garrote sea arrojado al aire, siempre caerá a tierra con su parte superior apuntando al norte magnético.

Chispa curativa (St): a partir de nivel 8, una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas leves* (como el conjuro) sobre tu persona. NL 5.

Aplasta al débil (Sb): a partir de nivel 10, el rango de amenaza de crítico del *garrote del cazador de la tormenta* se duplicará (hasta 19-20) cuando se use contra criaturas u objetos más pequeños que tú. A diferencia de otras propiedades similares, esta aptitud se apilará con otros rasgos que mejoren el rango de amenaza del arma, como la dote Crítico mejorado (*gran clava*).

Resistencia a la electricidad (Sb): a nivel 13 obtienes resistencia a la electricidad 10. A nivel 18, esta resistencia aumenta a 20.

Llamar al relámpago (St): a partir de nivel 16, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *llamar al relámpago* (como el conjuro). La CD del TS es 14, o 13 + tu bonificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 10.

Absorción de electricidad (Sb): a partir de nivel 17, cualquier daño por electricidad que ignores gracias a tu resistencia a la electricidad quedará almacenado en el garrote. La gran clava puede albergar de esta forma un máximo de 100 puntos de daño por electricidad.

En cualquier momento del siguiente minuto, como acción gratuita, podrás hacer que hasta 10 puntos del daño absorbido sean liberados por el garrote como daño adicional por electricidad en su siguiente impacto. Deberás anunciar tu intención de emplear este daño adicional antes de realizar la tirada de ataque; un fallo malgastará la carga del arma. Esta aptitud se puede usar sólo una vez por asalto, y el daño por electricidad empleado se restará del total almacenado por el *garrote del cazador de la tormenta*.

Invocación de la tormenta (St): a partir de nivel 20, una vez por semana y mediante una palabra de mando, podrás emplear *controlar el clima* (como el conjuro) para invocar una tormenta eléctrica (consulta la página 94 de la *Guía del Dungeon Master*). Podrás hacer uso de esta aptitud sin importar el clima reinante o la estación en curso, aunque la temperatura ambiental puede afectar al tipo de precipitación causada. NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Los héroes descubren una bella cascada y un estanque junto a una cueva. Una revisión más concienzuda de la zona revelará que una depresión del suelo, junto a la boca de la gruta, es más profunda de lo que parecía. Una vez que se hayan apartado unas cuantas rocas, la hoyada se abrirá a una húmeda caverna, apuntalada en varios sitios para evitar su desplome. El suelo está inundado con el agua que se filtra del estanque natural, y todo el lugar muestra indicios de su uso como campamento humanoide de algún tipo. Ese humanoide era Suldán Kabrel. Los ogros hechiceros condenaron a su espíritu a quedarse en este lugar como guardián del *garrote del cazador de la tormenta*, ya que emplean esta gruta secreta como lugar de almacenamiento cuando no se le da ningún uso. Retirar de su sitio la gran clava enviará una alarma silenciosa al incorpóreo, que atacará a cualquiera que esté en la cueva hasta su destrucción.

Suldán Kabrel (incorpóreo): pg 32 (consulta la página 160 del *Manual de monstruos*).

Escondite secreto

Esta caverna musgosa está bajo una laguna y ha sido reforzada con varias vigas de madera. Casi la mitad de su superficie está cubierta de agua.

Entrada

Este acceso está cubierto por rocas apiladas, que revelarán el pasadizo que hay tras ellas en cuanto sean movidas.

Estanque

Esta zona de la cueva ha quedado anegada por el agua que se filtra de la laguna que hay encima. El nivel del agua no es muy profundo y no dificulta el movimiento.

Suldán Kabrel

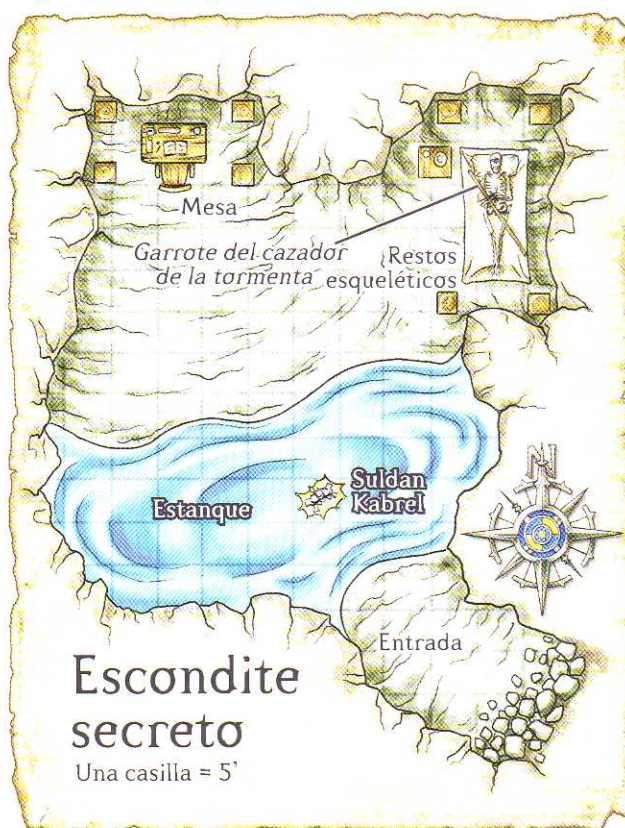
El incorpóreo del antiguo cazador de gigantes permanece en la cueva, pero sólo atacará cuando alguien toque el *garrote del cazador de la tormenta*.

Mesa

Este desvencijado escritorio tiene diverso material de escritura inservible sobre su superficie, además de algunas notas acerca de la historia de Suldán Kabrel y su búsqueda por desentrañar los secretos de la gran clava. Leer estas notas concederá un +2 a la prueba de Saber (historia) necesaria para descubrir el ritual Camino sin rastro. Sobre la mesa también hay una linterna sorda.

Restos esqueléticos

Se trata de los huesos de Suldán Kabrel, colocados sobre un catre apolillado. Aún aferra en sus manos la gran clava que significó su perdición.



GUANTES DEL FANTASMA BURLÓN

Los guantes del fantasma burlón son un par de finos guantes de cuero tachonado. Su recubrimiento es lo bastante largo como para cubrir todo el antebrazo, fabricado con la suave piel de un gran ciervo.

Estadísticas de juego no legendarias: guantes de protección +1; coste 2.035 po; peso -.

Augurio: los guantes siempre parecen conjuntar a la perfección con cualquier prenda que te pongas, además de no dejar la más leve marca en nada que toques con ellos.

HISTORIA

Los guantes del fantasma burlón fueron en origen la apreciada posesión de una burguesa semielfa llamada Elkarion Veloz, bien conocida por llevar sus guantes de cuero tachonado a todos los acontecimientos sociales a los que acudía. De hecho, la gente empezó a murmurar que no podía quitárselos por alguna maldición, o que sus manos estaban horriblemente deformadas. Elkarion eludía con desenfado semejantes habladorías, haciendo que cualquier pregunta sobre los guantes pareciese una invasión de su intimidad, lo cual mortificaba al curioso a la vez que hacía las delicias de los testigos de la conversación. (CD 15)

Elkarion se tomó grandes molestias para que todo su guardarropa combinase con estos guantes. De hecho, tuvo tanto éxito que la moda local empezó a copiar su estilo. Al cabo de un tiempo, toda mujer rica llevaba guantes de cuero tachonado con sus mejores galas. Nadie se atrevió a poner en tela de juicio esta tendencia, una vez se hubo extendido. Así, Elkarion fue capaz de desviar la atención de la finalidad real de los guantes del fantasma burlón: ayudarla en

su espionaje de los líderes más influyentes de las tierras costeras. (CD 20; **Prueba de tenacidad**)

Elkarion era la agente de una célula de resistencia, compuesta por ciudadanos de una nación vecina. Desde que las gentes de la costa habían conquistado el país natal de Elkarion y esclavizado a sus compatriotas, la semielfa había empleado su exótica herencia y su belleza para convertirse en la principal fuente de información de la resistencia. Durante ese tiempo, Elkarion fue invitada a muchas fiestas en los hogares de incontables líderes militares. En su interior, reunía todos los datos posibles y se los entregaba a su comandante secreto. Cuanto más se involucraba la semielfa en este espionaje, más puertas se le abrían, llegando al fin a liberar todo el potencial innato de los guantes. (CD 25; **Superar la barrera**)

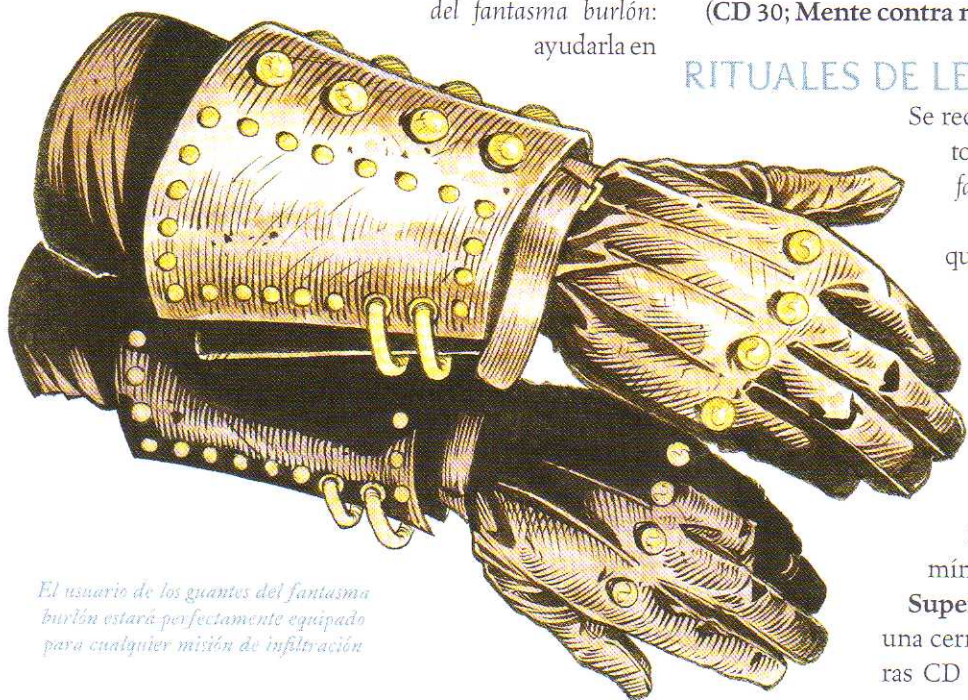
Durante una década, la información que Elkarion entregó a la resistencia clandestina les permitió emboscar, sabotear y debilitar la infraestructura militar de sus conquistadores. La semielfa se había convertido en una espía de primer orden, pero no sin depender casi por completo de los guantes del fantasma burlón. Por desgracia, la rebelión tuvo demasiado éxito. Se extendió el rumor por los reinos vecinos de que las naciones costeras empezaban a debilitarse. El ataque se produjo por mar. Los compatriotas de Elkarion fueron empleados como escudos humanos en primera línea, mientras la aristocracia huía con el rabo entre las piernas. La espía semielfa quedó desolada. No sólo los reinos costeros estaban derrotados, sino que su gente había muerto intentando defenderlos. A pesar de todo lo que había hecho, Elkarion se culpó a sí misma por tal pérdida y se quitó la vida. Desde entonces, el paradero de sus guantes ha sido un misterio. (CD 30; **Mente contra mecánica**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de los guantes del fantasma burlón.

Prueba de tenacidad: tienes que coger algo de tres desconocidos distintos, sin que se den cuenta, empleando Juego de manos. Si una de estas pruebas de Juego de manos fracasa, o una de las criaturas se da cuenta del más leve intento de hurto, el ritual quedará anulado. Coste: 3.700 po. Dote concedida: Legado mínimo (guantes del fantasma burlón).

Superar la barrera: tienes que abrir una cerradura corriente (Abrir cerraduras CD 25). La tarea debe completarse



El usuario de los guantes del fantasma burlón estará perfectamente equipado para cualquier misión de infiltración

TABLA 3-26: GUANTES DEL FANTASMA BURLÓN

Nivel del portador	Pen. ataque	Costes personales		Pérdida puntos habilidad	Aptitudes
		Pen. habilidad	Pérdida pg		
5.º	—	—	—	—	Aura de normalidad, zarpas del gato
6.º	-1	—	2	4	—
7.º	—	-1	—	—	<i>Guantes de protección +2</i>
8.º	—	—	—	—	Palmas de contención
9.º	—	—	—	2	<i>Ladrón de guante blanco</i> a voluntad
10.º	—	—	2	—	Toque adormilante
11.º	—	—	—	—	<i>Guantes de protección +3</i>
12.º	—	—	—	2	Escritura automática
13.º	-2	—	—	—	—
14.º	—	—	2	—	<i>Guantes de protección +4</i>
15.º	—	—	—	2	Zarpas del gato +1
16.º	—	-2	—	—	Caída felina
17.º	—	—	—	—	<i>Guantes de protección +5</i>
18.º	—	—	2	2	Toque amnésico
19.º	—	-3	—	2	<i>Quemar pruebas</i> 1/día
20.º	—	—	—	2	Toque espectral

sin herramientas de ladrón y en un lugar en el que esté prohibido estar. *Coste:* 12.000 po. *Dote concedida:* Legado menor (*guantes del fantasma burlón*).

Mente contra mecánica: se te exige que emplees una prueba de Inutilizar mecanismo para superar y desentrañar el funcionamiento de una trampa difícil (CD 20 o mayor; debes superar la prueba al menos por 10 puntos). *Coste:* 40.000 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*guantes del fantasma burlón*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de los *guantes del fantasma burlón* son bardos o pícaros, aunque cualquier personaje que se especialice en el espionaje puede pensar en adquirirlos.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LOS GUANTES DEL FANTASMA BURLÓN

Abrir cerraduras 2 rangos
Inutilizar mecanismo 2 rangos
Juego de manos 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de los *guantes del fantasma burlón*.

Aura de normalidad (Sb): a partir de nivel 5, los *guantes del fantasma burlón* estarán bajo un efecto constante de un *aura mágica* de Nystul. NL 5.

Zarpas del gato (Sb): a partir de nivel 5, podrás realizar un ataque en cuerpo a cuerpo con los *guantes del fantasma burlón*, que causarán 1d6 puntos de daño cortante. Se te considerará armado, así como competente en su uso, siempre que lleves los guantes puestos y tengas al menos una mano libre. Cuando llegues a nivel 15, los guantes obtendrán un +1 de mejora a sus tiradas de ataque y daño.

Palmas de contención (Sb): a partir de nivel 8 la palma de cada *guante del fantasma burlón* dará acceso a un espacio extradimensional, que podrá albergar objetos de hasta 1' cúbico de volumen y 10 lb. de peso. Cuando busques un objeto concreto en una de tus palmas, siempre estará el primero. Almacenar o recuperar un objeto de uno de los guantes requiere una acción de movimiento, que no provoca ataques de oportunidad.

Ladrón de guante blanco (St): a partir de nivel 9, a voluntad y sólo con apuntar con el dedo a un objeto, podrás emplear *mano del mago* (como el conjuro). NL 5.

Toque adormilante (Sb): a partir de nivel 10 y una vez al día, podrás afectar a un rival con un efecto de *sueño profundo*, simplemente con un ataque de toque con éxito contra él. La CD del TS es 14, o 13 + tu bonificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Escritura automática (sb): cuando llegues a nivel 12, los *guantes del fantasma burlón* podrán almacenar una página de escritura no mágica (o documento de tamaño similar, como un mapa) en cada guante. La información nueva reemplazará a la más antigua. Para almacenar una página, no tienes más que pasar un guante sobre ella como acción estándar. Cada guante puede conservar estos datos durante un periodo indefinido de tiempo. Después puedes quitártelos, dejarlos sobre un pergamino en blanco y ordenarles que reproduzcan el texto o dibujo que hayan memorizado. Obtendrás un bonificador +10 a las pruebas de Falsificación relacionadas con la reproducción de los documentos almacenados de esta forma.

Caída felina (Sb): a partir de nivel 16 los guantes te protegerán como un conjuro permanente de *caída de pluma*, que se activará al instante si caes más de 5'. NL 5.

Toque amnésico (Sb): a partir de nivel 18 y hasta tres veces al día, podrás realizar un ataque de toque en cuerpo

a cuerpo para afectar a una criatura con un conjuro de *modificar recuerdo*. La CD del TS es 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Quemar pruebas (St): a partir de nivel 19, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *bola de fuego de explosión retardada* (como el conjuro). La CD del TS es 20, o 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Toque espectral (Sb): a partir de nivel 20 podrás crear una *puerta en fase* (como el conjuro), tocando cualquier superficie con los *guantes del fantasma burlón*. La puerta tendrá 20' de ancho y durará 1 minuto. NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Una pálida semielfa aparece ante los personajes, mientras caminan por la ciudad en una noche con niebla. Su largo cabello ondea bajo un viento inexistente. Parece casi translúcida, y habla con una voz hueca y distante: "Así no se deberían usar", chilla. El fantasma apunta hacia el segundo piso de una casa adyacente, donde una figura ominosa se mueve en la oscuridad cerca de una ventana: un ladrón. Cualquiera que siga mirando a la aparición la verá desvanecerse en el aire. Una inspección más cercana mostrará a las claras que se ha forzado la puerta de entrada de la casa. Si se alerta a los guardias de la ciudad, el ladrón escapará por los tejados.

URDINE, LADRONA DE CASAS

VD 7

Humana Gue2/Pcr4

NM humanoide Mediano

Inic +3; **Sentidos** Avistar +7, Escuchar +7

Idiomas común, gnomo, infracomún

CA 18, **toque** 14, **desprevenido** 18; **esquiva** asombrosa pg 33 (5 DG)

Resistencia evasión

Fort +5, **Ref** +7, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)

C/C *guantes del fantasma burlón* +7 (1d6+1) o

A distancia daga de gran calidad +8 (1d4+1 más veneno/19-20)

Atq base +5; **Prs** +6

Opciones de atq ataque furtivo +2d6

Acciones especiales *Desenvainado rápido*, *Finta mejorada*

Equipo de combate 6 *pociones de curar heridas leves*, 3 viales de líquido cerebral de carroñero reptante (CD 13, parálisis 2d4 asaltos/nada)

Características Fue 12, Des 16, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8

CE aura de normalidad, encontrar trampas, sentido de las trampas +1

Notes *Desenvainado rápido*, *Finta mejorada*, *Legado*

mínimo (*guantes del fantasma burlón*)^A, *Lucha a*

ciegas, *Pericia en combate*^A, *Soltura con una habilidad*

(*Engañar*), *Sutileza con las armas*^A

Habilidades Abrir cerraduras +10, Avistar +7, Diplomacia +1, Disfrazarse -1 (+1 actuando), Engañar +10, Equilibrio +11, Esconderse +12, Escuchar +7, Intimidar +2, Inutilizar mecanismo +10, Juego de manos +10, Moverse sigilosamente +12, Piruetas +14, Saltar +12, Tasación +5, Trepas +10

Poseiones equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, rodela de gran calidad, *guantes del fantasma burlón*, 4 dagas de gran calidad, herramientas de ladrón de gran calidad

Aura de normalidad (Sb): los *guantes del fantasma burlón* pasan por objetos no mágicos.

Robo en la casa vacía

Este mapa representa el hogar de un rico mercader, que está siendo registrado por una ladrona profesional. No hay nadie en casa en este momento (la familia ha salido a cenar fuera), excepto la intrusa, que está tomándose su tiempo para escoger el botín más apetecible.

Las escaleras al piso superior crujen levemente al pisarlas, y Urdine puede oírlo mediante una prueba de Escuchar contra CD 12 (incluidos los modificadores por distancias y puertas cerradas).

Puerta principal

Urdine ha forzado la puerta principal, sacrificando sutileza a cambio de rapidez. Ha vuelto a cerrar tras ella para que la intrusión no sea tan obvia, pero cualquiera que se acerque a inspeccionar la puerta verá el daño causado (no se requiere prueba de Avistar). Se abrirá sin hacer ruido.

Estudio

Urdine ha revuelto todos los cajones de este lugar, que aún siguen abiertos.

Habitación de invitados

Esta habitación ha sido registrada a conciencia; hay cajones abiertos y ropa de cama dispersa por todo el suelo.

Puerta de atrás

Esta puerta no ha sido forzada, pero la ladrona ha dejado el pestillo abierto para tener una ruta de escape rápida.

Dormitorio principal

Las sábanas y cajones están esparcidos por doquier. Urdine se encuentra en un vestidor auxiliar que hay al otro lado de la habitación, escogiendo abrigo de pieles y demás prendas caras.

Dormitorios

Urdine aún no ha comprobado estas habitaciones. Su contenido sigue ordenado.

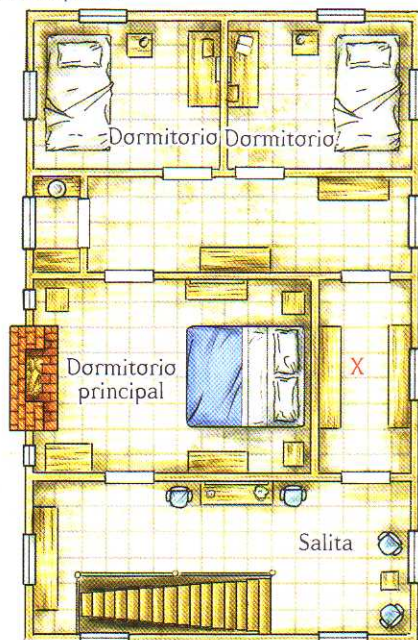
Robo en la casa vacía

Una casilla=5'

X = Ladróna



Piso superior



Piso inferior



Notas tácticas

Si se le planta cara, Urdine prefiere huir a luchar. Si los PJs deciden alertar a la guardia de la ciudad en lugar de entrar ellos mismos en la casa, la ladrona escuchará a los soldados acercándose con tiempo suficiente para salir por una ventana del piso superior y desaparecer por los tejados. Atraparla en ese instante será complicado, a menos que algún PJ ya haya trepado al tejado de algún edificio adyacente con la idea de acorralarla.

Incluso en esa situación, la gran aptitud de Urdine con las fintas en combate le dará una buena oportunidad de negar los bonificadores de Destreza a la CA de sus rivales. De esta forma podrá realizar algún ataque furtivo con su daga envenenada, con la intención de paralizar a su enemigo. Si tiene éxito en esta argucia, Urdine aprovechará cualquier hueco dejado por el rival fuera de combate para huir, evitando con piruetas a los demás perseguidores si fuese necesario.

Si la compañía aventurera tratase de introducirse furtivamente en la casa para atrapar al ladrón en ella, podrán entrar por la puerta principal sin hacer mayor ruido. Sin embargo, Urdine estará alerta ante el posible regreso de la familia y realizará pruebas de Escuchar cada poco, además de poder detectar cualquier ruido que hagan los PJs. Si los oye, tratará de huir por los tejados como se ha descrito más arriba.

Si se la arrinconan mientras registra el vestidor, la ladrona puede presentar una fiera resistencia. Tiene la ventaja de estar en un espacio estrecho, lo cual evita que la puedan atacar más de dos rivales (aunque sí la pueden flanquear). En ese caso, recurrirá a estas tácticas:

Asalto 1: si Urdine gana la iniciativa contra uno o más rivales, empleará Desenvainado rápido para sacar su daga envenenada. Después la lanzará contra un personaje que aún esté desprevenido. Si hay más de uno, atacará al que parezca peor defendido (tanto para buscar una diana más sencilla, como para usar su veneno contra un personaje que parezca menos capaz de resistirlo). Entonces empleará una finta contra el otro rival (acción de movimiento) si también está desprevenido, dejándolo expuesto a un ataque furtivo para el siguiente asalto.

Si Urdine pierde la iniciativa y sobrevive a los ataques, no perderá tiempo en defenderse, sino que se arrojará por la ventana; hará uso de Piruetas para moverse por las casillas amenazadas y Saltar para amortiguar su caída. Desaparecerá con rapidez por los callejones adyacentes, haciendo difícil su persecución a menos que haya más personajes apostados en la calle por si las moscas.

Asalto 2: si uno o más de sus enemigos están fuera de combate por sus acciones del primer asalto, Urdine explotará su ventaja mediante un ataque furtivo contra cualquier personaje que esté aturdido por el veneno o desequilibrado por su finta. Después se arrojará por la ventana, como se ha dicho más arriba.

GUANTELETES CONTRA BRAVUCONES

Los guanteletes contra bravucones son un par de guanteletes de armadura completa, que parecen muy maltrechos pero están en perfectas condiciones de uso.

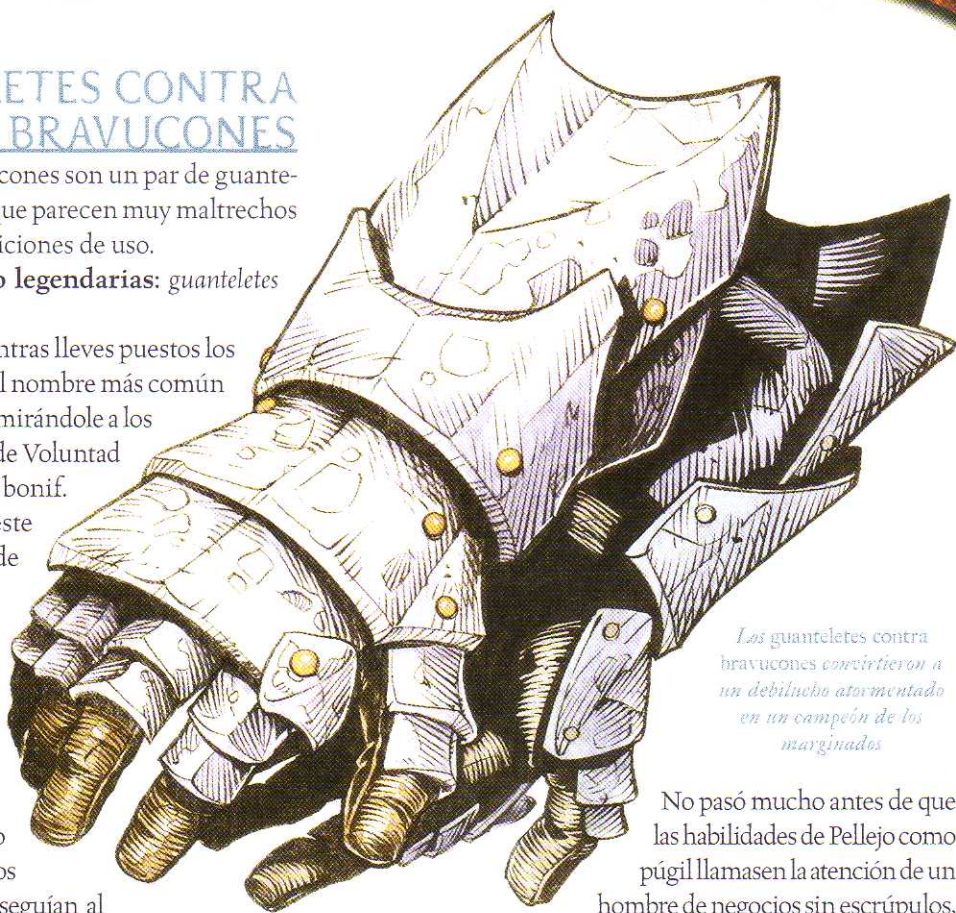
Estadísticas de juego no legendarias: guanteletes +1; coste 4.604 po.

Augurio: una vez al día, mientras lleves puestos los guanteletes, podrás conocer el nombre más común de una criatura, simplemente mirándole a los ojos. El objetivo recibe un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tus DG + tu bonif. de Sabiduría) para negar este efecto. Se trata de un efecto de adivinación (NL 3).

HISTORIA

Pellejo era el flacucho hijo bastardo de una prostituta, el objetivo de todos los abusos de su pueblo. Se ganó un techo limpiando la tienda y fundiendo metal para el herrero local. Los chicos mayores de la calle perseguían al pobre Pellejo a diario, pero el chico se negaba a doblegarse ante nadie. No importaban las perrerías que le hiciesen los demás muchachos, el chaval obedecía el consejo de su madre y no se defendía. Pellejo nunca soltó ni un solo puñetazo, pero su resistencia a la intimidación le ganó una dosis regular de palizas. Mientras Pellejo se recuperaba de un linchamiento particularmente serio, su madre enfermó en una epidemia. La empobrecida mujer no podía permitirse los cuidados médicos necesarios mientras Pellejo estuviese incapacitado para trabajar, y la organización que recogía parte de sus beneficios tampoco le iba a echar una mano. Tras su muerte, el herrero adoptó a Pellejo. Cuando recuperó sus fuerzas, el muchacho recogió un par de guanteletes de metal, desechados en la basura de la herrería, y empezó a llevarlos en público. Con el tiempo, estas piezas de armadura llegarían a ser conocidas como los *guanteletes contra bravucones*. (CD 15)

Los guanteletes tan desproporcionados convirtieron a Pellejo en un objetivo más apetecible aún, que era justo lo que buscaba. Contempló los rostros de los truhanes callejeros, con sus deformes expresiones de júbilo, mientras se abalanzaban contra él. Superado en número como era habitual, esta vez Pellejo se defendió. Siguió soltando golpes hasta haber zurrado al último de sus atacantes, dejando a todos los gamberros mordiendo los adoquines de la calle. Pellejo se había llevado muchos golpes a lo largo de sus años, pero cada uno de ellos había sido una lección. (CD 20; **Derríbalos a todos**)



Los guanteletes contra bravucones convirtieron a un debilucho atormentado en un campeón de los marginados

No pasó mucho antes de que las habilidades de Pellejo como púgil llamasen la atención de un hombre de negocios sin escrúpulos, que organizaba combates contra el joven

por puro placer y negocio. Pellejo luchaba en estas peleas sólo para ahorrar el oro suficiente con el que marcharse del pueblo, pero antes de conseguirlo atrajo la atención de una poderosa organización criminal local, conocida como los Dagas verdes. La banda quería que Pellejo ofreciese protección a la hora de cobrar sus "impuestos" a los negocios del barrio. La mayoría de tenderos pagaba sin protestar, excepto un herrero testarudo; el mismo que había cuidado a Pellejo tras la muerte de su madre. El joven desafió a la banda y defendió a su padre adoptivo. Y derrotó metódicamente a todos los matones y rompepiernas que los Dagas enviaron a por él. Tomándolo como un signo de debilidad, las demás organizaciones del hampa local se unieron para acabar con los restos de los Dagas verdes. (CD 25; **Hazlos salir**)

Más o menos fue en esta época cuando los tenderos locales contactaron con Pellejo, para ofrecerle un sueldo por su protección. El muchacho aceptó. La comunidad era demasiado grande para que un solo hombre se encargase de todo, por lo que Pellejo contrató ayudantes entre los vecinos que solían abusar de él cuando eran niños. Con su ayuda, organizó una milicia para enfrentarse a las nuevas bandas formadas tras la desaparición de los Dagas verdes. Sin darse cuenta, Pellejo había decidido quedarse en su hogar. La ciudad parecía ahora más prometedora y le embargaba cierto sentimiento de pertenencia. Bajo su tutela, la comunidad prosperó. El joven usó gran parte de

TABLA 3-27: GUANTELETES CONTRA BRAVUCONES

Nivel del portador	Costes personales			
	Pen. ataque	Pen. habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad
5.º	—	—	—	—
6.º	—	—	2	4
7.º	-1	—	—	—
8.º	—	—	—	—
9.º	—	—	—	—
10.º	—	-1	2	2
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	—	2
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	2	—
15.º	—	—	—	2
16.º	—	-2	—	—
17.º	—	—	—	—
18.º	—	—	2	2
19.º	—	-3	—	2
20.º	—	—	—	2

Aptitudes

Agarrón férreo
Golpe tremendo 2/día
Guerrero solitario
Engañar a la muerte 1/día
—
El poder de uno +2
Terco como una mula
Guanteletes +2
Apariencia gigantesca
El poder de uno +2
Reunir piedras
Guanteletes +3
Presencia temible
No hay dolor, el poder de uno +6
Puñetazo eléctrico
Guanteletes +4

sus ahorros para financiar un hospital para los desamparados, de forma que la pobreza nunca volviese a marcar la diferencia entre la vida o la muerte de una persona. (CD 30; **Organízalos**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de los *guanteletes contra bravucones*.

Derribalos a todos: debes derrotar en solitario a un matón o grupo de matones, con un NE igual o superior a tu nivel de personaje. Los *guanteletes contra bravucones* deben ser tu única arma. Coste: 1.400 po; *Dote concedida:* Legado mínimo (*guanteletes contra bravucones*).

Hazlos salir: mediante cualquier medio a tu disposición, debes minar una organización clandestina que explote a la gente inocente en beneficio propio. Coste: 12.000 po; *Dote concedida:* Legado menor (*guanteletes contra bravucones*).

Organízalos: debes ser acogido en una comunidad indefensa y organizar sus recursos, de forma que sus habitantes puedan defenderse por sí mismos. Coste: 40.000 po; *Dote concedida:* Legado mayor (*guanteletes contra bravucones*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los portadores de los *guanteletes contra bravucones* son personajes que prefieren el combate sin armas, en su mayoría guerreros poco ortodoxos, bárbaros y algunos monjes.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LOS GUANTELETES CONTRA BRAVUCONES

Ataque base +2
Saber (local) 2 rangos
Impacto sin arma mejorado

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de los *guanteletes contra bravucones*.

Agarrón férreo (Sb): a nivel 5, mientras lleves los guanteletes obtendrás un bonificador +4 a las pruebas de presa enfrentadas para inmovilizar (y a ninguna prueba más).

Golpe tremendo (Sb): a partir de nivel 6, cuando causes daño a un rival con estos guanteletes, la víctima quedará afectada igual que por el conjuro *toque de idiotez*. Debes decidir si usas o no esta aptitud antes de efectuar la tirada de ataque; si fallas, habrás gastado uno de los intentos diarios. Esta aptitud se puede emplear dos veces al día. NL 5.

Guerrero solitario (Sb): a partir de nivel 7, cuando estés adyacente al menos a dos enemigos y no haya aliados en un radio de 30', el bonificador de mejora efectivo de los *guanteletes contra bravucones* aumentará en 1 y causarás 1d6 puntos de daño adicional con ellos.

Engañar a la muerte (Sb): a partir de nivel 8, te curarás automáticamente 1 pg si tu total de pg queda entre -1 y -9. Esta aptitud funciona una vez al día.

El poder de uno (Sb): a nivel 10, los *guanteletes contra bravucones* te conceden un bonificador +2 de mejora a tu puntuación de Constitución. A nivel 14 el bonificador aumenta a +4, y a +6 a nivel 18.

Terco como una mula (Sb): a nivel 11 obtienes RD 5/mágico.

Apariencia gigantesca (Sb): a partir de nivel 13, podrás multiplicar tu peso por 8 y obtener un bonificador +2 a Fuerza, un penalizador -2 a Destreza (hasta un mínimo de 1), un penalizador -1 a las tiradas de ataque y un bonificador +4 a las pruebas de presa. Tu capacidad de carga se duplicará y podrás apresar a criaturas Enormes.

No te harás físicamente más grande ni obtendrás mayor alcance, ni tampoco sufrirás penalizadores por tamaño a la CA, ataques o pruebas de Esconderse. Esta aptitud se puede usar a voluntad, y dura 10 minutos cada vez que se activa. NL 10.

Reunir piedras (Sb): a partir de nivel 15, cuando actives la aptitud de apariencia gigantesca, podrás lanzar rocas de entre 40 y 50 lb. de peso (objetos Pequeños) a hasta cinco incrementos de distancia. El incremento de distancia es de 120' y la roca causa 2d6 (más modificador de Fuerza) puntos de daño contundente.

Esta aptitud también te permite atrapar rocas (o proyectiles de forma similar) Pequeñas, Medianas o Grandes. Una vez por asalto, cuando te vaya a impactar una roca, puedes realizar un TS de Reflejos para atraparla como acción gratuita. La CD será de 15 para un proyectil Pequeño, 20 para uno Mediano y 25 para uno Grande. Si el proyectil cuenta con un bonificador de mejora a las tiradas de ataque, éste se sumará a la CD correspondiente. Debes ser consciente y estar alerta ante el ataque (no desprevenido) para poder intentarlo.

Presencia temible (Sb): a partir de nivel 17, cuando actives la aptitud de apariencia gigantesca, infundirás temor en tus enemigos cuando cargues o ataques. Las criaturas en un radio de 30' quedarán sometidas a este efecto si tienen menos DG que tú. Cualquier víctima potencial que supere un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de tu nivel de personajes + tu modificador de Carisma) no sufrirá ningún mal, y será inmune a tu presencia temible durante 24 horas. Quienes la fallen quedarán estremecidas durante 4d6 asaltos.

No hay dolor (Sb): a partir de nivel 18, mientras llesves los *guanteletes contra bravucones*, te curarás 2 puntos de daño cada hora (1 punto de daño por guantelete). Esta aptitud no puede complementarse con la habilidad de Sanar. El daño no letal cura a un ritmo de 2 puntos cada 5 minutos (1 punto de daño no letal por guantelete). Si pierdes un miembro, órgano o cualquier otra parte corporal mientras llesves puestos los *guanteletes*, éstos harán que vuelva a crecer, igual que el conjuro *regeneración*. En cualquier caso, sólo se curará o regenerará el daño que sufras mientras llesves puestos los *guanteletes*.

Puñetazo eléctrico (Sb): a partir de nivel 19 podrás cargar los *guanteletes* con un *relámpago zigzagueante*, una vez al día y mediante una palabra de mando. La siguiente criatura a la que impactes con los *guanteletes* será el objetivo del conjuro, que creará rayos secundarios para alcanzar a otros enemigos a 30'. La carga se mantendrá hasta que los *guanteletes* golpeen a una criatura o los descargues sin consecuencias al tocar un objeto. La CD del TS es 19, o 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Yulgor se ganó el derecho a llevar los *guanteletes contra bravucones* al derrotar al déspota trasgoide de su clan, pero al hacerlo terminó siendo casi como el tirano al que había desalojado. Ahora que Yulgor ha descubierto el secreto de sus guantes, ha empezado a comportarse como el gallito del lugar. Tras arrasar su propia tribu, el osgo ha entrado por las malas en un pueblo mal defendido, donde se ha convertido en una molestia mientras desafía a los guardias y lugareños. Nadie del lugar ha sido capaz de derrotar al matón, por lo que los líderes del asentamiento han pedido a los héroes que les libren del osgo.

Cuando la compañía entra en la taberna puede oír las ebrias voces de Yulgor, exigiendo más cerveza y desafiando a todos los presentes.

YULGOR

VD 6

Varón osgo Pcr3

CM humanoide Mediano (trasgoide)

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +6, **Escuchar** +6

Idiomas común, élfico, trasgo

CA 21, **toque** 14, **desprevenido** 17

pg 36 (6 DG)

Resistencia evasión

Fort +4, **Ref** +10, **Vol** +2

Vel 30' (6 casillas)

C/C guanteletes contra bravucones +9 (1d2+5) o

C/C guanteletes contra bravucones +7/+7 (1d3+5) con Combate con dos armas o

A distancia arco corto compuesto de gran calidad +9 (1d6+4/19-20)

Atq base +4; **Prs** +8 (+12 para inmovilizar)

Opciones de atq Ataque poderoso, ataque furtivo +2d6

Acciones especiales golpe tremendo

Equipo de combate 3 *pociones de curar heridas leves*

Características Fue 18, Des 18, Con 15, Int 12, Sab 10, Car 6

CE agarrón férreo, encontrar trampas, sentido de las trampas +1

Dotes Ataque poderoso, Combate con dos armas, Impacto sin arma mejorado, Legado mínimo (*guanteletes contra bravucones*)^A

Habilidades Abrir cerraduras +10, Avistar +6, Esconderse +8, Escuchar +6, Inutilizar mecanismo +7, Moverse sigilosamente +11, Piruetas +10, Saber (local) +3, Saltar +10

Posesiones equipo de combate más camisote de mallas de gran calidad, *guanteletes contra bravucones*, arco corto compuesto de gran calidad (bonif. +4 Fue) con 20 flechas, herramientas de ladrón de gran calidad

Golpe tremendo (Sb): 2/día: declarar antes del ataque; el fallo gasta un uso; afecta al objetivo dañado con *toque de idiotez*, como el conjuro.

Agarrón férreo (Sb): bonificador +4 a las pruebas de presa enfrentadas para inmovilizar.

Bronca en la taberna

Una casilla = 5'



Bronca en la taberna

Entrada/guardarropa

Las paredes están cubiertas con ganchos, de los que cuelgan las ropas y armas de los parroquianos.

Escaleras a la posada

Veinte clientes ocupan las habitaciones del piso superior. Los sonidos del combate pueden atraer a los curiosos, o a quienes disfruten de una buena pelea de taberna (lo cual puede hacer que la reyerta se extienda, incluso a otras habitaciones).

Cocina

Hay pucheros en el fuego y pedazos de carne asándose en los hornos, para los clientes de la taberna. Del techo cuelgan patas de cordero frescas.

Armas improvisadas: la cocina contiene muchos objetos que se pueden emplear como armas en un apuro. Los diversos utensilios cortantes causan 1d4 puntos de daño cortante o perforante, mientras que las jarras o cazuelas causan 1d4 puntos de daño contundente. Si la necesidad es grande, una pata de cordero podría hacer las veces de clava y causaría 1d6 puntos de daño contundente. Los contenidos hirvientes de los pucheros se pueden arrojar contra alguien, para causarle 1d6 puntos de daño abrasador (lo que requiere un ataque de toque a distancia).

Bar

El bar está unido con la zona de la cocina y cuenta con una sección de mostrador que se abre hacia arriba.

Sala común

Esta estancia está llena de mesas, pero pocas están ocupadas en este momento. Varias sillas han sido apartadas de malas maneras y hay una larga mesa llena de jarras vacías y restos de comida.

Armas improvisadas: el bar y la sala común están llenos de objetos que se pueden usar como armas. Las botellas causan 1d4 puntos de daño (contundente si están enteras, cortante si están rotas), las jarras causan 1d4 puntos de daño contundente y las patas rotas de las sillas se pueden usar como clavos que causan 1d6 puntos de daño contundente. Si se empuña una silla entera a dos manos, causará 1d10 puntos de daño contundente.

Yulgor

Sentado a la mesa más grande está Yulgor el osco, que ha estado incordiando a los clientes del local y exigiendo un flujo constante de comida y cerveza.

Notas tácticas

Yulgor no sólo es beligerante, sino que también está como una cuba. Esto lo hace aún más agresivo en combate de lo normal, pero a la vez le resta precisión y consideración por su propia seguridad.

Asalto 1: cuando se le plante cara, el osco saltará de su silla y la esgrimirá contra el personaje entrometido. Se trata de un arma improvisada, que cuenta como una gran clava (1d10 puntos de daño contundente, penalizador -4 a la tirada de ataque). No empleará su Ataque poderoso, ya que es un movimiento impulsivo (y tampoco se puede permitir muchos penalizadores más al ataque). Esta arma improvisada puede causar daño por ataque furtivo, si su rival está desprevenido.

Asalto 2: si Yulgor actúa de los primeros, se lanzará contra el personaje más cercano e intentará iniciar una presa. Si el personaje está a 5', Yulgor realizará dos ataques: el primero para establecer la presa y el segundo para castigar el cráneo de su víctima con los *guanteletes contra bravucones*. Empleará su Ataque poderoso si el personaje tiene poca armadura. También tratará de usar su golpe tremendo contra cualquier lanzador de conjuros obvio, como un clérigo o hechicero. Si el rival está a más de 5', Yulgor cargará si tiene la oportunidad.

Asalto 3 y siguientes: si la presa tiene éxito (así como su golpe tremendo, si lo ha usado), Yulgor se recreará con su rival apresado, empleando Ataques poderosos a menos que su víctima tenga una armadura decente. No se cortará a la hora de usar sus puños.

GUURGAL

Guurgal, una sádica lanza aserrada, posee una larga y afilada punta de hierro frío, así como un áspero astil de madera oscura. En su madera hay inscritas runas orcas, como si hubiesen sido quemadas en su superficie con un hierro al rojo. Plumas, abalorios de colores y demás elementos de decoración primitiva cuelgan de la base de su punta, atados a varias tiras de cuero.

Estadísticas de juego no legendarias: lanza larga de hierro frío +1; coste 4.304 po. Gracias a las púas que sobresalen de los filos de su punta, *Guurgal* causa 1 punto de daño adicional con cada golpe crítico.

Augurio: cada vez que *Guurgal* perfora un objeto inanimado, éste sangrará profusamente durante 1d4 asaltos. Las criaturas vivas no sufren este extraño efecto secundario, pero los objetos sangrantes son presagios de victoria en la cultura orca.

HISTORIA

Guurgal es una poderosa lanza, que aparece en las leyendas orcas acerca de sus más grandes señores de la guerra del pasado distante, habiendo sido supuestamente bendecida (o, en algunas historias, incluso creada) por el propio Gruumsh. El descubrimiento de la lanza por un guerrero orco es visto como un signo de que una Gran horda se reunirá en breve, para aplastar a los enemigos de las tribus orcas. La lanza suele reaparecer en la historia cada 200 o 300 años, y la tradición le atribuye gran variedad de poderes. (CD 15)

La primera aparición conocida de *Guurgal* es en la historia de Argad, cacique de la tribu de las Manos sangrantes. Durante una batalla contra una fuerza de elfos, Argad contempló a un enorme guerrero orco que se movía por el campo de batalla blandiendo una lanza con furia primitiva. Cuando el combate terminó, Argad encontró a *Guurgal* erguida, profundamente clavada en el pecho de uno de los elfos caídos. El arma parecía llamarlo, y con una gran proeza de fuerza, arrancó la lanza del cadáver y la reclamó como propia. Tres años después, al mando de una horda de 10.000 orcos, Argad fue la ruina de muchas naciones civilizadas. (CD 18; **Rito de las Manos sangrantes**)

Tras la derrota final de Argad, *Guurgal* desapareció del folklore orco durante tres siglos. Entonces, un chamán de la tribu de la Garra lacerante, conocido como el Encapuchado, contempló la lanza en un sueño enviado por Gruumsh. En la visión, el dios orco le sacaba el ojo izquierdo al chamán con *Guurgal*. Cuando el Encapuchado se despertó, su ojo izquierdo no era más que un blancuzco orbe muerto, pero la lanza

Entre los orcos, la legendaria arma Guurgal es prueba fehaciente del liderazgo nato de su portador



estaba posada sobre su pecho, aún ensangrentada. Ese mismo año, el chamán reunió a cinco tribus bajo su estandarte y diezmó a las tribus grandes trasgas de la zona. (CD 25; **Visión del chamán**)

El avistamiento más reciente de *Guurgal* fue en manos del Gran rey Bruug, gobernante de una de las pocas naciones estables orcas conocidas en toda la historia. Bruug encontró la lanza en la guarida de un troll. La empuñó en combate contra las baronías humanas y elfas que rodeaban su territorio, a costa de las cuales forjó la nación de Orghar. El reino sobrevivió durante tres generaciones de descendientes de Bruug, antes de que una banda de aventureros asesinasen al último Gran rey. Orghar se vino abajo en medio de las luchas intestinas de sus caudillos militares y chamanes, mientras que *Guurgal* se perdió en el caos de la caída. No se la ha visto desde entonces. (CD 31; **La prueba del Gran rey**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Guurgal*.

Rito de las manos sangrantes: debes clavar a *Guurgal* en el cuerpo de un enemigo. Después, hacerte sendos en las palmas de las manos con una daga (lo que te causa 1d4 puntos de daño por cada corte) y extraer la lanza del cadáver. Si el ritual se lleva a cabo bien, las púas del filo de *Guurgal* habrán quedado firmemente sujetas al cuerpo del enemigo, lo que requerirá una prueba de Fuerza contra CD 20 para liberarla. Puedes elegir 10 en esta prueba, pero no 20. Sólo se te permiten tres intentos antes de dar por fallido el ritual (NdC: supongo que los cortes en las manos son para que, entre la sangre y el dolor, sea más difícil hacer fuerza). Coste: 3.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Guurgal*).

Visión del chamán: tienes que pasar 24 horas venerando a Gruumsh; rezando, cantando y ofreciendo sacrificios. Al final de esta vigilia, deberás saltarte el ojo izquierdo con *Guurgal*. Coste: 13.000 po. Dote concedida: Legado menor (*Guurgal*).

La prueba del Gran rey: se te exige que te enfrentes y derrotes al más grande de los dueños de *Guurgal*, el Gran rey Bruug de Orghar. Bruug murió hace mucho, por supuesto, por lo que tendrás que localizar su sombra y vencerla en combate. Su alma reside en el Campo de batalla infernal de Aqueronte (consulta

TABLA 3-28: GUURGAL

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Demostración de fuerza 1/día
6.º	-1	—	—	—
7.º	—	-1	2	Incitar a la horda
8.º	—	—	2	Reunir a la horda
9.º	—	-2	—	—
10.º	—	—	2	Lanza de hierro frío +2
11.º	—	—	—	Lanza de hierro frío +2 retornante
12.º	-2	—	—	—
13.º	—	—	—	Sed de sangre
14.º	—	—	2	Furia combativa
15.º	—	—	—	—
16.º	—	—	2	Lanza de hierro frío +3 retornante
17.º	—	—	—	Lanza de hierro frío +3 retornante hiriente
18.º	-3	—	—	—
19.º	—	—	—	Lanza de hierro frío +5 retornante hiriente
20.º	—	-4	—	Rabia del oso

la página 163 de la *Guía del Dungeon Master*), donde lidera a una ingente horda de orcos infernales en una guerra eterna contra los demás ejércitos que cubren el plano. Puedes invocar al antiguo rey con un conjuro, o viajar en persona a Aqueronte para retar a Bruug allí. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (Guurgal).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Bárbaros, guerreros y exploradores son los más propensos a beneficiarse de las aptitudes de *Guurgal*, aunque los clérigos más belicosos, especialmente los de Gruumsh, también pueden ser usuarios muy efectivos de la lanza. Cualquier personaje con sangre orca, y deseos de convertirse en un gran caudillo de los orcos, haría bien en buscarla.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE GUURGAL

Orco o semiorco
Ataque base +3
Intimidar 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Guurgal*.

Demostración de fuerza (St): un señor de la guerra astuto sabe que a veces la mejor táctica es engañar a tu rival, para que crea que tu fuerza es mayor que lo real. A partir de nivel 5, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás usar *imagen múltiple* (como el conjuro). NL 5.

Incitar a la horda (Sb): a partir de nivel 7, *Guurgal* concederá un bonificador +1 de moral a todas las tiradas de ataque y TS contra miedo de los orcos a 30' de ti. Este poder, no obstante, no te afectará a ti.

Reunir a la horda (Sb): cada vez que *Guurgal* ha aparecido en las manos de un caudillo orco, ha marcado el advenimiento de una Gran horda. Tu capacidad para reunir una de estas hordas mejorará ostensiblemente. A nivel 8 ganarás un bonificador +5 a las pruebas de Diplomacia e Intimidar, hechas para influenciar a orcos.

Sed de sangre (Sb): a partir de nivel 13, cada vez que causes daño a un rival con *Guurgal*, obtendrás un bonificador +1 de moral a tu siguiente ataque contra el mismo enemigo. Ese ataque debe efectuarse en el siguiente asalto, o el bonificador se perderá. El bonificador es acumulativo, por lo que si impactas con tu segundo ataque consecutivo obtendrás un bonificador +2 de moral para el tercero (siempre que sea contra la misma víctima). Así hasta un máximo de +5. Mientras continúes causando daño al mismo rival, seguirás disfrutando de este bonificador; pero si fallas el ataque o no logras causarle daño, lo perderás.

Furia combativa (Sb): a partir de nivel 14, mientras estés al mando de al menos otros tres orcos o semiorcos en combate, obtendrás un bonificador +2 de moral a tu Fuerza.

Rabia del oso (Sb): a partir de nivel 20, una vez al día y como acción rápida, podrás sumergirte en una ira sin par que emula a la furia del bárbaro. Durante 10 asaltos, obtendrás un bonificador +6 a Fuerza y Constitución, así como un bonificador +3 a los TS de Voluntad. También sufrirás un penalizador -2 a la CA.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Durante el transcurso de sus viajes, los héroes oyen hablar de una banda de asaltantes orcos que amenazan una importante ruta de caravanas. Al seguir el rastro de las historias de los testigos y las pruebas físicas, logran llegar al campamento de los bandidos, donde descubren

que su líder es un bárbaro que empuña a *Guurgal*. Otros seis combatientes orcos están a sus órdenes.

URGBAASH

VD 7

Orco Bbr6

CM humanoide Mediano

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +0, Escuchar +0

Idiomas orco

CA 16, toque 10, desprevenido 16; esquivas asombrosas mejoradas

pg 68 (6 DG)

Fort +9, **Ref** +4, **Vol** +4

Debilidad sensibilidad a la luz

Vel 30' (6 casillas)

C/C *Guurgal* +13/+8 (1d8+8 [2d8+17 con un golpe crítico]) o

A distancia arco corto +8/+3 (1d6/x3)

Espacio 5'; **Alcance** 10' (sólo con *Guurgal*)

Atq base +6; **Prs** +12

Opciones de atq Ataque poderoso, furia 2/día (7 asaltos), Hendedura

Características Fue 23, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 8
CE sentido de las trampas +2

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Legado mínimo (*Guurgal*)^A, Soltura con un arma (lanza)

Habilidades Intimidar +8, Supervivencia +9

Posesiones *coraza* +1, *Guurgal*, arco corto con 20 flechas, 23 po

Sensibilidad a la luz (Ex): deslumbrado bajo luz solar brillante o conjuro de *luz del día*.

Cuando no está en furia, Urgbash tiene estas estadísticas:

CA 18, toque 12, desprevenido 18; esquivas asombrosas mejoradas

pg disminuyen 12

Fort +7, **Vol** +2

C/C *Guurgal* +11/+6 (1d8+6 [2d8+13 con un golpe crítico])
Prs +10

Aptitudes sortilegas (NL 5; sólo con *Guurgal*):

1/día: *imagen múltiple*

Características Fue 19, Con 14

Combatientes orcos (6): pg 5 cada uno (consulta la página 210 del *Manual de monstruos*).

Campamento de bandidos orcos

Hoguera

Una gran hoguera en el centro del campamento ilumina un radio de 60', creando iluminación en penumbra en otros 60' a partir de entonces. Los personajes empujados al fuego sufrirán 1d6 puntos de daño por asalto (Reflejos CD 15 mitad), además de arriesgarse a prenderse fuego (consulta Empezar a arder, página 304 de la *Guía del Dungeon Master*).

Pilas de botín

Estos caóticos montones de mercancías representan el fruto de varios meses de incursiones. La mayoría es demasiado pesada para poder transportarse, pero hay seda, especias y otros objetos de lujo que se pueden reclamar como despojos de guerra. El valor del botín transportable asciende a 1.100 po.

Jaula de esclavos

Los orcos han capturado a un puñado de personas de las caravanas, con planes para vender a estos desdichados como esclavos. Actualmente, esta jaula contiene a tres humanos, una semielfa y una mediana. Todos están muy malnutridos y presentan heridas de diversa consideración; son incapaces de defenderse por sí mismos. La jaula está fabricada con recios troncos, cada uno de dureza 5, 20 pg y una CD de rotura de 23. Un pedazo de cadena mantiene cerrada la puerta. La cadena tiene dureza 10, 5 pg y una CD de rotura de 26.

Tiendas de bandidos

Cada una de estas tiendas está hecha con lona fuerte. Ofrecen cobertura y ocultación a los personajes que estén dentro u ocultos detrás. Las tiendas tienen dureza 2, y causarles 2 puntos de daño con un objeto afilado abrirá una raja lo bastante grande como para que pase por ella una criatura Mediana.



HERMANO ÁRBOL

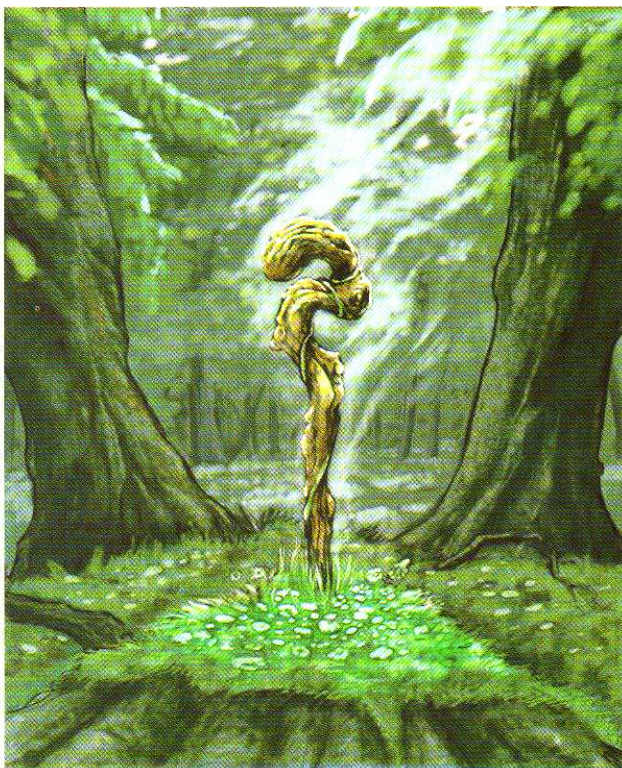
Hermano árbol es un bastón de recio roble, de apariencia engañosamente simple. Rugosa y quebrada, su madera parece recién cortada de las ramas de un árbol anciano. El bastón es grueso y sólido, ideal para usar como cayado de paseo o de combate.

Estadísticas de juego no legendarias: *Hermano árbol*; coste 1.100 po; cargas 50. A una orden, *Hermano árbol* puede crear una nube de partículas brillantes parecidas a luciérnagas, que emitirán una iluminación equivalente a la del conjuro *luz*. NL 5. Cuando lances *piel robliza*, tu nivel de lanzador se considerará 1 nivel superior al normal.

Augurio: el poder de la Naturaleza mana de *Hermano árbol*, haciendo que las plantas a 5' florezcan y se inclinen hacia el bastón como si fuese el sol.

HISTORIA

Hace mucho, en la zona más recóndita de un antiguo bosque jamás hollado por las botas de un leñador, vivía un ent llamado Tarnla, que vigilaba los ancestrales árboles que allí arraigaban. Uno de los árboles bajo su cuidado era el hogar de una dríada, una encantadora y bella criatura llamada Nidria; ambos hijos del bosque se enamoraron profundamente uno del otro. Con la ayuda del druida humano Anda, mantenían aquel sagrado corazón del bosque a salvo e indemne frente a las depredaciones de los madereros y demás gente negligente. Las leyendas dicen que el bastón de Anda, *Hermano árbol*, fue creado a partir del vástago de la unión de Tarnla y Nidria. (CD 15)



Hermano árbol fue creado a partir del retoño de un ent y una dríada

En el ocaso de su vida, Anda era un gran héroe, respetado y admirado a muchas leguas a la redonda del bosque en el que vivía con sus compañeros, el ent Tarnla y la dríada Nidria. Los druidas más jóvenes de todo el mundo viajaban hasta aquel lugar para aprender junto a él, e incluso reyes y emperatrices le consultaban para obtener su sabiduría sobre el mundo natural. A pesar de su fama, Anda tenía muchos enemigos entre diversos pueblos, tanto salvajes como civilizados. Una combinación de odio irracional, ambición tremenda y celos infantiles causó la caída del gran druida y la destrucción de gran parte de su hogar forestal. El caudillo orco Bruug, que había tenido sus encontronazos con Anda en su juventud, se enteró de que su antiguo enemigo aún vivía y buscó la forma de vengarse de él. Tras ponerse al frente de sus tropas, Bruug cayó por sorpresa y con gran fiereza sobre la parte septentrional del bosque, quemando y destruyendo todo lo que encontraba a su paso. Anda, junto a Tarnla y Nidria, acudió raudo a poner coto a las correrías de los orcos, pero ni su poder combinado pudo contener a semejante marea de corrupción. Se enviaron mensajeros animales a los soberanos de las tierras colindantes, pero sus consejeros celosos y resentidos, que veían el bosque como una enorme fuente de recursos vírgenes a explotar si aquel druida entrometido era borrado del mapa, convencieron a muchos de los monarcas para que mantuviesen sus tropas al margen. Mientras Anda, Tarnla y Nidria se retiraban hacia el corazón sagrado de su bosque, reunieron su poder mágico en un último y desesperado conjuro para expulsar a los invasores. Empleando el roble sagrado de Nidria como foco del conjuro, conjuraron una ingente oleada de enredaderas y vegetación para que se tragase a la horda orca. Su victoria se pagó a un alto precio: la energía del conjuro destruyó el árbol de Nidria, y el esfuerzo de su lanzamiento se cobró las vidas de Anda y Tarnla. La dríada consiguió sobrevivir gracias a *Hermano árbol*, cuya magia conservaba suficientes esencia de su árbol original como para mantenerla con vida. Invadida por la pena, la dríada enterró juntos a Anda y Tarnla bajo un montículo sagrado, sobre el cual plantó a *Hermano árbol* como recuerdo de sus camaradas caídos. De acuerdo con las leyendas, el bastón y Nidria aún permanecen en aquel punto. (CD 18; **Montículo sagrado**)

Anda llevaba consigo a *Hermano árbol* desde su juventud. El bastón era, supuestamente, un regalo de Tarnla. Cuando Anda vivía sus años de madurez, llegó a las lindes del bosque una caravana de enanos procedente de las montañas del oeste. Los geomantes enanos habían adivinado la presencia de grandes vetas de metal precioso bajo el bosque, y sus mineros entraron en él con picos, hachas y conjuros para desgarrar la tierra. Anda, tras enterarse de semejante propósito, cogió su bastón y acudió al campamento enano para conminarlos a que interrumpiesen su excavación, o al menos a que la llevasen con más tino, para no destruir el

TABLA 3-29: HERMANO ÁRBOL

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pérdida pg	Pérdida espacios conjuero	
5.º	—	—	—	<i>Garrote</i> 1/día
6.º	—	2	1.º	Empatía vegetal
7.º	—	2	—	<i>Crear comida y agua</i> 1/día
8.º	-1	—	2.º	<i>Enmarañar</i> 1/día
9.º	—	2	—	—
10.º	—	—	3.º	Sigilo forestal
11.º	—	—	—	Movimiento rápido
12.º	—	—	4.º	Nutrición solar
13.º	—	2	—	<i>Comunión con la Naturaleza</i> 1/semana
14.º	—	—	5.º	—
15.º	—	2	—	—
16.º	—	—	6.º	<i>Bastón cambiante</i> 1/día

equilibrio del bosque. Los enanos se burlaron del druida, rechazando su oferta de armonía, e incluso amenazaron su vida si osaba regresar. Anda trató de comunicarse con los ancianos del clan algunos días más tarde, pero fue rechazado con violencia. Sin otra alternativa, el druida acudió a Tarnla y Nidria para preparar la guerra contra los enanos. Tarnla llamó a otros ents menores a su lado, Nidria reunió a las fatas del bosque y Anda convocó a varios animales de sus guaridas y madrigueras. En una sola batalla intensa y brutal, los enanos fueron expulsados del bosque con grandes bajas. Pesaroso por la pérdida de tantas vidas, Anda talló un gran menhir en el lugar del enfrentamiento, un piadoso monumento a aquella tragedia que aún sigue en pie hoy en día. (CD 25; *Piedra de las lamentaciones*)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes de *Hermano árbol*.

Montículo sagrado: deberás viajar hasta el montículo funerario en el que están enterrados Anda y Tarnla, y llevar a cabo sobre él un ritual de ayuno, meditación y rezos que dure al menos 1 día. *Coste:* 2.400 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*Hermano árbol*).

Piedra de las lamentaciones: tienes que construir y consagrar (con el conjuero) una piedra alzada en recuerdo de algún fracaso personal que haya causado daño o sufrimiento a otros, igual que hizo Anda tras su imposibilidad de convencer a los enanos para que moderasen sus excavaciones y la muerte de tantos de ellos. No tienes por qué lanzar el *consagrar* tú mismo, y el desembolso de contratar a alguien para que lo haga se considera incluido en el coste del ritual. Crear el monumento requiere una prueba de Artesanía (cantería o mampostería) contra CD 25, aunque también puedes contratar a un especialista para que lo haga (cuya tarifa también estaría incluida en el coste del ritual). Consagrar el menhir requiere una ceremonia de 24 horas con rezos y meditación. *Coste:* 11.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*Hermano árbol*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los druidas son los portadores más habituales de *Hermano árbol*, aunque los clérigos con acceso al dominio Vegetal también pueden ser aptos. Los exploradores podrían despertar las aptitudes mínimas del bastón, pero lo normal es que sean incapaces de pagar los costes personales requeridos para los poderes más potentes, por lo que rara vez completarán el ritual de la Piedra de las lamentaciones.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE HERMANO ÁRBOL

Aptitud para lanzar *piel robliza* como conjuero divino
Saber (Naturaleza) 6 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Hermano árbol*.

Garrote (St): a partir de nivel 5, una vez al día y como acción de movimiento, podrás convertir a *Hermano árbol* en un bastón mágico (igual que mediante el conjuero *garrote*). NL 5.

Empatía vegetal (Sb): a partir de nivel 6 podrás intentar mejorar la actitud de una planta, tirando 1d20 y sumando tu nivel de personaje más tu modificador de Carisma. Este poder, por lo demás, es igual al rasgo de clase Empatía animal (consulta la página 35 del *Manual del jugador*).

Crear comida y agua (St): a partir de nivel 7, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás *crear comida y agua* (como el conjuero). NL 5.

Enmarañar (St): a partir de nivel 8, hasta tres veces al día y poniendo a *Hermano árbol* en contacto con el suelo, podrás emplear *enmarañar* (como el conjuero). Su área de efecto estará centrada en el punto que toques con el bastón, aunque tú no resultarás afectado. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Sigilo forestal (Sb): a nivel 10 obtendrás un bonificador +5 de competencia a todas las pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, siempre que las realices en una

zona de vegetación o maleza. Si estás en la misma casilla que un árbol, o adyacente a ella, podrás emplear la habilidad de Esconderte aunque no tengas cobertura u ocultación.

Movimiento rápido (Sb): a nivel 11 obtienes un bonificador de mejora de 10' adicionales a tu movimiento táctico terrestre.

Nutrición solar (Sb): a partir de nivel 12 obtendrás todos los nutrientes necesarios (el equivalente a comida y agua para un día), tras 2 horas de exposición a la luz solar. Sólo la luz solar natural tiene este efecto.

Comunión con la Naturaleza (St): *Hermano árbol* te concede una visión incrementada de las maravillas del mundo natural. A partir de 13.º nivel, una vez por semana y con una orden tuya, podrás utilizar *comunión con la Naturaleza* como por el hechizo. NL 10.

Bastón cambiante (St): comenzando a nivel 16, una vez al día puedes transformar a *Hermano árbol* como si estuvieras utilizando el conjuro *bastón cambiante*. La duración del efecto es sólo 1 hora. Si la criatura con forma de ent resultante queda reducida a 0 pg o menos, *Hermano árbol* recupera su forma original y ninguna de sus propiedades de legado puede activarse durante 1 hora. NL 10.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

En la parte más densa de un bosque primigenio, los héroes se topan con un amplio claro, donde el sol apenas logra motear la hierba a través de la densa bóveda forestal, y un fresco aroma a vegetación lozana impregna el aire. En el centro del claro hay un montículo cubierto de hierba, con un bastón clavado en su cima. La dríada Nidria, madre de *Hermano árbol*, vive en este lugar, pero su hogar acaba de ser invadido por un draco. Los PJs podrán escuchar los sonidos del combate cuando estén a 60' de distancia, mediante una prueba de Escuchar contra CD 15.

Si los PJs ayudan a Nidria a derrotar al draco, se mostrará muy agradecida. Después pedirá al personaje que parezca más sintonizado con el mundo natural que demuestre ser un sirviente leal y humilde de la Naturaleza, encontrándole a la dríada un nuevo roble que le sirva de hogar. La magia del bastón es todo lo que la mantiene con vida, y a pesar de la gran pena que aún siente, no permitirá que manos indignas se posen sobre su hijo. Si un PJ logra encontrar un árbol adecuado en menos de 24 horas (lo que requiere una prueba de Saber [naturaleza] o Supervivencia contra CD 20 cada periodo de 4 horas) y volver a informar a Nidria, ésta le entregará a *Hermano árbol* como muestra de gratitud y desaparecerá en el bosque. Los personajes más amorales pueden apropiarse del bastón por la fuerza, pero este vil acto incurrirá en la ira de toda criatura no maligna del bosque.

Draco: pg 95 (consulta la página 73 del *Manual de monstruos*).

NIDRIA

VD 6

Hembra dríada Drd2

NB fata Mediana

Inic +5; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +12, Escuchar +12**Idiomas** común, druídico, élfico, gnomo, orco, silvano, trasgo**CA** 18, toque 15, desprevénido 13; Esquiva**pg** 38 (6 DG); **RD** 5/hierro frío**Resiste** +1 a los TS contra conjuros, aptitudes sortilegas y psiónica**Fort** +8, **Ref** +9, **Vol** +2**Debilidad** dependencia arbórea**Vel** 30' (6 casillas)**C/C** *daga* +1 +9 (1d4/19-20) o**A distancia** arco largo de gran calidad +9 (1d8/x3)y**Atq base** +3; **Prs** +3**Conjuros de druida preparados** (NL 2):1.º: *curar heridas leves*, *detectar animales o plantas*, *fuego férico*, *niebla de oscurecimiento*0: *detectar magia*, *luz* (2), *virtud***Aptitudes sortilegas** (NL 8):1/día: *sugestión* (CD 18)3/día: *hechizar persona* (CD 16), *sueño profundo* (CD 18), *zancada arbórea***A voluntad:** *enmarañar* (CD 16), *forma arbórea*, *hablar con las plantas***Características** Fue 10, Des 20, Con 14, Int 17, Sab 20, Car 18**CE** compañero animal, compartir conjuros, empatía salvaje +17 (+13 con bestias mágicas), vínculo con el compañero, zancada forestal**Dotes** Esquiva, Gran fortaleza, Sutileza con las armas**Habilidades** Avistar +12, Escapismo +12 (+14 contra cuerdas), Esconderte +12, Escuchar +12, Montar +10, Moverse sigilosamente +12, Saber (Naturaleza) +14, Sanar +10, Supervivencia +16 (+18 al aire libre), Trato con animales +14, Uso de cuerdas +10 (+12 con ataduras)**Posesiones** *daga* +1, arco largo de gran calidad con 20 flechas**Dependencia arbórea (Sb):** Nidria está ligada místicamente a *Hermano árbol* mientras éste permanezca clavado en el montículo, y no podrá alejarse más de 300 yardas de él. Si lo hiciese, enfermaría y moriría en 4d6 horas. Si *Hermano árbol* se retira del túmulo, Nidria sufrirá los mismos efectos.

COMPAÑERO ANIMAL BÚHO

VD —

N animal Menudo

Inic +3; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra, Avistar +8, Escuchar +16**CA** 17, toque 15, desprevénido 14**pg** 4 (1 DG)**Fort** +2, **Ref** +5, **Vol** +2**Vel** 10' (2 casillas), **VI** 40' (regular) (8 casillas)**C/C** garras +5 (1d4-3)**Espacio** 2,5'; **Alcance** 0'**Atq base** +0; **Prs** -11**Características** Fue 4, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 14, Car 4**CE** compartir conjuros, truco adicional**Dotes** Alerta, Sutileza con las armas^A**Habilidades** Avistar +8, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +17

Arboleda de Hermano árbol

Una casilla = 5'



Árboles guardianes

Montículo funerario

Árboles guardianes

Arboleda de Hermano árbol

Montículo funerario

Esta colina baja cubierta de hierba es demasiado suave y uniforme como para ser de origen natural. Cualquiera que ponga pie en ella tendrá una palpable sensación de pena y dolor, como si estuviese sobre la tumba de un amigo.

Árboles guardianes

Los árboles que rodean este claro están muy juntos, como si trataran de mantener algo a raya. Moverse por las casillas que hay entre los árboles cuenta como terreno difícil, a menos que el personaje posea la aptitud de zancada forestal. Si un orco o semiorco trata de entrar en el claro, los árboles cerrarán filas aún más, obligándolo a realizar una prueba de Escapismo contra CD 15 para vadear su maraña.

HERMANO ÁRBOL EN EBERRON

Las tierras salvajes de los confines de Eldeen contienen algunos de los bosques más antiguos de Khorvaire, y en sus profundidades montan guardia innumerables druidas. Algunos, como los Guardas del bosque, suelen ser amistosos con los viajeros que respeten los lugares naturales. En este supuesto, Anda sería un Guarda y sus enfrentamientos con grupos foráneos hostiles, como los orcos o los codiciosos enanos, no necesitarían adaptación. Otra secta druídica de Eberron es la de los Cantores verdes, que están íntimamente ligados con las fatas y abrazan un estilo de vida liberal y

caótico. Son más impredecibles que los Guardas, lo cual dará pie a encuentros bastante más extraños y peliagudos.

Los Cancerberos, por otro lado, están totalmente dedicados a la defensa de sus tierras frente a las incursiones de las fuerzas oscuras de Khyber, y se especializan en la lucha contra aberraciones, infernales y cosas así. La mayoría de Cancerberos son orcos, aunque hay entre ellos algunos semiorcos y humanos, y su tradición se remonta a tiempos inmemoriales. Si *Hermano árbol* está en poder de esta secta, deberás revisar ligeramente su historia; los orcos Cancerberos no son bestias descontroladas, por lo que un ataque orco contra el dueño del bastón no tendría mucho sentido en este contexto. En lugar de ello, Anda, Tarnla y Nidria podrían haber luchado para frenar una invasión infernal y volver a sellar el *portal* que mantuviese a raya a los engendros. Lo más probable es que los Cancerberos estén vigilando estrechamente la arboleda de *Hermano árbol*, y harán muchas preguntas a aquellos que quieran acceder a ella. Es posible que los árboles guardianes impidan el paso a infernales y aberraciones, en lugar de a orcos y semiorcos.

Hay muchas otras sectas druídicas asentadas en los Confines, y no todas son amistosas protectoras de los árboles. Los Cenicientos son fanáticos que luchan contra el enquistamiento de la civilización en todas sus formas, aunque prefieren la "disuasión activa" al asesinato. Tras luchar contra la brutalidad de aquellos que han intentado causar estragos en el bosque, los guardianes de *Hermano árbol* se han unido a la secta de los Cenicientos. La propia Nidria podría mostrarse hosca e incluso hostil hacia los personajes que traten de entrar en su arboleda.

HERMANO ÁRBOL EN FAERÛN

Faerûn tiene muchos bosques, pero los más antiguos y agrestes se encuentran en el Este inaccesible, sobre todo el ancestral bosque de Ashen en Rashemen. Se mantiene totalmente virgen, y de hecho sus sendas no son holladas por ningún humanoide (ni siquiera elfos). Este bosque es el hogar de fatas salvajes, ents ancianos y criaturas espirituales. A veces un rashemí entra en él por alguna misión sagrada o para buscar la sabiduría de los espíritus, pero por antigua tradición nadie permanece mucho tiempo dentro de sus límites (y nadie se adentra en su espesura sin las ofrendas o rituales adecuados). En este caso, ni siquiera el druida Anda hubiese podido habitar dentro de los confines del bosque de Ashen; en lugar de ello, habría vigilado los accesos al bosque. De hecho y según la tradición rashemí, lo más probable es que hubiese sido una mujer, quizá una jazhrán. Llegar hasta la arboleda de *Hermano árbol* requerirá la entrega de ofrendas y rezos a los espíritus sólo para poder entrar en el bosque. Cualquiera que desee apropiarse del bastón seguramente tendrá que vérselas con alguno de sus poderosos protectores, como Barbapincho (un jabalí terrible dotado de consciencia) o el anciano ent Vientormenta.

HONDA DEL VIENTO TERRIBLE

La *honda del viento terrible* está confeccionada con una cuerda oscura prietamente trenzada, unida a una pieza de cuero decorada con runas escritas en gigante.

Estadísticas de juego no legendarias: honda +1; coste 2.300 po. Cualquier piedra disparada con esta honda actuará como una bala de honda, sin sufrir penalizadores a las tiradas de ataque y causando el daño normal del arma. Además, aunque está construida para criaturas Medianas, cambiará de tamaño automáticamente para acomodarse a un usuario Pequeño (y será considerada una honda Pequeña).

Augurio: si haces oscilar la honda sobre tu cabeza mientras esté cargada, te rodeará una ligera brisa.

HISTORIA

La *honda del viento terrible* nunca habría existido si no hubiese sido por un muchacho inquieto llamado Cyril. Su padre había renunciado al arte de la guerra y se había negado a enseñar a su hijo el uso de la espada, por lo que Cyril se consagró a la humilde honda. Practicaba sin descanso y llegó a dominar el arma a una edad muy temprana, pudiendo alcanzar cualquier objetivo

que se propusiese. Entonces llegó un día en el que varios bandidos asaltaron la aldea de Cyril. Los ladrones estaban sedientos de sangre, tras haber perdido a varios de los suyos en una escaramuza con una patrulla de la milicia local. El chico lanzó una piedra tras otra contra los asaltantes, derribándolos de sus caballos e incapacitando a muchos de ellos. Tras evitar él solo una masacre, el taciturno chico se convirtió en un héroe popular y un oficial de la milicia se ofreció para seguir entrenándole. (CD 15)

Contra los deseos de su padre, Cyril abrazó sin dudar la vida castrense y se hizo famoso por su forma de matar monstruos. Cyril derribaba a gigantes de las colinas con su honda y echaba a tierra a las mantícoras a pedradas. Sin importar la cantidad de entrenamiento que recibía o lo fuerte que se hiciese, su puntería no variaba un ápice. Cyril nunca fue un hombre hablador ni de mundo, prefiriendo las comodidades de su entorno rural. Pero cuando una criatura amenazaba su comunidad, era el primero en plantarle cara a la bestia con su *honda del viento terrible* en la mano.

Al igual que a muchos otros héroes legendarios que seguían llevando vidas sencillas, a Cyril se le negó la suya. Su fama comenzó a atraer a muchos retadores, guerreros

que querían poner a prueba su temple frente al zagal que había derrotado a incontables enemigos con poco más que cuerda, cuero y piedra. (CD 20; **Domina el vendaval**)

Cyril no quería toda esa fama. Sus habilidades eran para repeler a las criaturas que amenazasen a los inocentes, no para alardear de ellas. Cuando se hizo un hombre se retiró a vivir en reclusión con su esposa, con la esperanza de que todo el asunto se olvidaría con su ausencia. Pero su desaparición sólo logró aumentar su reputación. Incluso la aristocracia había empezado a sentir curiosidad por el niño que nunca fallaba un tiro, y buscaron y acosaron a Cyril hasta que éste accedió a mostrar sus habilidades en público. Tras un par de tiros deslucidos y varios fallos, su público estaba al borde del motín, después de haber viajado tantas leguas a través del bosque para nada. Un grupo de ogros, atraído por toda aquella algarabía, cargó por sorpresa contra la multitud. Cyril reaccionó con instintos aguzados por el combate, matando a las viles criaturas en un abrir y cerrar de ojos sólo con su honda. Los presentes quedaron asombrados por la verdadera pericia de aquel hombre. Un representante del rey pidió a Cyril que regresase a su aldea, donde podría ayudar en la defensa del reino en tiempos de necesidad. Cyril accedió a regañadientes. (CD 25;

La forma más humilde)

Cyril había despachado a muchos monstruos en su vida, ganándose un buen puñado de enemigos. Ahora esa chusma sabía dónde encontrar al hombre y su honda. La vida se volvió poco menos que insoportable en la pequeña villa, a medida que aumentaban los ataques contra el lugar cuando los monstruos iban a buscar a Cyril (NdT: como *Townsville* y las *Supernenas*, vamos). Después de que un ettin causase grandes destrozos en la comunidad, el padre de Cyril le pidió que se fuese antes de que resultasen heridos más inocentes. Éste accedió sin protestar y volvió a irse con su esposa, pero los monstruos no se dieron por vencidos. Una pareja de trolls encontró el escondite forestal de Cyril cuando él había salido a cazar y su mujer estaba sola. El hombre regresó para descubrir a los malignos gigantes sobre el cuerpo de su amada, lo cual lo condujo a un estado de furia homicida. Uno de los trolls murió con rapidez, pero el humilde guerrero arrancó la insoportable verdad al otro. El rey había estado enviando monstruos a por Cyril, sabedor de que el hondero acabaría con todos uno por uno; se había convertido en el verdugo involuntario de la corona. Lleno de una furia que anegaba toda razón, Cyril cabalgó hasta la capital real, se plantó ante las murallas y lanzó una piedra tras otra contra sus forti-



Una pequeña piedra puede derribar muros cuando se lanza con la honda del viento terrible

ficaciones, destrozando enormes secciones de muro con proyectiles no mayores que guijarros grandes. Los arqueros de las almenas devolvieron el fuego. Mientras contemplaba la andanada de flechas que volaba por el cielo hacia él, Cyril se quedó quieto un largo instante. A medida que los mortales proyectiles salvaban los últimos pies de distancia, abrió los brazos. Cuando volvió a cruzarlos sobre el pecho, ya estaba abrazando a su amada. (CD 30; Sencillez perdida)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *honda del viento terrible*.

Domina el vendaval: tienes que derrotar en combate personal a una criatura del subtipo 'aire' y VD igual o superior a tu nivel (VD máximo 10). Coste: 1.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*honda del viento terrible*).

La forma más humilde: debes participar en un concurso de puntería a distancia, llegar a la ronda final y abandonar la competición antes de que se dispute. Coste: 13.000 po. Dote concedida: Legado menor (*honda del viento terrible*).

Sencillez perdida: se te pide que localices el lugar en el que murió la esposa de Cyril y construyas un túmulo en su memoria, empleando materiales por valor de

al menos 5.000 po (incluidos en el coste del ritual). Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*honda del viento terrible*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Cualquier personaje, desde un plebeyo a un mago, puede empuñar la *honda del viento terrible*, pero los guerreros, picaros, exploradores y monjes son los candidatos más habituales.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA HONDA DEL VIENTO TERRIBLE

Salvación de Fortaleza base +3

Supervivencia 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *honda del viento terrible*.

Pedrada aturdidora (Sb): a partir de nivel 5 y hasta tres veces al día, podrás declarar que cualquier piedra que vayas a lanzar con la honda sea una pedrada aturdidora. Si impacta, el objetivo golpeado deberá superar un TS de Fortaleza o quedar aturdido durante 1 asalto. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Si el ataque falla, el uso de la pedrada aturdidora se gastará igualmente. Sólo se puede emplear uno de estos ataques por asalto.



El Ritual de la sencillez perdida conmemora la muerte de la esposa de Cyril, y su última y desafiante batalla

TABLA 3-30: HONDA DEL VIENTO TERRIBLE

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Vol	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Pedrada aturdidora 3/día
6.º	-1	—	—	Ráfaga de viento 1/día
7.º	—	-1	2	Honda +2
8.º	—	—	2	Guijarro a roca (+2 tamaños)
9.º	—	-2	—	—
10.º	—	—	2	Poder destructivo
11.º	—	—	—	Honda +2 de azote de gigantes
12.º	-2	—	—	Guijarro a roca (+3 tamaños)
13.º	—	—	—	—
14.º	—	—	2	Honda +3 de azote de gigantes
15.º	—	-3	—	Muro de viento 3/día
16.º	—	—	2	Guijarro a roca (+4 tamaños)
17.º	—	—	—	Honda +4 de azote de gigantes
18.º	-3	—	—	Impacto contundente
19.º	—	—	—	Honda +5 de azote de gigantes
20.º	—	-4	—	Guijarro a roca (+5 tamaños)

Ráfaga de viento (St): a partir de nivel 6, una vez al día y girando la *honda del viento terrible* sobre tu cabeza, podrás emplear una *ráfaga de viento* (como el conjuro). NL 5.

Guijarro a roca (Sb): cuando llegues a nivel 8, cualquier piedra o bala lanzados desde la *honda del viento terrible* causará daño como si tú y tu arma fueseis dos categorías de tamaño mayores. Este nuevo tamaño, efectivo a efectos de calcular el daño causado, aumentará una categoría más cada 4 niveles a partir del 8.º, como se indica en la tabla adjunta. Por ejemplo, en manos de una criatura Mediana, la *honda del viento terrible* causaría 1d8 puntos de daño a nivel 8, 2d6 puntos a nivel 12, 3d6 puntos a nivel 16 y 4d6 puntos a nivel 20.

Poder destructivo (Sb): a partir de nivel 10, la munición lanzada con esta honda se considerará de adamantita a efectos de superar las RD (además de cualquier otro material especial del que esté compuesto realmente el proyectil).

Muro de viento (St): a partir de nivel 15, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear un *muro de viento* (como el conjuro, aunque sólo podrás crear un muro cilíndrico). La munición que lances con la *honda del viento terrible* no se verá afectada por este conjuro. NL 10.

Impacto contundente (Sb): a partir de nivel 18, cualquier criatura golpeada por una piedra o bala de esta honda podrá ser empujada hacia atrás, como si hubiese sufrido una embestida. A efectos de resolver esta embestida, el modificador de Fuerza de la piedra se considerará +15. El proyectil no podrá empujar a su objetivo más de 5' hacia atrás.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

El día de la muerte de Cyril, los espíritus del aire del bosque recogieron la *honda del viento terrible* antes de que pudiese ser reclamada por alguien más. Se asignó un guardián para su vigilancia, hasta que llegase un heredero digno del legado de

Cyril. Los rumores indican que desde entonces, la honda ha sido vista un instante colgando de la rama de un árbol, para desaparecer en un abrir y cerrar de ojos. En lo más profundo de la espesura, los héroes llegan a vislumbrar una honda en esa misma situación. Si intentan llegar hasta ella, un senescal del aire aparecerá para defender el arma de manos indignas.

SENESCAL DEL AIRE VD 6

Elemental de aire Exp2

N elemental Mediano (aire, extraplanario)

Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +6,

Escuchar +6

Idiomas aurano

CA 20, **toque** 17, **desprevenido** 13

pg 42 (6 DG)

Inmune aturdimiento, flanqueo, golpes críticos, parálisis, sueño, veneno

Fort +6, **Ref** +14, **Vol** +3

Vel VI 100' (perfecta) (20 casillas)

C/C golpetazo +11 (1d6+3) o

A distancia *honda del viento terrible* +13 (1d4+3)

Atq base +5; **Prs** +7

Opciones de atq Disparo a quemarropa, enemigo predilecto (humanos +2), pedrada aturdidora, torbellino

Acciones especiales maestría del aire

Aptitudes sortilegas (NL 5; sólo con la *honda del viento terrible*):

1/día: *ráfaga de viento*

Características Fue 14, Des 24, Con 14, Int 9, Sab 14, Car 8

CE empatía salvaje +1 (-3 con bestias mágicas)

Dotes Ataque en vuelo, Disparo a quemarropa, Disparo rápido^A, Iniciativa mejorada^A, Legado mínimo (*honda del viento terrible*)^A, Rastrear^A, Soltura con un arma (honda), Sutileza con las armas^A

Habilidades Avistar +6, Buscar +3, Escuchar +6, Supervivencia +7

Posesiones *honda del viento terrible* con 20 piedras

Maestría del aire (Ex): las criaturas aéreas sufren un penalizador -1 a las tiradas de ataque y daño contra un senescal del aire.

Pedrada aturdidora (Sb): hasta 3 veces al día, puede declarar (antes de realizar el ataque) que una piedra lanzada con la honda sea aturdidora. El objetivo golpeado deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 11, o quedar aturdido 1 asalto. Un fallo en el ataque gastará igualmente el uso.

Torbellino (Sb): una vez cada 10 minutos, se puede transformar en un torbellino durante 2 asaltos; este remolino tendrá 5' en su base, hasta 30' en su parte superior y entre 10' y 30' de alto. Se moverá con su velocidad de vuelo. No provoca ataques de oportunidad en forma de torbellino, pero tampoco podrá atacar ni amenazar otras casillas.

Las criaturas Pequeñas o menores deberán superar un TS de Reflejos contra CD 14 para evitar sufrir 1d6 puntos de daño, y otro más contra la misma CD para evitar ser atrapadas e inmovilizadas. Una criatura voladora puede intentar un TS de Reflejos para escapar (pero sufrirá igualmente el daño). El senescal del aire puede expulsar a las criaturas atrapadas a voluntad. Quienes queden atrapados en el torbellino sufrirán un penalizador -4 a la Destreza, un penalizador -2 a las tiradas de ataque y deberán superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar magia. El torbellino sólo podrá contener a tantas criaturas como quepan físicamente en su volumen.

Si la base del torbellino está en contacto con el suelo, creará una intensa nube de polvo y basura centrada en el senescal (con un diámetro igual a la mitad de la altura del torbellino), que oscurecerá la visión (incluida la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas a 5' dispondrán de ocultación, mientras que las que estén más lejos disfrutarán de ocultación total. Quienes queden atrapados por la nube deberán superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar magia.

Reino del senescal del aire

Este mapa representa una pacífica extensión de bosque, atravesada por un sendero. A un lado, casi como de refilón, una honda cuelga de una rama meciéndose en la brisa.

Honda del viento terrible

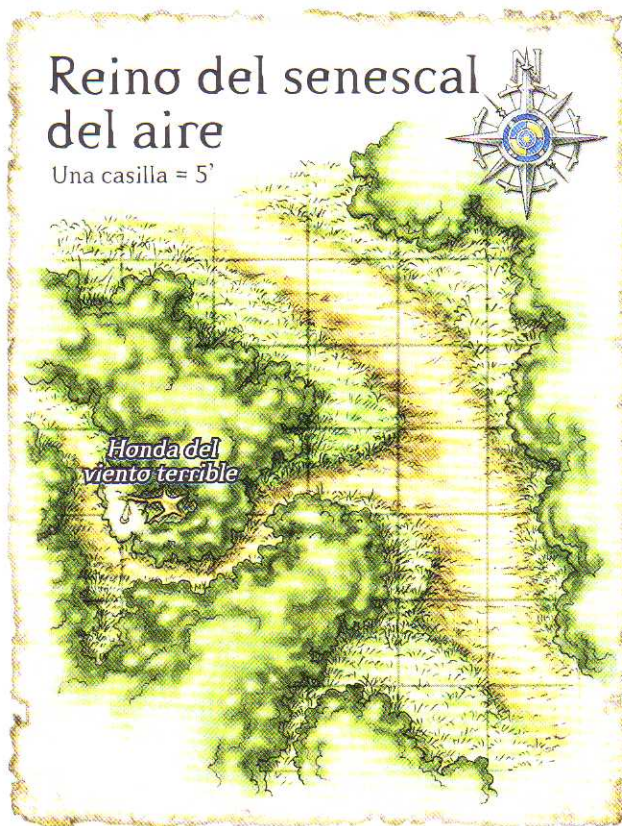
Una prueba de Avistar contra CD 15 permitirá a un personaje detectar la honda, que no es totalmente visible desde el camino.

DOTES ÚTILES PARA HONDEROS

Aunque los personajes de cualquier raza y clase pueden emplear la *honda del viento terrible*, los medianos tienen una afinidad especial con estas armas. A pesar de su daño inicial tan reducido (y menos aún para un usuario Pequeño), varias dotes de *Razas de la espesura* convertirán a la honda en un arma devastadora, antes incluso de que aparezcan en escena sus aptitudes de leyenda. Con sus aptitudes naturales para ocultarse y trepar, así como su afinidad hacia

Reino del senescal del aire

Una casilla = 5'



la clase de pícaro y su rasgo de ataque furtivo, los medianos son candidatos idóneos para estas dotes.

La dote táctica Arquero forestal, de dicho libro (NdC: *inédito en castellano*), es un complemento interesante, una vez que el ataque base del personaje sea lo bastante alto. Ofrece varias opciones para que los ataques de una honda, aunque no sea de leyenda, resulten precisos y letales.

Tirador capaz

Eres muy hábil permaneciendo oculto, mientras empleas un arma a distancia.

Prerrequisitos: Des 13, Escondarse 5 rangos.

Beneficio: obtienes un bonificador +2 a las tiradas de ataque con un arma contra un objetivo desprevenido y que esté al menos a un incremento de distancia. Además, obtendrás un bonificador +4 a las pruebas de Escondarse realizadas para volver a ocultarte tras haber realizado la tirada de ataque (consulta la página 76 del *Manual del jugador*).

Disparo profundo

Puedes emplear la fuerza de la gravedad para hacer que tus ataques a distancia causen más daño, si tu objetivo está por debajo de ti.

Prerrequisitos: Des 13, Disparo a quemarropa.

Beneficio: si tu objetivo está al menos 30' por debajo de tu posición, causarás 1d6 puntos de daño adicional con un arma arrojada o de proyectiles.

HUESOS DE LI-PENG

Los huesos de Li-Peng, sin duda una de las armas más macabras jamás creadas, son exactamente eso: los huesos del brazo derecho del famoso monje Li-Peng, unidos con nervios en su codo para asemejarse a un nunchaku.

Estadísticas de juego no legendarias: *nunchaku* +1; coste 2.302 po. Obtienes un bonificador +1 a una prueba de Concentración al día.

Augurio: a pesar de su siniestra apariencia, los huesos de Li-Peng no son ni mucho menos malignos. De hecho, el arma irradia un aura tangible de tranquilidad y calma.

HISTORIA

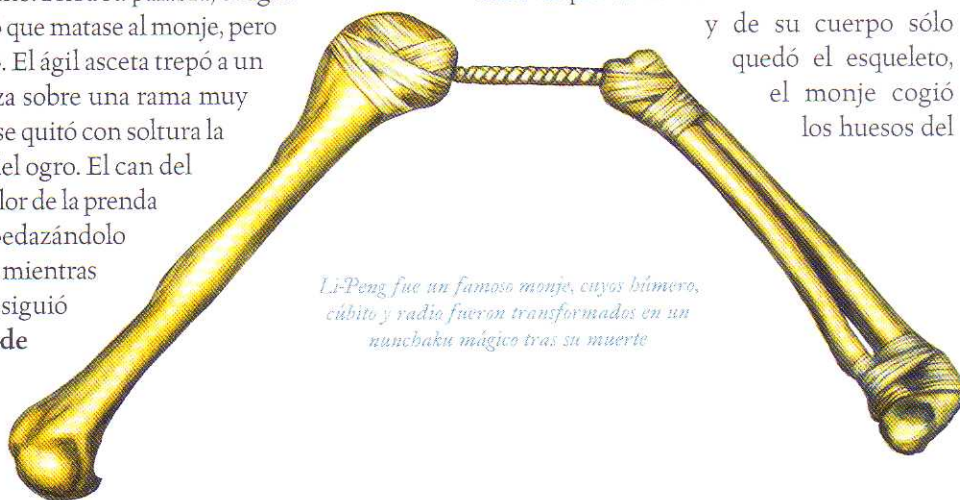
Li-Peng fue el *sifu* (maestro) más famoso del monasterio de las Cinco flores de cerezo, un fabuloso lugar de aprendizaje e iluminación acunado en lo más alto de las montañas. Este profesor es casi un héroe popular entre la gente que vive en la zona, aunque su verdadera naturaleza sigue siendo un misterio. Los pastores de cabras humanos de los valles y picos inferiores lo describen como humano, mientras que los mineros enanos, cuyos cuarteles cuelgan de los precipicios más abruptos, dicen que Li-Peng era uno de los suyos. Sin importar su verdadera cuna, tras su muerte muchos de sus efectos personales obtuvieron la reputación de poseer poderes mágicos. (CD 15)

Una primavera, los monjes del monasterio de las Cinco flores de cerezo enviaron al joven acólito Li-Peng a comprar provisiones a la villa, ya que el largo invierno había vaciado sus almacenes. Cargado con fardos de las telas más finas que los monjes habían tejido, Li-Peng cogió su bastón y comenzó a descender por el sendero de montaña. A mitad de su camino fue abordado por un terrible ogro, que llevaba consigo a un sádico can del infierno ciego atado a una cadena. El ogro le dijo a Li-Peng que le azuzaría al animal si no le entregaba la mercancía que llevaba. El acólito se limitó a sonreír, contestó que no le tenía miedo a los chuchos y siguió su camino. Fiel a su palabra, el ogro liberó a su mascota y le ordenó que matase al monje, pero Li-Peng fue demasiado rápido. El ágil asceta trepó a un árbol y, corriendo con ligereza sobre una rama muy por encima de sus enemigos, se quitó con soltura la túnica y la arrojó a la cabeza del ogro. El can del infierno fue engañado por el olor de la prenda y se lanzó contra el ogro, despedazándolo miembro a miembro. Li-Peng, mientras tanto, descendió del árbol y siguió su camino. (CD 18; **Astucia de monje**)

Cuando Li-Peng ya era un hombre mayor, un campesino llegó a las

puertas del monasterio para suplicar la ayuda de los monjes. Una banda de fieros forajidos aterrorizaba a los lugareños y robaba sus cosechas; la gente no tenía arroz para pagar sus impuestos. Li-Peng juró encargarse de los bandidos y se dirigió a la villa con su fiel bastón en la mano. Al anochecer de ese mismo día, los bandoleros entraron en el asentamiento y exigieron la entrega de la cosecha del día. Li-Peng, de aspecto vulgar y frágil con su túnica naranja, dio un paso al frente y conminó a los asaltantes a dar media vuelta y buscar un trabajo honrado, so pena de condenar sus almas en la otra vida. Los ladrones se burlaron y dispararon sus ballestas, pero con un barrido de su bastón Li-Peng apartó los virotes. Los bandidos, asombrados como estaban por esta muestra de pericia, se prepararon no obstante para atacar. El monje se rió de ellos, ya que era demasiado ágil para dejarse atrapar. Saltando como un conejo, golpeó a todos los forajidos repetidamente con su bastón, dejándolos sin sentido. Cuando el líder se despertó tras la pelea, Li-Peng lo enjaezó a un carro como un burro y lo hizo tirar del vehículo de vuelta hasta su escondite. Así recuperó todo el arroz robado. (CD 25; **Torbellino marcial**)

En el ocaso de su vida, cuando Li-Peng ya había sido maestro del monasterio de las Cinco flores de cerezo durante muchos años, uno de sus estudiantes acudió a él y le preguntó por qué no ponía por escrito toda su sabiduría para las generaciones venideras. Li-Peng sonrió y repitió uno de sus proverbios favoritos: "Si te encuentras con el Iluminado en el camino, mátalos". El pupilo meditó acerca de ello, dándose cuenta de que su maestro quería decir que ninguna persona podía guiar a otra hacia su iluminación personal. Cuando el estudiante replicó que, al menos, las legendarias artes marciales de Li-Peng deberían ser preservadas, el monje respondió "Mis brazos son míos. Sólo si fuesen los tuyos seguirían tu camino". Y es obvio que el joven novicio se tomó las palabras de Li-Peng demasiado al pie de la letra. Cuando éste murió y de su cuerpo sólo quedó el esqueleto, el monje cogió los huesos del



Li-Peng fue un famoso monje, cuyos bíbero, cúbito y radio fueron transformados en un nunchaku mágico tras su muerte

TABLA 3-31: HUESOS DE LI-PENG

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. habilidad	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Gracia del maestro +2
6.º	—	—	2	4	—
7.º	-1	—	—	—	Nunchaku +2
8.º	—	—	—	—	—
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	-2	2	2	Nunchaku +2 defensor
11.º	—	—	—	—	Nunchaku +2 defensor sagrado
12.º	—	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	—	Discípulo del maestro
14.º	—	—	2	—	—
15.º	—	—	—	2	Nunchaku +3 defensor sagrado
16.º	—	-3	—	—	—
17.º	—	—	—	—	Nunchaku +4 defensor sagrado
18.º	—	—	2	2	Gracia del maestro +6
19.º	—	-4	—	2	Integridad del equilibrio
20.º	—	—	—	2	Nunchaku +5 defensor sagrado

brazo derecho de su maestro, les dio forma de nunchaku y huyó del monasterio en plena noche. Nunca se supo su destino. (CD 31; *El camino de Li-Peng*)

Ataque base +2
Equilibrio 6 rangos
Alineamiento no caótico

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de los *huesos de Li-Peng*.

Astucia de monje: debes superar sin violencia un encuentro con una criatura hostil, cuyo VD sea al menos igual a tu nivel de personaje. Puedes lograrlo mediante intimidación, engaños, sigilo u otro medio adecuado. Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*huesos de Li-Peng*).

Torbellino marcial: en contraste con el ritual anterior, tienes que derrotar en combate a un grupo de tres o más rivales cuyo NE total sea al menos igual a tu nivel de personaje. Debes enfrentarte a ellos en solitario, pero puedes hacer uso de cualquier arma o herramienta a tu disposición. Coste: 12.000 po. Dote concedida: Legado menor (*huesos de Li-Peng*).

El camino de Li-Peng: tienes que viajar hasta el legendario monasterio de las Cinco flores de cerezo y visitar el sepulcro de Li-Peng. Allí tendrás que pasar 24 horas rezando y meditando. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*huesos de Li-Peng*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los monjes son los mayores beneficiados de los *huesos de Li-Peng*, pero cualquier personaje competente con los nunchaku puede encontrar útiles las aptitudes del arma.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LOS HUESOS DE LI-PENG

Sabiduría 13

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de los *huesos de Li-Peng*.

Gracia del maestro (Sb): a nivel 5 obtienes parte de la legendaria ligereza de Li-Peng, lo que te concede un bonificador +2 de mejora a la Destreza. A nivel 18, este bonificador aumenta a un total de +6.

Discípulo del maestro (Sb): a partir de nivel 13 se te considera un monje de 5 niveles más que el tuyo real, a efectos de calcular los bonificadores a la CA y el daño sin armas. Puedes realizar un ataque aturdidor adicional al día, si tienes la dote Puñetazo aturdidor. Si no tienes ningún nivel de monje, obtienes el bonificador a la CA y el daño sin armas de un monje de nivel 5. Este bonificador no incluye el que obtiene un monje a su CA por Sabiduría elevada.

Integridad del equilibrio (Sb): a nivel 19, obtienes un bonificador +10 de competencia a tus pruebas de Equilibrio, Escapismo y Piruetas.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras pasan la noche en un monasterio aislado durante uno de sus viajes, los personajes son despertados en plena noche por unos fuertes golpes en las puertas. Tras investigar el sonido, ven que se trata de un monje pálido y demacrado, que lleva en sus manos un nunchaku que parece estar hecho con huesos humanos. Suk Chan se presenta y desafía a cualquier acólito a un combate

que demuestre la supremacía de su estilo de lucha. Los monjes locales se muestran temerosos del desconocido, seguros de que puede matar a cualquiera de ellos (y de que lo hará). Un PJ puede responder al desafío, pero Suk Chan insiste en que la lucha se desarrolle sólo con armas de monje. Durante el combate, él empuñará los *huesos de Li-Peng*.

SUK CHAN

Humano Mnj5

LM humanoide Mediano

Inic +4; Sentidos Avistar +2, Escuchar +2

Idiomas común

CA 17, toque 17, desprevenido 13; Esquiva pg 31 (5 DG)

Inmune enfermedades mundanas

Resistencia evasión

Fort +5, Ref +8, Vol +6 (+8 contra encantamientos)

Vel 40' (8 casillas)

C/C *huesos de Li-Peng* +8 (1d6+2) o

C/C *huesos de Li-Peng* +7/+7 (1d6+2) con ráfaga de golpes o

C/C impacto *ki* (mágico) +7 (1d8+1) o

C/C impacto *ki* (mágico) +6/+6 (1d8+1) con ráfaga de golpes

Atq base +3; Prs +8

Opciones de atq impacto *ki* (mágico), Puñetazo aturridor 5/día (CD 14), Reflejos de combate

Características Fue 12, Des 18, Con 13, Int 10, Sab 14, Car 8
CE gracia del maestro (bonif. +2 de mejora a la Des), caída ralentizada 20'

Dotes Esquiva, Impacto sin armas mejorado^A, Legado mínimo (*huesos de Li-Peng*)^A, Presa mejorada, Puñetazo aturridor^A, Reflejos de combate^A, Sutileza con las armas

Habilidades Averiguar intenciones +7, Diplomacia +1, Equilibrio +11, Piruetas +13, Saber (religión) +8, Saltar +10, Tregar +9

Posesiones *huesos de Li-Peng*

Notas tácticas

Suk Chan es un guerrero agresivo, que saca todo el partido a sus puntos fuertes y al terreno donde se libre el combate. Contra enemigos con poca CA que no tengan RD contra armas mágicas, preferirá usar su impacto sin armas por su mejor daño. Reservará los huesos para rivales con mayor protección.

La batalla comienza formalmente, con un tañido de gong. Los combatientes empiezan separados por 10', cada uno a 5' a cada lado del instrumento.

Asalto 1: si Suk Chan no ha quedado atontado por el gong (ver más adelante), se moverá para atacar al PJ desafiado. Si es éste quien está atontado, el monje atacará igualmente. Si Suk Chan gana la iniciativa, cargará y realizará un ataque aturridor; si pierde la iniciativa, empleará su ráfaga de golpes y un ataque aturridor.

VD 6

Asalto 2 y siguientes: si un rival queda aturrido por su ataque especial, Suk Chan seguirá castigándolo con su ráfaga de golpes, aunque con ataques normales en lugar de aturridores. Si el PJ lleva un arma a una o dos manos, Suk Chan puede tratar de iniciar una presa para negarle el uso del arma. Su Fuerza relativamente baja hará que este movimiento sea un tanto arriesgado, a menos que el rival esté aturrido, pero la Presa mejorada le da algo de ventaja y evita los ataques de oportunidad.

Patio del monasterio

Estantes de armas

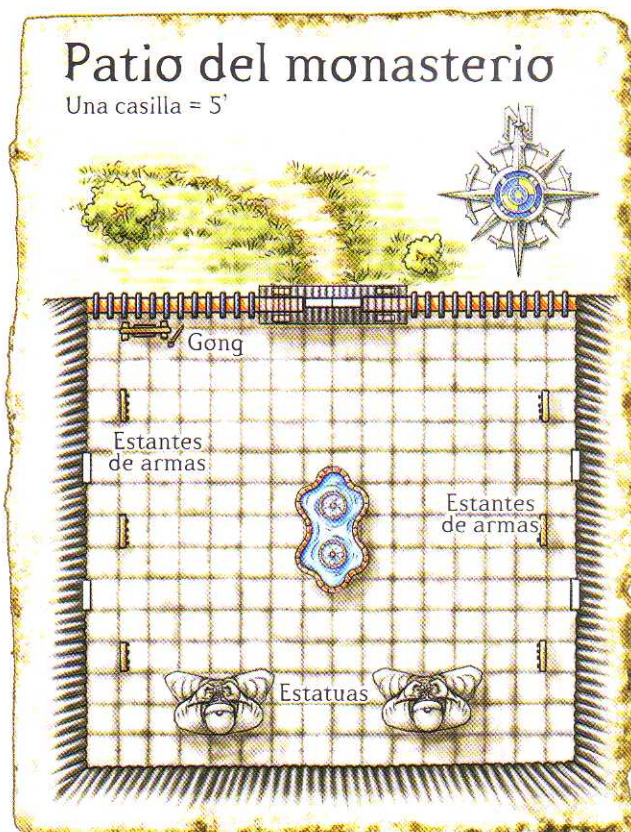
Cada estante de este patio contiene las siguientes armas: 1d2 lanzas, 1d2 bastones, 1d4 nunchaku, 1d4 siangham, 1d4 sai y 1d4 kama.

Estatuas

Se trata de gigantescas esculturas de piedra, que representan seres divinos y criaturas fantásticas.

Gong

Golpear este gong crea una nota estridente y reverberante, que atonta a quienes están a 5' del instrumento durante 1 asalto (Fortaleza CD 10 niega). Quien supere su TS no se verá afectado.



INFILTRADORA

La armadura *infiltradora* es un recio camisote de mallas confeccionado con brillantes aros de mithril, creado principalmente para uso militar y por alguien con un ojo no muy bien dotado para la artesanía.

Estadísticas de juego no legendarias: *camisote de mallas de mithril +1*; coste 2.100 po.

Augurio: cuando lleves puesta a *infiltradora* podrás enfocar mejor tu visión, obteniendo los efectos visuales de un catalejo y una lupa (consulta las páginas 126 y 130 del *Manual del jugador*, respectivamente).

HISTORIA

Producto de una juventud mal aprovechada, Dekarius Tormentoso era el taimado hijo adolescente de una acaudalada familia mercantil, que había ganado su fortuna construyendo máquinas de asedio para los ejércitos de su nación. Dekarius estaba dispuesto a aprender todos los oscuros secretos de su parentela, por lo que llegó a desarrollar una gran maña para escuchar "sin querer" cualquier confidencia susurrada cerca de él. Para su padre, el chaval poseía demasiado talento en esas lides. Había algo en Dekarius que hacía que la gente se sincerase cuando estaba en su compañía. Toda la familia llegó a temer la insaciable curiosidad y los asombrosos poderes de deducción de su vástago; chantaje, infidelidades e incluso asesinatos jalonaban su árbol genealógico, todos listos para que el ocioso muchacho los descubriese. Así, sin avisar de antemano a su hijo, el padre de Dekarius lo enroló en el ejército real, con la esperanza de que los militares pudiesen hacer buen uso de sus dotes de investigador. Dekarius partió de su hogar sólo con el camisote de mithril que más tarde se convertiría en *infiltradora*. (CD 15)

Dekarius estaba furioso y resentido por la forma ladina en la que su padre se había deshecho de él, pero no podía hacer nada al respecto. Todos los papeles habían sido firmados. Para desairar a su padre, Dekarius sobresalió en todas las tareas que se le asignaron y a no mucho tardar demostró su aptitud natural para reunir información sobre el enemigo. El resultado fue que se le enviaba a menudo a lo más profundo de territorio hostil, de donde siempre volvía, al menos, con datos detallados sobre armamento,

despliegues y número de soldados. Sin embargo, Dekarius nunca quedó satisfecho con estas migajas de información superficial. A menudo se vestía como un miembro de las tropas enemigas y se movía con osadía por sus campamentos, estudiando a sus oficiales, ponderando sus personalidades y prestando mucha atención a sus estilos de mando. Dekarius incluso logró escuchar estrategias concretas, mientras eran discutidas por oficiales de alto rango. Todas estas hazañas lo convirtieron en un elemento clave del ejército real. (CD 20; **Tras las líneas enemigas**)

Dekarius se labró una reputación entre sus superiores, que llegaron a confiar plenamente en la información que les daba. Su espionaje era tan vital, que a menudo se retrasaban batallas a la espera de su regreso de alguna misión. Un día, Dekarius recibió la misión más peliaguda que hubiese ejecutado jamás. Debía infiltrarse en el ejército enemigo en retirada, ganarse la confianza de sus oficiales al mando y actuar como batidor para ellos. Sólo Dekarius y sus superiores inmediatos conocían este plan. Al espía se le permitiría entregar a sus nuevos oficiales algo de información útil, pero sólo para ganarse su aprobación. A continuación les llenaría la mesa de información insertible. El plan funcionó a la perfección, lo que permitió a Dekarius enviar datos de gran utilidad a sus comandantes cada cierto tiempo. Durante una parada en una metrópolis enemiga, no obstante, el espía quedó boquiabierto al ver a su padre en la

calle. El joven siguió a su progenitor a través de incontables avenidas y callejones, hasta verlo entrar en las instalaciones militares locales. Entonces, Dekarius fue consciente de que su padre estaba vendiendo armamento a ambos bandos. (CD 25; **Rastreo interior**)

Cuando el joven descubrió la duplicidad de su padre, su patriotismo se vio confrontado por su lealtad a la familia. El soldado se encaró con su padre, que admitió que había estado cruzando las líneas de un lado para otro durante años. El cártel Tormentoso se esforzaba incluso por mantener un equilibrio de poder artificial, para prolongar la guerra y mantener viva su industria. El padre de Dekarius dejó bien claro que toda la familia se vería perjudicada si este comercio dual se detenía. Estos tratos eran los responsables directos



El portador de infiltradora puede evitar diversos tipos de detección

TABLA 3-32: INFILTRADORA

Nivel del portador	Pen. TS Ref	Costes personales		Pérdida puntos habilidad	Aptitudes
		Pen. habilidad	Pérdida pg		
5.º	—	—	—	—	Visión en la penumbra
6.º	—	—	2	3	Reunir pruebas +5
7.º	-1	-1	—	—	Atuendo local
8.º	—	—	—	3	Búsqueda meticulosa +5
9.º	—	—	—	—	—
10.º	—	—	2	—	Altura ventajosa
11.º	—	—	—	—	Visión en la oscuridad
12.º	-2	—	—	—	Camisote de mallas de mithril +3
13.º	—	—	—	3	Idioma local
14.º	—	-2	—	—	—
15.º	—	—	—	—	Invisible como una mosca a voluntad
16.º	—	—	—	3	Mente incisiva a voluntad
17.º	—	—	—	—	Sentido ciego
18.º	—	—	—	3	Reunir pruebas +15
19.º	—	-3	—	—	Búsqueda meticulosa +15
20.º	—	—	—	3	Indetectabilidad

de la gran riqueza de su clan. Dekarius sopesó estas palabras frente a todo lo que sabía de su gente y de la corrupción que impregnaba su linaje. El dinero sólo les había traído desgracias. Mientras le decía a su padre que huyese del país y nunca se volviese a dejar ver por su hogar, Dekarius pudo oír a los guardaespaldas del anciano acercándosele por detrás. Se giró para enfrentarse a los matones, pero sólo para sentir la punzada del frío acero clavándosele en la espalda y brotando por su pecho. Los negocios de la familia Tormentoso estaban a salvo. (CD 30; **Entre dos fuegos**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *infiltradora*.

Tras las líneas enemigas: se te exige que obtengas conocimiento sobre tres secretos a los que no hubieses tenido acceso mediante pruebas de Reunir información contra CD 20. Si una sola de las pruebas fracasa, también lo hará el ritual. Después, debes pasar un día en meditación con *infiltradora*. Coste: 4.300 po. Dote concedida: Legado mínimo (*infiltradora*).

Rastreo interior: tienes que emplear una prueba de Escuchar para seguir a escondidas una conversación en voz baja (CD 15 o mayor), comprendiendo con claridad todo lo que se diga (lo que requiere superar la CD en 10 puntos o más). Coste: 12.700 po. Dote concedida: Legado menor (*infiltradora*).

Entre dos fuegos: debes superar una prueba de Averiguar intenciones, para determinar si una criatura (con un bonificador a Engañar de +20 o mayor) trata de embaucarte en algún intercambio social. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*infiltradora*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La armadura *infiltradora* suele ser posesión de bardos o pícaros, aunque también son frecuentes los exploradores.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE INFILTRADORA

Averiguar intenciones 2 rangos
Escuchar 2 rangos
Reunir información 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *infiltradora*.

Visión en la penumbra (Sb): a nivel 5 ganas visión en la penumbra.

Reunir pruebas (Sb): a partir de nivel 6, *infiltradora* te concederá un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Avistar. A nivel 18, este bonificador aumentará a +15.

Atuendo local (Sb): a partir de nivel 7, podrás cambiar la forma y aspecto de *infiltradora* para que parezca ropa normal. La armadura seguirá conservando todas sus propiedades normales (incluido el peso) mientras mantenga esta ilusión. También podrás emplear este poder para tocar la ropa de otro y crear un duplicado perfecto de su atuendo. Sólo un conjuro de *visión verdadera*, o magia similar, revelará la verdadera naturaleza de la armadura.

Búsqueda meticulosa (Sb): a nivel 8, *infiltradora* te concederá un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Buscar. A nivel 19, este bonificador aumentará a +15.

Altura ventajosa (Sb): a nivel 10 ganarás una velocidad trepando de 20'. También te podrás mover por superficies verticales o techos, igual que si usases *trepador cual arácnido*, durante 10 minutos al día. No tienes que gastar todo el tiempo de forma consecutiva. NL 5.

Visión en la oscuridad (Sb): a nivel 11 ganas visión en la oscuridad, con un alcance de 60'. Si ya poseías este rasgo, su alcance aumentará 30' adicionales.

Idioma local (Sb): a partir de nivel 13, podrás hablar y comprender el idioma de cualquier criatura que posea un lenguaje.

Invisible como una mosca (St): a partir de nivel 15, a voluntad mediante una palabra de mando, podrás emplear *invisibilidad* (como el conjuro). NL 10.

Mente incisiva (St): a partir de nivel 16, a voluntad mediante una palabra de mando, podrás emplear *detectar pensamientos* (como el conjuro). La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 11.

Sentido ciego (Sb): a nivel 17 ganas sentido ciego, con un alcance de 30' (consulta la página 306 del *Manual de monstruos*).

Indetectabilidad (Sb): a partir de nivel 20, podrás actuar como si estuvieses bajo el efecto constante de un conjuro de *indetectabilidad*. NL 5.

GANCHO DE AVENTURA (NE 8)

El padre de Dekarius vendió a *infiltradora* tras la muerte de su hijo. Siendo de mithril, alcanzó un buen precio a ojos de un mercenario elfo llamado Tezarune; el hojacantante pronto se dio cuenta de que había mucho más poder latente en la armadura de lo que parecía a simple vista. Ahora Tezarune emplea a *infiltradora* para sus propios planes. Persona egoísta y codiciosa, el elfo disfruta siguiendo a distancia a otros exploradores, permitiendo que hagan todo el trabajo sucio (como luchar), para después robarles parte de sus ganancias mientras es invisible.

TEZARUNE

VD 8

Elfo Gue4/Mag2/Hjc*1

CN humanoide Mediano

Inic +2; Sentidos visión en la penumbra; Avistar +5, Escuchar +2 (si el familiar está a 5', Avistar +7, Escuchar +4)

Idiomas común, dracónico, élfico, orco, vínculo de empatía

CA 18, toque 13, desprevenido 15; Esquiva

pg 41 (7 DG)

Inmune sueño

Fort +5, Ref +6, Vol +5 (+7 contra encantamientos)

Vel 30' (6 casillas)

C/C espada larga de gran calidad +10/+5 (1d8+2/19-20) o

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +9/+4 (1d8+2/x3)

Atq base +6; Prs +8

Acciones especiales Pericia en combate

Equipo de combate *poción de astucia de zorro*, *poción de curar heridas moderadas*, 2 pergaminos de *agrandar persona*, 2 pergaminos de *escudo*, 4 pergaminos de *invisibilidad*

Conjuros de mago preparados (NL 3):

2.º: *esfera flamígera* (CD 14), *imagen múltiple*

1.º: *contacto electrizante* (toque en c/c +8), *manos ardientes* (CD 13), *proyector mágico*

0: *atontar* (CD 12), *detectar magia*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +8), *sonido fantasma* (CD 12)

Características Fue 14, Des 14, Con 12, Int 15, Sab 8, Car 10

CE atuendo local, canto de hoja, capaz de notar puertas secretas u ocultas, compartir conjuros, familiar

Dotes Alerta^A (si el familiar está a 5'), Conjurar en combate, Especialización con un arma (espada larga)^A, Esquiva, Inscribir rollo de pergamino^A, Investigador, Legado mínimo (*infiltradora*)^A, Pericia en combate^A, Soltura con un arma (espada larga)^A

Habilidades Avistar +5 (+7 si el familiar está a 5'), Buscar +5, Concentración +4 (+8 conjurando a la defensiva), Equilibrio +5, Escuchar +2 (+4 si el familiar está a 5'), Interpretar (canto) +1, Interpretar (baile) +1, Piruetas +6, Reunir información +3, Saltar +5

* Todas las habilidades incluyen el -1 por coste personal

Poseiones equipo de combate más *infiltradora*, espada larga de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas de plata, *bolsa de contención* (tipo II)

Libro de conjuros conjuros anteriores más 0: todos; 1.º: *agrandar persona*, *escudo*, *hechizar persona*, *impacto verdadero*, *niebla de oscurecimiento*, *sueño*; 2.º: *invisibilidad*.

Canto de hoja (Ex) Mientras empuñe una espada larga o estoque en una mano (y nada en la otra), Tezarune obtiene un +1 de esquiva a la CA (ya incluido).

Atuendo local (Sb) Puede cambiar la forma y apariencia de *infiltradora* para que parezca una prenda normal. También puede tocar la ropa de otro, creando un duplicado perfecto de su vestimenta. *Visión verdadera* revelará la auténtica naturaleza de la armadura.

* Consulta *El combatiente completo* para ver la descripción de la clase de prestigio hojacantante.

FAMILIAR COMADREJA

VD –

N bestia mágica Menuda (animal aumentado)

Inic +2; Sentidos olfato, visión en la penumbra, Avistar +3, Escuchar +1

Idiomas vínculo de empatía

CA 15, toque 14, desprevenido 13

pg 20 (7 DG)

Resiste evasión mejorada

Fort +4, Ref +5, Vol +5

Vel 20' (4 casillas), Tr 20'

C/C mordisco +10 (1d3-4)

Espacio 2,5'; **Alcance** 0'

Atq base +6; Prs –6

Opciones de atq aferrarse

Características Fue 3, Des 15, Con 10, Int 6, Sab 12, Car 5

Dotes Ágil, Sutileza con las armas^A

Habilidades Avistar +3, Equilibrio +12, Escapismo +4, Escondarse +11, Moverse sigilosamente +8, Tregar +10
* Una comadreja puede elegir 10 en sus pruebas de Tregar, incluso aunque esté apresurada o amenazada.

Aferrarse (Ex): si una comadreja impacta con su ataque de mordisco, se aferrará a su víctima y le causará daño por mordisco en cada asalto que siga enganchada a ella. Mientras esté aferrada, la comadreja perderá su bonificador de Destreza a la CA. Para quitarse a una comadreja adherida de esta forma, la víctima deberá conseguir sujetar a la criatura mediante pruebas de presa.

INMUTABLE

Inmutable es una afilada espada curva diseñada para criaturas que puedan convertir su tamaño Pequeño en una ventaja táctica. Su hoja está adornada por hojas de enredadera grabadas, que complementan el diseño orgánico de todo el arma.

Estadísticas de juego no legendarias: cimitarra +1 Pequeña; coste 2.315 po. Dado que es una espada para un portador Pequeño, las criaturas de otros tamaños sufrirán un penalizador -2 a las tiradas de ataque con ella.

Augurio: cuando esgrimas a *Inmutable* en combate, emitirá un chirrido similar al de un grillo.

HISTORIA

Inmutable fue forjada para una escolta mediana llamada Lunari Fundesol, quien patrullaba las llanuras y colinas en las que se había asentado su clan. Lunari siempre estaba atenta ante cualquier incursión trasga o la posibilidad de que algo peor invadiese sus tierras. Por suerte, su trabajo era bastante monótono y permitía a la amazona mediana pasar buena parte de las tardes pescando o nadando con calma. En una de esas ocasiones, tras nadar hasta el centro de un lago, Lunari avistó a cuatro gnolls que esperaban para emboscarla al otro lado. Calculó que si daba la vuelta y nadaba con rapidez hasta la orilla, podría recoger su equipo y armas antes de que los asaltantes pudiesen rodear el lago. En cuanto dio la primera brazada, los monstruos salieron de su escondite y echaron a correr por la orilla. Por los pelos, Lunari logró llegar a la playa antes de que los gnolls pudiesen cobrar ventaja. Sin perder un segundo saltó sobre la silla de su pony de guerra y cargó contra los incursores, blandiendo sobre su cabeza la cimitarra que llegaría a ser conocida como *Inmutable*. (CD 15)

Lunari, astuta guerrera sobre la grupa de una montura, derribó a dos gnolls en otras tantas pasadas, pero uno de los supervivientes la derribó del pony a la tercera. Cayó al suelo, se repuso en un fluido movimiento con la cimitarra aún en su mano, y se lanzó contra sus agresores: dos criaturas que la duplicaban en tamaño. Uno de los gnolls, mirando los cadáveres de sus compañeros muertos, decidió dar media vuelta y correr. El otro, con mayor fuerza y coraje, aceptó el desafío, pero Lunari no tardó mucho en despacharlo. Le tajó las piernas para que no pudiese huir

y después lo remató con una poderosa puñalada. Hasta el día de hoy, los medianos siguen discutiendo cuánto tiempo le llevó a Lunari nadar de vuelta a la orilla, frente al tiempo que los gnolls tardaron en rodear el lago.

La verdad, no obstante, es que Lunari se subió a su silla de montar a tiempo porque no se molestó en vestirse tras llegar a la orilla. Ni siquiera fue consciente de su cuerpo desnudo hasta que terminó la lucha. Si se hubiese parado a pensar en la decencia, su muerte habría sido inevitable. Tal y como ocurrió, sólo un gnoll sobrevivió para contar aquel incidente y, viese lo que viese aquel día, la alegre Lunari no le guarda rencor. (CD 20; **La vida importa más que el pudor**)

RITUAL DE LEYENDA

Se requiere un ritual para liberar todas las aptitudes de *Inmutable*.

La vida importa más que el pudor: tienes que derrotar, a solas, a cuatro rivales con no menos de 5 DG entre todos. *Inmutable* debe ser tu única arma, y tu CA sólo se podrá beneficiar de tu modificador de Destreza, bonificadores de Esquiva o armadura natural racial (si la posees). Coste: 1.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Inmutable*).

REQUISITOS
DEL PORTADOR

La mayoría de usuarios de *Inmutable* son bárbaros, druidas, exploradores, guerreros o paladines.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE INMUTABLE

Ataque base +3
Soltura con un arma (cimitarra)

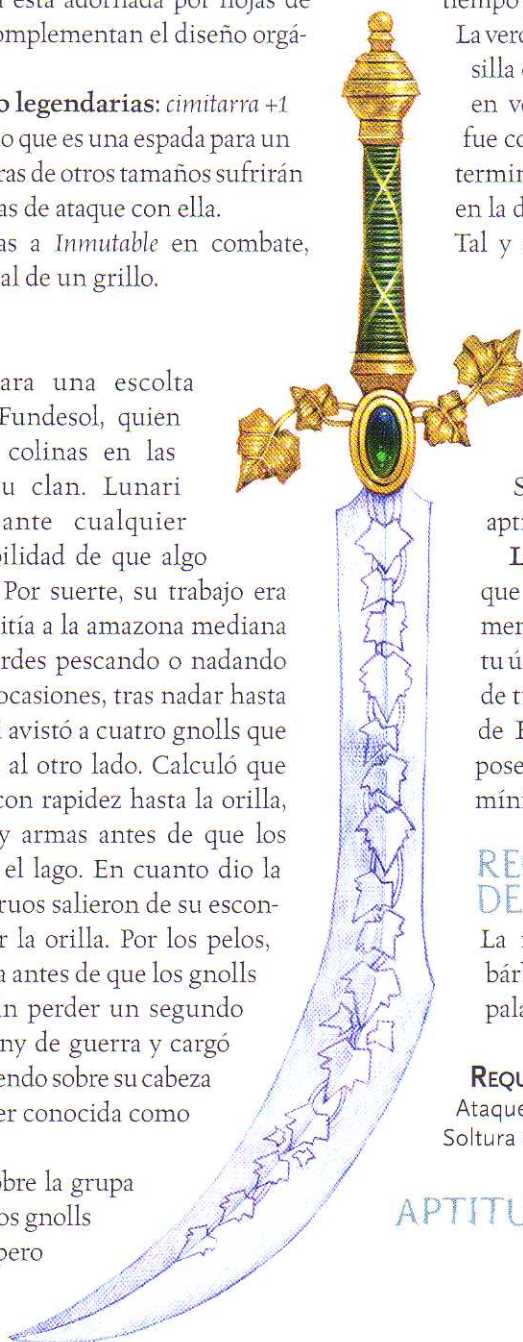
APTITUDES DEL OBJETO
DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Inmutable*.

Vigor duradero (Sb): a partir de nivel 5, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás eliminar cualquier penalizador

mágico (pero no daño o consunción reales) a una de tus puntuaciones de característica, o eliminar la fatiga de tu cuerpo. NL 5.

Nadador (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Nadar.



Inmutable, la espada de una escolta mediana, imbuje a su portador con una vigorosa protección

TABLA 3-33: INMUTABLE

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Vigor duradero 1/día
6.º	-1	—	—	Nadador
7.º	—	-1	2	Firme
8.º	—	—	2	Ralentizar
9.º	—	-2	—	—
10.º	—	—	2	Cimitarra +2 Pequeña

Firme (Sb): a partir de nivel 7, obtendrás un bonificador +4 a las pruebas de característica para evitar ser embestido o derribado.

Ralentizar (Sb): a partir de nivel 8, una vez al día y como acción gratuita, podrás hacer que una criatura a la que hayas dañado con *Inmutable* quede ralentizada (igual que mediante el conjuro *ralentizar*). La CD del TS es 14, o 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 7.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Después de que Lunari disfrutase de una larga carrera como escolta mediana de su clan, entrenó a su sucesor y le entregó su cimitarra. La hoja ha sido heredada durante varias generaciones, cada cual recibiendo los secretos de sus poderes de la anterior. Y así siguió, hasta que uno de los medianos fue asaltado por una banda errante de trasgos y avasallado. Los innobles trasgos lucharon por la bella arma, hasta que su líder Hapnug intervino y se la quedó. Hapnug y su banda se mantienen en los lindes de las tierras civilizadas, emboscando a los jinetes solitarios en los caminos con una cuerda cruzada en el camino, que los derriba de sus monturas.

HAPNUG

Varón trasgo Gue2/Pcr3

NM humanoide Pequeño (trasgoide)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +6, Escuchar +6

VD 6

Idiomas común, élfico, trasgo

CA 19, toque 14, desprevenido 19; esquiva asombrosa pg 29 (5 DG)

Resiste evasión

Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)

C/C *Inmutable* +9 (1d4+3/18-20 más veneno) o

A distancia jabalina de gran calidad +9 (1d4+2 más veneno)

Atq base +4; **Prs** +2

Opciones de atq Ataque al galope, ataque furtivo +2d6

Equipo de combate 3 pociones de curar heridas leves, 3 viales de veneno de escorpión Grande (CD 14, 1d4 Con/1d4 Con)

Características Fue 14, Des 16, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 6
CE encontrar trampas, sentido de las trampas +1, vigor duradero

Dotes Ataque al galope^A, Combatir desde una montura^A, Legado mínimo (*Inmutable*)^A, Soltura con un arma (cimitarra), Voluntad de hierro

Habilidades Abrir cerraduras +11, Artesanía (fabricar trampas) +7, Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Buscar +7, Diplomacia +0, Escondarse +12, Escuchar +6, Inutilizar mecanismo +9, Montar +13, Moverse sigilosamente +12

Posesiones equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, escudo pesado de madera de gran calidad, *Inmutable*, 5 jabalinas de gran calidad, herramientas de ladrón de gran calidad

Vigor duradero (Ex): puede eliminar los penalizadores mágicos (no daño) a una puntuación de característica, o eliminar la fatiga. Una vez al día. NL 5.

ESCOLTAS MEDIANOS E INMUTABLE

La clase de prestigio de escolta mediano (*El combatiente completo*) combina la habilidad de monta de un experto con la agilidad innata de dicha raza. Este objeto de leyenda fue en origen el arma característica de una famosa escolta, y algunas de sus aptitudes complementan los rasgos especiales de dicha clase.

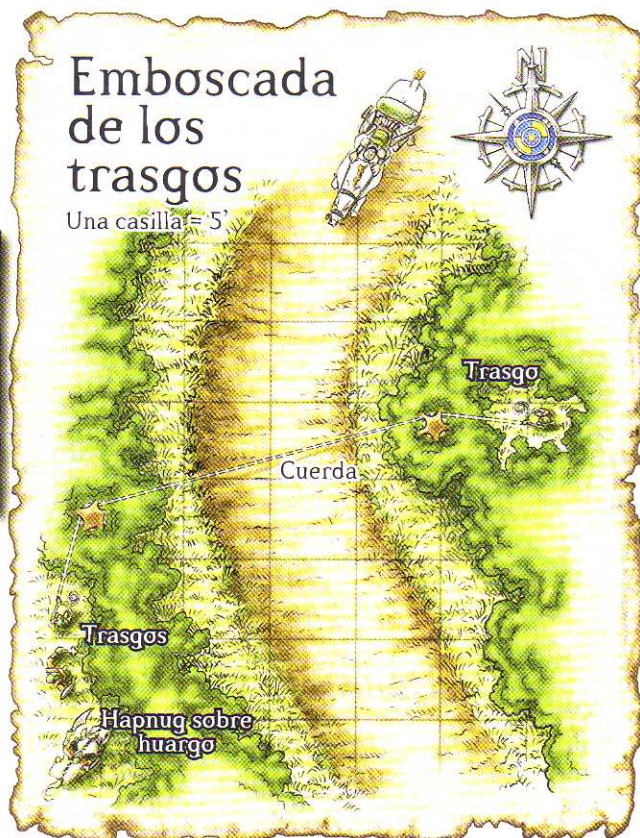
A nivel 5, un escolta mediano puede saltar de la silla para atacar a un rival como si hubiese cargado, incluso después de que la montura se haya movido. Emplear la aptitud de leyenda de ralentizar junto con este rasgo permitirá al escolta incapacitar a un enemigo más grande y duro, especialmente si después regresa a la silla y realiza varios ataques al galope (si tiene la

dote pertinente o el ataque montado total disponible a nivel 8. El bonificador a las pruebas de Montar de la clase de escolta, así como el bonificador de Destreza natural típico de los medianos, harán que una montura rápida sea fácil de dominar.

Aunque disfrutan de excelentes habilidades de combate mientras están sobre la silla de montar, los escoltas medianos son vulnerables a pie. Por tanto, los rivales fuertes y astutos pueden intentar un ataque de derribo para descabalarlos. Un bonificador alto de Montar hará que sea más difícil desmontarlos, pero su penalizador por tamaño juega en contra del mediano. La aptitud de legado 'Firme' cancela el penalizador por tamaño, por lo que es más fácil que el escolta logre permanecer en su silla.

Emboscada de los trasgos

Una casilla = 5'



Huargo: pg 30 (consulta la página 158 del *Manual de monstruos*).

Combatientes trasgos (3): pg 5 cada uno (consulta la página 250 del *Manual de monstruos*).

Emboscada de los trasgos

Cuerda

Dos trasgos tensan esta cuerda a través del camino, a una altura aproximada del pecho de un humano a caballo (y está enroscada alrededor de los troncos de un par de árboles, para mayor contundencia). La cuerda ha sido embadurnada con barro, para hacer más difícil su detección.

Trampa de la cuerda: VD 1; mecánica; disparador por localización; rearme manual; reflejos CD 20 evita; múltiples objetivos (primer objetivo montado en cada una

de las dos casillas de 5' adyacentes); Atq +15 toque en c/c (derribo); Buscar CD 15; Inutilizar mecanismo CD 15.

Trasgos

Tres combatientes trasgos se ocultan tras la maleza, listos para saltar al ataque de cualquier jinete derribado.

Hapnug sobre huargo

Hapnug, montado en su huargo, lidera el asalto contra el personaje emboscado.

Notas tácticas

Hapnug no llegó a ser el líder de esta banda comportándose como un bobo. Es mucho más listo que el trasgo medio, y es un maestro de las tácticas rastreras. Los bandidos ya eran capaces de planificar la emboscada, pero fue Hapnug quien pensó en desmontar a su objetivo para aumentar su ventaja y en camuflar la cuerda. Siempre que el jinete resulte desmontado, la emboscada seguirá su curso habitual. Si advierte la trampa o logra permanecer en la silla de montar, los trasgos se retirarán al bosque y evitarán la confrontación.

Asalto 1: Hapnug arrojará una jabalina contra el jinete abatido, para después azuzar a su montura mientras desenvaina a *Inmutable*. Los demás trasgos arrojarán sus jabalinas contra el jinete, a menos que su único objetivo claro sea su montura. El huargo no podrá cargar a través de la maleza, pero su rápida velocidad terrestre le permitirá llegar al cuerpo a cuerpo y morder a su víctima. Atacará al jinete derribado a menos que su montura siga siendo una amenaza, en cuyo caso tratará de acabar con ella.

Asalto 2 y siguientes: una vez Hapnug esté trabado en combate, maniobrá para lograr ataques furtivos. Sus subordinados lo ayudarán, situándose en posiciones que le permitan flanquear a su víctima. Si Hapnug actúa antes que los demás trasgos, retrasará su acción hasta que le hayan preparado un buen flanco. Si el huargo está atacando a la montura sin jinete, Hapnug desmontará para continuar la lucha contra su dueño. Alguno de los otros trasgos puede ayudar también al huargo con ataques de flanco, si se le presenta una buena oportunidad.

IRA DE LA QUEMADURA GÉLIDA

Ira de la quemadura gélida es un bastón fabricado con maderaoscura petrificada. Está rematado por un nudo retorcido, en cuyo interior se ha engarzado un zafiro azul.

Estadísticas de juego no legendarias: bastón +1/de gran calidad; coste 2.640 po.

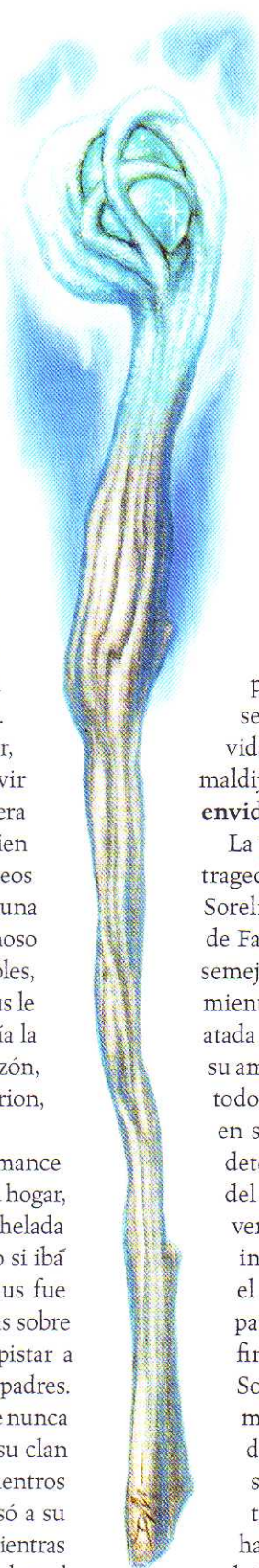
Augurio: el bastón está frío al tacto, y cuando se lo agarra con firmeza, se alza vapor de su superficie como si estuviese hecho de hielo seco.

HISTORIA

A Sorelius le encantaba alejarse de su hogar y vagar por las brañas nevadas durante días, llevando consigo el bastón que llegaría a ser conocido como *ira de la quemadura gélida*. La doncella elfa salvaje vivía en una antigua ciudad, excavada en la cima de una montaña. Sus antepasados crearon este bello lugar, para que Sorelius y su gente pudiesen vivir en tranquilo aislamiento. Pero la reclusión era algo que ya no atraía a la elfa salvaje. Si alguien le preguntaba, siempre decía que en sus paseos no había ocurrido nada reseñable, pero en una de esas expediciones descubrió a un hermoso humano perdido en las montañas insondables, medio congelado por el frío extremo. Sorelius le salvó de una muerte cierta. Su gente prohibía la interacción con los humanos por alguna razón, pero la elfa y el humano, que se llamaba Faedrion, siguieron viéndose en secreto. (CD 15)

Sorelius y Faedrion mantuvieron su romance durante años. Ella le contaba historias sobre su hogar, pero se negaba a mostrarle el camino a su helada montaña, ya que lo matarían nada más verlo si iba allí. Durante ese periodo de tiempo, Sorelius fue cogiendo soltura a la hora de evitar sospechas sobre sus frecuentes salidas, e incluso logró despistar a los rastreadores que llegaron a contratar sus padres. Faedrion, no obstante, no era tan sutil. Aunque nunca habló de Sorelius a nadie, los miembros de su clan lo siguieron en una ocasión a uno de sus encuentros en la montaña. Cuando la elfa salvaje regresó a su ciudad, un explorador humano se pegó a ella mientras recorría las sendas y cavernas secretas que llevaban al valle de los elfos salvajes. (CD 20; **Secretos codiciados**)

La furia por la traición alimenta la muerte helada causada por ira de la quemadura gélida



La tribu de Faedrion se estaba quedando sin comida y sus cazadores cada vez volvían con menos presas. Cuando descubrieron la próspera ciudad de los elfos salvajes, sobre un valle repleto de ciervos, los humanos dieron por sentado que toda su caza había sido acaparada por aquellos. Se envió una fuerza de bersérker para asaltar y saquear la ciudad, como castigo a su codicia. Faedrion trató de avisar a Sorelius, pero sus semejantes lo impidieron, capturándolo y dejándolo atado. Los bersérker llegaron sin oposición al valle oculto y treparon por las laderas que llevaban a la ciudad, llevándose por delante a muchos elfos. Sorelius, con su bastón, se unió a un grupo de arqueros que flanquearon a los bárbaros y los hostigaron hasta acabar con ellos. Nadie culpó a la elfa por conducir a los humanos hasta su ciudad. Ni siquiera existían pruebas para suponer tal cosa. Sin embargo, ella se sentía responsable por el daño causado y las vidas que se habían perdido. En silencio, también maldijo a Faedrion por ello. (CD 25; **La más perra envidia**)

La pérdida de tantas vidas inocentes fue la peor tragedia sufrida por la comunidad elfa en siglos. Sorelius supo que los bersérker pertenecían al clan de Faedrion, examinando sus atuendos. La ira por semejante traición aguijoneaba a la hechicera elfa, mientras bajaba por la montaña como la furia desatada de la Naturaleza. Sorelius no sabía dónde vivía su amante, pero tampoco importaba mucho. Arrasó todos los asentamientos humanos que encontró en su camino con *ira de la quemadura gélida*, sin detenerse hasta llegar a la villa más importante del territorio humano. Allí, Sorelius desató una ventisca como jamás se había visto ni en los inviernos más crudos, congelando la carne sobre el hueso hasta que cristalizó y se desmenuzó para ser arrastrada por el viento. Satisfecha al fin con el pago en sangre que había recolectado, Sorelius se acercó para contemplar de primera mano todo el daño causado. Y allí vio el cadáver de su amado, aún atado a un poste, al parecer por su propia gente. Inocente de cualquier engaño, traicionado a su vez por los suyos, Faedrion había muerto a manos de su amante elfa. Sorelius dejó caer a *ira de la quemadura gélida* allí mismo, y nunca más se volvió a saber de ella. (CD 30; **Justicia ciega**)

TABLA 3-34: IRA DE LA QUEMADURA GÉLIDA

Nivel del portador	Costes personales				Pérdida
	Pen. TS	Pen. habilidad	Pen. NL espacios	Pen. conjuro	
5.º	—	—	—	—	Extensión gélida 1/semana
6.º	-1	—	—	1.º	Visión de la tormenta, abrazo del invierno
7.º	—	—	-1	—	Púa helada 3/día
8.º	—	-1	—	2.º	—
9.º	—	—	—	—	Rayo congelante (NL 5) 1/día
10.º	—	—	—	3.º	—
11.º	—	—	—	—	Rayo congelante (NL 10) 1/día
12.º	—	—	—	4.º	Resistencia al frío 10
13.º	—	—	-2	—	Lluvia gélida 2/día
14.º	—	—	—	5.º	Bastón +1 congelador/de gran calidad
15.º	—	—	—	—	—
16.º	—	—	—	6.º	Plaga de granizo 2/día
17.º	—	—	—	—	Rayo congelante (NL 10) 5/día
18.º	—	—	—	7.º	Esfera de hielo 1/día
19.º	—	—	—	—	Frío implacable 1/semana
20.º	—	—	—	8.º	Torrente de escarcha 2/día

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de ira de la quemadura gélida.

Secretos codiciados: debes mantener las aptitudes de leyenda de ira de la quemadura gélida en secreto, hasta que completes el ritual de La más perra envidia. Si no logras ocultar estas aptitudes, todos sus poderes se perderán hasta que vuelvas a pagar los costes del ritual. No tendrás que guardar el secreto frente a alguien que ya haya descubierto sus poderes antes que tú. Coste: 3.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (ira de la quemadura gélida).

La más perra envidia: tienes que buscar a un grupo de incursores, que saqueen a otras personas para sobrevivir, y terminar de una vez por todas con su vida predatoria. El grupo que destruyas debe tener en conjunto 10 DG o más. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (ira de la quemadura gélida).

Justicia ciega: se te exige que localices el lugar de la muerte de Faedrion, encendiendo allí un fuego en su memoria que arda durante tres días. Coste: 39.000 po. Dote concedida: Legado mayor (ira de la quemadura gélida).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los usuarios de ira de la quemadura gélida son, invariablemente, hechiceros o magos.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE IRA DE LA QUEMADURA GÉLIDA

Aptitud para lanzar conjuros arcanos
Saber (geografía) 2 rangos
Hablar un idioma (élfico)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de ira de la quemadura gélida.

Extensión gélida (St): a partir de nivel 5, una vez a la semana y mediante una palabra de mando, podrás emplear una bola de fuego (como el conjuro), pero que causa daño por frío en lugar de fuego.

Los objetos en su área de efecto no se incendiarán. La CD del TS es 14, o 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Visión de la tormenta (Sb): a partir de nivel 6 podrás ver con total claridad en condiciones de lluvia, nieve o aguanieve, sin penalizadores a tus pruebas de Avistar o Buscar. Bajo nevadas fuertes, sufrirás penalizadores a Avistar y Buscar como si fuesen nevadas normales (consulta 'Lluvia, nieve, aguanieve y granizo', en la página 94 de la Guía del Dungeon Master).

Abrazo del invierno (Sb): a partir de nivel 6 podrás soportar temperaturas de hasta -50° F [-45 °C] sin tener que realizar TS de Fortaleza.

Púa helada (Sb): a partir de nivel 7, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás lanzar una púa de hielo contra cualquier objetivo a 100' o menos. Si impactas con un ataque de toque a distancia, causará 3d6 puntos de daño por frío.

Rayo congelante (St): a partir de nivel 9, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear un rayo relampagueante (como el conjuro), pero que cause daño por frío en lugar de electricidad. La CD del TS es 14, o 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Cuando llegues a nivel 11, el NL de esta aptitud aumentará a 10. A partir de nivel 17, podrás usar este poder hasta cinco veces al día.

Resistencia al frío (Sb): a nivel 12 obtienes RE 10 (frío).

Lluvia gélida (St): a partir de nivel 13, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *tormenta de aguanieve* (como el conjuro). NL 7.

Plaga de granizo (St): a partir de nivel 16, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *tormenta de hielo* (como el conjuro). NL 7.

Esfera de hielo (St): a partir de nivel 18, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *esfera congelante de Otiluke* (como el conjuro), excepto porque no podrás evitar lanzarla cuando pronuncies la orden. La CD del TS es 19, o 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Frío implacable (St): a partir de nivel 19, una vez a la semana y mediante una palabra de mando, podrás controlar el clima (como el conjuro), excepto porque sólo podrás hacerlo en regiones frías y para crear condiciones invernales. NL 15.

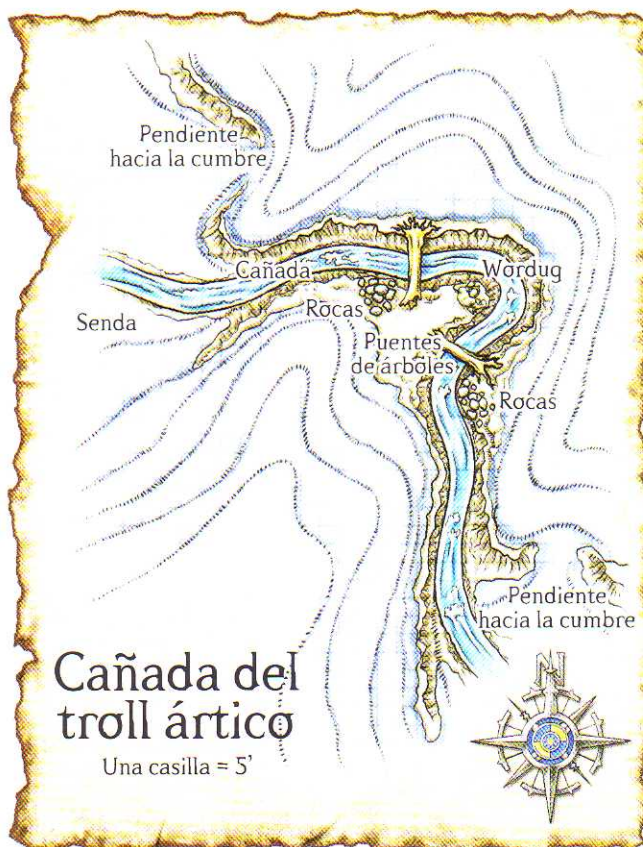
Torrente de escarcha (St): a partir de nivel 20, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear un *cono de frío* (como el conjuro). La CD del TS es 17, o 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Cuando Sorelius desapareció, dejando a *ira de la quemadura gélida* en medio de una villa congelada, los pocos supervivientes humanos ya habían huido del lugar. Los cuerpos de los muertos quedaron a merced de los carroñeros del lugar. Entre estos se contaba una banda de trolls, atraídos de las montañas por el olor de la carne al empezar el deshielo. Los trolls registraron todo el lugar en busca de más alimento y dieron con *ira de la quemadura gélida*. La pelea que estalló a continuación por la posesión del objeto sólo dejó a un vencedor, de nombre Wordug. A pesar de todos sus esfuerzos, Wordug nunca fue capaz de activar la magia del bastón. Ahora lo lleva como un bonito trofeo, empleando sus dientes y garras en combate.

Wordug, troll: CA 19 (incluye armadura de pieles), pg 63 (consulta la página 252 del *Manual de monstruos*).

Posesiones: *ira de la quemadura gélida*, armadura de pieles.



Cañada del troll ártico

Este mapa representa una profunda cañada, que atraviesa una escarpada zona de alta montaña. La mayoría del paisaje está cubierto por una espesa capa de nieve, pero el interior de la garganta está más despejado, lo que hace más fácil el tránsito.

Senda

Este estrecho sendero se adentra hacia el interior de la cañada.

Cañada

La parte más profunda de la garganta está a 30' por debajo del saliente en el que descansa Wordug.

Puentes de árboles

El troll ha creado un par de rudimentarios puentes sobre la cañada, empleando árboles caídos.

Wordug

El troll arrojará rocas contra los personajes que estén en el fondo de la garganta, desde su punto elevado a 30' por encima de ellos.

LADRÓN DEL SABER

Ladrón del saber es un hacha arrojadiza perfectamente equilibrada, con un recio mango de roble y un filo curvo sobre el que se han grabado runas divinas y arcanas.

Estadísticas de juego no legendarias: hacha arrojadiza +1; coste 2.308 po. Mientras empuñes a *Ladrón del saber*, podrás realizar pruebas de Usar objeto mágico aunque no tengas entrenada dicha habilidad.

Augurio: las runas comienzan a deslizarse por el filo si hay pergaminos mágicos en un radio de 10'.

HISTORIA

Huraden no era sagaz, ni reflexivo, ni sociable, pero sí era un empleado fiel de la joven hechicera Seldinor. Para ser un miembro bastante modesto de la aristocracia, la mágica tenía muchos enemigos. Huraden protegía su vida e integridad, aunque en más de una ocasión había estado al borde de la muerte. Si un mago amenazaba a su señora, o hacía intento de acabar con ella, Huraden siempre se interponía para sufrir lo peor de su ataque y permitir a la hechicera contraatacar. Seldinor recompensó la lealtad de su guardaespaldas con creces, ya que forjó para él un arma de gran poder: el hacha conocida como *Ladrón del saber*. (CD 15)

Si el virote de un asesino volaba hacia Seldinor, Huraden se situaba en su trayectoria. Si Seldinor le ordenaba acabar con una banda de asaltantes, Huraden se lanzaba a por ellos sin importar la desventaja numérica. Por desgracia, pronto fue evidente que su protector no estaba equipado para los conflictos mágicos que solían perseguirla, y la ambición de Seldinor no esperaba por nadie. Debido a que Huraden no tenía ninguna aptitud arcana, la hechicera creó para él a *Ladrón del saber*, para compensar la carencia de su guardaespaldas y a la vez aumentar sus propias aptitudes ofensivas. Con el hacha arrojadiza, Huraden podía emplear un rollo de pergamino, simplemente cortándolo con ella, lo cual liberaba la magia almacenada. (CD 20; **Amores que matan**)

Seldinor y Huraden empezaron como hechicera y guardaespaldas en las cortes de la sociedad civilizada, pero su relación profesional pronto dio paso a otra más íntima. La pareja se convirtió en amantes insaciables, poco después de que el guerrero recibiese una paliza al abortar el ataque de un ogro contra su protegida. Cuando Seldinor entregó a Huraden el

hacha, el hombre no tardó en liberar el poder que le permitía emplear pergaminos del más alto nivel, pero el arma no le dio el seso para emplearlos con juicio. En cierta ocasión, la pareja se encontraba combatiendo a un par de demonios en un templo subterráneo. La batalla estaba ganada, pero Seldinor se había desplomado inerte a causa de una hemorragia. Devoto de su señora, Huraden había mantenido escondido un pergamino de *deseo* para un caso como ese. No obstante, en lugar de desear simplemente que Seldinor volviese a la vida, Huraden quedó ofuscado por la visión de su cuerpo roto y ensangrentado, por lo que deseó que ambos estuviesen juntos para siempre. Cuando sus cuerpos sin vida fueron encontrados tiempo más tarde uno junto a otro, el hacha ya había desaparecido. (CD 25;

Correr antes de saber andar)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes de *Ladrón del saber*.

Amores que matan: se te pide que te pongas en peligro por un familiar, amigo o amado, sufriendo el daño físico dirigido contra esa persona. Coste: 4.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Ladrón del saber*).

Correr antes de saber andar: debes leer incorrectamente un pergamino mágico voluntariamente, causando un percance (consulta la página 243 de la *Guía del Dungeon Master*). Normalmente no puedes causar un percance de forma intencionada, pero en el transcurso de este ritual se te permite. Una vez hayas causado la pifia, deberás pasar 8 horas en meditación con *Ladrón del saber*. Coste: 12.500 po (menos el valor del pergamino usado en el percance). Dote concedida: Legado menor (*Ladrón del saber*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los portadores de *Ladrón del saber* son casi en su totalidad bárbaros, guerreros o pícaros. Las clases de personaje lanzadoras de conjuros no tienen necesidad de sus aptitudes de leyenda.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LADRÓN DEL SABER

Ninguna aptitud para lanzar conjuros
Ataque base +3

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Ladrón del saber*.

Descifrar pergaminos (Sb): a partir de nivel 5 podrás descifrar cualquier pergamino mágico, como si te beneficiases del conjuro *leer magia*. NL 5.



Ladrón del saber concede a su portador acceso a magia almacenada

TABLA 3-35: LADRÓN DEL SABER

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Descifrar pergaminos, localizar pergaminos
6.º	—	—	4	Uso de pergaminos
7.º	—	—	—	Conjurar con el hacha 1/día (3.º nivel)
8.º	—	-1	—	—
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Hacha arrojadiza +1 almacenaconjuros
11.º	—	—	—	Hacha arrojadiza +1 almacenaconjuros retornante
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	Conjurar con el hacha 1/día (6.º nivel)
14.º	—	—	—	—
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	Conjurar con el hacha 2/día (6.º nivel)

Localizar pergaminos (Sb): a partir de nivel 5 podrás detectar pergaminos mágicos en un radio de 60', como si empleases el conjuro *detectar magia*. NL 5.

Uso de pergaminos (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Usar objeto mágico, realizadas para lanzar un conjuro desde un pergamino.

Conjurar con el hacha (Sb): a partir de nivel 7, una vez al día y como acción de asalto completo que provoca ataques de oportunidad, podrás hundir el filo de *Ladrón del saber* en un pergamino que contenga un conjuro de 3.º nivel o inferior. El conjuro del pergamino será lanzado como si hubieses lo hubieses activado de forma normal, pero sin probabilidad de fallo arcano. Los pergaminos deben ser descifrados antes de poder emplear este poder con ellos.

A partir de nivel 13, esta aptitud también funcionará con pergaminos que almacenen conjuros de 6.º nivel o inferior. A partir de nivel 16, podrás emplear este poder hasta dos veces al día.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Después de que Huraden y Seldinor abortasen el intento de los demonios de crear una avanzadilla en el plano Material, ambos aventureros perecieron por el estúpido *deseo* del primero. No obstante, un demonio sobrevivió al combate: un babau más duro de lo normal llamado Ut'zari. Aunque vivo, el demonio quedó confinado en el plano Material. Tras haber sido testigo del asombroso poder conjurador de *Ladrón del saber*, Ut'zari se hizo con el arma y huyó con ella, con la idea de usarla para abrir un *portal* de vuelta al Abismo. Tras realizar innumerables experimentos con el arma, el babau fue incapaz de activar sus poderes, ya que no era consciente de que no funcionaría en manos de alguien que ya tuviese capacidad conjuradora. Ut'zari aún lleva consigo el hacha arrojadiza, convencido de que algún día le será útil. Mientras tanto, el babau se hace pasar por humano y roba a los magos y aventureros poderosos, con la esperanza de encontrar un camino de vuelta a casa. Los PJs

serán objetivos perfectos para este demonio desesperado, que aguardará con paciencia el momento ideal para golpear; como cuando un personaje se aleje del grupo.

Ut'zari emplea a *Ladrón del saber* cuerpo a cuerpo (no está dispuesto a lanzarla).

UT'ZARI, BABAU

VD 7

Babau de 9 DG (tanar'ri)
CM ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri)
Inic +1; **Sentidos** visión oscuridad 60'; Avistar +6, Escuchar +22
Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100'

CA 19, toque 11, desprevénido 18
pg 85 (9 DG); **RD** 10/hierro frío o bueno
Inmune electricidad, veneno
Resiste ácido 10, frío 10, fuego 10; **RC** 14
Fort +11, **Ref** +7, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas)
C/C *Ladrón del saber* +15/+10 (1d6+5) y
mordisco +9 (1d6+2) y
garra +9 (1d6+2) o
C/C 2 garras +14 (1d6+5) y
mordisco +9 (1d6+2)

Atq base +9; **Prs** +14

Acciones especiales convocar tanar'ri 1/día

Características Fue 21, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 16, Car 16
CE limo protector

Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Hendedura, Soltura con una habilidad (Disfrazarse)

Habilidades Abrir cerraduras +11, Avistar +6, Buscar +20, Disfrazarse +18, Escapismo +13, Escondarse +21, Escuchar +22, Inutilizar mecanismo +12, Juego de manos +11, Moverse sigilosamente +21, Supervivencia +2 (+4 siguiendo rastros), Preparar +17, Usar objeto mágico +3, Uso de cuerdas +1 (+3 con ataduras)

Posesiones *Ladrón del saber*

Convocar tanar'ri (St): una vez al día; 1 babau (40% de probabilidades de éxito)

Limo protector (Sb): un arma que impacte a Ut'zari sufrirá 1d8 puntos de daño por ácido (si es mágica, Reflejos CD 18 niega). Los ataques sin armas también sufren ese mismo daño, aunque Reflejos CD 18 niega.

LANZA TALLADA

Esta lanza larga, con púas de aspecto amenazador, ha sido creada a partir de un único hueso de gran dureza. Está decorada con coral, perlas y zafiros. Varias runas en la fluida caligrafía acuana recorren toda su longitud, detallando su historia y la de sus portadores miles de años en el pasado.

Estadísticas de juego no legendarias: lanza larga +1; coste 2.305 po. Cuando se prepara contra una carga, la lanza tallada causa 1d6 puntos de daño adicionales contra la criatura que cargue (a sumar al daño doble normal).

Augurio: mientras sujetes el asta de la lanza tallada, siempre podrás oír el murmullo del océano.

HISTORIA

La lanza tallada fue creada hace miles de años por uno de los grandes príncipes tritones del plano Elemental del agua. Tallada a partir de una costilla de una enorme serpiente marina, la lanza recibió poderosos encantamientos contra los enemigos tradicionales de los tritones, los sajuaguines. La lanza se perdió en algún momento posterior a la migración de los tritones al plano Material, y ahora sólo se menciona en las leyendas y cuentos del pueblo acuático. (CD 15)

Hace un año, los videntes de varias villas y ciudades costeras empezaron a experimentar una singular visión colectiva: una larga lanza con púas hecha de hueso, que descansaba en el fondo del mar entre un lecho de algas. Una voz en sus cabezas les hablaba en acuano, diciendo "Los dignos serán recompensados y los dentados destruidos". Quienes reconocieron la lanza como la *lanza tallada* de las leyendas, dijeron que tal visión profetizaba la derrota inminente de los sajuaguines y sus malvados aliados submarinos. Pero lo más excepcional era que la palabra "dignos", empleada por la voz divina, conlleva la idea de un no tritón que sea aceptado por la comunidad tritona. Algunos eruditos argumentan que aquel destinado a empuñar la *lanza tallada* será una criatura que respire aire, una idea muy controvertida (e incluso ofensiva, para algunos tritones). (CD 18; **Caricia de los dioses del mar**)

Hace cinco siglos, las depredaciones de un gigantesco tiburón infernal destruyeron la fabulosa ciudad de Klordatha, un lugar donde sirénidos y tritones vivían

en armonía. Las sacerdotisas sajuaguines de Sekolah convocaron a la criatura de las negras profundidades de los planos infernales. Durante la última defensa de la ciudad, su gobernante y fundador, el gran héroe tritón Oceánid, empuñó la *lanza tallada* en combate contra el gran tiburón demoníaco. El enfrentamiento se prolongó durante tres mareas. Al final, el tiburón se tragó a Oceánid justo cuando la lanza del tritón le perforaba el gástrico, dejándolo herido de muerte. El cuerpo del monstruo, junto al cadáver del rey y su arma legendaria, fueron arrojados a la sima más profunda del océano, cuyo fondo ni siquiera los tritones han vislumbrado. (CD 25; **Perfora al devorador impío**)

La *lanza tallada* fue adquirida como trofeo por un señor de la guerra sajuaguín, durante una de las

primeras batallas entre los tritones y los sajuaguines tras la migración de aquellos al plano Material. La pérdida de la lanza fue un golpe tremendo para los tritones, y muchos de sus mayores héroes dieron su vida en un intento por encontrarla.

Tras el paso de muchos años, un astuto pícaro llamado Oceánid reunió una pequeña banda de tritones y sirénidos, conduciéndolos a las siniestras grutas y blasfemos templos de los diablos marinos. Tras grandes bajas en la

compañía, Oceánid y la bardo sirénida Lara escaparon con la legendaria *lanza tallada*. La pareja recibió grandes parabienes por su hazaña. Algunos años después, fundaron la primera comunidad habitada por ambas razas. Un pueblo que se habría de convertir en la gran ciudad de Klordatha. (CD 31; **Armonía de las aguas**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *lanza tallada*.

Caricia de los dioses del mar: recuperar la lanza tallada de su lugar de descanso en el fondo del océano ya es de por sí una hazaña impresionante, pero también tendrás que pasar todo un día rezando y meditando en un templo dedicado a un dios del mar. Coste: 4.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*lanza tallada*).

Perfora al devorador impío: se te exige que te enfrentes en solitario a un tiburón infernal terrible en combate a muerte, empleando sólo la *lanza tallada*. Tu supervivencia



La lanza tallada fue creada por un gran príncipe tritón del plano Elemental del agua

TABLA 3-36: LANZA TALLADA

Nivel del portador	Costes personales		Aptitudes
	Pen. habilidad	Pérdida pg	
5.º	—	—	Palabra de pez
6.º	—	2	Ocultación del kraken 3/día
7.º	-1	—	—
8.º	—	2	Lanza larga +1 de azote de humanoides monstruosos
9.º	—	2	—
10.º	—	2	Lanza larga +2 de azote de humanoides monstruosos
11.º	—	—	Respiración del tritón
12.º	—	2	—
13.º	-2	—	Lanza larga +3 de azote de humanoides monstruosos
14.º	—	2	Vástago del mar 1/día
15.º	—	—	—
16.º	—	2	Lanza larga +4 de azote de humanoides monstruosos
17.º	—	—	Rutas en la marea
18.º	-3	2	—
19.º	—	2	Comandar a los hijos del mar 3/día
20.º	—	2	Lanza larga +5 de azote de humanoides monstruosos

no es necesaria para completar el ritual. Coste: 13.500 po. Dote concedida: Legado menor (lanza tallada).

Armonía de las aguas: tienes que pasar un mes viviendo por completo bajo el mar. Durante ese mes, tienes que realizar un contacto pacífico con al menos dos razas acuáticas no malignas (tritones y sirénidos suelen ser las elecciones habituales) y obtener al menos un rango en Supervivencia, para representar tu aprendizaje del ecosistema submarino. Coste: 38.000 po. Dote concedida: Legado mayor (lanza tallada).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Guerreros, exploradores y bárbaros, especialmente aquellos que suelen moverse por zonas costeras o a bordo de barcos, encontrarán mayor utilidad a la *lanza tallada*. Los clérigos con afinidad por el mar también desearán obtenerla.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE LA LANZA TALLADA

Ataque base +3
Hablar un idioma (acuano)
Nadar 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *lanza tallada*.

Palabra de pez (Sb): a partir de nivel 5 podrás comprender y conversar con cualquier animal acuático, como si estuvieses bajo el efecto permanente del conjuro *hablar con los animales*. NL 5.

Ocultación del kraken (St): a partir de nivel 6, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás

emplear *oscuridad* (como el conjuro). Esta penumbra adoptará la forma de una rielante nube de tinta negra, incluso aunque se use en tierra. NL 3.

Respiración del tritón (Sb): a partir de nivel 11 podrás respirar agua con total libertad, como si estuvieses bajo el efecto permanente del conjuro *respiración acuática*. NL 10.

Vástago del mar (St): a partir de nivel 14, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás llamar a un tiburón Enorme como si hubieses lanzado *convocar aliado natural IV*. NL 10.

Rutas en la marea (Sb): a partir de nivel 17, obtendrás el beneficio permanente del conjuro *libertad de movimiento*. NL 15.

Comandar a los hijos del mar (St): a partir de nivel 19, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *convocar aliado natural IX* (como el conjuro). Sólo podrás invocar a criaturas acuáticas. NL 20.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras viajan a bordo de un barco, el PJ más receptivo psíquicamente tendrá un sueño muy vívido sobre una lanza que yace en el fondo oceánico, medio enterrada en el lecho marino. El sueño también contiene una voz que habla en un idioma extraño. Tras despertarse, una inspección detenida del lugar revelará que el barco se halla encima de la zona que vio en sus sueños. Siempre que tengan los medios y el deseo de investigar el asunto, los PJs encontrarán el lugar de la visión a unos 100' de profundidad, sobre un lecho marino compuesto en su mayor parte de arena y conchas. Por desgracia, no estarán solos: una pareja de tiburones Enormes caza en estas aguas y se muestran bastante hambrientos y agresivos.

Tiburones Enormes (2): pg 65, 76 (consulta la página 283 del *Manual de monstruos*).

MARTILLO DE BRUIAS

Este voluminoso martillo de guerra posee una cabeza labrada con emblemas dorados del sol, así como símbolos sagrados de Pelor. Su mango de roble está cubierto por intrincadas runas de protección contra la magia arcana. El arma parece irradiar poder divino, destellando con una suave luz dorada cuando se empuña. En presencia de un conjuro arcano activo o un objeto

mágico creado por medios arcanos, el fulgor del martillo se intensifica hasta convertirse en un manantial constante de luz amarilla.

Estadísticas de juego no legendarias: martillo de guerra +1; coste 2.312 po; peso 10 lb. Los potentes sellos custodios inscritos en su mango te conceden un +1 a todos tus TS contra magia arcana.

HISTORIA

La iglesia de Pelor también cuenta con su ración de fanáticos dispuestos a deformar las enseñanzas del dios del sol en provecho propio, igual que cualquier otra fe. Uno de los más notables grupos de “descarriados” adoradores de Pelor recibe el nombre de Sacro círculo de la luz en la fe, más conocidos de forma abreviada como el Círculo de la luz o, simplemente, la Luz. Este culto recluta a sus miembros casi exclusivamente entre el clero de Pelor, en busca de clérigos que desconfíen de la magia arcana o la odien, y puedan ofrecer pruebas (aunque sean bastante cuestionables) de que los magos y su ralea son blasfemos a ojos de Pelor. La Luz es un grupo clandestino. La iglesia convencional del dios de la luz quiere poner fin a sus actividades por herejía, pero aún así la Luz sigue implacablemente con lo que considera su misión sagrada. (CD 15)

El Sacro círculo de la luz en la fe fue creación de un clérigo aventurero llamado Malleus (NdT: o martillo, en latín. No se les nota la influencia del Malleus Maleficarum histórico, o Martillo de brujas, el manual más famoso de la Inquisición para la erradicación de brujas y demonios). Durante su dilatada carrera con los Héroes de Lannan, Malleus llegó a la conclusión de que la magia arcana era la fuente de todo tipo de poderes dañinos y retorcidos, mientras

que la magia divina era fuente de efectos buenos y beneficiosos. Con esta revelación firmemente arraigada en su corazón asesinó a su compañero, el hechicero Arthal, y abandonó el grupo, proclamando que le había sido encomendada la tarea divina de eliminar a todos los lanzadores de conjuros “paganos”. Hay informes fiables que indican que Malleus pudo seguir lanzando conjuros y expulsando muertos vivientes, a

pesar de haber cometido varias violaciones del código de su iglesia.

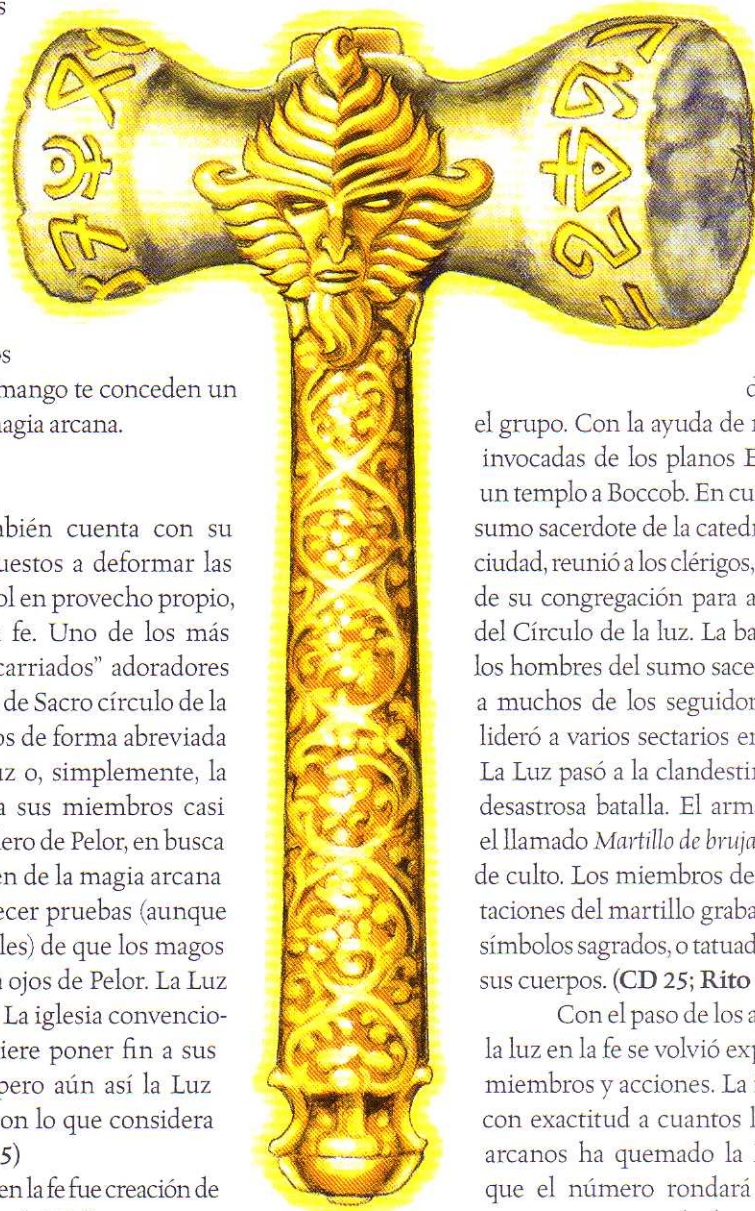
(CD 18; Rito del fanático)

El primer conflicto de la Luz con la corriente principal de la iglesia de Pelor llegó poco menos de un año después de que Malleus fundase

el grupo. Con la ayuda de mercenarios y criaturas invocadas de los planos Exteriores, la Luz asaltó un templo a Boccob. En cuanto le llegó la noticia al sumo sacerdote de la catedral de Pelor de la misma ciudad, reunió a los clérigos, paladines y demás fieles de su congregación para aplastar a los renegados del Círculo de la luz. La batalla fue feroz. Aunque los hombres del sumo sacerdote pudieron rescatar a muchos de los seguidores de Baccob, Malleus lideró a varios sectarios en una arriesgada huida. La Luz pasó a la clandestinidad tras su primera y desastrosa batalla. El arma personal de Malleus, el llamado *Martillo de brujas*, se convirtió en objeto de culto. Los miembros de la Luz llevan representaciones del martillo grabadas en el reverso de sus símbolos sagrados, o tatuadas en partes discretas de sus cuerpos. (CD 25; Rito de la luz oculta)

Con el paso de los años, el Sacro círculo de la luz en la fe se volvió experto en esconder a sus miembros y acciones. La iglesia de Pelor no sabe con exactitud a cuantos lanzadores de conjuros arcanos ha quemado la Luz, pero se sospecha que el número rondará los 50. La naturaleza secreta de la secta se ve alimentada por el hecho de que cuenta con varios “durmientes” o topos en la jerarquía de la iglesia tradicional de Pelor, que pasan

información en secreto a los miembros activos. De esta forma, el Círculo de la luz ha permanecido a salvo en la clandestinidad durante 25 años. La única excepción fue una breve lucha por el poder hace unos cinco años, cuando



Todos aquellos impuros de corazón temen al poder redentor del Martillo de brujas

TABLA 3-37: MARTILLO DE BRUJAS

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pérdida pg	Pérdida espacios conjuro	
5.º	—	—	—	<i>Detectar mágicos</i> a voluntad
6.º	-1	2	1.º	—
7.º	—	2	—	—
8.º	—	—	2.º	Rompeconjuros 1/día
9.º	—	2	—	—
10.º	—	—	3.º	<i>Martillo de guerra</i> +2
11.º	—	—	—	Rompeconjuros 2/día
12.º	—	—	4.º	—
13.º	—	2	—	Manto contra lo arcano
14.º	—	2	5.º	<i>Martillo de guerra</i> +3
15.º	—	—	—	—
16.º	—	—	6.º	<i>Campo antimagia</i> 1/día
17.º	—	—	—	<i>Martillo de guerra</i> +4
18.º	—	—	7.º	Contramagia
19.º	—	2	—	—
20.º	—	—	8.º	<i>Inmunidad a conjuros mayor</i> 1/día

Malleus murió sin un sucesor claro. Al final, el casi mítico *Martillo de brujas* decidió el resultado. Durante una acalorada discusión entre los dos miembros más poderosos de la Luz, el martillo de guerra apareció flotando en el aire, envuelto en un resplandor dorado, para apuntar directamente al Inquisidor jefe Jastar. El inquisidor adoptó el martillo como arma personal y tomó el control de la Luz. Pero ha desaparecido hace poco, llevándose el martillo con él. (CD 31; Señor de la luz)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del *Martillo de brujas*.

Rito del fanático: se te exige que mates a un lanzador de conjuros arcanos, que posea un nivel de lanzador mínimo de 3. La naturaleza exacta de la víctima queda a tu elección, pero el asesinato debe ser espontáneo y no premeditado. Se trata de un acto de fe, si bien bastante errado y retorcido, no un ejercicio de ejecución meticulosa. Tras el crimen debes pasar 24 horas completas alabando y adorando a Pelor. Coste: 3.500 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Martillo de brujas*).

Rito de la luz oculta: debes localizar una célula del Sacro círculo de la luz en la fe, y solicitar tu ingreso en la secta. La Luz exige varias pruebas de habilidad, obras de fe y actos de penitencia para demostrar tu lealtad. Coste: 11.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Martillo de brujas*).

Señor de la luz: sólo el líder del Sacro círculo de la luz en la fe puede invocar las aptitudes mayores del *Martillo de brujas*. Por ello, tendrás que arrebatar el liderazgo del culto a su dirigente actual, empleando cualquier medio que juzgues necesario. Una vez obtengas el control de la Luz, deberás pasar 24 horas de meditación con el *Martillo*

de las brujas. Coste: 39.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*Martillo de brujas*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los clérigos serán los más propensos a encontrar de utilidad el *Martillo de brujas*, aunque los paladines que puedan reconciliar los rituales de leyenda con su código de conducta, también tendrán en esta arma una poderosa herramienta contra mágicos malignos. Los paladines podrán obtener acceso a las aptitudes de leyenda del arma hasta nivel 13, pero normalmente serán incapaces de pagar los costes personales (más concretamente, la pérdida de espacios de conjuro) necesarios para las aptitudes mayores, por lo que rara vez completarán el ritual de la Luz oculta.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL MARTILLO DE BRUJAS

Aptitud para lanzar conjuros divinos de 2.º nivel
Saber (religión) 2 rangos
No puede tener niveles en una clase lanzadora de conjuros arcanos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *Martillo de brujas*.

Detectar mágicos (St): aunque el *Martillo de brujas* siempre brilla con intensidad en presencia de la magia arcana, esta detección automática carece de precisión u orientación. A partir de nivel 5, a voluntad mediante una palabra de mando, podrás emplear *detectar magia* (como el conjuro). NL 5.

Rompeconjuros (Sb): a partir de nivel 8, una vez al día y mediante una tirada de ataque con éxito con el martillo contra un rival u objeto, podrás emplear la forma apuntada

de *disipar magia* sobre tu objetivo. NL 10. A partir de nivel 11, podrás usar este poder hasta dos veces al día.

Manto contra lo arcano (Sb): a nivel 13 obtienes una resistencia a conjuros igual a 5 + tu nivel de personaje, pero sólo contra conjuros arcanos.

Campo antimagia (Sb): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás usar un *campo antimagia* (como el conjuro). NL 11.

Contramagia (Sb): a partir de nivel 18, una vez al día como acción inmediata, podrás intentar contraconjurar un conjuro arcano lanzado dentro de tu campo de visión, como si emplearas *disipar magia mayor*. Tendrás que ser consciente de las acciones del lanzador, y no podrás emplear esta aptitud si estás desprevenido. NL 15.

Inmune a conjuros mayor (St): a partir de nivel 20, una vez al día y mediante una palabra demandando, podrás emplear *inmune a conjuros mayor* (como el conjuro). NL 20.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras pasan por la plaza del pueblo de una pequeña villa, los héroes se topan con un hombre vestido como un clérigo de Pelor, que lleva un gran martillo de guerra y sermonea sobre los males de la brujería. En la plaza también hay tres mujeres atadas a otras tantas piras, rodeadas por madera e incendaja, listas para arder. Junto a ellas hay apostado un acólito, que sujeta una antorcha en su ansiosa mano. Cuando las mujeres ven a la compañía entrar en la plaza, comienzan a pedir auxilio a voces, proclamando su inocencia. Si los PJs preguntan al sacerdote, sabrán que el único cargo contra ellas es el de practicar la magia arcana.

El acólito del hermano Turnik, un plebeyo de nivel 1 llamado Buris (3 pg), tiene poco estómago para esta clase de cosas. Si los PJs parecen una amenaza más seria que el hermano Turnik, arrojará su antorcha y huirá.

HERMANO TURNIK

Humano Clr5 de Pelor

N humanoide Mediano

Inic -1; Sentidos Avistar +3, Escuchar +3

Idiomas celestial, común, dracónico

CA 17, toque 9, desprevendido 17

pg 31 (5 DG)

Fort +5, Ref +2, Vol +7

Vel 20' (4 casillas)

C/C Martillo de brujas +4 (1d8+1/x3)

Atq base +3; Prs +3

Acciones especiales proeza de fuerza 1/día (acción gratuita, +5 a Fue durante 1 asalto), expulsión mayor 1/día (prueba de expulsión con éxito destruye muertos vivientes), expulsar muertos vivientes 4/día (+3, 2d6+6, 5.º), lanzamiento de conjuros espontáneo (conjuros de *curar*)

Equipo de combate pergaminos de: *curar heridas graves*, *detectar muertos vivos* (NL 5), *fatalidad*

Conjuros de clérigo preparados (NL 5):

3.º: convocar monstruo III, luz abrasadora^D, vestidura mágica

2.ª: arma espiritual, calentar metal^D (CD 15), calmar emociones (CD 15), fuerza de toro

1.º: *agrandar persona*^D (CD 14), *escudo de la fe, favor divino, santuario* (CD 14), *soportar los elementos*

0: detectar magia (3), luz, virtud

D: conjuro de dominio. Dominios: fuerza, sol.

Características Fue 10, Des 8, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 12

Dotes Competencia con arma marcial (martillo de guerra), Inscribir rollo de pergamino, Reflejos rápidos

Habilidades Concentración +9, Conoc. de conjuros +10, Saber (historia) +10, Saber (los planos) +10, (religión) +10

Posesiones equipo de combate más *cota de mallas* +1, escudo pesado de acero, *Martillo de brujas*, pequeño pergamino con texto sagrado, 95 po

Plaza del pueblo

Piras

Cada una de las tres “brujas” está atada a la pira con un nudo que, para ser deshecho, requiere una prueba de Uso de cuerdas contra CD 10. Si son liberadas, las mujeres saldrán corriendo en direcciones aleatorias tratando de escapar. Si se encienden las hogueras, las mujeres empezarán a asfixiarse por la inhalación de humo (consulta la página 302 de la *Guía del Dungeon Master*). Morirán ahogadas antes de que el fuego sea lo bastante intenso como para quemarlas.

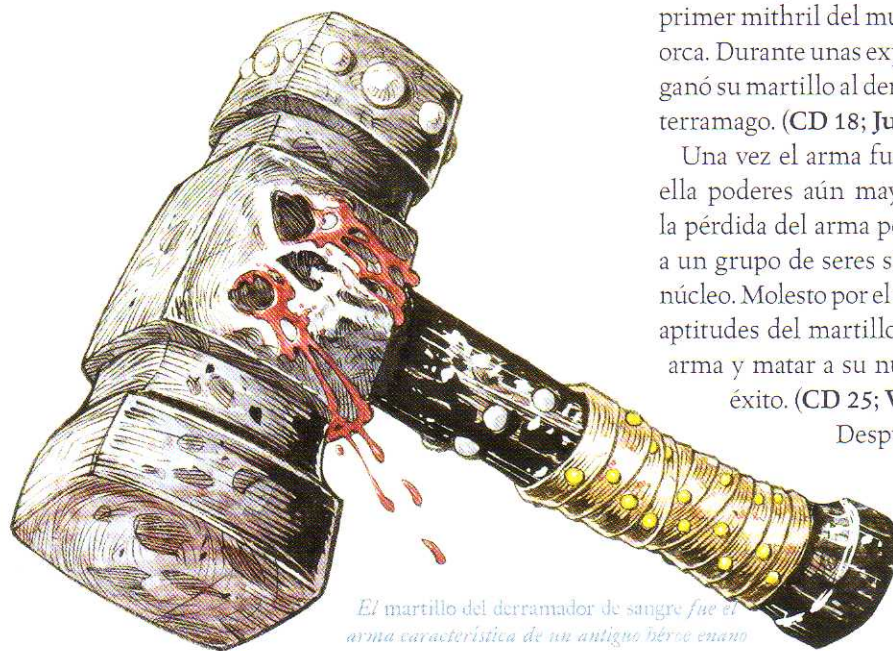


MARTILLO DEL DERRAMADOR DE SANGRE

El martillo del derramador de sangre es un enorme martillo de guerra forjado en su totalidad en hierro negro. Una calavera sonriente está tallada a cada lado de su cabeza.

Estadísticas de juego no legendarias: martillo de guerra +1 Grande; daño 2d6+1; crítico ×3; coste 2.324 po; peso 10 lb. El martillo del derramador de sangre es un arma Grande. Una criatura Mediana puede empuñar el martillo con ambas manos, con un penalizador -2 a sus tiradas de ataque. Las criaturas Pequeñas no pueden emplear esta arma sin alguna aptitud especial para empuñar armas Grandes (como la dote Agarre del mono, descrita a pie de página).

Augurio: en cualquier asalto de combate durante el cual el martillo no sea empuñado y usado, llorará y se lamentará. Cuando se lo use en batalla, un fluido rojizo manará de las cuencas de las calaveras talladas en su superficie.



El martillo del derramador de sangre fue el arma característica de un antiguo héroe enano

HISTORIA

El martillo del derramador de sangre es una de las dos grandes armas empuñadas por el antiguo héroe popular enano Bhazad Khrar (cuya otra arma legendaria es el arco del derramador de sangre). Aunque los enanos aún se refieren a su héroe por el nombre correcto, en otros círculos su nombre es más recordado por las propiedades del arma que por su dueño original. Así, "Derramador de sangre" es el apelativo que se le da a Khrar en muchos mitos. Algunos conceden al martillo poderes ocultos. Se ha debatido mucho, no obstante, sobre si estas aptitudes eran cosa del arma o formaban parte del repertorio personal de Khrar. (CD 15)

Bhazad Khrar es el supuesto descendiente de un hijo mortal de Moradin, y estaba hecho de una pasta mucho más dura que el resto de enanos de su tiempo. Se atribuyen muchas hazañas al Derramador de sangre: fundar una mina que llegaba al centro de la tierra, descubrir el primer mithril del mundo o frenar en seco una invasión orca. Durante unas exploraciones mineras, Bhazad Khrar ganó su martillo al derrotar a una entidad conocida como terramago. (CD 18; Juicio de la tierra)

Una vez el arma fue suya, Bhazad Khrar despertó en ella poderes aún mayores. Pronto llegaron noticias de la pérdida del arma por parte de su guardián terramago a un grupo de seres similares, llamados el Cónclave del núcleo. Molesto por el robo y preocupado por las nacientes aptitudes del martillo, el Cónclave decidió recuperar el arma y matar a su nuevo dueño. En ambas tareas tuvo éxito. (CD 25; Vigilia del luto)

Después de que el Cónclave del núcleo matase a Bhazad, el martillo del derramador de sangre desapareció del mundo de los hombres y entró en el reino de la leyenda. Más de 300 años después, el señor bárbaro Huragam lo

NUEVA DOTE: AGARRE DEL MONO

Eres capaz de usar armas más grandes que el resto de gente de tu tamaño.

Prerrequisito: ataque base +1.

Beneficio: puedes usar armas de cuerpo a cuerpo una categoría mayores que tú, con un penalizador -2 a la tirada de ataque, pero sin alterar el esfuerzo necesario para darles uso. Por ejemplo, una espada larga Grande (arma a una mano para una criatura Grande) se considera un arma a dos manos para una criatura Mediana que no tenga esta dote. Para una criatura Mediana con esta dote, seguirá considerándose una arma a una mano. Puedes usar un arma ligera de mayor

tamaño como arma ligera, o un arma a dos manos de mayor tamaño a dos manos. No puedes empuñar un arma de mayor tamaño con tu mano torpe, ni emplear esta dote con armas dobles.

Normal: puedes usar un arma de cuerpo a cuerpo una categoría mayor que tú, con un penalizador -2 a la tirada de ataque, aunque el esfuerzo necesario para usarla es mayor. Un arma ligera de mayor tamaño se considera a una mano, un arma a una mano de mayor tamaño se considera a dos manos y no puedes emplear de ninguna forma un arma a dos manos de mayor tamaño.

TABLA 3-38: MARTILLO DEL DERRAMADOR DE SANGRE

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	<i>Martillo de guerra</i> +2 Grande
6.º	—	—	4	Rastreador de tierra
7.º	—	—	—	Rompesendas
8.º	—	-1	—	<i>Estatuta terrenal</i> 1/día
9.º	-1	—	2	La tierra proveerá
10.º	—	—	—	Negar abrazo de la tierra
11.º	—	—	—	<i>Martillo de guerra</i> +3 Grande
12.º	—	—	2	<i>Estatuta terrenal</i> a voluntad
13.º	—	—	—	—
14.º	-2	—	—	<i>Martillo de guerra</i> +4 Grande
15.º	—	-2	—	<i>Fundirse con la piedra</i> 1/día
17.º	—	—	—	<i>Martillo de guerra</i> +5 Grande, terra oscura
18.º	—	-3	2	<i>Muro de piedra</i> 2/día
19.º	—	—	2	Perdición del terrícola
20.º	—	—	2	Ignorar prisión terrestre

encontró en un quiste terrestre (una extrusión de tierra elemental) al aire libre, mientras estaba embarcado en una misión personal por las tierras yermas. Aceptando su descubrimiento como una señal, regresó a su tribu débil, agotado y al borde de la muerte. Durante su convalecencia, Huragam nunca soltó su mano de la empuñadura del martillo. Cuando finalmente recuperó todo su vigor, supo que el arma era la herramienta que tanto tiempo había soñado para erigir un imperio mayor que el de cualquier otro caudillo bárbaro antes que él. Tras la muerte de Huragam un siglo después, los chamanes bárbaros lo enterraron con su martillo de guerra, a pesar de su insistencia en lo contrario. Creía que si lo hacían, permitirían que el arma cayese en las manos de lo que él llamaba “los vengativos espíritus de la tierra y la piedra”. (CD 31; **Juicio de los páramos yermos**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del *martillo del derramador de sangre*.

Juicio de la tierra: debes derrotar a una criatura con el subtipo ‘tierra’ en combate singular. El VD de la criatura debe ser igual o superior a tu nivel de personaje. Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*martillo del derramador de sangre*).

Vigilia del luto: se te conmina a rendir tributo a la tumba de Bhazad Khrar, perdida en el centro de un desolador páramo. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*martillo del derramador de sangre*).

Juicio de los páramos yermos: tienes que pasar tres días bajo el calor abrasador de los yermos desiertos, sin comida, agua, armas o cobijo. No es necesario sobrevivir para completar con éxito este ritual. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*martillo del derramador de sangre*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores en potencia del *martillo del derramador de sangre* son guerreros, bárbaros o exploradores. Cualquier criatura con el deseo de obtener aptitudes relacionadas con la tierra puede poner su mira en este objeto.

REQUISITOS DEL PORTADOR DEL MARTILLO DEL DERRAMADOR DE SANGRE

Ataque base +2
Saber (historia) 2 rangos
Hablar un idioma (enano)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *martillo del derramador de sangre*.

Rastreador de tierra (Sb): a nivel 6 y superior, mientras empuñes el martillo, podrás detectar a cualquier criatura del subtipo ‘tierra’ en un radio de 60’. Deberás concentrarte (una acción estándar) para hacerlo. El martillo también ignora cualquier RD que puedan poseer las criaturas del subtipo ‘tierra’.

Rompesendas (Sb): a partir de nivel 7, una vez al día y cuando el *martillo del derramador de sangre* golpee contra una cerradura, tapa, puerta, válvula, portal, barra mundana, grillete, cadena, cerrojo o similar, emitirá un lastimero tañido. El objeto golpeado se abrirá al asalto siguiente. El martillo disipa automáticamente los conjuros de *trabar portal*, o incluso las *cerraduras arcanas*, que tengan un nivel de lanzador inferior a 15. Cada golpe sólo abre un tipo de cerradura, por lo que si un cofre está encadenado, candado, cerrado con llave y protegido por una *cerradura arcana*, se necesitarán cuatro golpes para abrirlo. Un conjuro de *silencio* niega este poder.

Estatuta terrenal (St): puedes cambiar de tamaño mientras te encuentres sobre tierra o piedra sólida. A partir

de nivel 8, puedes pronunciar una palabra de mando para usar *agrandar persona* una vez al día (sólo sobre ti mismo; igual que el conjuro homónimo). A partir de nivel 12, puedes emplear esta aptitud a voluntad. NL 5.

La tierra proveerá (Sb): a nivel 9 y superior, no tendrás que comer ni beber mientras estés bajo tierra, o en cualquier lugar con un rasgo elemental terrestre dominante.

Negar abrazo de la tierra (Sb): a nivel 10 y superior, no tendrás que seguir temiendo el inclemente impacto de la tierra tras una caída. Esta aptitud actúa como un conjuro de *caída de pluma*, y se activa inmediatamente cuando caigas más de 5'. NL 5.

Resistencia pétrea (Sb): a nivel 15 obtienes un bonificador +2 a todos tus TS.

Fundirse con la piedra (St): a partir de nivel 16, como acción rápida una vez al día, podrás emplear *fundirse con la piedra* (como el conjuro). NL 10.

Terra oscura (Sb): a nivel 17 y superior, mientras permanezcas en contacto con tierra o piedra sólida, el *martillo del derramador de sangre* no podrá ser detectado a distancia mediante *escudriñamiento*, *visión remota* u otros medios como *adivinación*, igual que si estuviese bajo el efecto continuo del conjuro *oscurecer objeto*. NL 15.

Muro de piedra (St): a partir de nivel 18, empuñando el martillo y pronunciando una palabra de mando, podrás hacer uso de un *muro de piedra* (como el conjuro) hasta dos veces al día. NL 15.

Perdición del terrícola (Sb): a partir de nivel 19, el *martillo del derramador de sangre* tendrá en tus manos un bonificador efectivo de mejora de +1 adicional y causará 1d6 puntos de daño adicional, contra cualquier criatura que esté en contacto con tierra o piedra sólida.

Ignorar prisión terrestre (Sb): a nivel 20 o superior, obtienes el beneficio permanente de un conjuro de *libertad de movimiento* mientras permanezcas sobre tierra o piedra sólida. NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras exploran una zona subterránea, los PJs se topan con un quiste terrestre que alberga a un elemental lanzador de conjuros, conocido como terramago. Por desgracia despertarán a la criatura, que atacará empleando el *martillo del derramador de sangre*.

TERRAMAGO VD 5

Elemental de tierra Hcr2

N elemental Mediano (extraplanario, tierra)

Inic +0; Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +3,

Escuchar +2

Idiomas enano, térraro

CA 19, toque 10, desprevenido 19

pg 44 (6 DG)

Inmune aturdimiento, flanqueo, golpes críticos, parálisis, sueño, veneno

Fort +8, Ref +1, Vol +4

Vel 20' (4 casillas)

C/C martillo del derramador de sangre +8 (2d6+8/×3) o

C/C golpetazo +8 (1d8+6)

Atq base +4; Prs +8

Opciones de atq Ataque poderoso

Acciones especiales empujón, maestría de la tierra

Conjuros de hechicero conocidos (NL 2):

1.º (5/día): *escudo*, *impacto verdadero*

0 (6/día): *atontar* (CD 12), *detectar magia*, *leer magia*, *rayo de escarcha* (toque a distancia +4), *sonido fantasma* (CD 12)

Características Fue 18, Des 11, Con 18, Int 9, Sab 10, Car 15
CE atravesar la tierra, familiar (ninguno), rastreador de tierra

Dotes Ataque poderoso, Competencia con arma marcial (martillo de guerra), Conjuración en combate, Legado mínimo (*martillo del derramador de sangre*)^A

Habilidades Avistar +3, Concentración +4 (+8 conjurando a la defensiva), Escuchar +2, Hablar un idioma (enano), Saber (historia) +1

Posesiones *martillo del derramador de sangre*

Maestría de la tierra (Ex) bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto el terramago como su rival están tocando el suelo. Penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño contra enemigos aéreos o acuáticos. Estos modificadores no están incluidos en las estadísticas anteriores.

Empujón (Ex) Puede comenzar una embestida sin provocar ataques de oportunidad. La maestría de la tierra se aplica a las pruebas de Fuerza enfrentadas.

Atravesar la tierra (Ex) puede 'planear' a través de casi cualquier tipo de tierra o piedra, pero no metal. Su paso no deja ningún túnel tras de sí, ni quedan rastros de su presencia. Un conjuro de *remover tierra*, lanzado sobre una zona que contenga un terramago excavando, lo hará retroceder 30' y lo aturdirá durante 1 asalto, a menos que supere un TS de Fortaleza contra CD 15.

Rastreador de tierra (Sb): puede detectar a cualquier criatura del subtipo 'tierra' a 60', mediante una acción estándar. El *martillo del derramador de sangre* ignora la RD de las criaturas del subtipo 'tierra'.

Quiste terrestre

El mapa aquí incluido ofrece un ejemplo sobre el tipo de localización en la que podría tener lugar este encuentro; el DM es libre de añadir detalles que se ajusten a su campaña.

Tiempo de la tierra

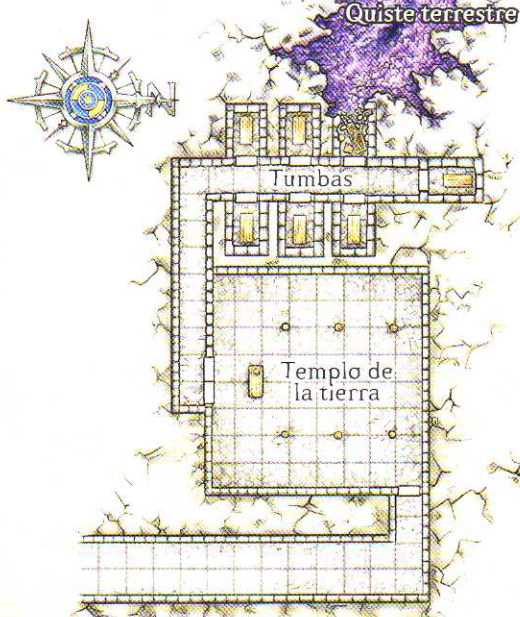
Se trata de un pequeño templo de trazado típico, dedicado a una deidad o fuerzas elementales menores de la tierra. Un corredor que lleve a su interior podría tener trampas para desanimar a los intrusos.

Tumbas

Los anteriores sacerdotes del culto están enterrados aquí, devueltos a la Madre tierra.

Quiste terrestre

Una casilla = 5'



Quiste terrestre

El quiste terrestre ha emergido en medio de la cámara funeraria. Se parece al interior de una geoda.

El quiste terrestre en Eberron

En la cosmología de Eberron, no hay plano Elemental de tierra. En lugar de eso los seres elementales son nativos de Lamannia, el bosque del Ocaso, un reino de naturaleza indómita. Lamannia queda limítrofe con el plano Material durante una semana cada doce meses. Durante ese periodo, el poder de la Naturaleza queda potenciado en Eberron y la magia que invoca a seres elementales se prolonga.

Este templo a la tierra elemental podría estar construido en una zona de manifestación que mantenga estrechos lazos con Lamannia. En esta región, la magia druídica se considera prolongada. Pero cuando el bosque del Ocaso queda limítrofe con el plano Material, las fuerzas elementales se liberan y pueden formar un quiste terrestre. El acercamiento al templo se volverá más difícil, ya que los muros de los pasillos crecerán y adoptarán nuevas formas en tierra y piedra, puede que incluso dando vida a elementales de tierra.

Otra posibilidad es que el templo esté afiliado a alguno de las sectas del Dragón inferior. En el interior de sus cámaras toscamente labradas se ofician viles rituales,

destinados a liberar a las oscuras fuerzas de Khyber en el mundo exterior. El grupo habrá entrado en este impío lugar para recuperar un cristal dragontino de Khyber. Estas vetas de cristales vivientes pueden ser el origen de los quistes terrestres, y se da la casualidad de que uno ha crecido como una pústula en la cámara del templo. Obtener el cristal exige que los PJs luchen contra corruptos dolgaunt y deformes sacerdotes del Mal elemental, antes de enfrentarse al desafío definitivo del guardián de la tierra (que puede ser una criatura maligna, si se juega este escenario).

Estos sectarios también pueden estar acompañados por chaggrin, también conocidos como espantos de tierra, que son criaturas elementales corrompidas por el mal. Puedes encontrar más información sobre los espantos de tierra en *El arcano completo*.

ADEPTOS DEL DRAGÓN INFERIOR (2)

VD 4

Dolgrim Adp5

CM aberración Mediana

Inic +1

Sentidos visión en la oscuridad 60'; Avistar +2,

Escuchar +2

Idiomas infracomún

CA 17, toque 12, desprevenido 16

pg 22 (5 DG); RD 5/byeshk*

Fort +2, Ref +4, Vol +8

Vel 20' (4 casillas)

C/C maza de armas +1 +4 (1d6+1) y

A distancia ballesta ligera de gran calidad +5 (1d6/19-20)

Atq base +2; **Prs** +2

Equipo de combate poción de fuerza de toro, 2 pociones de curar heridas moderadas

Conjuros de adepto preparados (NL 4):

2.: campanas fúnebres^D (toque en c/c +2, CD 14)

1.: bendecir, causar miedo^D, manos ardientes (CD 13)

0: detectar magia, toque de fatiga (2) (toque en c/c +2, CD 12)

D: conjuro de dominio. Dominio: Dragón inferior*

Características Fue 10, Des 12, Con 12, Int 7, Sab 14, Car 9

CE consciencia dual, familiar (ninguno)

Dotes Aumentar convocación^A, Conjurar en combate, Reflejos rápidos

Habilidades Avistar +2, Concentración +3 (+7 conjurando a la defensiva), Escuchar +2, Saber (religión) +3, Tregar +3

Poseiones equipo de combate más camisote de mallas de gran calidad, escudo ligero de acero de gran calidad, maza de armas +1, ballesta ligera de gran calidad con 10 virotes, símbolo sagrado de piedra

Consciencia dual (Ex) bonificador +2 a los TS de Voluntad, no sufre penalizador a los ataques con la mano torpe.

* Del Escenario de campaña de EBERRON

MAU-JEHE

Mau-Jehe es una espada corta de calidad extraordinaria, con un diseño que se parece más a un puñal. La hoja tiene un color similar al óxido, pero por lo demás está como recién forjada.

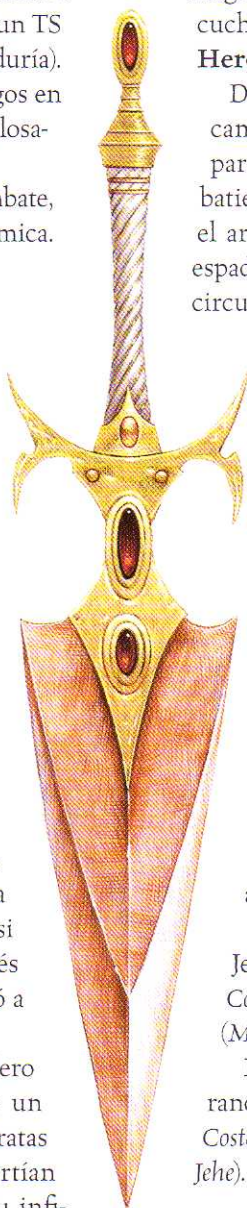
Estadísticas de juego no legendarias: espada corta +1; coste 2.310 po. Una vez al día puedes estudiar a una criatura a 30' de ti, obligándola a realizar un TS de Voluntad (CD 11 + tu modificador de Sabiduría). Si falla su TS, podrás determinar si posee rangos en las habilidades de Escondarse o Moverse sigilosamente.

Augurio: cuando empuñas a *Mau-Jehe* en combate, deja una estela de zarcillos de energía ectoplásmica.

HISTORIA

A pesar de la apariencia de esta arma, *Mau-Jehe* es antigua. Pocas espadas han visto a más dueños. Han aparecido muchas historias sobre su origen, pero la más común es la de que fue forjada por un thri-kreen y entregada como ofrenda al gobernante de un sultanato hoy desaparecido. Los thri-kreen eran mucho menos numerosos en aquella época, y habían sido conquistados por los ejércitos del sultán. El regalo de la espada fue un gesto levemente ofensivo, ya que regalar un arma en la sociedad thri-kreen se considera un mal presagio. El sultán, desconocedor de sus costumbres, lució la espada con orgullo y se jactó de cómo había subyugado al pueblo mantis con su mera fuerza de voluntad. Abstraído en su pomposa confianza, hizo un viaje por todo su reino casi sin escolta, sólo para ser asesinado poco después por un bandido temerario. El asesino se llevó a *Mau-Jehe* del cadáver del sultán. (CD 15)

El hombre que mató al sultán era un caballero ladrón llamado Abrax-atep, comandante de un grupo de bandoleros compuesto por aristócratas caídos en desgracia. Estos descastados compartían un intenso odio hacia el sultán, quien en su infinita codicia se había apoderado de sus riquezas. Tras años de cabalgar juntos por el desierto, los ladrones, liderados por Stafa'ibn Hashil, se rebelaron contra Abrax-atep y lo asesinaron. Poco después Stafa'ibn se puso muy enfermo y fue ejecutado por su hijo Ma'ibn Stafa'ibn Hashil. Cuando Huber, un rufián de talento que se había unido al grupo por el camino, desafió a Ma'ibn a un duelo y acabó con él, *Mau-Jehe* llegó a las manos de este



En manos de un cuchillo del alma, Mau-Jehe revela sus asombrosas habilidades

cuchillo del alma. Los talentos psíquicos de Huber despertaron las aptitudes sinérgicas de la espada, por lo que se convirtió en todo un maestro con ella. No obstante, su pericia no le sirvió de ayuda cuando fue emboscado y descuartizado por los vengativos parientes de Ma'ibn. Tras aquel acontecimiento, la hoja siguió pasando de un sanguinario matón a otro, cayendo en manos de un cuchillo del alma muy de vez en cuando. (CD 20; **Herencia accidental**)

Durante todo el tiempo en que *Mau-Jehe* fue cambiando de dueño, pudo guardarse un secreto para sí: el arma alberga una afinidad por los combatientes virtuosos. Cuando los thri-kreen forjaron el arma pretendían asesinar al sultán, reclamar la espada y declarar su justa victoria sobre su opresor. En circunstancias omitidas por la historia escrita por los

vencedores, el sultán atacó despiadadamente a los thri-kreen sin provocación; por aquel entonces, el pueblo mantis era conocido por su autonomía y mansedumbre. El sultán envió a sus ejércitos contra ellos con la esperanza de encontrar sus legendarias riquezas ocultas, pero volvió con las manos vacías. Se había aniquilado a innumerables thri-kreen por nada, y sus supervivientes llegaron a odiar al tiránico sultán y la injusticia a la que habían sido sometidos. Esta justa furia empapó la creación de *Mau-Jehe*. (CD 25; **Flor espiritual**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes de *Mau-Jehe*.

Herencia accidental: tienes que coger a *Mau-Jehe* del cuerpo o la cripta de su anterior dueño. Coste: 2.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Mau-Jehe*).

Flor espiritual: debes pasar todo un día venerando de forma adecuada a una deidad no maligna. Coste: 12.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Mau-Jehe*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Mau-Jehe es mucho más útil en las manos de un guerrero psíquico o un cuchillo del alma.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE MAU-JEHE

- 1 o más puntos de poder
- Ataque base +2
- Escondarse 1 rango

TABLA 3—39: MAU-JEHE

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Cuchillo hecho mente, intenciones furtivas
6.º	—	—	4	Espada corta +1 fantasmal
7.º	—	—	—	Contacto silencioso a voluntad
8.º	—	-1	—	Mente a través de millas
9.º	-1	—	2	Foco estable
10.º	—	—	—	—
11.º	—	—	—	Espada corta +2 fantasmal
12.º	—	—	2	Proposición atrayente a voluntad
13.º	-2	—	—	Sagacidad
14.º	—	—	2	Espada corta +2 fantasmal afilada
15.º	—	—	—	—
16.º	—	-2	—	Espada corta +3 fantasmal afilada

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Mau-Jehe*.

Cuchillo hecho mente (Sb): a partir de nivel 5, podrás considerar a *Mau-Jehe* como tu cuchilla mental (consulta la nota al pie de esta página). Si eres un cuchillo del alma, las aptitudes de tu cuchilla mental se apilarán con las de *Mau-Jehe* (excepto los bonificadores de mejora), o podrás emplear ésta como una cuchilla mental independiente. En este último caso, las aptitudes de tu cuchilla mental normal y las de *Mau-Jehe* no se apilarán, ya que cada arma será autónoma. Cuando *Mau-Jehe* sea usada como cuchilla mental (o en combinación con tu cuchilla mental de cuchillo del alma), no sufrirás penalizaciones si no eres competente con el uso de la espada corta.

Intenciones furtivas (Sb): a nivel 5 obtienes un +2 a tus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Contacto silencioso (St): a partir de nivel 7, a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás emplear *enlace mental* (como el poder psiónico). NM 2.

Mente a través de millas (Sb): a nivel 8 obtienes un bonificador de mejora de +5' a tu velocidad táctica terrestre.

Foco estable (Sb): a nivel 9 podrás elegir una dote psiónica que ya conozcas, y que requiera un foco psiónico para obtener su beneficio. *Mau-Jehe* hará que siempre se considere como si estuvieses manteniendo el foco psiónico necesario a efectos de usar esa dote.

Proposición atrayente (St): a partir de nivel 12, a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás emplear *sugestión* (como el poder psiónico). *Mau-Jehe* proporciona un aumento de la CD del TS contra este poder, que será de 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NM 10.

MAU-JEHE COMO CUCHILLA MENTAL

Como acción estándar, puedes convertir el *Mau-Jehe* físico en una hoja semisólida compuesta de energía psíquica.

La versión psíquica de *Mau-Jehe* es idéntica en todos los aspectos (excepto visualmente) a una espada corta adecuada para tu uso. No sufrirás penalización por empuñar a *Mau-Jehe* en forma de cuchilla mental, ni siquiera aunque no seas competente en el uso de las espadas cortas. Con la cuchilla mental *Mau-Jehe* obtendrás los beneficios normales a ataque y daño de una alta puntuación de Fuerza.

La forma de cuchilla mental de esta arma se puede disipar como acción gratuita. Mientras no esté activa, la espada simplemente deja de existir físicamente, quedando suspendida en la memoria psíquica. Además, en el momento en que dejes de empuñar a *Mau-Jehe*, la espada desaparecerá en un estado similar. Puedes volver a materializar la cuchilla mental como acción de movimiento, o devolver el arma a su estado físico como acción estándar.

Podrás hacer uso de dotes como Pericia de combate o Sutileza con las armas con la versión de cuchilla mental de *Mau-Jehe*, como si fuese una espada corta normal. Las dotes que requieran una elección concreta de arma, como Especialización con un arma, también se pueden emplear con esta cuchilla mental, siempre que hayan sido adquiridas para la espada corta. Los poderes o conjuros que mejoren temporalmente un arma también se pueden usar sobre la cuchilla mental *Mau-Jehe*.

En los lugares donde los efectos psiónicos no se puedan manifestar (como dentro de un *campo de negación psiónica*), *Mau-Jehe* volverá a ser automáticamente una espada corta física. Si mueres mientras estabas empleando esta arma como cuchilla mental, se reformará como arma física, sin importar si estaba presente como cuchilla mental o suspendida como recuerdo psíquico.

Para más información sobre la clase de cuchillo del alma y la cuchilla mental, consulta el *Manual de psiónica expandido*.

Sagacidad (Sb): a partir de nivel 13, nunca se te considerará desprevénido.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

La dueña actual de *Mau-Jehe* es una asesina a sueldo llamada Vauge, una cuchillo del alma notoria por su letalidad y arrogancia. Vauge obtuvo el arma de un señor de bandidos al que mató por encargo, al reconocer la inusual artesanía de su espada corta. Descubrió el legado oculto de *Mau-Jehe* mediante investigaciones posteriores. Vauge vende sus servicios a cualquiera que pague sus desorbitadas tarifas, y a menudo recibe encargos para matar a aventureros que saben demasiado sobre ciertas organizaciones secretas. Un villano que quiera deshacerse de uno de los PJs podría contratar a Vauge, que emplearía su táctica favorita de acorralar al personaje en un combate singular.

VAUGE

VD 6

Hembra xefe Cal5

CM humanoide Mediano

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +5,

Escuchar +5

Idiomas común, dracónico, xefe

CA 20, **toque** 14, **desprevénido** 16

pg 37 (5 DG)

Resiste +1 a los TS contra conjuros, aptitudes sortílegas y psíquica

Fort +2, **Ref** +8, **Vol** +4

Vel 30' (6 casillas); 3/día aumenta la velocidad en 10' (como bonificador de competencia) durante 3 asaltos

C/C *cuchilla mental* +1 +9 (1d6+2/19-20) o

C/C *Mau-Jehe* como *cuchilla mental* +9 (1d6+2/19-20) o

C/C *cuchilla mental* +1 +7 (1d6+2/19-20) y

Mau-Jehe como *cuchilla mental* +7 (1d6+1/19-20) con

Combate con dos armas

Atq base +3; **Prs** +4

Opciones de atq **impacto psíquico** +1d8, **lanzar cuchilla mental**

Equipo de combate 3 *pociones de curar heridas leves*, 2 *pociones de invisibilidad*

Puntos de poder 3

Características **Fue** 12, **Des** 18, **Con** 13, **Int** 12, **Sab** 10, **Car** 8
CE **desenvainar** gratuito

Dotes **Combate** con dos armas, **Legado mínimo** (*Mau-Jehe*)^A, **Soltura** con un arma (*cuchilla mental*)^A, **Sutileza** con las armas, **Talento innato**^A

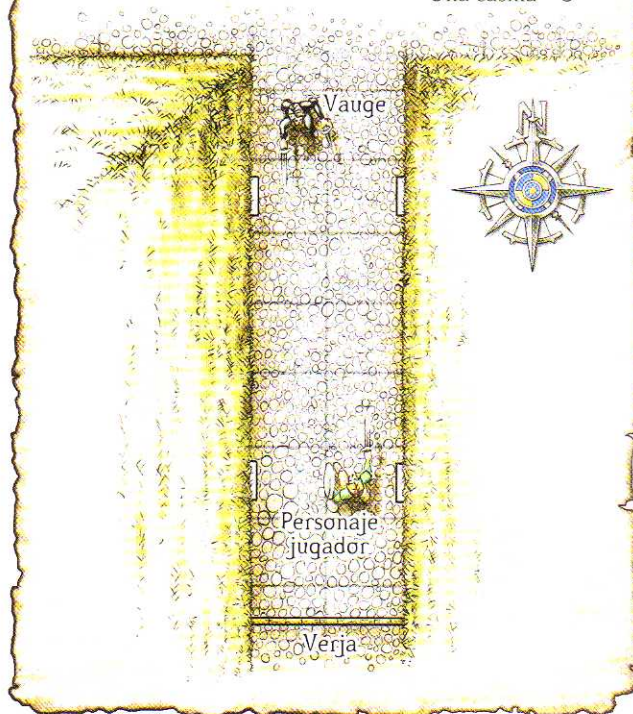
Habilidades **Autohipnosis** +5, **Avistar** +5, **Equilibrio** +5, **Escondarse** +9, **Escuchar** +5, **Moverse sigilosamente** +9, **Piruetas** +10, **Saltar** +8, **Trepar** +6

Poseiones **equipo de combate más camisote de mallas** +2, *Mau-Jehe*

Cuchilla mental (Sb): como acción gratuita (**desenvainar** gratuito), puede crear una hoja semisólida compuesta de energía psíquica, que actúa como una *espada corta* +1.

Asesinato en el callejón

Una casilla = 5'



En lugares donde la psíquica no pueda actuar, un TS de Vol contra CD 20 le permitirá mantener activa la cuchilla mental durante 5 asaltos, antes de tener que repetir la salvación.

Lanzar cuchilla mental (Ex): puede arrojar su cuchilla mental (incremento de distancia 30'). Las cuchillas mentales lanzadas se disipan.

Impacto psíquico (Sb): como acción de movimiento, puede imbuir su cuchilla mental para que cause +1d8 puntos de daño, contra el siguiente objetivo vivo e inteligente al que impacte con un ataque. Un impacto disipa esta energía. Las criaturas inmunes a los conjuros y aptitudes enajenadores son inmunes a este daño adicional.

Moldear cuchilla mental (Sb): como acción de asalto completo, la cuchilla mental puede adoptar la forma de una espada larga o bastarda, o ser dividida en dos espadas cortas sin bonificador de mejora.

Asesinato en el callejón

Este mapa muestra una situación de ejemplo en la que Vauge puede emboscar a un PJ. El personaje habrá sido atraído al fondo del callejón con algún pretexto, y ahora la asesina se acerca desde la calle cortándole la retirada. Hay ventanas en los pisos superiores de los edificios, pero no tienen fácil acceso desde la calle.

Verja

Esta barrera cierra el paso del fondo de la calleja. Tiene 15' de alto y no es sencillo escalarla (**Trepar** CD 15).

MERIKEL

Este gigantesco espadón plateado fue hace mucho el arma de un solar del mismo nombre. La hoja aún retiene una imponente aura de poder y bondad, pero otros aspectos menores de la espada sólo pueden ser definidos como inquietantes. Su guarda está ennegrecida como si hubiese sido expuesta a un fuego intenso, y tachonada con púas de aspecto cruel, totalmente fuera de lugar en un arma consagrada como esta. Los trazos de escritura celestial que adornan su filo parecen bastante inocuos, pero cualquiera que pueda comprenderlos verá que desde la mitad de la hoja hasta la punta se convierten en impías blasfemias.

Estadísticas de juego no legendarias: *espadón +1*; coste 2.350 po. Merikel cuenta como arma de alineamiento bueno a efectos de superar las reducciones de daño.

HISTORIA

Merikel fue uno de los solares más poderosos y apreciados al servicio de Heironeous. Se alzaba a la diestra del dios, era portador de la voluntad del Invencible y defendía a los fieles contra las depredaciones de Hextor y los demás enemigos de su fe. Su influencia era tan grande, que muchos de los adoradores de Heironeous no rezaban directamente a su dios, sino a Merikel para que intercediese por ellos. Quizá fue esta adoración la que hizo crecer la arrogancia y el orgullo en su pecho, o quizá Hextor o algún otro rival manipuló su voluntad, pero llegó el día en que Merikel proclamó su divinidad y desafió a Heironeous por el derecho a ser el dios del valor. Heironeous derrotó al solar y, con gran aflicción, lo arrojó a los Nueve infiernos. La espada de Merikel se soltó de su mano en su caída, yendo a parar al plano Material. (CD 15)

Cuando el espadón de Merikel (que llevaba el nombre del solar caído inscrito en celestial en su hoja) cayó al plano Material, aún era puro y sagrado, como correspondía al arma de un ángel. Una paladina llamada Hinsa lo descubrió y llevó con orgullo durante varios años, aniquilando a muchos enemigos con él. Con el tiempo, no obstante, Hinsa descubrió una oscuridad que corrompía el núcleo de bondad de Merikel. Los poderes

antaoño benignos y provechosos se tornaban en magia tenebrosa e infecta, desgarrando el alma y aplastando toda esperanza. Hinsa hizo todo lo que estuvo en sus manos para devolver la pureza a Merikel, pero fue incapaz. Con gran dolor, arrojó la espada en la zona más profunda del océano, rezando a Heironeous para que guiase hasta allí a otro más capacitado para la tarea. (CD 18; **Pía redención o Por la oscura senda**)

A pesar de estar separado de Merikel por los límites planarios, el espadón seguía íntimamente ligado al espíritu de su caído dueño. A medida que Merikel medraba en los Nueve infiernos, volviéndose cada vez más infernal y malévol, la hoja reflejaba su descenso a los planos inferiores. La espada corrupta siguió evolucionando en el fondo del mar, convirtiéndose en un reflejo oscuro de su antigua existencia. Los elfos acuáticos encontraron a Merikel un aciago día, la llevaron a la superficie y la vendieron a un herrero de un mercado costero. Allí Garnaj, un guardia negro consagrado a Hextor, robó la sacrílega espada. En manos de Garnaj, los últimos retazos de bien que sobrevivían en el espadón se extinguieron casi por completo. Y podrían haber desaparecido para siempre, si a Garnaj no le hubiese dado muerte el noble caballero Dremmik, nieto de Hinsa. Dremmik reclamó como propio el espadón de su abuela y, guiado por la sabiduría de Heironeous, se embarcó en una misión para redimir a Merikel. (CD 25; **Camino de esperanza o Camino de desesperación**)

La búsqueda de Dremmik de una expiación para su arma quedó abortada de raíz cuando Merikel en persona, ahora un poderoso señor de los Nueve infiernos, atacó al joven paladín en un intento por recuperar el arma que había sido suya. El solar caído y el caballero se vieron las caras en un combate de proporciones épicas, que asoló enormes áreas de la campiña. Aunque la batalla fue larga y reñida, al final Merikel acabó con Dremmik. La pureza del sacrificio del paladín, no obstante, purgó suficiente mal en la espada para que Merikel no pudiese llevársela consigo. Contrariado por ello, el solar caído dejó a Merikel junto al cuerpo del paladín y regresó a los Nueve infiernos. El destino final del espadón es un misterio, ya que cuando se descubrió el cadáver de Dremmik, ya no estaba allí. (CD 31; **Purificación final o Condenación final**)



Merikel fue antaño la reputada arma de un solar

TABLA 3-40: MERIKEL

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	<i>Toque de gracia</i> 3/día o <i>toque de furia</i> 1/día
6.º	—	—	4	—
7.º	—	—	—	Semblante divino (+2)
8.º	—	-1	—	Bendecir o perdición
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	<i>Espadón</i> +2
11.º	—	—	—	Consagrar o profanar
12.º	—	—	2	—
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	—	<i>Espadón</i> +2 (<i>sagrado</i> o <i>sacrilego</i>)
15.º	—	—	2	—
16.º	—	-2	—	<i>Convocar arconte</i> 1/día o <i>convocar diablo</i> 1/día
17.º	—	—	—	<i>Círculo de paz</i> o <i>círculo de aflicción</i>
18.º	—	-3	2	<i>Espadón</i> +4 (<i>sagrado</i> o <i>sacrilego</i>)
19.º	—	—	2	—
20.º	—	—	2	<i>Curación rauda</i>

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Merikel*. El espadón es un arma de leyenda dual (consulta la página 208), que existe en un estado de lucha entre el bien y el mal. Por ello, cada ritual tiene dos aspectos. Deberás decidir cual de ellos llevar a cabo en cada ocasión. Tu elección no se podrá cambiar de forma retroactiva, pero podrás elegir un aspecto diferente en cada nuevo ritual.

Pía redención o Por la senda oscura: Pía redención te exige que realices un acto de expiación, como purgar un pecado personal o convencer a un ladrón de que abandone su vida delictiva y dé buen uso a su talento. Para completar Por la senda oscura, tendrás que cometer un acto depravado, como romper a propósito un juramento hecho de buena fe o convencer a un nuevo clérigo para que ignore sus creencias y abandone su fe. *Coste:* 4.500 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*Merikel*).

Camino de esperanza o Camino de desesperación: para completar Camino de esperanza, tendrás que destruir a un ajeno al servicio de Hextor u otra deidad maligna opuesta a Heironeous. Camino de desesperación requiere que contactes y aniquiles a un ajeno de alineamiento bueno al servicio de Heironeous. En ambos casos, deberás enfrentarte a tu enemigo en solitario y con *Merikel* como única arma. *Coste:* 12.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*Merikel*).

Purificación final o Condenación final: Purificación final te exige que viajes a una iglesia consagrada a Heironeous, y bañes el espadón en agua que haya sido bendecida por el sumo sacerdote del lugar. Para completar la Condenación final, debes sumergir a *Merikel* en las aguas ponzoñosas del río Estigia, ya sea viajando a los planos inferiores por donde discurre su cauce, encontrando una de sus fuentes en el plano Material o simplemente comprando un recipiente con su agua. *Coste:* 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*Merikel*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Guardias negros, clérigos y paladines son los más indicados para hacer uso de *Merikel*.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE MERIKEL

Aptitud para lanzar conjuros divinos de 1.º nivel
Ataque base +3

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Merikel*.

Propiedades de leyenda duales: a cada nivel en el que se indiquen dos aptitudes en la tabla, sólo obtendrás la que esté relacionada con el ritual que hayas completado. La primera aptitud indicada está asociada con la senda de rituales buenos, mientras que la segunda se corresponde con los rituales malignos. Si cambias de senda a mitad de progresión de niveles, todas las aptitudes cambiarán para reflejar tu nueva elección.

Por ejemplo, si Amri lleva a cabo el ritual Pía redención para obtener Legado mínimo (*Merikel*), el espadón obtendrá la aptitud *toque de gracia* y capacidad para bendecir durante los siguientes varios niveles. Si más tarde completase el ritual Camino de desesperación para obtener Legado menor (*Merikel*), las aptitudes mínimas se reemplazarían por *toque de furia* y perdición, respectivamente, y cualquier aptitud mínima provendría de la senda de progresión maligna del arma.

Toque de gracia (St): a partir de nivel 5, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *curar heridas leves* (como el conjuro) poniendo en contacto el espadón con la criatura a sanar. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Toque de furia (St): a partir de nivel 5, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *infligir*

heridas moderadas (como el conjuro). La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 7.

Semblante divino (sb): a nivel 7 ganas un bonificador +2 de mejora a tu Carisma.

Bendecir (Sb): a partir de nivel 8, *Merikel* será el centro de un conjuro permanente de *bendecir*. NL 5.

Perdición (Sb): a partir de nivel 8, *Merikel* será el centro de un conjuro permanente de *perdición*. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Un enemigo que supere su TS será inmune a este efecto durante 24 horas. NL 5.

Consagrar (Sb): cuando llegues a nivel 11, *Merikel* será el centro de un conjuro permanente de *consagrar*. NL 10.

Profanar (Sb): a partir de nivel 11, *Merikel* será el centro de un conjuro permanente de *profanar*. NL 10.

Convocar arconte (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *convocar monstruo V* (como el conjuro), pero sólo para invocar a un canarconte. NL 9.

Convocar diablo (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *convocar monstruo V* (como el conjuro), pero sólo para invocar a un diablo barbado. NL 9.

Círculo de paz (St): a partir de nivel 17, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *curar heridas leves en grupo* (como el conjuro). NL 15.

Círculo de aflicción (St): a partir de nivel 17, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *infligir heridas leves en grupo* (como el conjuro). La CD del TS es 17, o 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Curación rauda (St): a partir de nivel 20, una vez al día y como acción rápida mientras empuñes, sostengas o lleves encima a *Merikel*, podrás recuperar puntos de golpe como si te hubieses visto afectado por la forma más beneficiosa de un conjuro de *sanar* o *dañar*. NL 17.

GANCHO DE AVENTURA (NE 4)

Mientras el grupo acampa al raso una noche, un miembro particularmente religioso de la compañía recibe un sueño profético, que representa a un ángel luchando contra un hombre que adopta la apariencia de varias representaciones de Heironeous. Finalmente, el ángel es derribado y arrojado a los Infiernos. La espada que empuñaba el derrotado queda libre y se desploma sobre un lugar muy parecido a su mundo. El durmiente (o alguno de sus compañeros) podrá reconocer el lugar mostrado en el sueño como un viejo templo en ruinas, consagrado a Heironeous, que hay a apenas un día de marcha hacia el norte. Cuando los PJs lleguen a investigar el lugar, un amenazante canarconte tratará de impedirles el paso. El arconte no empleará fuerza letal a menos que se lo

ataque con ella. Si los PJs logran superarlo, o lo convencen para que los deje pasar con una prueba de Diplomacia o Engañar contra CD 25, podrán acceder al templo en ruinas.

Sin embargo, sin que lo sepa el arconte, una compañía de gnolls ha encontrado una ruta secreta hasta el lugar. Mientras el canarconte vigila la entrada, los gnolls entran y salen a placer por la puerta de atrás. Incluso han establecido su campamento en el interior, por lo que deberán ser eliminados antes de que se pueda acceder a *Merikel*.

Canarconte: pg 33 (consulta la página 22 del *Manual de monstruos*).

Gnolls: pg 11 cada uno (consulta la página 137 del *Manual de monstruos*).

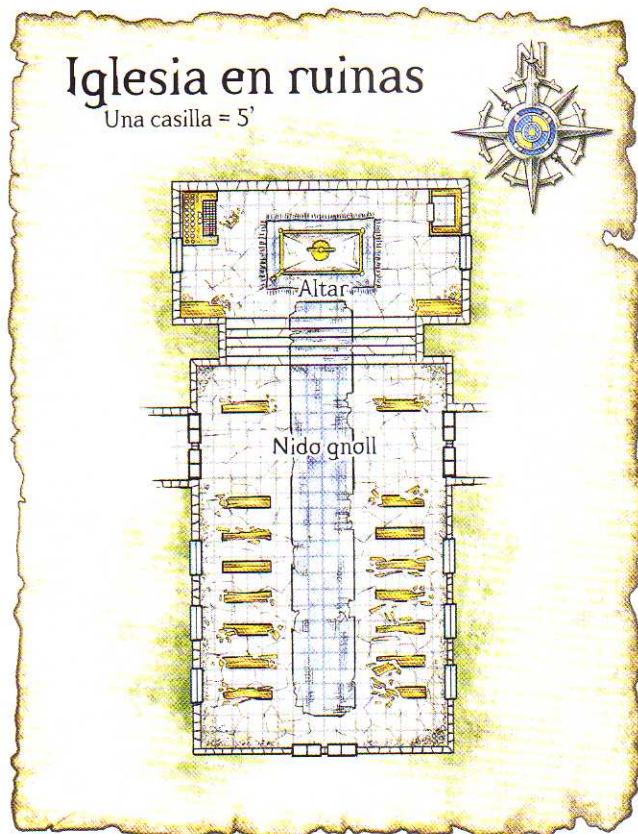
Iglesia en ruinas

Nido gnoll

El campamento gnoll está en la nave principal del templo. Todos estarán en guardia frente a cualquier intrusión.

Altar

Este altar muestra un elaborado y barroco diseño labrado en su superficie, del cual forma parte *Merikel* como manera de ocultarla a plena vista de todos. Una prueba de Buscar contra CD 21 revelará que la espada es un elemento independiente, mientras que una prueba de Fuerza contra CD 18 la liberará de su anclaje.



MORDISCO DE CORAL

Mordisco de coral es un brillante tridente de color azul turquesa y filos aserrados, cultivado a partir del coral más duro de los fondos oceánicos. Los bordes como sierras de sus puntas son la causa del daño cortante que puede causar esta arma.

Estadísticas de juego no legendarias: tridente +1; coste 2.315 po; puede causar daño perforante o cortante.

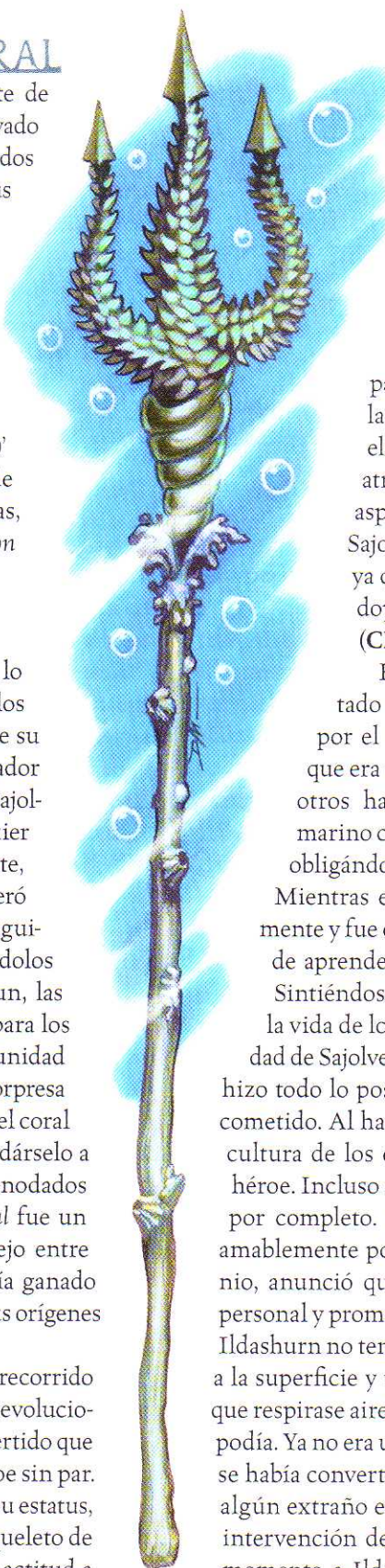
Augurio: no sufrirás daño por la exposición al agua fría, y además sufrirás 1d6 puntos de daño por cada 200' de profundidad submarina en lugar de cada 100' (consulta Peligros de las aguas, en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*).

HISTORIA

Sajolveun era el mejor ejemplo de todo lo que es decente y digno en la cultura de los elfos acuáticos. Representaba al mejor de su grupo, como guerrero poderoso y pensador racional. Carente de ambición personal, Sajolveun estaba comprometido a hacer cualquier cosa que mejorase el bienestar de su gente, antes que actuar por su propio interés. Lideró a los soldados contra las invasiones sajuaguines en incontables ocasiones, derrotándolos en cada una de ellas. Gracias a Sajolveun, las corrientes locales no sólo eran seguras para los elfos acuáticos, sino también para la comunidad submarina al completo. No fue ninguna sorpresa que los ancianos fabricasen un tridente del coral más duro conocido en todo el mar, para dárselo a su campeón como recompensa por sus denodados esfuerzos. La entrega de *mordisco de coral* fue un gran honor. También fue causa de festejo entre todos los elfos acuáticos. Sajolveun había ganado con rapidez poder y prestigio, a pesar de sus orígenes humildes. (CD 15)

A menudo se decía que Sajolveun había recorrido un largo camino en muy poco tiempo, evolucionando con rapidez de un taciturno introvertido que vivía en un exilio autoimpuesto a un héroe sin par. Incluso el arma que empuñaba daba fe de su estatus, protegiéndolo en combate con un exoesqueleto de coral. Sajolveun atribuía este cambio de actitud a la soledad de su antigua existencia. Había descubierto que le proporcionaba mucho más placer estar junto a su gente, en lugar

Creado por los elfos marinos, mordisco de coral transforma a su portador en un campeón acuático contra los sajuaguines



de apartarse de ellos. Muchos señalaban que lo único que no había hecho Sajolveun por el bien de su pueblo era tomar una esposa, asegurando así la continuidad de su linaje. Había muchas mujeres dispuestas, pero el campeón siempre evitaba el tema dándoselas de atareado. No lo hacía porque no le gustasen los niños; le parecían maravillosos. Tampoco eludía la cuestión porque no le gustasen las elfas acuáticas; las encontraba realmente atractivas. De hecho, no había ni un solo aspecto de la cultura elfa marina que Sajolveun no amase más que a sí mismo, ya que él no era un elfo acuático. Era un doppelgänger de nombre Ildashurn. (CD 20; **Héroe del grupo**)

Hace mucho, Ildashurn había adoptado la forma de un kuo-toa para viajar por el fondo del mar, sin darse cuenta de que era una especie despreciada por muchos otros habitantes acuáticos. El primer elfo marino con el que se cruzó lo atacó al instante, obligándolo a defenderse con todas sus fuerzas. Mientras el elfo agonizaba, Ildashurn leyó su mente y fue consciente del malentendido, además de aprender su nombre. Se llamaba Sajolveun. Sintiendo culpable, el doppelgänger estudió la vida de los elfos submarinos, adoptó la identidad de Sajolveun y volvió con los "suyos". Ildashurn hizo todo lo posible para reparar el error que había cometido. Al hacerlo, no obstante, se enamoró de la cultura de los elfos acuáticos y se convirtió en su héroe. Incluso su legendaria arma lo había aceptado por completo. Cuando Ildashurn no pudo evitar amablemente por más tiempo el tema del matrimonio, anunció que se iría para cumplir una misión personal y prometió escoger esposa a su regreso. Pero Ildashurn no tenía intención de volver. Cuando llegó a la superficie y trató de convertirse en una criatura que respirase aire, el doppelgänger descubrió que no podía. Ya no era un cambiaformas. De alguna manera, se había convertido en un elfo acuático. Quizá fuera algún extraño efecto del tridente mágico, o quizá la intervención de una deidad benevolente. En aquel momento a Ildashurn no le preocupaba. Sonrió y volvió a zambullirse en el mar. (CD 25;

Abrazo del mar)

TABLA 3-41: MORDISCO DE CORAL

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Vol	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Tridente +2
6.º	-1	—	2	Respiración del delfín
7.º	—	-1	2	Armadura de coral +1
8.º	—	—	—	—
9.º	—	-2	2	Armadura de coral +2
10.º	—	—	—	—
11.º	—	—	—	Tridente +2 de azote de humanoides monstruosos
12.º	-2	—	—	Respiración acuática
13.º	—	—	—	—
14.º	—	—	2	Armadura de coral +3
15.º	—	-3	2	—
16.º	—	—	—	Tridente +3 de azote de humanoides monstruosos

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren dos rituales para liberar todas las aptitudes de *mordisco de coral*.

Héroe del grupo: debes derrotar en combate singular a una criatura hostil del subtipo acuático, con un VD igual o superior a tu nivel de personaje (VD máximo 10). Coste: 1.200 po. Dote concedida: Legado mínimo (*mordisco de coral*).

Abrazo del mar: se te conmina a obtener al menos 1 rango adicional en Saber (Naturaleza). Este rango cubre la información acerca de las criaturas de subtipo acuático, corrientes, mareas y plantas submarinas. Puedes obtener el rango antes de llegar al nivel en el que se realiza este ritual. Coste: 12.000 po. Dote concedida: Legado menor (*mordisco de coral*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los usuarios de *mordisco de coral* son básicamente guerreros o exploradores, aunque cualquier combatiente podría valorar la utilidad de esta arma en combate.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE MORDISCO DE CORAL

Hablar un idioma (acuano)
Nadar 1 rango

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *mordisco de coral*.

Respiración del delfín (Sb): a partir de nivel 6 podrías aguantar hasta una hora sin tener que tomar aliento. No obstante, si no inhalas aire tras haber pasado ese tiempo, tendrás que aguantar la respiración o comenzar a ahogarte (consulta Ahogarse, en la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*).

Armadura de coral (Sb): a partir de nivel 7, mientras empuñes a *mordisco de coral*, podrás ordenar al coral del que está hecho el tridente que te envuelva con un exoesqueleto protector. La armadura no te entorpecerá de ninguna forma, además de concederte un +1 de armadura natural a tu CA. El bonif. de armadura natural aumenta a +2 a nivel 9 y a +3 a nivel 14.

Respiración acuática (Sb): a partir de nivel 12 podrás respirar agua con total libertad, como si estuvieses bajo el efecto permanente del conjuro *respiración acuática*. NL 10.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Mordisco de coral ha sido de gran importancia para los elfos acuáticos desde hace tiempo, pasando de mano en mano de los más grandes guerreros de cada generación. Los sajuaguines, enemigos eternos de los elfos acuáticos, han aprendido

VARIANTE: APTITUDES MAYORES PARA MORDISCO DE CORAL

Mordisco de coral no posee aptitudes de leyenda mayores. No obstante, si se instaurase un legado mayor la progresión podría ser algo así:

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Vol	Pérdida pg	
17.º	—	—	—	Tridente +4 de azote de humanoides monstruosos
18.º	-3	—	—	Armadura de coral +4
19.º	—	—	—	Tridente +5 de azote de humanoides monstruosos
20.º	—	-4	—	Armadura de coral +5

a temerla. Para obtener esta arma de su gente, un malenti (un sajuaguín mutante que imita a la perfección a los elfos marinos) se infiltró en una comunidad elfa y asesinó al dueño más reciente del tridente. El malenti entregó a *mordisco de coral* a Nekulis, un campeón sajuaguín. Si los PJs acceden a recuperar el arma, tendrán que adentrarse en territorio hostil y asaltar la fortaleza personal de Nekulis. Allí, tras derrotar al guerrero sajuaguín y a sus tres compañeros, los personajes podrán reclamar a *mordisco de coral*.

NEKULIS

VD 6

Varón sajuaguín Gue3

LM humanoide monstruoso Mediano (acuático)

Inic +2; **Sentidos** sentido ciego 30' (sólo bajo el agua), visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +7 (+11 bajo el agua), **Escuchar** +7 (+11 bajo el agua)

Idiomas acuano, élfico, hablar con los tiburones, sajuaguín

CA 20, toque 12, desprevenido 18

pg 45 (5 DG); **Duro de pelar**

Fort +6, **Ref** +6, **Vol** +6

Debilidad ceguera ante la luz, dependencia del agua, sensibilidad al agua dulce

Vel 30' (6 casillas), **Nd** 60'

C/C *mordisco de coral* +12 (1d8+9) y mordisco +8 (1d4+2) o

C/C garras +10 (1d4+5) y mordisco +8 (1d4+2) o

A distancia ballesta pesada de gran calidad +8 (1d10/19-20)

Atq base +5; **Prs** +10

Opciones de atq Ataque poderoso, Romper arma mejorado

Acciones esp. desgarramiento 1d4+2, frenesí sangriento 1/día

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas moderadas

Características Fue 20, Des 15, Con 16, Int 14, Sab 14, Car 6
CE hablar con los tiburones

Dotes Aguante, Ataque múltiple^A, Ataque poderoso^A, Duro de pelar, Legado mínimo (*mordisco de coral*)^A, Romper arma mejorado^A

Habilidades **Avistar** +7 (+11 bajo el agua), **Escondese** +6 (+10 bajo el agua), **Escuchar** +6 (+11 bajo el agua), **Intimidar** +6, **Montar** +4, **Nadar** +14, **Oficio** (cazador) +2 (+6 a 50 millas de su hogar), **Supervivencia** +2 (+6 a 50 millas de su hogar), **Trato con animales** +6 (+10 con tiburones)

Poseiones equipo de combate más armadura de cuero tachonado, *mordisco de coral*, ballesta pesada de gran calidad con 20 viotes

Hablar con los tiburones (Ex): Nekulis puede comunicarse telepáticamente con tiburones que estén en un radio de 150'. La comunicación se limita a conceptos bastante sencillos, como "comida", "peligro" o "enemigo". Nekulis puede emplear su habilidad de Trato con animales para hacerse amigo de los tiburones y entrenarlos.

Sensibilidad al agua dulce (Ex): un sajuaguín sumergido por completo en agua dulce debe superar un TS de Fortaleza contra CD 15 o quedar fatigado. Incluso aunque tenga éxito, deberá repetir la salvación cada 10 minutos que permanezca en aguas dulces.

Dependencia del agua: Nekulis puede sobrevivir fuera del agua 8 horas. Pasado ese tiempo, sigue las reglas de Ahogarse de la página 303 de la *Guía del Dungeon Master*.

Ceguera ante la luz (Ex): una exposición súbita a la luz brillante (como la luz del sol o un conjuro de *luz del día*) cegará a Nekulis durante 1 asalto. En los asaltos subsiguientes estará deslumbrado, mientras permanezca bajo la fuente de luz.

Desgarramiento (Ex): ataque +7, daño 1d4+2. Un sajuaguín también gana dos ataques de desgarramiento mientras nada.

Frenesí sangriento (Ex): una vez al día, cuando sufra daño en combate, Nekulis puede entrar en frenesí al asalto siguiente, desgarrando y mordiendo como loco hasta que él o su rival caigan muertos. Obtiene bonificadores +2 a su Fuerza y Constitución, pero sufre un penalizador -2 a su CA. Nekulis no puede finalizar este frenesí de forma voluntaria.

Habilidades: siempre puede elegir 10 en una prueba de Nadar. Puede emplear una acción de correr mientras nada en línea recta.

Sajuaguines (3): pg 13, 10, 12 (consulta la página 230 del *Manual de monstruos*)

Puesto avanzado sajuaguín

El puesto avanzado sajuaguín es una torre submarina, excavada en una falla oceánica. Tiene cuatro niveles. Una abertura circular en el centro de cada nivel permite a los sajuaguines nadar de un piso a otro.

Piso superior

Es un puesto de vigía. Sus muros cuentan con numerosas saeteras. Dos sajuaguines montan guardia en este lugar; cuando se acerquen intrusos, uno alertará a los demás sajuaguines mientras el otro dispara contra ellos.

Piso medio

Este nivel contiene la zona de descanso, que consisten en literas de algas. Los sajuaguines que no estén de guardia (incluido Nekulis) suelen merodear por aquí.

Piso inferior

Este piso alberga la armería, así como un mecanismo para sellar las entradas de la torre durante un ataque. Cuando se alza un contrapeso, cuatro portones caen para clausurar otros tantos accesos al subnivel. Las barbacanas del suelo permiten a los sajuaguines disparar con seguridad a los intrusos. La apertura central se puede taponar con un panel corredizo.

Subnivel

Cuatro túneles, excavados en la roca oceánica, dan acceso a esta cámara.

Mordisco de coral en Eberron

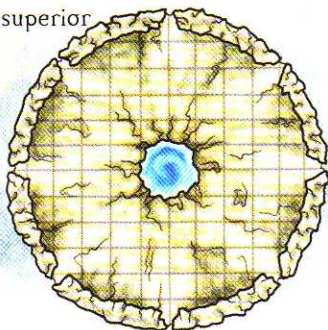
Los sajuaguines del mar Tronante y los estrechos de Shargon controlan el paso por estas peligrosas aguas. Aunque algunas tribus son feroces y no se puede razonar con ellas, muchas

Puesto avanzado sajuaguín

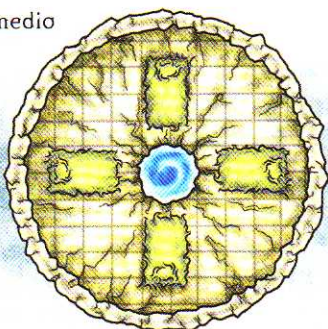
Una casilla = 5'



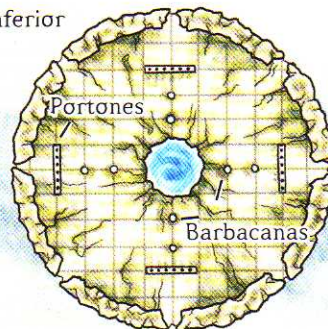
Piso superior



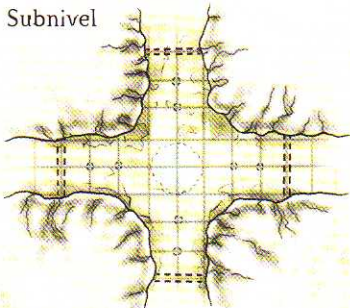
Piso medio



Piso inferior



Subnivel



adoptan una actitud más pragmática frente a los navegantes e incluso disponen de servicios de guías. Mediante intermediarios malenti, estos sajuaguines cierran tratos comerciales con otras razas; incluso con los elfos acuáticos.

En este entorno, *mordisco de coral* no tiene por qué ser un objeto temido por los sajuaguines. De hecho, nada evita que un sajuaguín empuñe el tridente en cualquier entorno de campaña, aunque su aptitud de azote de humanoides monstruosos es peligrosa para los hombres pez. Puede que incluso sea el arma predilecta de un gran héroe sajuaguín, en lugar de un elfo acuático. Para personalizar el arma, su aptitud de azote podría ser contra animales (como la temible orca) o bestias mágicas (como un calamar infernal). Por otro lado, muchos sajuaguines adoran al oscuro dios conocido como el Devorador, señor de las violentas fuerzas de la Naturaleza. Llevan su devoción a extremos literales, en la creencia de que aquellos que maten y devoren a enemigos inteligentes recibirán parte de su poder. El arma predilecta del Devorador es el tridente, por lo que los fervientes sajuaguines podrían mostrarse muy intolerantes si un no sajuaguín tratase de liberar los poderes de esta magnífica arma. Un personaje que empuñe a *mordisco de coral* podría ser la víctima de repetidos ataques de los fieles más fanáticos, que no sólo quieren recuperar el tridente, sino devorar al pagano por su audacia.

Mordisco de coral en Faerûn

Un objeto característico de los elfos acuáticos que habitan los mares de Faerûn es el *tridente de serenidad* (objeto descrito en la página 172 de *Razas de Faerûn*). Este *tridente* +1 también tiene la capacidad de suprimir cualquier efecto basado en el miedo o la ira a 15', incluido el frenesí de sangre sajuaguín.

Para personalizar a *mordisco de coral* en una campaña acuática en los REINOS OLVIDADOS, puedes reemplazar su aptitud de leyenda de respiración acuática por una nueva llamada "serenidad", que reproduzca los efectos del *tridente de serenidad*. De forma alternativa, puedes ralentizar la progresión de la armadura de coral o no darle ninguna aptitud relacionada con la respiración bajo el agua. Esta versión del arma será mucho más apta para los elfos acuáticos, frente a las demás razas que respiren aire.

Mordisco de coral también puede ser un arma de los tritones que habitan en la ciudad oculta del fondo de la bahía de los Delfines danzarines, en la costa de Dambrazh (consulta el suplemento *El Sur radiante*, página 94). Protegen su ciudad con magia ilusoria para ocultarla de los moradores de la superficie, mientras que sus aliados delfines la defienden de los ataques submarinos. Si los sajuaguines de la bahía organizasen un asalto más firme, un campeón de los tritones podría empuñar esta arma de leyenda.

PARTECRÁNEOS

Partecráneos es una maza de armas de acero, cuya cabeza con pinchos está tallada para representar el rostro de un demonio aullante.

Estadísticas de juego no legendarias: maza de armas +1; coste 2.308 po. *Partecráneos* te concede un bonificador +1 de resistencia a los TS contra ataques sónicos.

Augurio: cuando empuñas esta arma en combate emite un ultrasonido muy agudo, que resulta inaudible para los humanos, pero es molesto para los animales de oído fino.

HISTORIA

Melaki nació en el seno de una familia de sauriones que tenía grandes expectativas para cada uno de sus retoños. Sus hermanos y él no sólo fueron criados para defender a su pueblo: se convertirían en los miembros más poderosos de la tribu. Uno de ellos llegaría a ser su jefe. Para demostrar su fuerza ante sus padres y toda el clan, Melaki y sus hermanos fueron enviados a la superficie a temprana edad, sin ningún otro medio de protección aparte de sus garras y colmillos. No debían regresar a menos que lo hiciesen con armas forjadas con acero, arrancadas de los fríos cuerpos de los pieles blandas. Cuando Melaki regresó al fin, lo hizo con *Partecráneos*. (CD 15)

En la superficie, cualquier camaradería que existiese entre Melaki y sus hermanos como parientes de la misma generación, desapareció por completo. Ahora eran fieros rivales en busca de cualquier oportunidad para ayudar a su tribu. Melaki no era una excepción. Persiguió con sigilo a su hermano mayor, el más fuerte y el primero en eclosionar, espiándolo mientras se abría paso a zarpazos por un campamento de humanos dormidos. Tras haber matado a la mitad, los supervivientes se despertaron para combatir. Sorprendidos y medio aturdidos los humanos murieron con rapidez, pero no antes de que uno atravesase a su atacante con una lanza. En ese instante Melaki atacó, recogiendo el arma de uno de los caídos y rematando a su hermano mientras intentaba coger aliento. Melaki reunió todas las armas y armaduras de metal, guardando para sí la maza de armas metálica con la que había cometido el fratricidio. Lo llevó todo de vuelta a su hogar, para recibir una bienvenida triunfal. Había sido la mejor captura de objetos de acero en generaciones de sauriones. (CD 20; **No es personal**)

A Melaki no le faltaron las parejas potenciales, por lo que eligió a la hembra más fuerte y atractiva de su clan. La tribu no puso reparos, ya que ambos estaban hechos el uno para el otro. Melaki estaba siendo instruido por los sacerdotes de Laogzed para que fuese el siguiente caudillo, pero su rito de madurez aún exigía otra prueba. Antes de que Melaki pudiese ascender al cargo de jefe tribal, el cacique actual, su padre, tenía que ser desterrado o derrotado en combate. El joven pretendiente al trono no pensaba dejar elegir a su padre, y atacó. Jugó con crueldad con su progenitor durante casi una hora, antes de dejar que *Partecráneos* hiciese lo que mejor se le da. (CD 25; **Destronar al altísimo**)

Melaki creía que sus sauriones se habían acomodado en el subsuelo, por lo que los empujaba a menudo al combate, incluso cuando los recursos eran escasos. Las adquisiciones de acero eran cuantiosas y las muertes igualmente elevadas, pero este desgaste tenía una fácil solución en la mente de Melaki: las hembras tendrían que poner más huevos. Cuando la comida empezó a escasear, el sacerdote más anciano sugirió que sería sabio que la tribu conservase sus fuerzas. Melaki abrió la cabeza del sacerdote por ofrecer semejante consejo cobarde y no solicitado. No obstante, el anciano saurión tenía buenos amigos, jóvenes guerreros

que atacaron de inmediato a su cacique.

Todos ellos



Partecráneos, la preciada arma de un antiguo cacique saurión

TABLA 3-42: PARTECRÁNEOS

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS Ref	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Futuro desalentador
6.º	-1	—	—	Virtud denegada 1/día
7.º	—	-1	2	—
8.º	—	—	2	Maza de armas +2
9.º	—	-2	—	Beso de la muerte 2/día
10.º	—	—	2	Lucha fútil
11.º	—	—	—	Maza de armas +3
12.º	-2	—	—	—
13.º	—	—	—	—
14.º	—	—	2	Berrido de batalla 1/día
15.º	—	-3	—	—
16.º	—	—	2	Maza de armas +4 tronante
17.º	—	—	—	Poderoso berrido de batalla 1/día
18.º	-3	—	—	—
19.º	—	—	—	—
20.º	—	-4	—	Aullido destructivo 1/día

murieron, ya que ni siquiera en grupo eran rivales para Melaki y su *Partecráneos*. Después, el jefe ordenó detener las incursiones a la superficie, para que la tribu pudiese conservar sus fuerzas. El anciano sacerdote había muerto en vano y los demás sauriones estaban furibundos, pero se mostraron cautos durante un tiempo. Un día, sus batidores regresaron de una misión con noticias acerca de una mina de adamantita mal defendida. Melaki en persona dirigió el asalto. Siempre codicioso de más metales preciosos, cargó directamente contra la entrada y pronto se encontró solo. Antes de darse cuenta de lo que ocurría, sus traidores lugartenientes derribaron los pilares del encofrado y toda la cueva se derrumbó sobre su jefe, enterrándolo con su maza de armas. (CD 30; No sirvas a otro)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Partecráneos*.

No es personal: tienes que robar un objeto que valga al menos 1.000 po a un amigo íntimo, pariente o compatriota. Coste: 4.500 po (que incluye el valor del objeto robado). Dote concedida: Legado mínimo (*Partecráneos*).

Destronar al altísimo: se te exige que expulses a un amigo, pariente o camarada de una posición de poder, atacándolo con *Partecráneos*. Aunque su muerte no es necesaria, suele ser el desenlace más frecuente. Coste: 13.000 po. Dote concedida: Legado menor (*Partecráneos*).

No sirvas a otro: tienes que rechazar todo tipo de desafío a tu autoridad, sin aceptar ni buscar nunca el consejo de otros. Cada vez que no cumplas con esta premisa, perderás las dos aptitudes de mayor nivel de la maza de armas durante un día. Coste: 40.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*Partecráneos*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los usuarios de *Partecráneos* suelen ser clérigos malignos o guardias negros, aunque bárbaros, guerreros, exploradores y pícaros también son muy capaces de cumplir con sus requisitos.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE PARTECRÁNEOS

Ataque base +2
Hablar un idioma (dracónico)
Alineamiento no bueno

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Partecráneos*.

Futuro desalentador (Sb): a partir de nivel 5, cada vez que impactes con éxito a un enemigo con la maza, quedará estremecido (como con el conjuro *fatalidad*) durante 1 asalto. Los efectos de varios impactos en el mismo asalto no son acumulativos. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Virtud denegada (Sb): a partir de nivel 6, una vez al día y como acción inmediata, podrás protegerte contra el control mental o la posesión, como el efecto secundario del conjuro *protección contra el bien*. NL 5.

Beso de la muerte (St): a partir de nivel 9, hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *campanas fúnebres* (como el conjuro). La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Si este efecto tiene éxito, las CD de las aptitudes de leyenda de *Partecráneos* aumentarán en 2 puntos mientras duren las *campanas fúnebres*. NL 5.

Lucha fútil (Sb): a partir de nivel 10, cuando causes daño a un rival con *Partecráneos*, quedará afectado por el

equivalente al conjuro *causar miedo*. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Berrido de batalla (St): a partir de nivel 14, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear un *alarido* (como el conjuro). *Partecráneos* emite el insoportable sonido desde su cabeza demoníaca. La CD del TS es 16, o 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 11.

Poderoso berrido de batalla (St): a partir de nivel 17, la aptitud de *berrido de batalla* de la maza mejorará, permitiéndote el uso del conjuro *alarido mayor*. La CD del TS es 22, o 18 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

Aullido destructivo (Sb): a partir de nivel 20, una vez al día, podrás hacer que la mente de una criatura golpeada por *Partecráneos* se llene de quejidos insoportables. El efecto es como el del conjuro *lamento de la banshee*, excepto porque sólo se ve afectado el objetivo golpeado por la maza. Además, debes declarar que empleas esta aptitud antes de realizar la tirada de ataque; si fallas, el uso diario se habrá perdido. La CD del TS es 23, o 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 20.

GANCHO DE AVENTURA (NE 8)

Un duergar llamado Xurg ha convertido una mina abandonada en su hogar. En el proceso de reabrir los pozos y cámaras con la ayuda de esqueletos reanimados, Xurg desenterró los restos de un saurión cerca de la entrada. Aferrada aún en las huesudas manos de la criatura había una maza de armas mágica. El clérigo duergar había oído historias por la Infraoscuridad acerca de un cacique saurión que empuñaba un arma similar, por lo que se interesó por ella. Tras algún tiempo de estudio logró despertar los poderes de *Partecráneos*, y ahora la lleva como arma personal.

Xurg no tolera ninguna intrusión en su morada, por lo que matará a cualquiera que entre en ella. El esqueleto del saurión siempre sigue al clérigo duergar para servirlo en lo que desee. Otros seis esqueletos vigilan el altar de Xurg, sobre el que lanzará *profanar* si tiene la ocasión.

XURG

VD 6

Varón duergar Clr5

LM humanoide Mediano (enano)

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas común, dracónico, enano, infracomún

CA 18, toque 9, desprevenido 18; +4 a la CA contra gigantes

pg 36 (5 DG)

Inmune fantasmagorías, parálisis, veneno

Resiste +2 a los TS contra conjuros y efectos sortílegos, +1 a los TS contra ataques sónicos, estabilidad (+4 contra embestidas y derribos)

Fort +6, **Ref** +0, **Vol** +7

Vel 20' (4 casillas)

C/C *Partecráneos* +5 (1d8+2) o

A distancia ballesta ligera de gran calidad +3 (1d8/19-20)

Atq base +3; **Prs** +4

Acciones especiales expulsar criaturas de aire 3/día (+0, 2d5+5, 5.º), futuro desalentador, lanzamiento espontáneo (*infligir heridas*), reprender criaturas de tierra 3/día (+0, 2d6+5, 5.º), reprender muertos vivos 7/día (+2, 2d6+6, 5.º), toque mortal 1/día (5d6)

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas moderadas, 3 viales de agua sacrílega

Conjuros de clérigo preparados (NL 5):

3.º: *disipar magia*, *lanzar maldición* (toque en c/c +4), *reanimar a los muertos*^D (NL 6)

2.º: *arma espiritual*, *fuerza de toro* (CD 15), *inmovilizar persona* (CD 15), *profanar*^D (NL 6)

1.º: *causar miedo*^D (CD 14), *escudo de la fe*, *orden imperiosa* (CD 14), *santuario* (CD 14)

0: *detectar magia*, *leer magia*, *orientación divina*, *resistencia*, *virtud*

D: conjuro de dominio. Dominios: mal, muerte

Aptitudes sortílegas (NL 10; sólo sobre sí mismo):

1/día: *agrandar persona*, *invisibilidad*

Características Fue 13, Des 8, Con 14, Int 10, Sab 16, Car 10

Dotes Expulsión incrementada, Legado mínimo

(*Partecráneos*)^A, Soltura con un arma (maza de armas)

Habilidades Artesanía (masonería) +4, Avistar +4,

Concentración +6, Escuchar +4, Hablar un idioma

(dracónico), Moverse sigilosamente +0, Oficio (minero)

+6, Saber (religión) +5

Poseiones equipo de combate más coraza de gran

calidad, *escudo pesado de acero* +2, *Partecráneos*,

ballesta ligera de gran calidad con 20 virotes, daga de

gran calidad, símbolo sacrílego de plata, 5 lb. de polvillo de plata, 4 lascas de ónice (25 po c/u)

Futuro desalentador (Sb): los rivales golpeados por *Partecráneos* deberán superar un TS de Voluntad contra CD 11, o quedar afectados por el conjuro *fatalidad* durante 1 asalto.

Sensibilidad a la luz: queda deslumbrado bajo la luz solar intensa o el conjuro *luz del día*.

ESQUELETO DE MELAKI

VD 1

NM muerto viviente Mediano

Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0

CA 13, toque 11, desprevenido 12;

pg 13 (2 DG); **RD** 5/contundente

Inmune inmunidades de muerto viviente

Fort +0, **Ref** +1, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)

C/C 2 garras +4 (1d4+3) y mordisco -1 (1d4+1)

Atq base +1; **Prs** +4

Características Fue 16, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Dotes Iniciativa mejorada

Esqueletos de combatientes humanos (6): pg 6 c/u (consulta la página 116 del *Manual de monstruos*)

Templo oscuro

Esqueletos

Los esqueletos de combatientes humanos permanecen en estos nichos, hasta que sean llamados al combate por Xurg.

Esqueleto de saurión

Este esqueleto, los restos reanimados de Melaki, sirve a Xurg como guardaespaldas personal y nunca se aleja de su lado.

Altar

Xurg pasa la mayor parte de su tiempo rezando y meditando aquí, mientras el esqueleto de Melaki vigila.

Partecráneos en Eberron

La tribu sauriona en la que nació Melaki, y a la que llegó a dominar, puede seguir existiendo en la nación monstruosa de Droaam. Esta región gobernada por sagas tiene poca autoridad central más allá de los tributos debidos, por lo que los señores de la guerra individuales son los amos *de facto* entre sus pueblos primitivos y bestiales. En este entorno, *Partecráneos* podría ser el vínculo de unión de una subnación sauriona en Droaam. Ahora que la maza

de armas se ha perdido, la tiranía de Melaki ha finalizado, pero también se ha roto la cohesión de los sauriones, que son presa fácil para los grupos vecinos más agresivos, como las bandadas de arpías o el pujante imperio de los ogros de Tzaryan Rrac. A los ogros les gustaría obtener el arma de leyenda, pero su paradero es un misterio; el pozo de la mina derrumbada fue excavado y saqueado. En lugar de Xurg y su escolta de esqueletos, ahora está en manos de otro dueño.

Otra posibilidad es que el legado de traición de *Partecráneos* la haya llevado hasta las tierras Enlutadas. Xurg encontró la maza de armas en una mina abandonada, pero en lugar de quedarse allí, el sacerdote duergar decidió probar suerte con la Sangre de Vol y la orden de la Garra esmeralda. Estableció un templo secreto en Karrnath, como parte del trato de Vol con Kaius I. La maza de armas entró en combate durante la Última guerra, y cuando Cyre desapareció el Día del luto, también se esfumó el arma de leyenda. Ahora varias compañías de carroñeros buscan a *Partecráneos*, sobre todo la banda de Ikar el Negro, quien espera una generosa recompensa de sus amos de la Garra esmeralda si lograra recuperar la fabulosa maza de armas.

Partecráneos en Faerûn

Entre las facciones enfrentadas de la Infraoscuridad de Toril, los sauriones suelen actuar como mercenarios y tropas de choque. Aunque son útiles en estos papeles, nadie disfruta de la compañía de estos desagradables reptilianos ni confía en ellos. El sentimiento es mutuo; los sauriones sirven sólo mientras se les alimenta bien, y pueden volverse contra sus amos en cualquier momento. En este escenario, *Partecráneos* podría ser el centro de una lucha por evitar que los sauriones se conviertan en una fuerza más organizada y poderosa.

De forma alternativa, Xurg podría ser un escriba de runas de Laduguer renegado, que abandonó los muros de su Drik Hargunen nativa para establecer un reino más a su gusto (para saber más sobre la ciudad duergar de Drik Hargunen, los salones de las Runas, consulta la página 135 de *La Infraoscuridad*). Tras haber excavado el lugar de reposo de Melaki y obtenido a *Partecráneos*, Xurg cree que ya está capacitado para acometer dicha tarea. Los escribas de runas de la ciudad conocen a este renegado y desean poner fin a sus planes, pero su débil ejército permanente y estilo de vida reclusivo hacen que la opción militar sea poco viable. La ciudad puede contratar a algunos aventureros para que hagan el trabajo sucio de eliminar esta amenaza.



RUINA CARMESÍ

Este espadón de ancha hoja luce una serie de siniestras púas a lo largo de un tercio de su filo. Su acero ha sido mezclado con una sustancia que le da un color rojizo característico, excepto por las runas enanas grabadas en oro. La empuñadura, forrada en piel de dragón rojo, termina en un pomo tallado a partir de un colmillo de dragón de 3" de largo. La guarda, de un brillante metal rojo, tiene la forma de un par de alas correosas.

Estadísticas de juego no legendarias: espadón +1; coste 2.350 po.

Augurio: sin importar la temperatura ambiente, el filo siempre es cálido al tacto y a veces parece reflejar en su superficie una gran llamarada, aunque no haya ningún fuego presente.

HISTORIA

Ruina carmesí era la espada del legendario cazador de dragones Don Endrik van Ibnacht. Don Endrik recibió el arma como regalo del cacique enano Croi Machroi, en agradecimiento por haber aniquilado a la gran sierpe roja Tarkalkatos. De acuerdo con la leyenda, los herreros enanos empaparon el metal con la sangre de la gran bestia y construyeron su empuñadura y pomo a partir de sus restos. También se imbuyó magia en la espada, para proteger a su portador del fiero aliento de los dragones, y Don Endrik diría más tarde que la única razón por la que sobrevivió para disfrutar de su retiro como cazadragones fue la protección de *ruina carmesí*. (CD 15)

Don Endrik van Ibnacht hace su primera aparición notable en la historia precisamente en el denominado Incidente Tarkalkatos, hace unos 400 años (aunque un estudio del folklore ibnachtio revela muchas historias del legendario caballero años antes de eso). Un anciano dragón rojo, que respondía al nombre de Tarkalkatos, había reclamado una vasta cadena montañosa como territorio personal. Los ataques del dragón contra los cargamentos de mineral amenazaban con cortar el suministro a todas las tierras del este, y varias bandas aventureras ya habían encontrado truculentos destinos al tratar de aniquilar a la bestia. El dragón había logrado, incluso, poner en fuga a un regimiento de élite de soldados enanos. Los propietarios de la mina ya empezaban a considerar el abandono de los lucrativos mercados del este, cuando Don Endrik llegó cabalgando a la ciudad minera y anunció su intención de acabar

Los dragones rojos temen el mordisco de ruina carmesí

con Tarkalkatos. Los enanos se mostraron abiertamente escépticos ante la proclama del caballero, pero le dieron dos semanas de plazo antes de cerrar la ruta de las caravanas. Trece días después, Don Endrik regresó de las montañas, con graves quemaduras y aferrado a su silla de montar a pura fuerza de voluntad. Pero Tarkalkatos ya no existía. Tras atender las heridas del guerrero, los agradecidos enanos forjaron a *ruina carmesí* como regalo para él y construyeron un monumento en el lugar en el que cayó la gran sierpe. Años después, tras su muerte, Don Endrik fue llevado de vuelta a aquel lugar y enterrado a los pies del monumento. (CD 18; **Plegaria del héroe**)

Desentrañar la historia de Don Endrik antes del Incidente Tarkalkatos es complejo. Hay que bucear en innumerables leyendas e historias populares, que dotan a Don Endrik no sólo de pericia marcial y devoción, sino también de la capacidad para estar en ocho sitios a la vez. La mayoría de estas historias son, sin duda, apócrifas, mientras que otras quizá sean las hazañas de otros caballeros atribuidas a Don Endrik. Un códice del monasterio de la Mano de San Cuthbert, no obstante, contiene suficientes pruebas fiables como para ser considerado una crónica fiel sobre su vida. Este texto cuenta la historia de un hombre de cabellos claros, recién armado caballero y "de espuelas aún lustrosas", que llegó al monasterio en busca de un lugar para dormir y disfrutar de una comida caliente. Casi se le negó la entrada, ya que los monjes habían estado sufriendo una extraña enfermedad que se había llevado a varios de los suyos y el abad temía que se tratase de una plaga. El joven caballero, que decía llamarse Don Endrik, contó al abad que no se trataba de ninguna peste; los dioses le habían concedido una visión de la verdadera causa de las tribulaciones del monasterio. Pidió que se le mostrase el río del que los monjes extraían su agua potable. Tras seguirlo hasta su fuente, descubrió la ubicación de un nido de dragones negros, cuya presencia había envenenado las aguas. Don Endrik mató a las bestias y los monjes no volvieron a sufrir enfermedades. (CD 25; **Purifica la mácula dracónica**)

Sólo sobrevive una historia sobre la infancia de Don Endrik, en un manuscrito supuestamente rubricado por el propio caballero en sus últimos años. En este texto, Don Endrik revela que nació hijo de granjero y que habría estado destinado a una vida

TABLA 3-43: RUINA CARMESÍ

Nivel del portador	Costes personales		Aptitudes
	Pen. habilidad	Pérdida pg	
5.º	—	—	Protección contra el mal
6.º	—	2	Armadura de dragón +1, soportar los elementos
7.º	-1	—	Escudo contra el fuego 5
8.º	—	2	Lengua de los dragones
9.º	—	2	Espadón +1 de azote de dragones
10.º	—	2	—
11.º	—	—	Espadón +2 de azote de dragones
12.º	—	2	Escudo contra el fuego 10
13.º	-2	—	Armadura de dragón +2
14.º	—	2	Eludir muerte ardiente
15.º	—	—	Espadón +2 congelador de azote de dragones
16.º	—	2	—
17.º	—	—	Espadón +3 congelador afilado de azote de dragones
18.º	-3	2	Escudo contra el fuego 20
19.º	—	2	Rayo del gélido destino 2/día
20.º	—	2	Espadón +4 congelador afilado de azote de dragones

de trabajo y penurias como el resto de su familia, si no llega a ser por lo que ocurrió cuando tenía siete años. Mientras recogía leña en el bosque cercano a su casa, el joven Endrik escuchó el sonido de un fiero combate que llegaba desde algún punto del interior de la foresta. Curioso, el chico siguió el sonido hasta su fuente: un caballero, embutido en una brillante armadura completa, estaba trabado en combate a muerte con un gran dragón verde. Algo se encendió en el interior del muchacho. Saltó hacia el claro, distrayendo al dragón durante un instante crítico y dando al caballero la oportunidad para enterrar su espada en la garganta de la bestia. El dragón cayó muerto al instante. Impresionado por la resolución y valor del chico, el caballero le ofreció un puesto como su escudero, si su padre estaba de acuerdo. El granjero se mostró encantado ante la oportunidad de que su hijo tuviese una vida mejor y aceptó con gusto. La crónica de la juventud de Don Endrik está incompleta, y termina con esta narración. (CD 31; **Coraje de un niño**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *ruina carmesí*.

Plegaria del héroe: debes viajar al monumento que marca el lugar de la muerte de Tarkalkatos, así como la tumba del legendario Don Endrik. Una vez allí, tienes que pasar 24 horas meditando y rezando, pidiendo la aprobación del caballero para poder empuñar su espada de leyenda. *Coste:* 1.650 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (*ruina carmesí*).

Purifica la mácula dracónica: se te exige que descubras una fuente de corrupción o peste, causada por la presencia de un dragón maligno, y la elimines. Esta ruina puede ser física, como las depredaciones sobre el ganado de un dragón verde que amenacen a una villa con la hambruna, o quizá

algo más sutil, como un dragón rojo que emplea a un barón local dominado para sus infames planes. *Coste:* 13.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*ruina carmesí*).

Coraje de un niño: imitando el primer acto de valor de Don Endrik frente a un dragón, debes encararte con un dragón maligno sin disponer de ningún tipo de protección o mejora mágicas. Se permiten las armas y armaduras mundanas, pero no puedes estar bajo el efecto de ningún conjuro beneficioso. No tienes que eliminar al dragón (ni siquiera trabarte en combate con él), pero debes sobrevivir al encuentro. *Coste:* 40.000 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*ruina carmesí*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Guerreros y paladines, así como exploradores que se especialicen en la caza de dragones, serán quienes encuentren mayor utilidad a *ruina carmesí*. Los clérigos más marciales, que estén dispuestos a gastar una dote para obtener competencia con un espadón, también pueden aspirar a empuñarla.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE RUINA CARMESÍ

Ataque base +3
Alineamiento no caótico

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *ruina carmesí*.

Protección contra el mal (Sb): a partir de nivel 5 te beneficiarás constantemente de los efectos del conjuro *protección contra el mal*. NL 5.

Armadura de dragón (Sb): a nivel 6 obtienes un bonificador +1 de desvío a tu CA. Este bonificador aumenta a +2 a nivel 13. Según sea tu deseo, esta aptitud puede hacer

que aparezcan sobre tu piel y ropa unas escamas de dragón translúcidas, o que su efecto sea invisible.

Soportar los elementos (Sb): los dragones rojos para cuya destrucción fue creada ruina carmesí a menudo tienen su guarida en lugares inhóspitos, como volcanes activos o cuevas geotérmicas. A partir de nivel 6 podrás moverte por ellos como si estuvieses continuamente bajo el efecto del conjuro *soportar los elementos*. NL 5.

Escudo contra el fuego (Sb): a nivel 7 obtienes RE 5 (fuego). Esta resistencia aumenta a 10 a nivel 12, y a 20 a nivel 18.

Lengua de los dragones (Sb): a partir de nivel 8 podrás hablar y leer dracónico.

Eludir muerte ardiente (Sb): a partir de nivel 14 obtendrás la aptitud de evasión contra cualquier arma de aliento de los dragones. Consulta este rasgo de clase de monje, en la página 51 del *Manual del jugador*.

Rayo del gélido destino (St): a partir de nivel 19, dos veces al día mediante una palabra de mando, podrás emplear un *rayo polar* (como el conjuro). El rayo emana de la punta de *ruina carmesí*. NL 20.

temente aniquilado por la compañía aventurera cuyos cuerpos también cubren el suelo. Alguien debe haber sobrevivido, ya que gran parte del tesoro del dragón parece haberse esfumado. En una cámara secundaria similar, que al parecer ha sido pasada por alto por los saqueadores, hay un alijo algo menor: *ruina carmesí* y 3.000 piezas de plata. Por desgracia, su propietario (un dragón rojo muy joven) también está presente. Y no muy feliz de ver a más intrusos.

Dragón rojo muy joven: pg 95 (consulta la página 81 del *Manual de monstruos*).

Tumba del dragón

Cámara principal

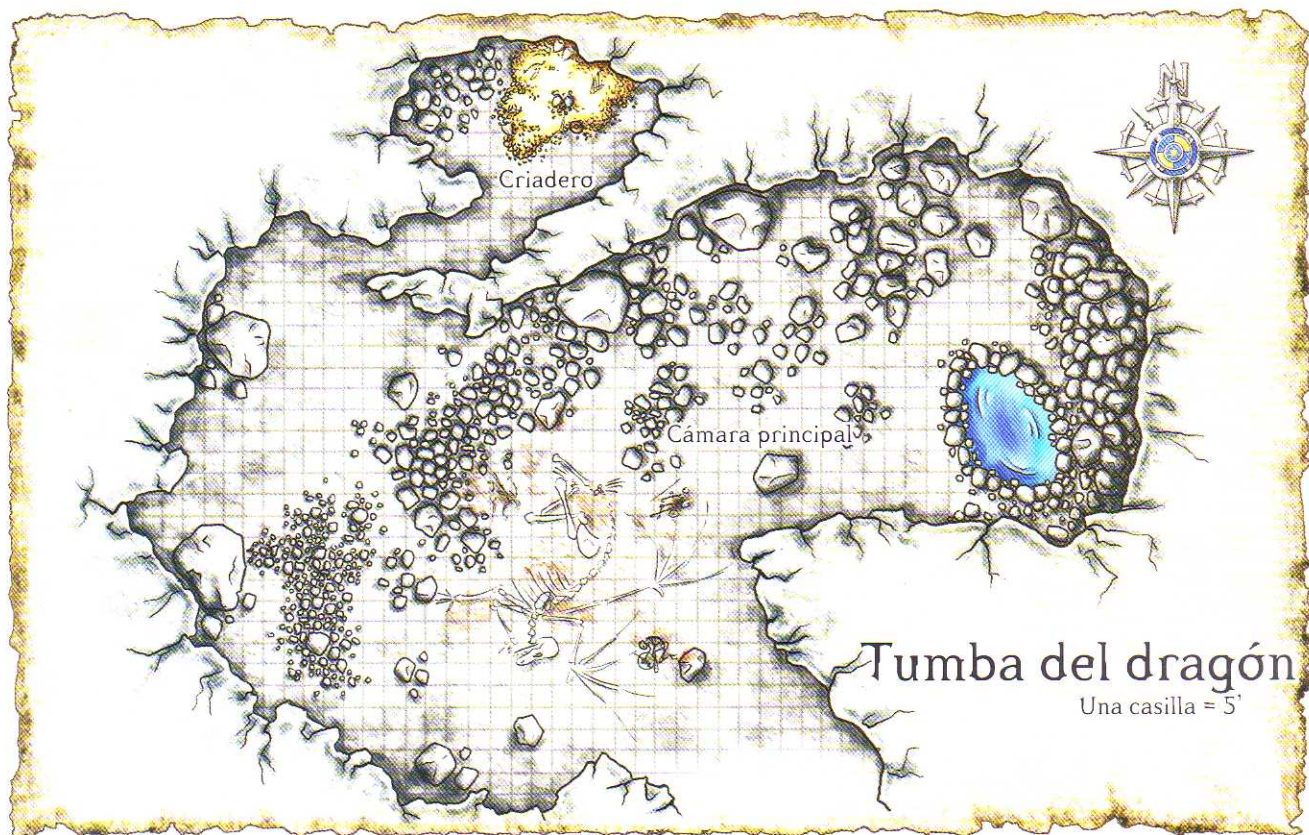
Los restos de un dragón rojo adulto dominan esta cueva, junto a varios cadáveres de aventureros humanoides. El hedor es insostenible. Tras entrar por primera vez en esta cámara, cada PJ debe superar un TS de Fortaleza contra CD 10 o quedar mareado durante 1 asalto.

Criadero

Esta pequeña gruta lateral es donde se hallan tanto el dragón rojo muy joven como *ruina carmesí*. La espada está enterrada en la pila de monedas y objetos valiosos, que componen el resto de su pequeño tesoro particular.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

En una enorme cueva, en lo más alto de una sobrecogedora cadena montañosa, los héroes se topan con un espectáculo inusual: el cadáver de un enorme dragón rojo, aparen-



SHISHI-O

Shishi-O, o la “espada de los leones”, es una katana de manufactura impecable, con un filo de acero brillante y una *tsuba* (guarda) de oro tallada en representación de dos leones que rodean el filo. La empuñadura es de marfil engarzado con filigrana de oro y está envuelta en seda púrpura. El pomo es una cabeza de león esculpida en oro que tiene amatistas por ojos y dientes de rubí.

Estadísticas de juego no legendarias: *katana* +1; coste 2.535 po. Las katanas tienen las mismas estadísticas de juego que las espadas bastardas. El rugido del filo te concede un bonificador +2 de circunstancia a las pruebas de Intimidar que realices en el mismo asalto que desenvaines la espada.

Augurio: cuando se desenvaina esta katana, la cabeza de león del pomo deja escapar un poderoso rugido que se puede escuchar en casi un cuarto de milla. Puedes realizar un TS de Voluntad contra CD 15, para obligar a la espada a guardar silencio.

HISTORIA

Shishi-O fue la katana del glorificado samurai Yorimasa, que la obtuvo como recompensa por matar a un demonio que acechaba en el palacio de su emperador. Los orígenes del arma siguen siendo un misterio, pero hay rumores que sugieren que fue forjada por un mágico de la corte o por un espíritu de la Naturaleza. Las historias sobre la espada hablan de la fuerza y ferocidad que infunde en su usuario, y algunas incluso apuntan a que otorga a su dueño control sobre bestias y pájaros, o incluso la aptitud de convertirse en un león en medio del combate. (CD 15)

En el ocaso de su vida, el samurai Yorimasa fue testigo de un hecho horrible. El emperador del cual había sido un súbdito leal murió, y un nuevo soberano ascendió al trono. El nuevo gobernante era un hombre rencoroso e insensible, un tirano que deseaba sojuzgar a todo el mundo bajo su bota. Yorimasa, que había sido un gran héroe desde su juventud, empuñó la famosa *Shishi-O* y reunió a sus fieles seguidores para combatir a las fuerzas del perverso emperador. Los rebeldes, en inferioridad numérica, no pudieron evitar que les llegase el fin en el puente de Uji, donde Yorimasa y sus compañeros protagonizaron una última resistencia heroica. El samurai, mutilado por cientos de

heridas e incapacitado físicamente para morir en combate, se dejó caer sobre su propia espada antes de enfrentarse a la captura. Uno de los partidarios más allegados del samurai lo decapitó a continuación. Esa noble persona, cuyo nombre se ha perdido en el tiempo, arrojó la cabeza de Yorimasa y su katana *Shishi-O* al río, para que los lacayos del emperador no pudiesen reclamar como trofeo la noble arma, ni desfilar con la cabeza del samurai rebelde por las calles. (CD 18; **Oración por un alma valiente**)

Hace muchos siglos, cuando el ilustre samurai Yorimasa estaba en la cima de su poder, un demonio se asentó en el palacio del emperador. Este espíritu maligno hizo la vida imposible a los sirvientes y cortesanos del soberano. Finalmente, el emperador se hartó de aquella situación. Envío a buscar a los guerreros más valientes de su imperio, para que acudiesen a su palacio y acabasen con el infernal. De todos los que fueron llamados, sólo Yorimasa se presentó en la corte. Armado sólo con su katana, entró en las dependencias habitadas por el demonio y acabó con él con un único y veloz tajo. Como recompensa por esta gran gesta, Yorimasa recibió una extensión de tierra para gobernarla en nombre del emperador, la mano de una de las cortesanas más hermosas y la poderosa katana *Shishi-O*. (CD 25; **Decapitar al jigoku**)

Lo que no sabía ningún mortal, ni siquiera Yorimasa, era que *Shishi-O* había sido forjada en el reino de Karasuthra, en las tierras de las Bestias, dominio de los cazadores nocturnos. Su creador fue un leonal llamado Loric, que forjó la espada como regalo para la misteriosa entidad conocida como el General león. Tras completar la forja de la katana, pero antes de que Loric pudiese realizar su ofrenda al General, una ladina urraca celestial robó a *Shishi-O* y huyó con ella, cantando alegremente acerca de cómo había engañado al gran guerrero y le había robado su arma. Loric persiguió sin descanso a la urraca durante días, pero el enorme leonal no pudo seguir al pájaro ladrón a través de los diminutos *portales* y sendas secretas que tomaba. Finalmente, la urraca se cansó de *Shishi-O* y la dejó caer en el plano Material. Allí fue encontrada por un leal samurai, que se la entregó a su emperador como regalo. (CD 31; **Acto de contrición**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Shishi-O*.

Oración por un alma valiente: debes viajar al puente de Uji y ofrece una ceremonia ritual en honor del espíritu de Yorimasa. Este ritual dura un día.

Shishi-O fue confeccionada para un misterioso señor de las tierras de las Bestias, pero entró en servicio como protectora de la humanidad

Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Shishi-O*).

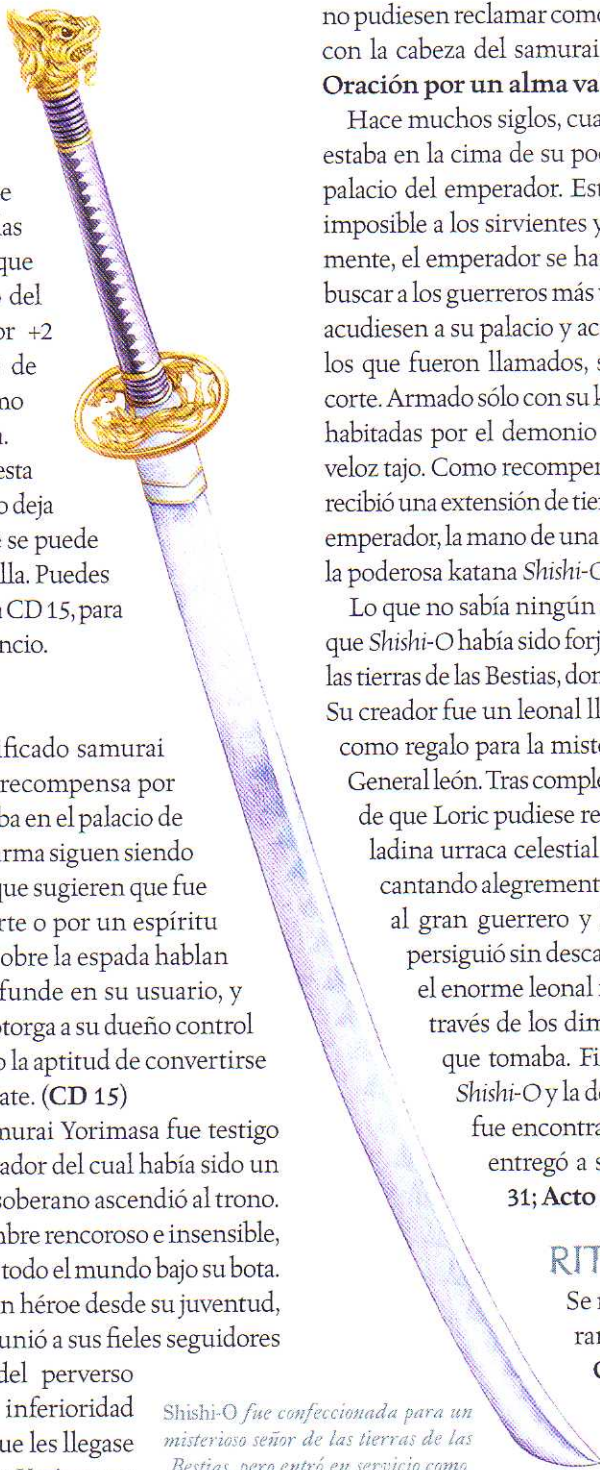


TABLA 3-44: SHISHI-O

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Hechizar animal a voluntad
6.º	—	—	4	—
7.º	—	—	—	—
8.º	—	-1	—	Convocar león 1/día
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Katana +2
11.º	—	—	—	Salto felino
12.º	—	—	2	Convocar león terrible 1/día
13.º	-2	—	—	Katana +3
14.º	—	—	—	—
15.º	—	—	2	Forma gloriosa del General león 1/día
16.º	—	-2	—	Katana +3 tronante
17.º	—	—	—	Carga del león
18.º	—	-3	2	Katana +4 tronante
19.º	—	—	2	Rugido ensordecedor 1/día
20.º	—	—	2	Katana +5 tronante

Decapitar al jigoku: se te exige que liberes a otro individuo de cualquier forma de coacción o amenaza de un demonio, ya sea mundana o mágica. Puedes emplear cualquier medio a tu alcance para finalizar esta influencia demoníaca, siempre que sea para siempre. *Coste:* 12.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (*Shishi-O*).

Acto de contrición: cuando descubras la deshonorosa forma en la que llegó *Shishi-O* al plano Material, tendrás que corregir semejante mácula en el honor de la espada. Deberás viajar a las tierras de las Bestias, buscar a Loric y ofrecerle la devolución de la katana con total sinceridad, disculpándote por haberte apropiado de ella este tiempo sin conocimiento de su dueño legítimo. A menos que te hayas comportado de forma indigna para con *Shishi-O*, lo más probable es que Loric alabe tu sinceridad y te permita conservar su largo tiempo perdida katana. *Coste:* 40.500 po. *Dote concedida:* Legado mayor (*Shishi-O*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Guerreros o paladines serán quienes hallen mayor utilidad a *Shishi-O*. Si la clase de samurai está disponible en tu campaña (ya sea por *El combatiente completo* o *Aventuras orientales*), los samurái también sentirán una gran atracción por la espada de los leones.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE SHISHI-O

Ataque base +3
Alineamiento no caótico
Competencia con espada bastarda o katana

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Shishi-O*.

Hechizar animal (St): a partir de nivel 5, a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás emplear *hechizar animal* (como el conjuro). Sólo podrás tener a un animal de cada vez bajo el influjo de este poder; si *hechizas* a uno nuevo, el anterior quedará libre. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Convocar león (St): a partir de nivel 8, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás invocar a un león como si hubieses empleado el conjuro *convocar aliado natural* III. A nivel 12, podrás elegir invocar a un león terrible, como si hubieses empleado el conjuro *convocar aliado natural* V. NL 10.

Salto felino (Sb): a nivel 11 obtienes un bonificador +5 de mejora a tus pruebas de Saltar.

Forma gloriosa del General león (St): a partir de nivel 15, una vez al día mediante una palabra de mando, podrás transformarte en un león terrible (como si hubieses empleado el conjuro *polimorfarse*). Mientras mantengas esta nueva forma, tus ataques con las garras retendrán todos los bonificadores de mejora y propiedades especiales de *Shishi-O*, además de disfrutar de acceso completo a las aptitudes de leyenda de la katana. NL 10.

Carga del león (Sb): a partir de nivel 17, podrás realizar un ataque completo con *Shishi-O* tras una carga. Deberás declarar el uso de esta aptitud antes de cargar.

Rugido ensordecedor (St): a partir de nivel 19, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer que la katana emita un poderoso rugido que actúe como el conjuro *alarido mayor*. La CD del TS es 22, o 18 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 6)

Mientras se hospedan en una posada, los PJs escuchan que un extraño espadachín busca a los mejores luchadores del lugar.

Poco después se presenta en el edificio un guerrero con una armadura de aspecto exótico; tras presentarse como Matsuo, desafiará a los personajes de aspecto más marcial a un duelo de honor. Matsuo no explicará por qué desea librar ese combate, excepto para decir que debe ponerse a prueba. Insistirá en un combate individual, sin conjuros ni mejoras mágicas aparte de las armas o pociones de curación. El combate se librará hasta que uno de los contendientes se rinda o quede inconsciente a causa de las heridas. Si el personaje retado rechaza el desafío, Matsuo se irá volviendo cada vez más agresivo con él, los demás PJs e incluso algún parroquiano inocente de la taberna. Matsuo siempre empezará el duelo desenvainando a *Shishi-O*, seguido de una prueba de Intimidar para desmoralizar a su rival (por el rugido de la katana).

MATSUO

Humano Gue5

LM humanoide Mediano

Inic +2; **Sentidos** Avistar -1, Escuchar -1

Idiomas común, dracónico, trasgo

CA 17, toque 11, desprevénido 16; Esquiva, Movilidad
pg 37 (5 DG)

Resiste evasión

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +2

Vel 20' (4 casillas)

C/C *Shishi-O* +8 (1d10+4)

Atq base +5; **Prs** +7

Opciones de atq Ataque poderoso, Desarme mejorado,
Pericia en combate

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas leves, 2
pociones de curar heridas moderadas

Aptitudes sortilegas (NL 5; sólo con *Shishi-O*):

A voluntad: *hechizar animal* (CD 11; sólo un animal cada vez)

Características Fue 15, Des 14, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 10

Dotes Ataque poderoso, Desarme mejorado, Esquiva,
Legado mínimo (*Shishi-O*)^A, Movilidad, Pericia en
combate, Voluntad de hierro

Habilidades Intimidar +8 (+10 en el asalto que desenvaine
a *Shishi-O*), Montar +10, Saltar -1, Tregar +5

Posesiones equipo de combate más cota de bandas de
gran calidad, *Shishi-O*, espada corta de gran calidad,
poción de saltar, *elixir de nado*, 136 po.

Sala común

Matsuo desafía a los PJs en la sala común de una taberna.

Armas improvisadas: la sala común está llena de objetos que se pueden usar como armas. Las bandejas se pueden emplear como rodela. Las botellas causan 1d4 puntos de daño (contundente si están enteras, cortante si están rotas), las jarras causan 1d4 puntos de daño contundente, los diversos objetos cortantes causan 1d4 puntos de daño perforante o cortante y las patas rotas de las sillas se pueden usar como clavos que causan 1d6 puntos de daño contundente. Si se empuña una silla entera a dos manos, causará 1d10 puntos de daño contundente.

Mesas

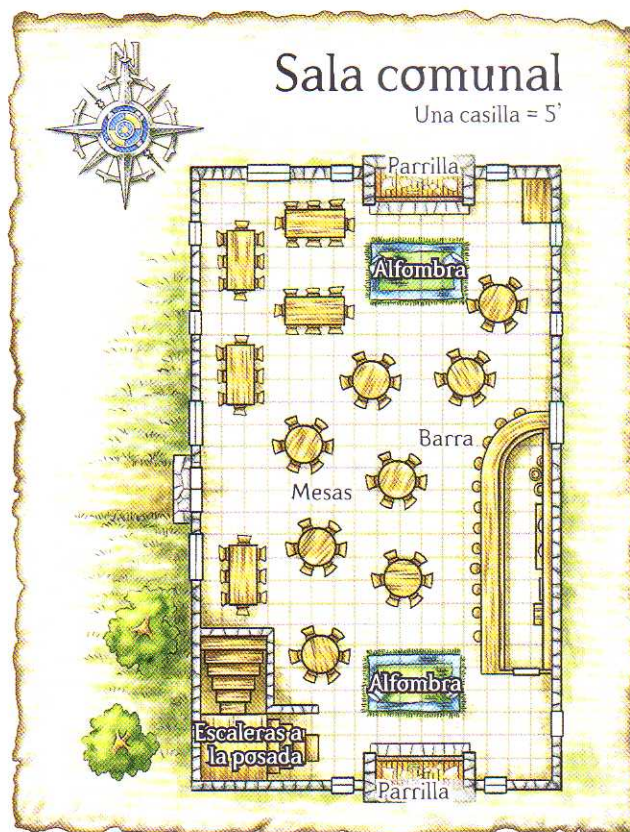
Las mesas de esta posada son robustas y están bien hechas. Los personajes pueden saltar sobre ellas mediante una prueba de Saltar contra CD 10, obteniendo el beneficio de luchar en terreno elevado. Jarras, platos y botellas hacen que sea una superficie inestable, por lo que se requiere una prueba de Equilibrio contra CD 10 para evitar resbalar y caer, lo que causaría 1d6 puntos de daño no letal al besar el suelo.

Alfombras

Se puede tirar de ellas cuando haya un rival encima, mediante una prueba enfrentada de Fuerza contra la Fuerza o Destreza (la que sea mayor) de la víctima. Si hay más de una persona sobre la alfombra, cada una tendrá que hacer su propia prueba, aunque con un bonificador +2 de circunstancia a todas ellas (ya que es más difícil tirar de una alfombra sobre la que hay varias criaturas).

Parrillas

Un personaje adyacente a estos hornos puede intentar empujar a un rival contra ellos y mantenerlo allí. Esta táctica funciona como un intento de causar daño a un enemigo durante una presa, excepto porque el personaje apresado sufrirá 1d6 puntos de daño por fuego tras una prueba con éxito, además de cualquier daño sin armas.



TAIMADO Y CRUEL

Taimado y *Cruel* son kukris, pesados machetes curvos con el filo en la parte cóncava. Sus hojas están hechas de acero, pulido hasta formar una superficie reflectante.

Estadísticas de juego no legendarias: kukri +1; coste 2.308 po.

Augurio: las hojas de ambos kukris están tan pulidas que pueden emplearse como espejos de acero pulido (consulta la página 126 del *Manual del jugador*). *Taimado* y *Cruel* no necesitan ser afilados nunca, sin importar el uso que se les dé.

HISTORIA

Taimado y *Cruel* son dos kukris empuñados hace tiempo por una pareja de gemelos, un hombre y una mujer. Belgrath y Corselan, como se llamaban respectivamente, eran hijos de un soldado que había muerto en combate antes de su nacimiento. Su madre falleció en el parto. Huérfanos a tan temprana edad, forjaron una férrea unión entre sí. Juntos inventaron formas ingeniosas para evitar que sus padres adoptivos los separasen, creando todo tipo de problemas. Tiempo después ambos acabaron bajo la tutela de un mago, que dio buen uso a sus revoltosas habilidades y les entregó los kukris. (CD 15)

Ambos objetos: cuando Belgrath y Corselan alcanzaron la adolescencia ya se habían convertido en allanadores profesionales, no sólo para mantenerse a sí mismos, sino también a los malnutridos niños del orfanato en el que vivían. Un día entraron en el hogar de un mago. Evadieron sus trampas mágicas con facilidad y arrebataron con todo lo que encontraron, incluidas dos armas mágicas. Cuando el mago se presentó en el orfanato, Belgrath y Corselan se prepararon para quedar en el lado malo de su ira arcana, pero en lugar de ello el anciano los adoptó a ambos. El mago

Junto a su gemelo Cruel, este kukri ayudará a su dueño en las artes del subterfugio



llegó a preocuparse mucho por ambos pillos, en su doble faceta de "hijos" y peones valiosos en sus estratagemas. El anciano pronto se dio cuenta de que los gemelos habían despertado poderes ocultos en los kukris idénticos que habían robado, por lo que se los regaló de forma oficial. (CD 20)

Taimado: *Taimado* fue entregado a Corselan, que se convirtió en una charlatana de primer orden, especialmente cuando tenía que sacar a su hermano de algún lío. A pesar de los peligros a los que se enfrentaron, los gemelos disfrutaban de su trabajo. Se convirtieron en los consejeros de confianza del mago y el trío llegó a ser una fuerza muy influyente en su región, unido por sus lazos familiares. (CD 20; **Palabras que forman círculos**)

Cruel: *Cruel* fue entregado a Belgrath, que se convirtió en una fuerza temible, especialmente cuando su hermana estaba en peligro. A pesar de los peligros a los que se enfrentaron, los gemelos disfrutaban de su trabajo. Se convirtieron en los consejeros de confianza del mago y el trío llegó a ser una fuerza muy influyente en su región, unido por sus lazos familiares. (CD 20; **Ojos que vierten sangre**)

RITUAL DE LEYENDA DE TAIMADO

Se requiere un ritual para liberar todas las aptitudes de *Taimado*.

Palabras que forman círculos: debes engatusar con éxito a tres objetivos distintos, mediante pruebas de Engañar. Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Taimado*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de *Taimado* son pícaros o bardos. Los personajes marciales con buen acceso a habilidades, como exploradores o bárbaros, también pueden encontrarlo de utilidad.

TABLA 3-45: TAIMADO

Nivel del portador	Pen. ataque	Costes personales		Pérdida puntos habilidad	Aptitudes
		Pen. TS	Pérdida pg		
5.º	—	—	—	—	Sinergia taimada
6.º	—	—	—	—	Maestría taimada
7.º	—	—	2	—	kukri +1 afilado
8.º	-1	—	—	3	Fisgón taimado 1/día
9.º	—	-1	—	—	—
10.º	—	—	—	3	Gemelo completo

REQUISITOS DEL PORTADOR DE TAIMADO

Ataque base +2
Persuasivo

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Taimado*.

Sinergia taimada (Sb): a nivel 5 obtienes un bonificador +5 competencia a las pruebas de Engañar. Cuando *Taimado* esté a 30' de su gemelo *Cruel*, el bonificador aumentará a +7.

Maestría taimada (Sb): a partir de nivel 6 podrás elegir 10 en tus pruebas de Engañar, incluso cuando te lo impedirían las distracciones o las prisas, pero sólo cuando trates de engatusar verbalmente a alguien.

Fisgón taimado (St): a partir de nivel 8, una vez al día mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de *detectar pensamientos* (como el conjuro). La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Gemelo completo (Sb): una vez llegues a nivel 10, cuando *Taimado* esté a 30' o menos de *Cruel*, su bonificador de mejora será 1 punto superior a lo normal.

GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Lurin ha viajado mucho entre tabernas y villorrios de todas partes, actuando como trovadora mientras se mantenía al margen de las grandes ciudades y sus leyes. Cuando no está divirtiéndose a otros, la bardo mantiene un ojo atento en el camino ante viajeros solitarios y presas fáciles; Lurin consigue la mayoría de sus ganancias como salteadora de caminos, disfrazada de hombre. Su presa favorita es el extranjero acaudalado con el que se cruza en alguna villa. Tras aconsejarle sobre los mejores atajos de la zona, Lurin atrae al desgraciado a algún punto solitario y le roba todo lo que pueda llevarse consigo. Fue durante uno de estos asaltos cuando *Taimado* cayó en sus manos, lo cual ha contribuido al aumento de sus engaños desde entonces. Si los PJs gastan su dinero con alegría y libertad, es posible que se crucen con Lurin en el camino.

LURIN, SALTEADORA DE CAMINOS

Semielfa Brd3/Exp3
CN humanoide Mediano (elfa)
Inic +2; **Sentidos** visión en la penumbra; **Avistar** +6,
Escuchar +6
Idiomas común, élfico

CA 16, toque 12, desprevenido 14
pg 32 (6 DG)
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +5 (+7 contra encantamientos)
Vel 30' (6 casillas)

VD 7

C/C estoque de gran calidad +8 (1d6/18-20) o
C/C estoque de gran calidad +6 (1d6/18-20) y *Taimado* +6
(1d4+1/18-20) con Combate con dos armas o
A distancia arco largo de gran calidad +8 (1d8/x3 más
veneno)

Atq base +5; **Prs** +5

Opciones de atq enemigo predilecto (humanos +2),
veneno drow (herida, CD 13, inconsciencia 1 minuto/
inconsciencia 2d4 horas)

Acciones especiales música de bardo 3/día (contraoda,
fascinar 1 objetivo, infundir valor +1, inspirar gran
aptitud)

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas leves

Conjuros de bardo conocidos (NL 3):

1º: *curar heridas leves*, *disfrazarse*, *dormir* (CD 14)

0: *atontar* (CD 13), *detectar magia*, *leer magia*, *mano de
mago*, *nana* (CD 13), *prestidigitación*

Características Fue 10, Des 14, Con 12, Int 8, Sab 13, Car 16

CE conocimiento de bardo +2, empatía salvaje +6 (+2 con
bestias mágicas), maestría taimada, sinergia taimada

Dotes Aguante^A, Combate con dos armas^A, Competencia
con arma exótica (kukri), Legado mínimo (*Taimado*)^A,
Persuasivo, Rastrear^A, Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +6, Buscar +1, Concentración +7,
Diplomacia +9, Disfrazarse +3 (+5 interpretando),
Engañar +16, Esconderse +5, Escuchar +6, Interpretar
(cantar) +9, Intimidar +7, Juego de manos +4,
Moverse sigilosamente +5, Reunir información +11,
Supervivencia +4



TABLA 3-46: CRUEL

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Sinergia cruel
6.º	—	—	2	—	Maestría cruel
7.º	—	—	—	3	kukri +1 afilado
8.º	—	—	—	—	Intimidación cruel
9.º	-1	—	—	3	—
10.º	—	-1	—	—	Gemelo completo

Posesiones equipo de combate más camisote de mithril, *Taimado*, estoque de gran calidad, arco largo de gran calidad con 20 flechas, 2 dosis de veneno drow

Sinergia taimada (Sb) bonificador +5 de competencia a las pruebas de Engañar (incluido en las estadísticas). Aumenta a +7 a 30' de *Cruel*.

Maestría taimada (Sb): puede elegir 10 en cualquier prueba de Engañar para embaucar verbalmente a un objetivo.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE CRUEL

Ataque base +2
Intimidar 2 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Cruel*.

Sinergia cruel (Sb): a nivel 5 obtienes un bonificador +5 de competencia a las pruebas de Intimidar. Cuando *Cruel* esté a 30' de su gemelo *Taimado*, el bonificador aumentará a +7.

Maestría cruel (Sb): a partir de nivel 6 podrás elegir 10 en tus pruebas de Intimidar, incluso cuando te lo impedirían las distracciones o las prisas, pero sólo cuando trates de desmoralizar a un enemigo.

Intimidación cruel (Sb): a partir de nivel 8, la primera vez que emplees con éxito a *Cruel* para atacar y herir a un rival, la víctima deberá superar un TS como si hubiese sido afectada por un conjuro de *causar miedo*. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Gemelo completo (Sb): una vez llegues a nivel 10, cuando *Cruel* esté a 30' o menos de *Taimado*, su bonificador de mejora será 1 punto superior a lo normal.

Emboscada en la curva cerrada

Este mapa representa una posible situación para la emboscada de Lurin. La asaltante acechará en una curva sin visibilidad en algún atajo a través del bosque, donde el camino se vuelva estrecho y obligue a carruajes o monturas a ir más despacio.

Barricada

Lurin ha creado una barricada con árboles caídos. Estará a la vuelta de un recodo cerrado, para evitar que los viajeros la vean antes de tiempo.

Lurin

La ladrona está oculta entre los árboles, con el arco largo listo para disparar contra el vehículo y sus ocupantes en cuanto se detengan en el parapeño.

RITUAL DE LEYENDA DE CRUEL

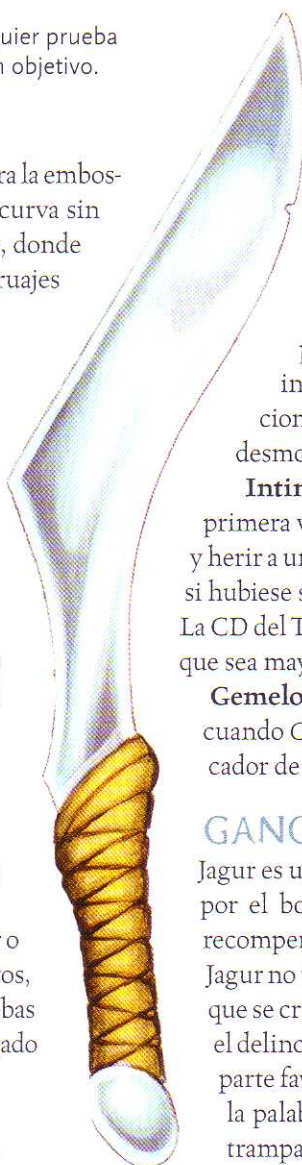
Se requiere un ritual para liberar todas las aptitudes de *Cruel*.

Ojos que vierten sangre: debes intimidar o desmoralizar con éxito a tres objetivos distintos, cada uno de no menos de 5 DG, mediante pruebas de Intimidar. Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Cruel*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

La mayoría de portadores de *Cruel* son bárbaros, bardos, exploradores, guerreros o pícaros.

Junto a su gemelo Taimado, este kukri ayudará a su dueño en las artes de la intimidación



GANCHO DE AVENTURA (NE 7)

Jagur es un hombre de campo que abandonó la ciudad por el bosque, y que ahora caza criminales por su recompensa. Cuando su presa en curso logra escapar, Jagur no tiene reparos en cazar a cualquier humanoide que se cruce en su camino y tenga cierto parecido con el delincuente buscado, para entregarlo en su lugar (la parte favorita de Jagur en "se busca vivo o muerto" es la palabra "muerto"). Su táctica predilecta es poner trampas en el bosque, atacar al fugitivo (o al desafortunado sosias) desde lejos y escapar cuando éste responda, con la esperanza de que su perseguidor caiga en una de

las trampas. Cuando esto ocurra, Jagur se acercará para dar el golpe de gracia a su víctima con *Cruel*, una adquisición de una captura reciente.

Por desgracia, uno de los PJs se parece mucho a uno de los fugados recientes de Jagur, por lo que el semiorco necesita su cabeza para cobrar una considerable recompensa.

JAGUR

VD 7

Semiorco Bbr3/Pcr3

NM humanoide Mediano (orco)

Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +5, Escuchar -1

Idiomas común, orco

CA 16, toque 11, desprevenido 16; Esquiva, esquiva asombrosa

pg 53 (6 DG)

Resiste evasión

Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +3

Vel 40' (8 casillas)

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +7/+7 (1d8+3/x3) con Disparo rápido o

A distancia arco largo compuesto de gran calidad +9 (1d8+3/x3) o

C/C *Cruel* +11 (1d4+6/18-20) o

C/C gran hacha de gran calidad +11 (1d12+7/x3)

Atq base +5; **Prs** +10

Opciones de atq ataque furtivo +2d6, Disparo a quemarropa, Disparo rápido, furia 1/día (6 asaltos)

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas leves, 2 pociones de restablecimiento menor

Características Fue 20, Des 16, Con 17, Int 8, Sab 8, Car 10
CE encontrar trampas, movimiento rápido, sentido de las trampas +2

Dotes Competencia con arma exótica (kukri), Disparo a quemarropa, Disparo rápido

Habilidades Avistar +5, Equilibrio +5, Intimidar +12, Saltar +14, Tregar +8

Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado* +2, *Cruel*, gran hacha de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +3 a Fue) con 20 flechas, 10 flechas de hierro frío, 10 flechas de plata, herramientas de ladrón de gran calidad

Sinergia cruel (Sb) bonificador +5 de competencia a las pruebas de Intimidar (incluido en las estadísticas). Aumenta a +7 a 30' de *Taimado*.

Maestría cruel (Sb): puede elegir 10 en cualquier prueba de Intimidar para desmoralizar a un enemigo.

Cuando no está en furia, Jagur tiene estas estadísticas:

CA 18, toque 13, desprevenido 18; Esquiva, esquiva asombrosa

pg disminuyen 12

Fort +5, **Vol** +1

C/C *Cruel* +9 (1d4+4/18-20) o

C/C gran hacha de gran calidad +9 (1d12+4/x3)

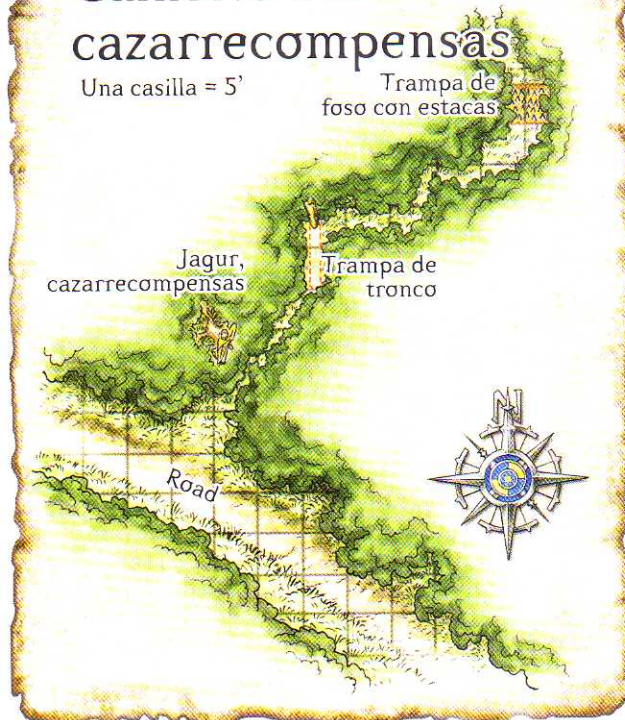
Prs +8

Características Fue 16, Con 13

Gambito del cazarrecompensas

Una casilla = 5'

Trampa de foso con estacas



Habilidades Artesanía (fabricar trampas) +5, Avistar +5, Diplomacia +2, Engañar +5, Equilibrio +5, Esconderse +9, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +10, Saltar +12, Tregar +8

Gambito del cazarrecompensas

Camino

Jagur ataca a los PJs que pasan por este camino.

Jagur

El semiorco se oculta en un árbol, a 20' de altura, y disparará a su objetivo. Bajará de un salto si se acerca cualquiera, retirándose a lo largo de una ruta prefijada para atraer a los PJs a sus trampas. El cazarrecompensas evitará el cable de la trampa de tronco, para después saltar sobre el foso con una prueba contra CD 5.

Trampa de tronco

VD 1; mecánica; disparador de localización; rearme manual; múltiples objetivos (primer o segundo objetivo en las dos casillas de 5' adyacentes, el segundo objetivo sufre la mitad de daño); caída de tronco (atq +10 c/c, 4d4, tronco); Buscar CD 20; Inutilizar mecanismo CD 22.

Trampa de foso con estacas

VD 2; mecánica; disparador de localización; rearme manual; TS Reflejos CD 20 evita; profundidad 20' (2d6,

caída); múltiples objetivos (primer objetivo en cada una de las dos casillas de 5' adyacentes); estacas del foso (atq +10 c/c, 1d4 estacas por objetivo, 1d4+2 puntos de daño cada una); Buscar CD 18; Inutilizar mecanismo CD 15.

ENCUENTRO ALTERNATIVO

Los ganchos de aventura anteriores dan por sentado que *Taimado* y *Cruel* están en manos de dos individuos diferentes. Si prefieres que tu grupo las conozca como una pareja de armas de leyenda, puedes emplear a este PNJ: Unthek Gris, un siniestro asesino que empuña ambas hojas con eficacia letal.

UNTHEK GRIS

vd 13

Enano Pcr5/Gue2/Asn4

LM humanoide Mediano

Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; **Avistar** +10, **Escuchar** +8

Idiomas común, enano

CA 19, **toque** 13, **desprevenido** 19; +4 a la CA contra gigantes, esquivo asombroso

pg 60 (11 DG)

Resistencia +2 a los TS contra conjuros y efectos sortilegos, estabilidad (+4 contra embestidas y derribos), evasión

Fort +6 (+10 contra venenos), **Ref** +10, **Vol** +1

Vel 20' (4 casillas)

C/C *Taimado* +12/+7 (1d4+5/15-20) o

C/C *Taimado* +10/+5 (1d4+5/15-20) y *Cruel* +10/+5 (1d4+3/15-20) o

A distancia *arco largo compuesto* +1 +10/+5 (1d8+4/x3)

Atq base +8; **Prs** +11

Opciones de atq ataque furtivo +5d6

Acciones especiales ataque mortal (CD 15; muerte o parálisis durante 1d6+4 asaltos)

Equipo de combate 2 pociones de curar heridas moderadas, 2 pociones de invisibilidad

Conjuros de asesino conocidos (NL 4):

2.º (1/día): *alterar el propio aspecto*, *gracia felina*, *invisibilidad*

1.º (4/día): *caída de pluma*, *dormir* (CD 12), *niebla de oscurecimiento*, *saltar*

Características Fue 16, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 6

CE afinidad con la piedra, empleo de venenos, encontrar trampas, sentido de las trampas +2

Dotes Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado, Competencia con arma exótica (kukri), Defensa con dos armas, Persuasivo, Soltura con un arma (kukri)

Habilidades **Avistar** +10, **Disfrazarse** +6, **Engañar** +7, **Equilibrio** +12, **Escapismo** +8, **Escondarse** +14, **Escuchar** +8, **Intimidar** +7, **Moverse sigilosamente** +14, **Piruetas** +14, **Saltar** +10, **Trepar** +10, **Uso de cuerdas** +3 (+5 para ataduras)

Posesiones equipo de combate más *camisote de mallas* +2, *Taimado*, *Cruel*, *arco largo compuesto* +1 (bonif. +3 a Fue) con 20 flechas, *guantes de destreza* +2, *capa de resistencia* +1

Sinergia taimada (Sb) bonificador +7 de competencia a las pruebas de Engañar (no incluido en las estadísticas).

Maestría taimada (Sb): puede elegir 10 en cualquier prueba de Engañar para embaucar verbalmente a un objetivo.

Fisgón taimado (St): una vez al día, mediante una palabra de mando, puede *detectar pensamientos* (como el conjuro). Voluntad CD 13. NL 5.

Sinergia cruel (Sb) bonificador +7 de competencia a las pruebas de Intimidar (incluido en las estadísticas).

Maestría cruel (Sb): puede elegir 10 en cualquier prueba de Intimidar para desmoralizar a un enemigo.

Intimidación cruel (Sb): la primera vez que Unthek emplee con éxito a *Cruel* para atacar y herir a un rival, la víctima deberá realizar un TS como si hubiese sido afectada por el conjuro *causar miedo*. Voluntad CD 11. NL 5.

Gemelo completo (Sb): tanto *Taimado* como *Cruel* se consideran *kukris* +2 *afilados*, mientras estén a 30' o menos uno de otro.

THANIFEX

Thanifex (a veces llamada la “Lanza de tiempos remotos”) es una larga lanza de punta ancha, construida en un liso metal negro que desafía cualquier examen detallado. Se ha conjeturado que la lanza pueda estar formada por “nada” pura.

Estadísticas de juego no legendarias: gran lanza +1; coste 2.325 po; daño 2d6; crítico ×3; incremento de distancia 10; peso 9 lb.; perforante. Esta gran lanza es un arma de alcance a dos manos, que puede ser empuñada con solvencia por cualquier personaje que disponga de la dote Competencia con arma exótica (gran lanza). Cada vez que confirmes un crítico con *Thanifex* te curarás 1 punto de golpe, hasta el total máximo de tus pg normales.

Augurio: cada vez que golpees con éxito a un rival con *Thanifex*, la claridad a tu alrededor parecerá disminuir un instante.

HISTORIA

Javen Romo sólo conoció la crueldad a lo largo de toda su vida, y estaba decidido a pagarle al mundo con la misma moneda. Secuestrado de una nación conquistada a edad temprana, Javen creció como uno más de los miles de esclavos prescindibles empleados como mano de obra para construir una nueva capital imperial. A estos esclavos no se les alimentaba en un sentido estricto, sino que más bien se les obligaba a pelearse por las fétidas raciones que les arrojaban. Esto hizo que el día a día entre los cautivos fuera anárquico y violento, y muchos se volvieron locos o se suicidaron por sus inhumanas condiciones de vida. Javen nunca se rindió ni se quejó, prefiriendo pasar desapercibido en sus rezos a un dios oscuro, para que le mostrase la forma de vengarse de sus guardianes. Su única meta era seguir vivo lo suficiente para hacer que sus secuestradores, y cualquier persona libre que acudiese para habitar aquella ciudad, llegasen a conocer la desesperación diaria de ser un esclavo. Llegó a realizar un juramento para comprometerse a hacerlo, si tuviese la oportunidad. *Thanifex* se convirtió

en un instrumento clave para hacer posible el empeño de Javen. (CD 15)

A medida que se arrastraban los años, más esclavos entraban en riadas a la ciudad. Javen fue ascendiendo entre sus filas, convirtiéndose en un maestro cantero. Aunque disfrutaba de los beneficios de su posición como obrero cualificado, a Javen no le gustaba dar órdenes a otros prisioneros, pero para su forma de verlo, los esclavos que sufrían bajo su

supervisión no tenían por qué hacerlo para nada.

En una ocasión, Javen se disfrazó de guardia y condujo a una cuadrilla de recién llegados a una cueva subterránea, antes de que fuesen contabilizados en el censo mensual de esclavos. Mientras trabajaba en la superficie como maestro cantero, su cuadrilla personal de obreros empezó la construcción de un altar secreto bajo la ciudad. A estos elegidos los mantuvo constantemente ocultos bajo tierra, motivándolos con agua fresca y comida decente, sustraída de las raciones de los demás esclavos. (CD 20;

Ascenso por oficio)

Una vez el altar estuvo concluido, Javen ofreció a sus constructores particulares una comida de celebración.

Cuando los pobres desgraciados se dieron cuenta de que estaba envenenada, ya era tarde. Quedaron paralizados el tiempo suficiente para que Javen los sacrificase uno a uno a su dios de la muerte, asegurando así de paso el secretismo de su altar. Javen razonaba que aquella gente a la que había matado hubiese muerto de todas formas bajo el látigo. Al menos, de esta forma, sus miserables vidas podrían servir a un fin más elevado. No obstante, los sacrificios no cesaron ahí. Si Javen quería seguir en la brecha necesitaba alimentar a su comilón dios con muchas más almas, antes de obtener el poder que necesitaba para derrotar a sus enemigos. Disfrazarse de guardia había sido efectivo en el pasado, por lo que Javen continuó con su doble juego por las noches, avasallando a los esclavos más indefensos con su aparente autoridad, para conducirlos al altar subterráneo. Javen llegó a sacrificar a cientos de



La terrible gran lanza Thanifex crea ejércitos de esclavos muertos vivientes al servicio de un dios oscuro

TABLA 3-47: THANIFEX

Nivel del portador	Costes personales		Aptitudes
	Pen. ataque	Pérdida pg Pérdida espacios conjuro	
5.º	—	—	Sustento antinatural
6.º	—	2	1.º
7.º	—	2	Lacayos muertos
8.º	-1	—	2.º
9.º	—	2	Gran lanza +2
10.º	—	—	Falsa vida 1/día
11.º	—	—	Mácula de la muerte 1/día
12.º	—	—	4.º
13.º	—	2	Gran lanza +3
14.º	—	—	Hablar con los muertos 3/día
15.º	—	2	5.º
16.º	—	—	—
17.º	—	—	6.º
18.º	—	—	Alzar necrófagos 1/día
19.º	—	2	Gran lanza +4 viciosa
20.º	—	—	Caparazón antivida 1/día
			Negar la otra vida 1/semana
			8.º
			Gran lanza +5 viciosa

esclavos durante aquella época, convirtiéndose en un sacerdote del más alto nivel. (CD 25; **Máscara de engaño**)

Pasaron 30 años. La metrópolis más hermosa que el mundo hubiese contemplado jamás había sido completada, sobre las espaldas de miles de esclavos miserables. De aquellos que seguían con vida, las autoridades locales ordenaron liberar a los sanos y ejecutar a los “dañados”. La imperfección no tenía cabida en aquella prístina ciudad. Javen, ahora un hombre libre, pronto llegó a ostentar una posición de gran influencia: los políticos y hombres de estado contrataban sus servicios como artesano, para edificar sus opulentas residencias. La pretensión de que cualquiera de estas atenciones satisficiera a Javen no era más que una prueba de su pericia como embaucador. Poco después de que la ciudad fuese terminada, el sacerdote sacrificó a una última víctima en el altar, convirtiendo la lanza que había empleado como parte de su disfraz de guardia en un impío conducto de energía negativa. Esta arma maldita negaba la vida en el más allá a cualquier criatura a la que matase, convirtiendo a los humanoides en crueles muertos vivientes. Javen empezó matando a los líderes de la comunidad y alzando sus cuerpos como necrarios, que se lanzaron contra sus antiguos guardias personales. En cuanto la mayoría de estos guerreros de élite fue convertida también en necrarios, atacaron a los guardias de la ciudad y después se volvieron contra la milicia y la guarnición local. El ejército de pesadilla se cebó después con los habitantes de la hermosa ciudad, hasta que todos estuvieron muertos o ligados a sus corruptos cuerpos, esclavizados para siempre en una muerte en vida. El juramento de Javen por fin había llegado a su más amargo cumplimiento. (CD 30; **Las vueltas que da la vida**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Thanifex*.

Ascenso por oficio: se te pide que adquieras un esclavo y lo dediques a una actividad retribuida. Liberar al esclavo es aceptable. Coste: 1.000 po (no incluye el coste del esclavo, si se compra). Dote concedida: Legado mínimo (*Thanifex*).

Máscara de engaño: debes causar daño a otra criatura empleando un veneno ingerido. Para que el ritual tenga éxito, la criatura envenenada no tiene por qué morir, pero deberá fallar al menos uno de los TS de la toxina. Coste: 11.500 po. Dote concedida: Legado menor (*Thanifex*).

Las vueltas que da la vida: tendrás que crear dos necrarios, para después soltarlos por el mundo para que causen miseria y muerte como les plazca. Coste: 39.000 po. Dote concedida: Legado mayor (*Thanifex*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los usuarios de *Thanifex* son casi en exclusiva clérigos (dedicados o multiclase).

REQUISITOS DEL PORTADOR DE THANIFEX

Aptitud para lanzar conjuros divinos de 2.º nivel
Competencia con arma exótica (gran lanza)
Alineamiento no bueno

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

Estas son las aptitudes de leyenda de *Thanifex*.

Sustento antinatural (Sb): a partir de nivel 5, cada vez que *Thanifex* propine el golpe fatal a una criatura viva, podrás extraer parte de su esencia para eliminar tu necesidad de comida o agua durante 24 horas. Una criatura muerta de esta forma sólo podrá volver de entre los muertos con un conjuro de *resurrección* o magia más poderosa. De forma alternativa, podrás emplear una acción estándar para sufrir voluntariamente 1d6 puntos de daño de *Thanifex* y obtener el mismo beneficio.

Lacayos muertos (St): a partir de nivel 7, podrás emplear *reanimar a los muertos* (como el conjuro), sobre las criaturas a las que mates con la lanza. Podrás reanimar un máximo de 10 DG de muertos vivientes al día. NL 10.

Falsa vida (St): a partir de nivel 10, una vez al día y mediante la palabra de mando "Thanifex", podrás emplear *falsa vida* (como el conjuro). NL 5.

Mácula de la muerte (St): a partir de nivel 11 y una vez al día, podrás emplear *profanar* (como el conjuro). La zona afectada estará centrada en *Thanifex*, que actuará como un altar dedicado a tu dios maligno a efectos del conjuro. NL 10.

Hablar con los muertos (St): a partir de nivel 13, una vez al día y tocando con *Thanifex* el cráneo de un cadáver, podrás emplear *hablar con los muertos* (como el conjuro) sobre dicho cuerpo. La CD del TS es 14, o 13 + tu bonificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 10.

Alzar necrófagos (St): a partir de nivel 16, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *crear muertos vivientes* (como el conjuro) sobre el cuerpo de una criatura aniquilada con *Thanifex*. Sólo podrás crear necrófagos o necrarios. Cualquier criatura afectada por este poder no podrá ser devuelta a la vida con nada menos potente que un *deseo* o *milagro*. NL 13.

Caparazón antivida (St): a partir de nivel 18, una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear un *caparazón antivida* (como el conjuro). NL 15.

Negar la otra vida (Sb): a partir de nivel 19, una vez a la semana y como acción gratuita, podrás emplear *ligadura del alma* (como el conjuro) sobre cualquier criatura aniquilada por *Thanifex* ese mismo asalto. La lanza será el foco del conjuro y servirá como almacén para el alma atrapada. La CD del TS es 23, o 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Si el objetivo supera su TS contra este efecto, tendrás que superarlo tú también o verte expuesto a los mismos efectos. Tu muerte liberará a todas las almas atrapadas en *Thanifex*. NL 17.

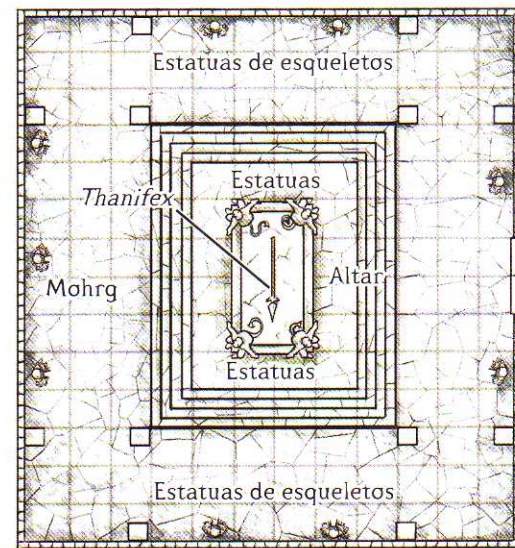
GANCHO DE AVENTURA (NE 8)

Cuando Javen hubo terminado de usar a *Thanifex* para obtener su terrible venganza sobre toda la ciudad, su razón para vivir se esfumó. Se encerró en su templo subterráneo y se dejó caer sobre la punta de la lanza en lo alto de su altar blasfemo. En su interior, el antiguo esclavo sabía que no merecía una vida en el más allá, ni siquiera como un poderoso siervo de su dios de maldad inimaginable, por lo que negó a su alma el privilegio de la existencia que pudiese aguardarle. El cuerpo y el espíritu de Javen quedaron condenados para siempre, creando una odiosa criatura con una insaciable sed de sangre. *Thanifex* aún yace sobre el negro altar de la capilla.

Javen Romo (mohrg): pg 91 (consulta la página 189 del *Manual de monstruos*).

Altar de sacrificios

Una casilla = 5'



Altar de sacrificios

El templo sellado es una cámara de hermosa construcción y sólida arquitectura en piedra. En el centro hay un altar que salta a la vista, alzado sobre varios escalones. De las esquinas de esta sala brotan otros tantos arcos, que se juntan en el centro de la bóveda que soporta toda la estructura.

Estatuas de esqueletos

Varias estatuas de esqueletos delinean todas las paredes, cada una más grotesca que la anterior.

Mohrg

El horror muerto viviente que antaño fue Javen Romo ahora acecha en el interior de esta capilla cerrada. Permanecerá quieto contra una pared, haciéndose pasar por una de las otras estatuas que jalonan el recinto. Una prueba de Avistar, enfrentada al resultado de Escondarse del mohrg, podrá revelar su verdadera naturaleza. La criatura atacará por sorpresa en el momento más oportuno.

Estatuas

Las esquinas de este altar están adornadas con estatuas semejantes a diablillos. Son de una escala algo mayor a la real, aproximadamente del tamaño de criaturas Pequeñas.

Altar

La gran lanza de leyenda *Thanifex* yace sobre este altar.

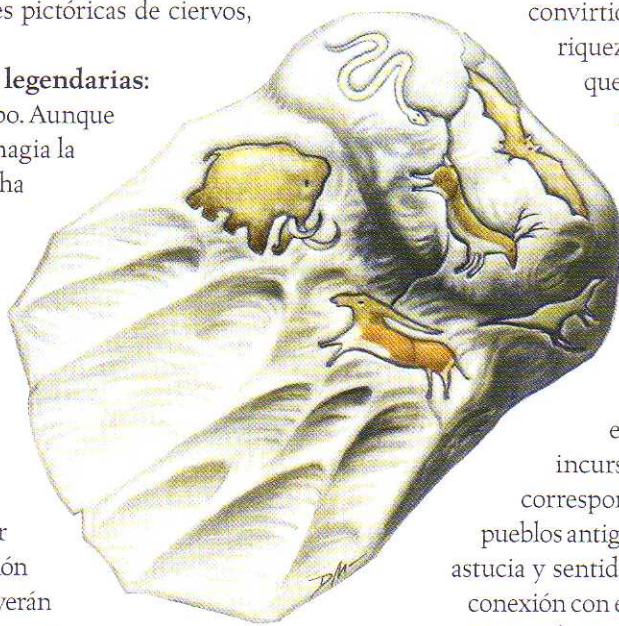
UR

Un observador casual podría confundir fácilmente a Ur con una simple lasca de piedra, separada de su roca original hace eones. Una inspección más atenta, no obstante, revelará que uno de los extremos de la piedra ha sido desbastado cuidadosamente hasta obtener un aguzado filo, mientras que el lado contrario está tallado con la forma de un tosco asidero. En su superficie hay grabadas pequeñas y primitivas representaciones pictóricas de ciervos, lobos y osos.

Estadísticas de juego no legendarias:

hacha de mano +1; coste 2.306 po. Aunque Ur está hecha de piedra, su magia la hace tan efectiva como un hacha de acero. Sólo por sostenerla en tu mano ya sentirás una mayor conexión con tus salvajes y primitivos antepasados, lo cual te concederá un bonificador +1 de circunstancia a tus pruebas de Intimidar.

Augurio: a veces los dibujos de su superficie parecen haber cambiado de posición por decisión propia, aunque nunca se moverán mientras se los observa. A veces estos grabados ofrecen atisbos del pasado de Ur, mostrando escenas de batallas ocurridas en diversos puntos de los últimos milenios.



Ur antecede a cualquier registro de civilización humana

HISTORIA

Hace eones, antes de que la raza humana desarrollase siquiera las habilidades metalúrgicas más básica, bandas primitivas de cazadores-recolectores tallaron las primeras armas a partir de las piedras del suelo, los huesos de sus presas y demás materiales básicos. A la hora de cazar estas tribus preferían sus rudimentarios arcos, lanzas y hondas, pero en la guerra se decantaban por las toscas hachas confeccionadas con lascas de piedra u obsidiana. Aunque resultaban quebradizas en comparación con las armas de hierro y acero utilizadas en los conflictos actuales, estas hachas de piedra tenían un filo lo bastante aguzado como para afeitarse con él y podían causar heridas devastadoras. Muchos guerreros atribuían propiedades totémicas a sus armas, con la esperanza de obtener la fuerza de los espíritus animales si grababan sus imágenes en la piedra. (CD 15)

Aunque es casi imposible obtener datos sobre la historia de un arma concreta creada decenas de miles de años antes de la invención de la palabra escrita, queda claro por su cantidad de glifos animales, que Ur era el arma de un

gran guerrero, quizá incluso un jefe. Seguramente tuvo que superar una gran cantidad de desafíos para ganarse el favor del chamán de su tribu, cuyos poderes habrían sido necesarios para ligar los espíritus animales al hacha. Los grabados más antiguos del arma parecen ser los del ciervo o antílope, por lo que el primer dueño de Ur quizá fuese un explorador de algún tipo, ágil de pies y vista. La incógnita es cómo un individuo de esas características se

convirtió en un guerrero de la suficiente riqueza y prestigio como para hacer que su hacha fuese imbuida con magia chamánica tan poderosa. (CD 18; **Ligeras pezuñas del ciervo**)

Después de la del ciervo, la talla más antigua parece ser la de una manada de lobos. Este cambio, de presa a depredador, puede marcar la transición de su dueño de explorador o vigía a cazador o incursor, con el cambio de ferocidad correspondiente a tal salto. Para estos pueblos antiguos, el lobo era símbolo de sigilo, astucia y sentidos aguzados, con una profunda conexión con el mundo sobrenatural y místico. En muchas pinturas rupestres, por ejemplo, el sol y la luna son representados como una pareja de lobos que se observan mutuamente, midiendo sus fuerzas, mientras dan vueltas en

círculos. Las pieles y calaveras de lobos, encontradas en muchos cementerios prehistóricos, apuntan a que los lobos podían ser considerados guías o mensajeros del mas allá. Por encima de todo, no obstante, esta gente primitiva veía en las manadas de lobos un terrible enemigo y una estructura de grupo a imitar; los lobos son, en muchos aspectos, los cazadores perfectos. Es por ello que muchos cazadores y chamanes adoptaban a este animal como tótem. (CD 25; **Rito del aullido del lobo**)

Las figuras más recientes (si se puede emplear semejante palabra en un hacha de semejante antigüedad) de Ur son las de unos grandes osos, del doble del tamaño del ciervo o los lobos. El oso era el símbolo del auténtico guerrero; más concretamente, el guerrero defensor de su tribu, ya que los osos luchan con mayor fiereza para defender sus cubiles. Icono también de gran sabiduría y liderazgo, el oso puede apuntar a que el dueño original de Ur ascendió desde un simple batidor a ser un gran líder guerrero en un periodo relativamente corto. Se desconoce si los espíritus animales del hacha fueron un factor decisivo en el auge de este guerrero, o si Ur

TABLA 3-48: Ur

Nivel del portador	Costes personales		Aptitudes
	Pen habilidad	Pérdida pg	
5.º	—	—	Espíritu del ciervo
6.º	—	2	Movimiento rápido (+5')
7.º	-1	—	—
8.º	—	2	Hacha de mano +2
9.º	—	2	Vista aguda
10.º	—	2	Zancada veloz 3/día
11.º	—	—	Espíritu del lobo, movimiento rápido (+10')
12.º	—	2	Hacha de mano +3
13.º	-2	—	Acercamiento furtivo
14.º	—	2	—
15.º	—	—	Hacha de mano +4
16.º	—	2	Astucia del lobo
17.º	—	—	Espíritu del oso, voluntad implacable
18.º	-3	2	Hacha de mano +5 afilada
19.º	—	2	Tótem curativo 2/día, conocimiento natural
20.º	—	2	Transformación salvaje 1/día

obtuvo sus poderes sólo cuando su dueño tuvo por fin la suficiente influencia como para ordenar al chamán de la tribu que lo hechizase. Lo que no se puede negar es que el vínculo mágico de Ur le confirió al arma una inteligencia primitiva y animal, que aún sigue latente hoy en día. (CD 31; **Fuerza del oso**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de Ur.

Ligeras pezuñas del ciervo: debes localizar, acechar y matar a un ciervo o animal similar. Tendrás que cazarlo solo, sin ninguna armadura excepto de pieles. El ciervo debe ser derribado con un arma de madera, hueso o piedra a elegir de esta lista: arco corto, clava, daga, hacha de mano, honda, jabalina o lanza. Una vez la presa esté muerta, deberás preparar su cuerpo para hacer una ofrenda ritual a los espíritus del ciervo. *Coste:* 1.600 po. *Dote concedida:* Legado mínimo (Ur).

Rito del aullido del lobo: tendrás que realizar otra cacería sagrada, esta vez en busca de un lobo terrible, lobo invernal o huargo. Todas las restricciones indicadas en Ligeras pezuñas del ciervo se aplicarán también a este ritual. Tendrás que preparar el cuerpo del lobo y realizar una ofrenda ritual a los espíritus del lobo. *Coste:* 13.500 po. *Dote concedida:* Legado menor (Ur).

Fuerza del oso: se te exige que persigas y mates a un oso terrible, de nuevo con todas las restricciones indicadas en Ligeras pezuñas del ciervo. Después, tendrás que volver a acicalar el cuerpo para llevar a cabo una ofrenda ritual a los espíritus del oso. *Coste:* 38.000 po. *Dote concedida:* Legado mayor (Ur).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Los exploradores y bárbaros tienen mayor facilidad para realizar los rituales de leyenda de Ur, pero cualquier personaje se puede beneficiar de sus poderes totémicos.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE UR

Ataque base +4
Escondarse 2 rangos
Supervivencia 4 rangos

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de Ur.

Espíritu del ciervo: a nivel 5, el espíritu del ciervo de Ur se despierta y el hacha de mano se convierte en un arma inteligente. Ur tendrá Inteligencia 10, Sabiduría 13 y Carisma 13. Su alineamiento será neutral y podrá comunicarse por vía empática. Al ser el ciervo un animal nervioso y asustadizo, sus comunicaciones entrarán en dos categorías: gozo o miedo. El hacha de mano podrá ver y oír en un radio de 60'. Su puntuación de Ego será de 4 + su bonificador de mejora.

Movimiento rápido (Sb): a nivel 6 tu velocidad táctica terrestre aumentará en 5'. Considéralo un bonificador de mejora. A nivel 11, este bonificador aumentará a 10'.

Vista aguda (Sb): a nivel 9 obtienes un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Avistar.

Zancada veloz (Sb): a partir de nivel 10, hasta tres veces al día y como acción rápida, podrás obtener un bonificador de mejora de 30' a tu velocidad táctica terrestre. Este aumento dura 1 asalto. NL 5.

Espíritu del lobo: a nivel 11, se despertará el espíritu del lobo de *Ur*, reemplazando por completo al del ciervo. La Sabiduría y Carisma de *Ur* ascenderán a 16 y el arma obtendrá visión en la oscuridad hasta 60'. El espíritu del lobo es astuto y agresivo, y empleará el común para sugerir alguna táctica. Su puntuación de Ego será de 10 + su bonificador de mejora.

Acercamiento furtivo (Sb): a nivel 13 obtienes un bonificador +10 de competencia a tus pruebas de Moverse sigilosamente.

Astucia del lobo (Sb): serás capaz de reaccionar ante el peligro con velocidad sorprendente.

A nivel 16 obtienes un bonificador +5 a tus pruebas de iniciativa.

Espíritu del oso: a nivel 17, se despertará el espíritu del oso de *Ur*, eclipsando en el proceso al del lobo. El espíritu del oso es tranquilo y reflexivo, a menos que se vea agredido, en cuyo caso responderá con rapidez y brutalidad. La Sabiduría y Carisma de *Ur* ascenderán a 18 y obtendrá la capacidad para comunicarse telepáticamente contigo. El hacha de mano ganará sentido ciego y todos sus sentidos aumentarán su alcance a 120'. Su puntuación de Ego será de 17 + su bonificador de mejora.

Voluntad implacable (Sb): a nivel 17 obtienes un bonificador +5 de moral a tus TS de Voluntad.

Tótem curativo (St): a partir de nivel 19, hasta dos veces al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas críticas* (como el conjuro, pero sólo sobre ti mismo). NL 15.

Conocimiento natural (Sb): a nivel 19 obtienes un bonificador +5 de competencia a tus pruebas de Saber (Naturaleza) y Supervivencia.

Transformación salvaje (Sb): a partir de nivel 20, una vez al día y como acción gratuita, podrás entrar en un estado de furia salvaje que dura 10 asaltos. En ese estado, serás inmune a venenos, efectos de muerte y efectos de miedo. Cualquier daño que te dejase reducido a -1 pg o menos será ignorado. No podrás beneficiarte de ningún efecto o aptitud, mágica o no, que te permita recuperar o curar puntos de golpe; estos efectos fallarán si te son aplicados durante la transformación.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Mientras viajan por zonas vírgenes, los héroes se encuentran con la abertura de una cueva en la ladera de un barranco. La caverna parece irradiar un aura de poder antiguo e indómito. Cuando los personajes se acercan a su boca, un ciervo sale de ella y se adentra en el bosque. En el interior de la gruta aguardan un oso pardo y par de lobos, que empiezan a gruñir cuando ven acercarse a los intrusos. Cualquier personaje con Saber (Naturaleza) podrá detectar su comportamiento inusual; estas tres criaturas parecen retenidas aquí por alguna fuerza externa. Esa fuerza es *Ur*, que yace sobre un tosco estrado de piedra como si fuese una reliquia primitiva en una capilla.

Oso pardo: pg 51 (consulta la página 277 del *Manual de monstruos*).

Lobos (2): pg 13, 15 (consulta la página 275 del *Manual de monstruos*).

HISTORIAS ALTERNATIVAS PARA UR

El arma de leyenda descrita en estas páginas está íntimamente ligada a una cultura humana primitiva, pero no hay ninguna razón por la que no puedas personalizarla para que anteceda a otras razas, como hombres lagarto u orcos. Para hacerlo, altera algunos de los detalles superficiales de la piedra para que se acerquen más a la cultura deseada. Por ejemplo, los animales tallados en su superficie podrían ser otros distintos al ciervo, lobo y oso. Las aptitudes de leyenda seguirían siendo las mismas, pero tendrían nombres distintos. De esta forma, el arma de un hombre lagarto podría tener imágenes de un lagarto, una serpiente y una tortuga, respectivamente; el hacha manufacturada por un locathah podría mostrar a un caballito de mar, un tiburón y una ballena. Estos espíritus también se pueden ligar a un entorno concreto, como el desierto; los diversos libros de entornos (como por ejemplo, *Sandstorm* o *Frostburn* [NdT: inéditos en castellano]), ofrecen infinidad de información adicional e ideas para personalizar las aptitudes del arma.

Otra variante sería hacer que *Ur* no fuese el arma de un antepasado ancestral, sino un legado fundado hace poco por un pueblo incivilizado. En este supuesto *Ur* no yacería olvidada en

una caverna, sino que concedería sus poderes a un PNJ con el que deba tratar la compañía de alguna forma. Se ha alzado un gran guerrero de entre los orcos salvajes de las montañas, por ejemplo, o quizá un caudillo goliath la ha imbuido de poderes asombrosos tras vencer en varias competiciones de velocidad, fuerza y valor. En el primer caso, lo más probable es que el orco sea una amenaza a ser eliminada; en el segundo, quizá se trate de un aliado potencial al que los PJs deban convencer para que empuñe su arma por una causa mayor. Aunque los goliath no son salvajes, la suya es una cultura primitiva que adora las fuerzas más básicas de la Naturaleza. Consulta el suplemento *Razas de piedra* (NdC: inédito en castellano) para ver más detalles sobre la raza goliath.

Descubrir el simbolismo de *Ur* también puede implicar algo más que una simple cacería ritual. Los rituales de leyenda descritos anteriormente pueden volverse más complejos, si el portador del arma debe aprender más cosas sobre la cultura que los instauró. Por ejemplo, el aspirante puede verse obligado a viajar hasta el campamento de un pueblo primitivo para conocer el tipo de ofrenda ritual que debe efectuar, o consultar con un erudito experto en las tribus antiguas y sus costumbres.

VIENTO DEL DESIERTO

Esta esbelta y armoniosa cimitarra está fabricada en acero brillante, marfil lustroso y oro pulido. Su puño está engalanado con brillantes zafiros azules y ardientes rubíes rojos. A primera vista el arma parece no ser más que un adorno, una recargada pieza de joyería para que algún noble ostentoso la luzca en su cinto. Un examen más atento, no obstante, revelará el perfecto equilibrio de su hoja y su cortante filo, así como una empuñadura envuelta en tiras de cuero, para que no resbale de una mano empapada de sudor o sangre.

Estadísticas de juego no legendarias: cimitarra +1; coste 2.315 po. Con cada ataque con éxito, *Viento del desierto* causa 1 punto de daño adicional por fuego.

Augurio: cuando sujetas la empuñadura de esta arma sientes una brisa suave y cálida, condimentada con los olores de palmeras y especias exóticas, como si proviniese de un bazar oriental. Sólo tú puedes sentir este viento, que puede causar alguna arruga en tu ropa o agitar tu cabello. No tiene ningún otro efecto. El filo se pone muy caliente cuando se empuña en combate, llegando al rojo vivo o incluso blanco.

HISTORIA

El diseño general de *Viento del desierto* sugiere que su creador provenía de una de las gloriosas ciudades cuasimíticas de los lejanos desiertos del sur. En estas metrópolis todos los ciudadanos dominaban magia poderosa, y los genios caminaban por las calles junto a los mortales. Las comunidades estaban regidas por poderosos emires o califas, que gobernaban con puños de hierro ocultos en los sedosos guantes de la intriga palaciega. Seguramente *Viento del desierto* fue diseñada para uno de estos acaudalados nobles, ya que ningún soldado podría permitirse el lujo de un arma como esta. Pero el hecho de que esta cimitarra sea funcional a la vez que bella muestra que su dueño era un guerrero competente, no alguien que la habría de llevar sólo como ostentación. El tema dual de fuego y aire, reflejado en sus joyas engarzadas y el grabado en oro del filo, apuntan a un posible origen sobrenatural, quizá unido a las leyendas de los genios del desierto. (CD 15)

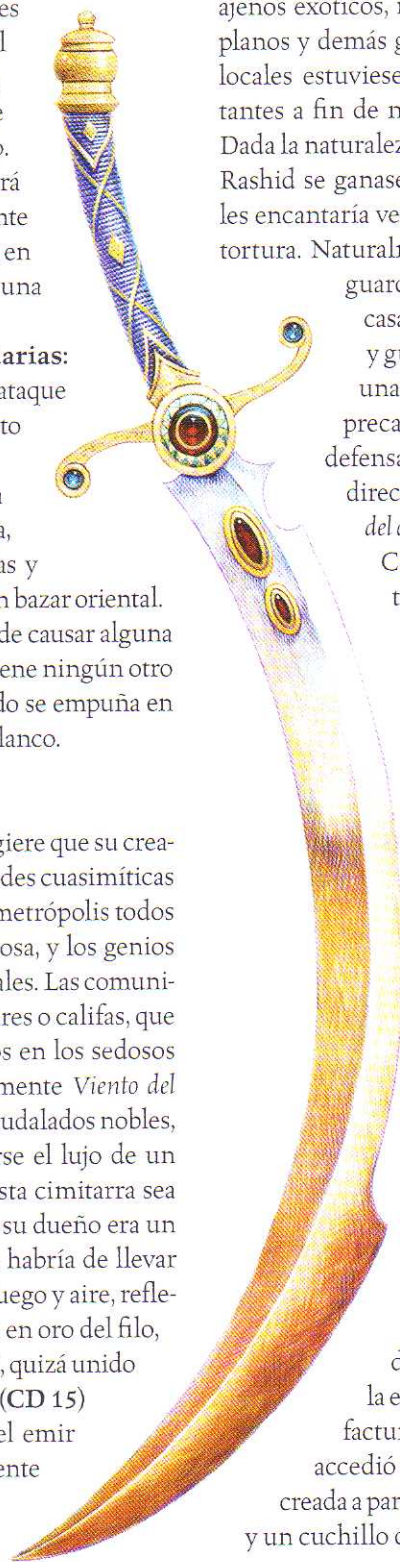
Viento del desierto fue encargada por el emir Rashid ben Daoud, un pudiente e influyente noble mercader de las planicies del sur. Rashid construyó su imperio no gracias a miserias mundanas como oro, plata o sedas exóticas, sino a los escasos y preciosos

componentes para conjuros y artefactos mágicos de allende los planos. Rashid compensaba ampliamente a los aventureros extraplanarios que le llevasen partes corporales de ajenos exóticos, materiales de lugares distantes en otros planos y demás géneros insólitos, por los que los magos locales estuviesen dispuestos a pagar a precios exorbitantes a fin de no tener que arriesgar su propio cuello. Dada la naturaleza de su negocio, no es sorprendente que Rashid se ganase varios enemigos poderosos, a quienes les encantaría ver la lenta muerte del emir tras una larga tortura. Naturalmente, Rashid contaba con los mejores

guardaespaldas que el dinero podía pagar y su casa estaba abarrotada de suficientes trampas y guardas mágicas como para proteger a toda una ciudad perdida. Aparte de todas estas precauciones, en caso de que todas las demás defensas fallasen y su persona fuese amenazada directamente, el emir encargó la forja de *Viento del desierto* a un herrero ifriti llamado Haqim.

Con acero extraído del plano Elemental de tierra y el fuego de la forja proveniente del mismísimo plano Elemental de fuego, Haqim creó una magnífica cimitarra que Rashid pagó con holgura. (CD 18; **Rito de la llama**)

Rashid recibió su espada y quedó maravillado por su aguzado filo, equilibrio perfecto y ligereza, pero aún seguía temiendo la llegada de sus enemigos. Llevó la cimitarra a un djinni conocido suyo, un hechicero de nombre Malaq a quien el emir había vendido algunos artefactos raros y valiosos. Rashid pidió a su amigo que lanzase varios conjuros de protección y firmeza en combate sobre la hoja. Pidió que el arma pudiese defenderlo de cualquier asalto, que le protegiese de la presencia de aquellos ajenos a este mundo y que fuese capaz de derribar a todos sus enemigos, atravesándolos como las alas de los pájaros hienden el aire. Malaq cogió la espada y la examinó, y aunque en su manufactura reconoció el trabajo de los odiados efrit, accedió a la petición de Rashid. Con una moneda creada a partir de una piedra, una oda robada a la tierra y un cuchillo del interior de una colina, Malaq tejió sus conjuros más poderosos sobre la cimitarra. El acero vibraba por el poder contenido, casi incapaz



Forjada para defender a su portador de cualquier enemigo, Viento del desierto terminó arrojando a su dueño original

TABLA 3—49: VIENTO DEL DESIERTO

Nivel del portador	Costes personales				Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	Pérdida puntos habilidad	
5.º	—	—	—	—	Hijo del desierto
6.º	—	—	2	—	Tajo ardiente 3/día
7.º	-1	—	—	3	Danza de viento y llama +2
8.º	—	-1	—	—	Desenvainado del desierto
9.º	—	—	—	3	Cimitarra +2
10.º	—	—	—	—	—
11.º	—	—	—	—	Cimitarra +2 defensora
12.º	—	-2	—	—	Viento aullante 3/día
13.º	—	—	—	3	—
14.º	-2	—	—	—	Danza de viento y llama +4
15.º	—	—	—	—	Aviva las llamas 1/día
16.º	—	—	—	3	Cimitarra +2 defensora explosiva ígnea
17.º	—	—	—	—	Danza de viento y llama +6
18.º	—	—	—	3	Cimitarra +3 defensora explosiva ígnea
19.º	-3	—	—	—	Polvo del desierto 1/día
20.º	—	—	—	3	Cimitarra +4 defensora explosiva ígnea

de soportar la magia imbuida en él. Cuando terminó la última invocación, Malaq juró que nunca se había llevado a cabo prodigio semejante y que Rashid estaría tan seguro como podía aspirar a estarlo cualquier hombre, con sus guardas protectoras, sus guardaespaldas de confianza y una espada creada y hechizada por genios. Rashid asió la espada y sintió el enorme poder que reverberaba en su interior. Su pago fue de lo más generoso. (CD 25; **Rito de las nubes**)

Aunque ahora Rashid poseía la mejor arma de entre todos los señores del desierto, esta fantástica cimitarra también fue su mayor disparate. Rashid había gastado tanto de su fortuna en la creación de *Viento del desierto*, que no le quedaba dinero suficiente para pagar los descubrimientos de sus aventureros. Sin perspectivas de ganancia, los proveedores del emir buscaron a otros compradores para su mercancía. Sin componentes de conjuro poderosos y exóticos para comerciar, Rashid se quedó sin dinero para pagar a sus guardias y sirvientes. Todos lo abandonaron. Sin criados para mantenerlas, las guardas mágicas del emir fallaron y se disiparon, mientras que sus trampas se oxidaron hasta quedar inservibles. Pronto no hubo nada entre Rashid y sus enemigos.

Sin nada para mantenerlos a raya, los ajenos a costa de los cuales se había enriquecido el emir empezaron a estrecharle el cerco. *Viento del desierto*, creada para ser la última línea de defensa de Rashid, era ahora su única protección. Por poderosa que fuese la hoja, y por diestro que fuese el emir con ella en la mano, no podía enfrentarse solo a sus adversarios. Huyó. Sin embargo, la vida de un indigente no era para Rashid y se encontró con que era incapaz de ganarse una mísera moneda para pagarse un techo. Al final, fue acorralado por los sicarios

del príncipe diablo Glornoth el Maléfico y arrastrado entre aullidos a los Nueve infiernos. Los cuentos populares recogen su destino: ser desmembrado a diario por diablos que devoran su carne, sólo para rejuvenecer cada mañana y volver a sufrir el mismo destino. De *Viento del desierto*, ninguna fábula ha vuelto a hablar. (CD 31; **Rito del pordiosero**)

RITUALES DE LEYENDA

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de *Viento del desierto*.

Rito de la llama: dado que *Viento del desierto* fue forjada en los fuegos del plano nativo del ifriti Haquim, debes arrojar la hoja a una fuente de calor abrumador, dejando que su metal se ponga al rojo blanco antes de extraerla. Entonces tienes que dejar que se enfríe, volviendo a arrojarla a las llamas en cuanto recupere su color habitual. Este ciclo debe repetirse sin interrupción durante 24 horas. Las llamaradas que se originan en el plano Elemental de fuego son suficientes para este cometido, pero en el plano Material sólo la lava fundida tendrá calor bastante. La cimitarra no sufrirá daño por este trato. Coste: 2.000 po. Dote concedida: Legado mínimo (*Viento del desierto*).

Rito de las nubes: se te exige que escales hasta la cima de una alta montaña (al menos, 7.000') con la espada. En su cumbre tendrás que encender un fuego y quemar incienso agradable para las criaturas del aire. Coste: 12.700 po. Dote concedida: Legado menor (*Viento del desierto*).

Rito del pordiosero: tienes que corregir los errores que Rashid ben Daoud cometió durante la creación de la cimitarra. Esto requiere que ahorres una cuarta parte de todo el dinero y bienes que obtengas durante un mes, jurando no gastar jamás dicha suma con frivolidad. Des-

pués tendrás que viajar al barrio pobre de cualquier gran ciudad. Coste: 40.500 po. Dote concedida: Legado mayor (*Viento del desierto*).

REQUISITOS DEL PORTADOR

Cualquier personaje inclinado a la lucha, que prefiera las armas ligeras y rápidas, puede beneficiarse de *Viento del desierto*.

REQUISITOS DEL PORTADOR DE VIENTO DEL DESIERTO

Ataque base +3

Soltura con un arma (cimitarra)

APTITUDES DEL OBJETO DE LEYENDA

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de *Viento del desierto*.

Hijo del desierto (Sb): el portador de *Viento del desierto* se aclimata al calor de los días en el desierto, y al gélido mordisco de sus noches, como si hubiese nacido para ello. A partir de nivel 5, te beneficiarás constantemente de los efectos del conjuro *soportar los elementos*. NL 5.

Tajo ardiente (St): a partir de nivel 6, al blandir la cimitarra en un amplio arco frente a ti y pronunciar una palabra de mando, harás que emita una intensa llamarada igual al conjuro *manos ardientes*. Puedes emplear esta aptitud hasta tres veces al día. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Danza de viento y llama (Sb): a nivel 7, *Viento del desierto* te concede un bonificador +2 a tu Destreza. Este bonificador aumenta a +4 a nivel 14 y a +6 a nivel 17.

Desenvainado del desierto (Sb): a partir de nivel 8 se considerará que tienes la dote *Desenvainado rápido*, cada vez que empuñes a *Viento del desierto*.

Viento aullante (St): a partir de nivel 12, hasta tres veces al día y apuntando enérgicamente con la espada en la dirección deseada, podrás hacer uso del equivalente al conjuro *ráfaga de viento*. La CD del TS es 13, o 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 5.

Aviva las llamas (Sb): a partir de nivel 15, una vez al día, podrás introducir la punta de *Viento del desierto* en cualquier tipo de llama o fuego, para producir un efecto equivalente al conjuro *bola de fuego*. La *bola de fuego* estará centrada en la punta del arma, aunque tú no sufrirás ningún daño. La CD del TS es 14, o 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 10.

Polvo del desierto (St): a partir de nivel 19, cuando pronuncies la palabra de mando una vez al día y hagas ciertos gestos con la cimitarra, podrás hacer que su punta emita un rayo verdoso capaz de destruir a cualquier criatura, como el conjuro *desintegrar*. La CD del TS es 19, o 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). NL 15.

GANCHO DE AVENTURA (NE 5)

Tras comprar una ornamentada cimitarra de naturaleza obviamente mágica (*Viento del desierto*) en un bazar, los PJs serán abordados por una figura gigantesca embutida en una amplia túnica marrón. El ser ofrecerá comprarles la espada por un 25% más de lo que hayan pagado por ella. Si se niegan, o tratan de subir el precio, la criatura se volverá muy belicosa y los amenazará con una docena de horribles torturas eternas, descritas con gran lujo de detalles. Si se le da una respuesta hostil, la figura se despojará de su capa y revelará su auténtica naturaleza djinni. Entonces tratará de hacerse con *Viento del desierto* por la fuerza, retirándose sólo si queda reducido a menos de una cuarta parte de sus pg originales.

Djinni: pg 45 (consulta la página 126 del *Manual de monstruos*).



Ilustración de D. Kovacs

Las reptantes y obscenas runas talladas en el metal de la irregular hoja no eran iconos del bien y de la luz, de eso Aedwar estaba seguro.

Pero los gólem se alzaron por decreto de pactos de antaño y los demonios guardianes se arremolinaron a su alrededor, para defender el lugar de descanso eterno de su antiguo amo.

Desesperado, Aedwar aferró la espada. Ésta abrasó sus manos con un frío extremo, que envió descargas de dolor a sus maltrechos brazos. Era un objeto del mal, pero también la única arma a mano. Era esta horrible espada o nada. Reconponiéndose frente al terrible sufrimiento, apretó con más fuerza su empuñadura y se volvió para enfrentarse a la horda infernal.

Más tarde, con las mutiladas y sangrantes figuras de los demonios esparcidas a sus pies, Aedwar se dispuso a arrojar a un lado la espada, pero se detuvo...

El dolor remitía. Oh, bueno, seguía ahí, pero no era la agonía desgarradora de su primer contacto.

Aedwar meditó acerca de este cambio, pero pensó aún más sobre su victoria casi milagrosa frente a la horda de demonios. El dolor se había mitigado tras el final de la batalla, como si la hoja hubiese llegado a un acuerdo con su portador (alterado o potenciado de

alguna forma durante el combate), para que, a solas en una tumba olvidada, derrotase a los sicarios del infierno.

Aedwar se ciñó el arma al cinto.

Así nació el arma de leyenda *Exordius*.

CÓMO INSTAURAR UN OBJETO DE LEYENDA

Las historias de los héroes se cuentan a lo largo y ancho del mundo gracias a sus grandes hazañas. Los héroes acometen gestas grandiosas, desfacen entuertos monumentales y salen victoriosos de situaciones imposibles, a veces a un gran precio. El objeto o arma que emplea un héroe para lograr su objetivo marca la diferencia entre el éxito y el fracaso.

Con la aprobación del DM, un jugador puede utilizar un acontecimiento memorable como catalizador necesario para investir el objeto característico de su PJ con aptitudes de leyenda. Controlará el proceso de imbuir el objeto con rasgos concretos, a medida que gane experiencia, dentro del contexto más amplio de las aventuras e hilos argumentales de la campaña.

LA DECISIÓN

Como personaje jugador, deberás decidir si te merece la pena invertir la energía y recursos necesarios para instaurar un objeto de leyenda. A veces la decisión te vendrá dada por los acontecimientos de la campaña: eres el héroe de un relato, que se convertirá en leyenda en eras por venir. La impedimenta de dicho héroe se convertirá en reliquias apreciadas, e incluso en objetos de leyenda. Podrás realizar tu decisión sólo tras un acontecimiento clave (consulta a continuación).

ACONTECIMIENTO CLAVE

Cada cierto tiempo, un acontecimiento dramático sacude una campaña. Quizá la compañía aventurera derrote a un ilícido frie-cerebros contra todo pronóstico: sólo el lanzamiento desesperado de la daga del pícaro ha logrado su supervivencia. Por otro lado, la compañía podría ser barrida del mapa. Si algunos aventureros recuperan más tarde el equipo de los personajes muertos y descubren los detalles de su masacre, quizá se den cuenta de que uno de los objetos alberga las semillas de una leyenda.

Pueden ocurrir hasta tres acontecimientos clave durante la instauración de un objeto de leyenda, pero el primero será el que establezca su identidad. Detalla con gran meticulosidad todas las circunstancias

de este acontecimiento, que serán desenterradas por futuros investigadores cuando el objeto caiga en sus manos. Los acontecimientos clave sucesivos le permitirán obtener más aptitudes de leyenda. El objeto candidato no tiene por qué ser mágico (consulta 'El objeto candidato', más adelante).
¿Qué distingue a un acontecimiento clave? A continuación se presentan algunas sugerencias. En todo caso, el DM será quien tenga la última palabra sobre la validez del acontecimiento.

El momento oportuno en el lugar adecuado

El objeto es el responsable de la resolución de una situación peliaguda, una que signifique la diferencia entre el éxito y el desastre. Un *anillo de caída de pluma* podría salvar a un personaje de caer a un lago de lava hirviendo, o quizá unos *guanteletes de fuerza de ogro* ofrezcan el impulso adicional necesario para derribar una puerta, justo a tiempo para salvar a un camarada de un destino terrible.

La llamada del destino

El objeto elimina a una figura importante, ya sea intencionadamente o por un terrible giro del destino. Por ejemplo, el hacha de un guerrero hiende el cráneo de un asesino orco que acaba de eliminar a la mitad de la compañía, o una espada sagrada resbala de la mano de un paladín y acaba por accidente con la vida de un infernal indefenso.



Un golpe descargado en el momento de mayor necesidad puede instaurar una leyenda

RESUMEN: PARA INSTAURAR UN OBJETO DE LEYENDA HAY QUE

- | | | | |
|--|----------------------|---------------------|---------------------|
| 1. Culminar un acontecimiento clave adecuado, empleando un objeto candidato válido. | Legado mínimo | Legado menor | Legado mayor |
| 2. Diseñar un ritual de instauración, basado en el acontecimiento clave. | Lista A | Lista D | Lista G |
| 3. Llevar a cabo el ritual (pagando todos los costes) y obtener una dote legendaria. | Lista B | Lista E | Lista H |
| 4. Asignar aptitudes de leyenda al objeto, de las siguientes listas: | Lista C | Lista F | Lista I |
| 5. Liberar y usar las aptitudes de leyenda del objeto. | | | |

Designio del DM

Ocurre algún acontecimiento que el DM juzga de importancia suficiente como para comenzar el proceso de instaurar una leyenda. En este caso, el DM se limita a informar al jugador del personaje afectado, que podrá elegir si diseña o no un ritual de instauración apropiado.

Petición del jugador

Ocurre algún acontecimiento que el jugador juzga de importancia suficiente como para comenzar el proceso de instaurar una leyenda. En este caso, el jugador pedirá al DM su aprobación para diseñar un ritual de instauración apropiado.

EL OBJETO CANDIDATO

Instaurar un objeto de leyenda requiere un candidato adecuado.

Tipo

Los siguientes objetos son candidatos viables para convertirse en objetos de leyenda: armas, armaduras, anillos, cetros y bastones. Un objeto candidato también podría ser una corona o gargantilla, un par de guantes, o cualquiera de los distintos tipos de objetos mágicos que se puedan llevar a la vez, como se describe en la página 214 de la *Guía del Dungeon Master*.

Nada evita que un cinturón, un juego de brazaes, una túnica o un par de anteojos se conviertan en un objeto de leyenda; no obstante, es mucho más improbable que jueguen un papel activo en cualquier acontecimiento clave.

¿Mundano, de gran calidad o mágico?

Los objetos mundanos no suelen poseer la "chispa" de potencial necesaria para convertirse en objetos de leyenda. Tal acontecimiento sería de una rareza suma. Un objeto de gran calidad puede obtener un estatus legendario, pero sería inusual.

En general, sólo los objetos que ya sean mágicos de alguna forma tendrán la composición taumatúrgica necesaria para instaurar una leyenda. Por ejemplo, una *espada larga* +1 por lo demás corriente, podría convertirse en un poderoso azote del mal en el curso de sus muchos años de azaras aventuras.

Por otro lado, los objetos mágicos que desplieguen algo más que poderes menores no serán candidatos muy idóneos para volverse legendarios. Es por ello que las armas y armaduras con un bonif. de mejora efectivo de +2 o mayor, no podrán

convertirse en objetos de leyenda, ni otros objetos mágicos cuyo precio de mercado supere las 4.000 po. Las armas y armaduras confeccionadas con materiales especiales que aumenten su precio de mercado seguirán siendo candidatas válidas, siempre que su bonif. de mejora inicial no sea superior a +1.

DISEÑO DE RITUALES DE INSTAURACIÓN

Cuando ocurra un acontecimiento clave que involucre a un objeto candidato viable, podrás instaurar una leyenda para ese objeto. Este complejo proceso tiene varios pasos.

El primer y crucial paso en la instauración de una leyenda es narrar en detalle la historia del objeto, incluso aunque acabe de empezar. Estos datos definirán los detalles del ritual que rememore de alguna forma el acontecimiento clave de su fundación, como una recreación o ceremonia conmemorativa relacionada con su historia. Cada objeto candidato requiere un ritual distinto, que debe rememorar el acontecimiento que le dio su estatus legendario. El ritual siempre debe involucrar al objeto en cuestión. Se ofrecen varios ejemplos de rituales en la nota a pie de página 'Ejemplos genéricos de rituales', más adelante. Cuando instaures una leyenda, podrás elegir de entre estos ejemplos o inventar uno de tu propia cosecha. Las descripciones de los objetos del Capítulo 3 también te ofrecen buenos ejemplos de rituales adecuados. Tu ritual debería tener un nombre, a ser posible uno que refleje la historia única del objeto.

Los rituales de instauración de un objeto, una vez establecidos, también serán los que cualquier usuario potencial futuro (que no sea su fundador) deberá realizar para liberar sus aptitudes de leyenda.

Una vez hayas diseñado, realizado y obtenido el beneficio del primer ritual, que recibe el nombre de ritual de leyenda mínimo (consulta más adelante), obtendrás la dote Legado mínimo para el objeto pertinente como dote adicional. También podrás imbuir el objeto con aptitudes mágicas, que serás capaz de liberar a medida que avances de nivel. En ese caso tendrás que diseñar y realizar rituales de instauración de leyenda menores y mayores, si deseas continuar la progresión del objeto a medida que crezcas en poder y experiencia. Al igual que ocurre con el ritual de leyenda mínimo, estos nuevos rituales también tienen que estar ligados con la historia del objeto, por corta que pueda ser.

TRAS EL TELÓN: RESTRICCIONES A LA INSTAURACIÓN DE OBJETOS DE LEYENDA

Diseñar las reglas de un objeto de leyenda es un desafío: por un lado, los objetos deben ser interesantes y únicos, pero por otro, no pueden ser tan poderosos como para desequilibrar el juego. Es por ello que las aptitudes de leyenda y sus costes están equilibrados, frente al poder y riqueza esperados para un

personaje de cada nivel concreto (los valores relativos de las aptitudes mostradas en las listas de este capítulo también siguen este principio). Teniendo estos factores en cuenta, así como los costes personales y los rituales de leyenda de cada objeto, no es apropiado que un objeto de leyenda se instaure con más de un bonificador +1 de mejora (o aptitud equivalente).

Cuando realices el ritual de instauración de leyenda mínimo, deberás pagar todos los costes en po asociados a él (consulta 'Cómo establecer los costes', en la página 184). Además, tendrás que gastar una cantidad prefijada de puntos de experiencia, como se describe en Ritual de instauración de leyenda mínimo (consulta más adelante). Los rituales de instauración de leyenda menores y mayores también requieren el gasto de PX; consulta las secciones Ritual de instauración de leyenda menor y Ritual de instauración de leyenda mayor, respectivamente, para ver los detalles. Quienes empuñen el objeto de leyenda en el futuro no tendrán que pagar estos costes en PX, sólo los costes materiales (po) asociados con cada ritual.

Cada vez que diseñes un ritual de instauración, deberás asumir y pagar todos sus costes en persona, antes de que tú o cualquier otro usuario podáis tener acceso a las aptitudes de leyenda asociadas a él. El proceso de instauración de la leyenda quedará anulado si entregas el objeto a otro usuario sin haber pagado todos los costes necesarios, por lo que tendrás que empezar desde cero.

Obtendrás los beneficios de un ritual de leyenda concreto sólo si has llegado al nivel de personaje necesario, como se indica a continuación:

Ritual de leyenda

Mínimo
Menor
Mayor

Nivel personaje mínimo

5.º
11.º
17.º

Ritual de instauración de leyenda mínimo

El ritual de leyenda mínimo, cuando se realiza por primera vez, convierte el objeto en un objeto de leyenda. Este ritual establece la naturaleza general o temática del objeto, la cual influirá en todas sus aptitudes posteriores, y establecerá las aptitudes disponibles entre los niveles 5.º y 10.º. El diseño de un ritual de leyenda mínimo adecuado requiere cierta planificación por adelantado, así como una personalización de sus aptitudes específicas.

Coste: además del coste en po de las materias primas (consulta 'Cómo establecer los costes', en la página 184), diseñar y ejecutar un ritual de instauración de leyenda mínimo conlleva el gasto de 500 PX. Tras completar el ritual obtendrás la dote Legado mínimo, relacionada con el objeto en cuestión, como dote adicional.

Ritual de instauración de leyenda menor

El ritual de leyenda menor, cuando se realiza por primera vez, lleva al objeto de leyenda a su siguiente nivel de poder.

EJEMPLOS GENÉRICOS DE RITUALES

Muchos de estos rituales de ejemplo requieren una prueba, examen, diligencia o cometido similar. A menos de un día de la conclusión de la actividad indicada (ya sea antes o después), deberás pagar los costes de las materias primas según se determine en cada ritual (mínimo, menor o mayor).

Adoración: dirige un servicio religioso en el que se venere a un dios, espíritu u otro aspecto divino, mediante invocaciones, rezos, canciones o ritos sagrados. Deberás llevar a cabo el servicio en el lugar donde ocurrió el acontecimiento de instauración, u otro muy similar.

Compromiso: abraza algún principio o filosofía relacionado con el acontecimiento clave de instauración de la leyenda. Cada vez que no actúes en consonancia con este compromiso, serás incapaz de emplear durante un día las dos aptitudes de mayor nivel disponibles en tu objeto de leyenda. Si rompes de forma continuada tu compromiso, perderás el acceso a dichas aptitudes durante un periodo de tiempo adicional acorde.

Conocimientos: ilústrate en alguna área del saber que esté relacionada con el acontecimiento clave. En términos de juego, deberás obtener al menos 1 rango en una habilidad de Saber apropiada, ya sea de forma inmediata (si te quedan puntos de habilidad sin gastar) o cuando llegues al nivel siguiente.

Juicio por combate: elige un tipo de criatura (como una aberración, un dragón, un elemental, etc.), o un enemigo concreto (como un semidragón maligno). Tendrás que derrotar al rival seleccionado, que deberá ser de un VD igual o superior a tu nivel de personaje.

Meditación: medita acerca del objeto y su pasado durante un día por nivel de personaje. Deberás pasar al menos 8 horas

seguidas al día en meditación; durante ese periodo de tiempo no podrás dedicarte a otras actividades mental o físicamente exigentes, como combatir o lanzar conjuros. Si tu meditación queda interrumpida, el ritual fracasará y habrá que empezar de nuevo; no obstante, no tendrás que volver a pagar su coste en po.

Misión: embárcate en una actividad específica relacionada con el acontecimiento clave, como matar a un gran enemigo, recuperar una magnífica reliquia, sobrevivir a un viaje de peligros míticos, etc. A menos que especifiques lo contrario, se asumirá que te dedicarás en exclusiva a esta misión. No obstante, cada día que pase a partir del primero sin que la hayas completado, habrá un 10% de probabilidades de que no puedas emplear las dos aptitudes de leyenda de mayor nivel disponibles en tu objeto.

Prueba: demuestra tu maña con alguna habilidad, gesta o hazaña. De forma alternativa, podrías tener que superar una serie de desafíos o trabajos consecutivos.

Purificación: el objeto debe purificarse de alguna forma. Puede que requiera su inmersión en un líquido especial, su unción con óleos benditos o alguna otra acción y materiales relacionados con el acontecimiento clave.

Réquiem: realiza una ceremonia conmemorativa en el mismo lugar, u otro muy similar, donde se desarrollase el ritual de instauración. Este ritual recordará, revelará o recreará el acontecimiento clave de la instauración.

Via crucis: supera un desafío que sea físicamente agotador o que requiera exponerse a un peligro físico o mental. Esta prueba tendrá que recordar, revelar o recrear de alguna forma el acontecimiento clave de la instauración.

Te permite establecer más aptitudes de leyenda, que estarán disponibles desde el nivel 11.º al 16.º.

Coste: además del coste en po de las materias primas (consulta 'Cómo establecer los costes', en la página 184), diseñar y ejecutar un ritual de instauración de leyenda menor conlleva el gasto de 1.100

PX. Tras completar el ritual obtendrás la dote Legado menor, relacionada con el objeto en cuestión, como dote adicional.

Ritual de instauración de leyenda mayor

El ritual de leyenda mayor, cuando se realiza por primera vez, lleva al objeto de leyenda a su mayor nivel de poder. Te permite establecer más aptitudes de leyenda, que estarán disponibles desde el nivel 17.º al 20.º.

Coste: además del coste en po de las materias primas (consulta 'Cómo establecer los costes', en la página 184), diseñar y ejecutar un ritual de instauración de leyenda mayor conlleva el gasto de 1.700 PX. Tras completar el ritual obtendrás la dote Legado mayor, relacionada con el objeto en cuestión, como dote adicional.

ASIGNACIÓN DE APTITUDES DE LEYENDA

El proceso de asignar aptitudes de leyenda (los poderes que dan a un objeto legendario su identidad) es complejo. Como jugador cuyo personaje está instaurando una nueva

leyenda, deberías cooperar con tu Dungeon Master para crear un juego de aptitudes interesantes y coloristas que se conjunten para dar vida a una creación única.

Tienes dos opciones a la hora de asignar aptitudes de leyenda. Al completar el ritual de instauración pertinente, podrás elegir todas las aptitudes que serán accesibles con la dote legendaria asociada, creando a todos los efectos una "hoja de ruta" que podrás seguir el resto de tu carrera aventurera. De forma alternativa, si tu DM lo permite, podrás elegir cada aptitud de leyenda cuando obtengas un nivel de personaje que te permita acceso a una nueva. Aún así, tendrás que elegir aptitudes válidas para la dote legendaria que poseas (aptitudes mínimas si tienes la dote Legado mínimo, etc.). Esta segunda opción permite una flexibilidad mucho mayor, pero necesita la aprobación del DM para evitar posibles abusos; si no, podrías limitarte a elegir la aptitud más poderosa para superar el desafío al que se enfrente la compañía en ese momento de la campaña.

Para guiarte en la elección de las aptitudes de leyenda apropiadas, este capítulo te ofrece varias listas de ellas. Cada lista incluye un abanico de poderes de valor más o menos equivalente, lo que te permite la creación de objetos de leyenda de variedad casi ilimitada. Estas listas no son cerradas; puedes crear nuevas aptitudes de valor similar, incluso aunque no aparezcan en ellas. De hecho, muchos de los objetos de leyenda descritos en el Capítulo 3 cuentan con aptitudes únicas, que no coinciden exactamente con las opciones de las listas. Si eliges este camino, determina un valor razonable



Un ritual de instauración requiere tanto dedicación como imaginación

TRAS EL TELÓN: COSTES EN PX DE LOS RITUALES DE INSTAURACIÓN

Instaurar un nuevo objeto de leyenda (es decir, diseñarlo y crearlo desde cero) tiene un coste en PX, a sumar a las materias primas necesarias para liberar las aptitudes de uno ya existente. La razón para ello es doble.

Primero, diseñar tu propio objeto de leyenda desde cero te permite ajustarlo mejor a tus necesidades, así como a la historia de la campaña. Esto hace que el objeto sea más significativo para ti, pero también lo vuelve más poderoso en tus manos.

Segundo, si liberar las aptitudes de un objeto de leyenda costase lo mismo que instaurar uno nuevo, habría pocos motivos para descubrir objetos legendarios perdidos; los personajes se limitarían a crear los suyos y personalizarlos a su gusto por el mismo precio. La intención de los objetos de leyenda es dar un toque único a la campaña, así como reforzar su historia y trasfondo distintivos, por lo que debería haber cierto incentivo para introducir objetos ya existentes en vez de dejar que cada personaje diseñe el suyo.

para la aptitud (como guía, trata de compararla con alguna propiedad equivalente de un objeto mágico) o compara su efecto con otras aptitudes similares que sí aparezcan en la lista u objetos de leyenda ya existentes. Después, determina la lista adecuada y asígnala de forma acorde.

Puedes elegir una aptitud cualquiera de una lista una sola vez, a menos que se especifique lo contrario. Por ejemplo, si eliges la aptitud de mejora de armadura o escudo de la Lista A, no podrás volver a escogerla como aptitud mínima para el mismo objeto.

Tampoco podrás “pre-cargar” un objeto con aptitudes poderosas de listas superiores (que requieren espacios adicionales de las listas inferiores) a niveles bajos y dejarlo en blanco a niveles altos. Por ejemplo, cuando elijas una aptitud de la Lista B o C, tendrás que “perder” los espacios de la Lista A. Los espacios vacíos deberán preceder a los ocupados por las nuevas aptitudes. Si eliges dos aptitudes mínimas, una de la Lista A y otra de la B, la aptitud de la Lista A aparecerá a nivel 5 y la aptitud de la B (que cuesta como dos espacios de la Lista A) lo haría a nivel 7 (dejando el 6 vacío).

AUGURIOS

Además de las aptitudes de leyenda, cada objeto de leyenda posee un augurio: un poder menor que hace que el objeto sea reconocible como algo especial. De todas las aptitudes que asignes al objeto en su instauración, sólo el augurio podrá ser empleado por un portador que no tenga la dote Legado mínimo del objeto en cuestión (y, por supuesto, las propiedades mágicas del objeto original, antes de que se convirtiese en legendario). Elige una de las categorías de la lista de Augurios, en la página 188, y determina sus rasgos específicos. De forma alternativa, podrás designar una aptitud mágica menor basada en los ejemplos de los objetos pregenerados del Capítulo 3 (como el bonificador +2 a las pruebas de Concentración concedido por los huesos de *Li-Peng* o la aptitud de luz de la *Estrella vespertina refulgente*).

Un augurio se manifiesta sólo cuando el objeto esté en uso, cuando se desenvaine por primera vez o se cumpla algún factor detonante que especifiques.

APTITUDES DE LEYENDA

Cada dote legendaria (mínima, menor y mayor) está representada por tres listas que muestran aptitudes de leyenda apropiadas para cada nivel de poder. La primera lista de cada grupo es la de las aptitudes menos poderosas. La forma más sencilla de asignar aptitudes a una dote legendaria concreta es elegir una de la primera lista (por ejemplo, la Lista A para una leyenda mínima) a cada nivel del intervalo correspondiente. Las aptitudes de las listas superiores son más poderosas y requieren mayor número de espacios: por ejemplo, cada elección de la Lista B reemplaza a dos

elecciones de la Lista A, mientras que cada elección de la Lista C reemplaza a tres de la Lista A. Siempre puedes elegir una aptitud de una lista inferior, si así lo deseas.

Cada una de las aptitudes indicadas en una lista tiene un título genérico que describe su efecto. Para hacer que tu objeto resulte más interesante, puedes darles nombres pintorescos que refuercen su historia y legado. Por ejemplo, si instauras un objeto de leyenda que esté asociado de alguna forma con los azotamientos, y eliges la aptitud de detectar pensamientos de la Lista A, puede que prefieras llamarla “*Infiltración cerebral*”. Muchos de los objetos de leyenda del Capítulo 3 tienen aptitudes únicas que no pueden ser resumidas por un único nombre de conjuro, por lo que sus nombres resultan mucho más interesantes.

Las aptitudes mínimas son las menos potentes (aparte del augurio) y representan el primer escalón del poder latente en el objeto. Estas aptitudes se describen en las Listas A, B y C.

Las aptitudes menores representan un nivel de poder moderado a alto, y se describen en las Listas D, E y F.

Las aptitudes mayores son el pináculo del poder de un objeto de leyenda. Estas se describen en las Listas G, H e I.

A menos que se indique lo contrario, una aptitud de leyenda será efectiva siempre que transportes, empuñes, sujetes o emplees de alguna forma el objeto de leyenda.

CÓMO ESTABLECER LOS COSTES

Tras diseñar los rituales de leyenda y asignar aptitudes al objeto, deberás decidir y fijar los costes del ritual (en po) y los costes personales (como pérdida de pg o penalizadores al ataque).

Los costes del ritual son bastante mecánicos de calcular, pero no hay un método sencillo para asignar los costes personales. No puedes limitarte a escoger uno de una lista; tiene que tener consecuencias para el fundador de la leyenda y cualquier usuario posterior del objeto. Trabaja en colaboración con tu DM para diseñar costes que sean significativos, pero no abrumadores.

Los costes personales de un objeto de leyenda suelen quedar compensados por sus poderosas aptitudes únicas. Aunque parezca que el portador está aceptando una carga onerosa, gana un objeto mucho más poderoso de lo que normalmente podría esperar un personaje de su mismo nivel.

PROGRESIONES DE COSTES DE EJEMPLO

Este capítulo ofrece diez progresiones de ejemplo para costes personales y de rituales, apropiados para una amplia gama de personajes. Se trata sólo de unas guías genéricas; muchos objetos del Capítulo 3 no las siguen a rajatabla.

TABLA 4-1

Nivel personaje	Pen. Ataque	Pen. TS	Pérdida pg
5.º	—	—	—
6.º	—	—	4
7.º	—	—	—
8.º	—	-1	—
9.º	-1	—	2
10.º	—	—	—
11.º	—	—	—
12.º	—	—	2
13.º	-2	—	—
14.º	—	—	—
15.º	—	—	2
16.º	—	-2	—
17.º	—	—	—
18.º	—	-3	2
19.º	—	—	2
20.º	—	—	2

Costes de rituales: mínimo 2.500 po; menor 12.500 po; mayor 40.500 po.

TABLA 4-3

Nivel personaje	Pen. habilidad	Pérdida pg
5.º	—	—
6.º	—	2
7.º	-1	—
8.º	—	2
9.º	—	2
10.º	—	2
11.º	—	—
12.º	—	2
13.º	-2	—
14.º	—	2
15.º	—	—
16.º	—	2
17.º	—	—
18.º	-3	2
19.º	—	2
20.º	—	2

Costes de rituales: mínimo 2.000 po; menor 13.500 po; mayor 38.000 po.

TABLA 4-2

Nivel personaje	Pen. ataque	Pen. TS (uno)	Pérdida pg
5.º	—	—	—
6.º	-1	—	—
7.º	—	-1	2
8.º	—	—	2
9.º	—	-2	—
10.º	—	—	2
11.º	—	—	—
12.º	-2	—	—
13.º	—	—	—
14.º	—	—	2
15.º	—	-3	—
16.º	—	—	2
17.º	—	—	—
18.º	-3	—	—
19.º	—	—	—
20.º	—	-4	—

Costes de rituales: mínimo 1.500 po; menor 13.000 po; mayor 40.000 po.

TABLA 4-4

Nivel personaje	Pen. ataque	Pen. habilidad	Pérdida pg	Pérdida ptos. hab.
5.º	—	—	—	—
6.º	—	—	2	4
7.º	-1	—	—	—
8.º	—	-1	—	—
9.º	—	—	—	2
10.º	—	—	2	—
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	—	2
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	2	—
15.º	—	—	—	2
16.º	—	-2	—	—
17.º	—	—	—	—
18.º	—	—	2	2
19.º	—	-3	—	2
20.º	—	—	—	2

Costes de rituales: mínimo 1.700 po; menor 12.000 po; mayor 40.000 po.

Cada progresión indica el coste en po de los rituales mínimo, menor y mayor, así como los costes personales aplicados al usuario del objeto y el nivel a aplicarlos. Los costes de los rituales de cada progresión son similares, pero no idénticos.

Cada progresión es adecuada para un cierto tipo de objetos de leyenda. Por ejemplo, una progresión que aplique penalizadores al ataque tendrá poco efecto sobre el mago medio, mientras que los penalizadores a las pruebas de habilidad no serán un gran quebranto para los personajes más orientados al combate (como los guerreros).

Las tablas 4-1 y 4-2 imponen pérdidas de puntos de golpe significativas, así como penalizadores a las tiradas

de ataque y TS. Son apropiadas para objetos pensados para guerreros, paladines, bárbaros y demás clases orientadas a las habilidades marciales. La tabla 4-2 aplica un penalizador sólo a uno de los tres TS (Fortaleza, Reflejos o Voluntad, a elección del fundador de la leyenda), pero es más severo que los mostrados en la tabla 4-1 (que se aplican a todos los TS). Ninguna de estas progresiones es adecuada para los personajes que no dependan de sus tiradas de ataque (como los magos). Las pérdidas de pg son acumulativas, pero los penalizadores a los ataques y TS representan el total a aplicar a cada nivel concreto.

Las tablas 4-3 y 4-4 imponen costes relacionados tanto con el combate (pg o penalizador al ataque) como con el

TABLA 4-5

Nivel personaje	Pen. habilidad	Pen. TS	Pérdida pg	Pérdida ptos. hab.
5.º	—	—	—	—
6.º	—	—	2	3
7.º	-1	-1	—	—
8.º	—	—	—	3
9.º	—	—	—	—
10.º	—	—	2	—
11.º	—	—	—	—
12.º	—	-2	—	—
13.º	—	—	—	3
14.º	-2	—	—	—
15.º	—	—	—	—
16.º	—	—	—	3
17.º	—	—	—	—
18.º	—	—	—	3
19.º	-3	—	—	—
20.º	—	—	—	3

Costes de rituales: mínimo 2.300 po; menor 12.700 po; mayor 40.500 po.

TABLA 4-7

Nivel personaje	Pen. ataque	Pen. pg	Pérdida espacios conjuro
5.º	—	—	—
6.º	—	2	1.º
7.º	—	2	—
8.º	-1	—	2.º
9.º	—	2	—
10.º	—	—	3.º
11.º	—	—	—
12.º	—	—	4.º
13.º	—	2	—
14.º	—	—	5.º
15.º	—	2	—
16.º	—	—	6.º
17.º	—	—	—
18.º	—	—	7.º
19.º	—	2	—
20.º	—	—	8.º

Costes de rituales: mínimo 1.500 po; menor 11.500 po; mayor 39.000 po.

TABLA 4-6

Nivel personaje	Pen. habilidad	Pen. TS	Pen. NL	Pérdida espacios conjuro
5.º	—	—	—	—
6.º	—	—	—	1.º
7.º	—	-1	-1	—
8.º	-1	—	—	2.º
9.º	—	—	—	—
10.º	—	—	—	3.º
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	—	4.º
13.º	—	—	-2	—
14.º	—	—	—	5.º
15.º	-2	—	—	—
16.º	—	—	—	6.º
17.º	—	—	—	—
18.º	—	—	—	7.º
19.º	—	—	—	—
20.º	—	—	—	8.º

Costes de rituales: mínimo 3.500 po; menor 13.500 po; mayor 43.000 po.

TABLA 4-8

Nivel personaje	Pen. habilidad	Pen. TS	Pen. NL	Pérdida espacios conjuro
5.º	—	—	—	—
6.º	—	-1	2	—
7.º	—	—	—	1.º
8.º	—	—	2	—
9.º	—	—	2	—
10.º	-1	—	—	2.º
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	2	—
13.º	—	-2	—	3.º
14.º	—	—	2	—
15.º	-2	—	—	—
16.º	—	—	—	4.º
17.º	—	—	—	—
18.º	—	-3	2	—
19.º	—	—	—	5.º
20.º	-3	—	2	—

Costes de rituales: mínimo 2.000 po; menor 14.000 po; mayor 41.000 po.

uso de habilidades (puntos de habilidad o penalizador a las pruebas de habilidad). Estas progresiones son más acertadas para personajes que dependan de ambos factores, como exploradores, bárbaros, monjes y pícaros. La tabla 4-3 está pensada para quienes tengan más pg (como los bárbaros), mientras que la tabla 4-4 está más orientada a las clases con menos pg (como los pícaros). Ninguna de estas progresiones es adecuada para los personajes marciales que no dependan de sus habilidades (como los guerreros), o que no sean combatientes especializados ni den gran uso a sus habilidades (como los hechiceros). Las pérdidas de pg y puntos de habilidad son acumulativas, pero los penalizadores al ataque y las pruebas de habilidad representan el total a aplicar a cada nivel concreto.

La tabla 4-5 es similar a la 4-4, excepto porque reemplaza el penalizador al ataque con un penalizador a los TS y reduce drásticamente el coste en pg. Es más apropiada para los personajes que hagan buen uso de sus habilidades y no se traben a menudo en combate, como bardos o pícaros que empleen su ingenio en lugar de los ataques furtivos. No es adecuada para personajes con menos de 6 puntos de habilidad por nivel, ya que podría limitar de forma drástica su adquisición de habilidades. Las pérdidas de pg y puntos de habilidad son acumulativas, pero los penalizadores a los TS y las pruebas de habilidad representan el total a aplicar a cada nivel concreto.

Las tablas 4-6 a 4-8 aplican costes personales que incluyen pérdida de espacios de conjuros. Es por ello que sólo

TABLA 4-9

Nivel personaje	Pen. NM	Pérdida puntos de poder
5.º	—	—
6.º	-1	2
7.º	—	—
8.º	—	2
9.º	—	—
10.º	—	2
11.º	—	—
12.º	—	2
13.º	-2	—
14.º	—	2
15.º	—	—
16.º	—	2
17.º	—	—
18.º	—	2
19.º	—	—
20.º	—	2

Costes de rituales: mínimo 1.500 po; menor 11.000 po; mayor 40.000 po.

resultan apropiadas para personajes lanzadores de conjuros. La tabla 4-6 ofrece la progresión con una aplicación más amplia, útil para cualquier lanzador de conjuros "puro" (clérigo, druida, hechicero o mago). La tabla 4-7 es más efectiva con lanzadores que posean alguna aptitud combativa (como clérigos o druidas), ya que reemplaza los penalizadores a las pruebas de habilidad y TS por penalizadores a la tirada de ataque. La tabla 4-8 está pensada para personajes que combinen un lanzamiento de conjuros limitado con el uso de habilidades (principalmente bardos, aunque los objetos

TABLA 4-10

Nivel personaje	Pen. ataque	Pen. NM	Pérdida pg	Pérdida puntos poder
5.º	—	—	—	—
6.º	-1	-1	—	—
7.º	—	—	2	2
8.º	—	—	—	—
9.º	—	—	2	—
10.º	—	—	—	2
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	2	—
13.º	—	—	2	2
14.º	—	-2	—	—
15.º	—	—	2	—
16.º	—	—	—	2
17.º	—	—	—	—
18.º	—	—	2	2
19.º	—	—	2	—
20.º	—	—	—	2

Costes de rituales: mínimo 2.000 po; menor 12.000 po; mayor 39.000 po.

para exploradores que no vayan a pasar de sus aptitudes mínimas también podrían usar esta progresión). Las pérdidas de espacios de conjuro, pg y puntos de habilidad son acumulativas, pero los penalizadores a ataque, TS, nivel de lanzador y pruebas de habilidad representan el total a aplicar a cada nivel concreto.

Las tablas 4-9 y 4-10 ofrecen el equivalente psiónico a la progresión de costes de un lanzador de conjuros. La mayoría de costes de estas tablas se pagan en puntos de poder; el equivalente psiónico a los espacios de conjuro.

DISEÑO DE UN OBJETO DE LEYENDA DE EJEMPLO

David juega con un personaje de nivel 5 que instaure un escudo de leyenda: *baluarte pretoriano*. Antes de su ritual de instauración el objeto concedía un bonificador +1 de mejora a la CA, pero no tenía ninguna otra propiedad mágica. David decide asignar todas las aptitudes de leyenda que tendrá el objeto en este ritual de instauración.

Elige una opción de la Lista A para la aptitud del 5.º nivel: un aumento del bonificador de mejora del escudo a la CA. Tan pronto como el personaje de David complete el ritual de leyenda mínimo y pague los costes correspondientes, el bonificador de mejora de su escudo aumentará de inmediato a +2.

Para la siguiente aptitud de leyenda, David decide aumentar de nuevo el bonificador de mejora a la CA. Hacerlo requiere escoger la opción de mejora de armadura o escudo, de la Lista B, ya que la aptitud de la Lista A no puede volver a elegirse. Una elección de la Lista B requiere el uso de dos espacios de aptitud de leyenda: una aptitud que podría estar disponible a 6.º nivel de la Lista A y otra de 7.º nivel de la misma lista. Así, el personaje de David no gana ninguna aptitud nueva a nivel 6, teniendo que esperar hasta el 7.º para que el bonificador de mejora de su *baluarte pretoriano* mejore a +3.

David podría escoger otra aptitud de la Lista A para el 8.º nivel, pero en lugar de ello se decide por la aptitud de *volar* de la Lista C. Esta elección requiere el gasto de tres espacios de aptitud, lo que significa que su personaje no podrá liberar tal poder hasta 10.º nivel.

Al haber asignado todos los espacios de aptitudes mínimas, David ha instaurado un escudo de leyenda. Una vez su personaje llegue a nivel 11, deberá decidir si quiere diseñar un ritual de leyenda menor, para seguir añadiendo poderes al *baluarte pretoriano*, o no.

Por último, David tiene que inventar un ritual y asignar los costes personales de las aptitudes mínimas de su objeto. Ya que un escudo es un objeto orientado a los personajes más belicosos, se decanta por emplear la tabla 4-1. Su personaje gasta materias primas por valor de 2.500 po para llevar a cabo el ritual de leyenda mínimo. Al llegar a nivel 6 perderá 4 pg, y otros 2 a nivel 9. Sufrirá un penalizador -1 a todos los TS al llegar a nivel 8, y un penalizador -1 a todas sus tiradas de ataque a partir de nivel 9. Si decide liberar las aptitudes de leyenda menores del *baluarte pretoriano*, tendrá que pagar los costes personales y de ritual correspondientes de la misma tabla.

Los cuchillos del alma deberían emplear una progresión adecuada para los personajes orientados al combate, ya que sus aptitudes psiónicas no dependen de los puntos de poder. La tabla 4-9 está pensada para clases como las de psiónico o indómito, que se centran por completo en los poderes psiónicos. La tabla 4-10 es más apropiada para el guerrero psíquico y otras clases psiónicas similares, ya que impone una progresión más lenta de pérdida de puntos de poder a cambio de pérdidas a los pg y penalizadores de ataque. Las pérdidas de puntos de poder y pg son acumulativas, pero los penalizadores al ataque y el nivel de manifestador representan el total a aplicar a cada nivel concreto.

Algunos personajes no encajan exáctamente en estas categorías pero no te preocupes, usa tu mejor criterio. No tienes por qué buscar un encaje perfecto en estas tablas, mientras los costes personales sean apropiados para el arquetipo de personaje del portador y representen gastos significativos pero razonables.

LISTAS DE APTITUDES DE LEYENDA

Las listas de augurios y aptitudes de leyenda descritas a continuación ofrecen una metodología “a la carta” para crear nuevos objetos de leyenda. Sigue las instrucciones explicadas con anterioridad, en este mismo capítulo, para asignar augurios y aptitudes a tus objetos.

A menos que se indique lo contrario, sólo podrás escoger cada aptitud de cada lista una vez.

LISTA DE AUGURIOS

Cuando instares un objeto de leyenda, y antes de asignar sus aptitudes, deberás elegir un augurio de esta lista para

él. Una vez hayas escogido su tipo, podrás personalizarlo a tu objeto en particular. Por ejemplo, si eliges un augurio audible, decide qué sonido o sonidos concretos emitirá tu objeto y bajo qué circunstancias. Una vez establecido, el augurio no se podrá cambiar.

Audible: el objeto canta, solloza, susurra o emite algún otro sonido. Si el objeto es capaz de articular palabras, no podrán ser más que frases “memorizadas”.

Material: el objeto manifiesta algún tipo de alteración material menor. Podría ser alguna sustancia ilusoria, como sangre fluyendo, sombras o limo que se deslizan por su superficie, o ilusiones visuales programadas, como un ojo que parpadea o una boca gruñendo. El objeto no produce sangre, limo ni ningún otro material real.

Mental: una voz amenazadora retumba telepáticamente en la mente de algunas criaturas concretas, con la promesa de una muerte inminente a manos del objeto de leyenda, o alguna otra frase similar preestablecida. Los ejemplos de las criaturas que podrán escuchar este efecto son: aquellas de alineamiento distinto al tuyo, los miembros de una raza o clase en concreto, etc.

Olfativo: el objeto emite un aroma característico, como el olor requemado del acero candente, la punzada acre de la sangre, el hedor a ozono de un relámpago, etc.

Visible: el objeto brilla, destella, resplandece, parpadea o produce algún otro efecto luminoso.

LISTA DE APTITUDES A (MÍNIMAS)

Cuando instares un objeto de leyenda y llesves a cabo su ritual mínimo, asigna sus aptitudes mínimas escogiéndolas de esta lista. Podrás elegir una aptitud para nivel 5, y otra más por cada nivel de personaje adicional hasta el 10º.

De forma alternativa, puedes elegir “perder” elecciones de esta Lista A a cambio de aptitudes de las Listas B y C, como se describe en sus apartados correspondientes.

Las aptitudes de la Lista A tienen un NL de 5.

Agrandar persona (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *agrandar persona* (como el conjuro).

Apertura (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás abrir puertas cerradas con llave o magia, como si empleases el conjuro *apertura*. Hacerlo exige que toques o golpees la puerta con el objeto.



Un augurio identifica al objeto de leyenda como algo único



Un objeto de leyenda puede revelarte a qué te enfrentas

Caída de pluma (St): el objeto te concede de inmediato los efectos del conjuro *caída de pluma* si caes más de 5'.

Causar miedo (St): hasta cinco veces al día y mediante una palabra de mando, podrás causar miedo (como el conjuro). La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Cerrojazo (Sb): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás cerrar mágicamente un cofre, puerta o portal, como si empleases el conjuro *cerradura arcana*. Hacerlo exige que lo toques o golpees con el objeto de leyenda.

Comprensión idiomática (St): serás capaz de comprender en todo momento cualquier idioma hablado o escrito, como si estuvieses bajo el efecto permanente del conjuro *comprensión idiomática*.

Convocar monstruo II (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo II* (como el conjuro).

Curar heridas leves (St): podrás emplear *curar heridas leves* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura herida (que puedes ser tú) con el objeto y pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Curar heridas leves propias (St): una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas leves* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

Descodificador mágico (Sb): puedes emplear *detectar magia*, *leer magia* o *marca arcana* a voluntad, como los con-

jueros respectivos, mediante palabras de mando distintas para cada efecto.

Desvío (Sb): el objeto te concede un bonificador +1 de desvío a tu CA. Esta aptitud no se puede asignar a una pieza de armadura o escudo.

Detectar criatura (Sb): mientras sujetes, lleves puesto o empuñes el objeto, serás capaz de detectar a un tipo o subtipo de criatura en un radio de 60', pero tendrás que concentrarte (acción estándar) para hacerlo. Ignorarás cualquier RD de la criatura en concreto cuando la ataques (tanto si es con el propio objeto, en caso de que sea un arma, o con alguna otra arma, ataque sin arma o arma natural, siempre que lo lleves puesto o emplees de algún modo). Elige el tipo o subtipo de criatura cuando asignes esta aptitud al objeto. Puede ser cualquiera de los tipos genéricos descritos en el *Manual de monstruos*, o un subtipo, si la criatura es humanoide o ajena, de forma idéntica al rasgo de enemigo predilecto de un explorador (página 39 del *Manual del jugador*).

Detectar pensamientos (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *detectar pensamientos* (como el conjuro). La CD del TS es 13, ó 12 + tu bonificador de Carisma (lo que sea mayor).

Falsa vida (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *falsa vida* (como el conjuro).

Imagen múltiple (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *imagen múltiple* (como el conjuro).

Invisibilidad (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y al gesticular con el objeto, te volverás invisible. Esta aptitud funciona igual que el conjuro homónimo.

Legado inteligente menor (Sb): el objeto desarrolla consciencia (consulta 'Objetos inteligentes', en la página 268 de la *Guía del Dungeon Master*). Podrá comunicarse contigo empáticamente, así como oír y ver a 60'. Se le asignarán puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma: dos de ellas serán 13 (normalmente Inteligencia y Carisma) y la tercera 10. El Ego del objeto de leyenda se calculará como es habitual en un objeto inteligente (incluidos sus bonificadores de mejora, telepatía y bonificadores de característica, pero no sus aptitudes de leyenda). Su Ego aumentará cuando se liberen sus aptitudes de leyenda. Un objeto con una o más aptitudes mínimas tendrá 2 puntos adicionales de Ego; uno con una o más aptitudes menores tendrá 4 puntos más de Ego; y uno con una o más aptitudes mayores tendrá 8 puntos más (estos puntos adicionales no son acumulativos).

Mejora de arma: tu arma obtiene un bonif. de mejora de +1. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma.

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta en 1 punto, hasta un máximo de +2. En lugar de este efecto, puedes escoger cualquier aptitud especial cuyo precio

de mercado sea equivalente a un bonificador +1, como fortificante leve. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo.

Mejora de habilidad +5 (Sb): el objeto te concede un bonificador +5 de competencia al uso de una habilidad. Elige la habilidad concreta cuando asignes esta aptitud. Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una habilidad distinta.

Mejora de velocidad +5 (Sb): el objeto aumenta una de tus formas de movimiento en 5'. Elige el tipo exacto de movimiento cuando asignes esta aptitud. No podrás sumar este bonificador a una forma de movimiento que no poseas con anterioridad (por ejemplo, si no tienes velocidad de vuelo, este poder no te la dará). Considera este ajuste como un bonificador de mejora.

Metamagia menor (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metamágica hasta a un máximo de tres conjuros al día, de hasta 3.^{er} nivel. Puede ser cualquier dote metamágica que normalmente aumente en uno el nivel del conjuro (como Ampliar conjuro, Conjurar en silencio o Prolongar conjuro); elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Metapsiónica menor (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metapsiónica hasta a un máximo de tres poderes psiónicos al día, de hasta 3.^{er} nivel de manifestador. Puede ser cualquiera de entre: Ampliar poder, Dividir rayo psiónico, Prolongar poder o Retrasar poder, (consulta el Capítulo 3: habilidades y dotes, del *Manual de psiónica expandido*). Elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Montura (Sb): cuando arrojes el objeto al suelo y pronuncies la palabra de mando, se transformará en un pony o un caballo ligero (a tu elección) vivo y coleando, que te servirá como montura mientras gustes. La montura estará equipada con bocado, bridas y silla de montar. Cuando desmontes y la cojas de las riendas, podrás volver a pronunciar la palabra de mando para hacer que el animal vuelva a su forma original. Mientras tu objeto de leyenda te esté sirviendo de montura, no podrás hacer uso de ninguna de sus demás aptitudes. Si la montura muriese, el objeto volvería a su forma original y no se podría volver a usar como montura durante 24 horas.

Oscuridad personal (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer que el objeto emita *oscuridad* (como el conjuro).

Portador de luz (Sb): puedes emplear *llamarada*, *luces danzantes* o *luz a voluntad*, como los conjuros respectivos, mediante palabras de mando distintas para cada efecto. La CD del TS es 10, ó 10 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Protección contra las flechas (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *protección contra las flechas* (como el conjuro).

Proyectil mágico (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que lance tres proyectiles de fuerza (como el conjuro *proyectil mágico*).

Resistencia (Sb): el objeto te concede un bonificador +1 de resistencia a todos los TS. Puedes elegir esta opción varias veces, y cada una de ellas aumentará el bonificador de resistencia en 1, hasta un máximo de +2.

Resistir energía (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *resistir energía* (como el conjuro).

Sirviente incansable (Sb): disfrutarás del beneficio permanente de un *sirviente invisible* (como el conjuro). Si es disipado por 6 o más puntos de daño, causados por un ataque de área, o si deja de existir por alejarse más de 35' de ti, el sirviente volverá a aparecer 1 asalto después en cualquier casilla adyacente a ti.

Telecinesia (Sb): podrás emplear *abrir/cerrar*, *mano de mago* y *remendar a voluntad*, como los conjuros respectivos, mediante palabras de mando distintas para cada efecto.

Ver lo invisible (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *ver lo invisible* (como el conjuro).

Visión en la oscuridad (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer que el objeto te conceda *visión en la oscuridad* (como el conjuro).

LISTA DE APTITUDES B (MÍNIMAS)

Cuando instares un objeto de leyenda y lles a cabo un ritual de leyenda mínimo, podrás elegir una aptitud de la Lista B al precio de dos espacios de la Lista A. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista A que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista A a nivel 5, podrías asignar una de la Lista B a nivel 7, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 6. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de la Lista A en lugar de una de la Lista B.

Las aptitudes de la Lista B tienen un NL de 7.

Bola de fuego (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *bola de fuego* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Convocar monstruo III (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo III* (como el conjuro).

Curar heridas moderadas (St): podrás emplear *curar heridas moderadas* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura herida (que puedes ser tú) con el objeto y pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 13, ó 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Curar heridas moderadas propias (St): una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas moderadas* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

Desvío (Sb): el bonif. de desvío a la CA concedido por el objeto aumenta en 1 punto, hasta un máximo de +2. Esta aptitud no se puede asignar a una pieza de armadura o escudo. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Esfera flamígera (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *esfera flamígera* (como el conjuro). La CD del TS es 13, ó 12 + tu modif. de Carisma (lo que sea mayor).

Hechizar persona (St): hasta cinco veces al día y como acción rápida, podrás emplear *hechizar persona* (como el conjuro). Activarás este efecto a voluntad, mientras hables con el objetivo potencial. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Inmovilizar persona (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *inmovilizar persona* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Legado inteligente (Sb): el objeto desarrolla consciencia (consulta 'Objetos inteligentes', en la página 268 de la *Guía del Dungeon Master*). Podrá comunicarse contigo telepáticamente y hablará común, además de un idioma adicional por punto de bonificador de Inteligencia. El objeto podrá oír y ver a 60', mediante visión en la oscuridad. Se le asignarán puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma: dos de ellas serán 16 (normalmente Inteligencia

y Carisma) y la tercera 10. El Ego del objeto de leyenda se calculará como se ha explicado en el apartado Legado inteligente menor, en la Lista A.

Localizar objeto (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *localizar objeto* (como el conjuro).

Luz del día (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *luz del día* (como el conjuro).

Mejora de arma: el bonificador de mejora efectivo de un arma aumenta 1 punto, hasta un máximo de +2. En lugar de este efecto, puedes escoger cualquier aptitud especial cuyo precio de mercado sea equivalente a un +1, como flamígera.

Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma.

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta en 1 punto, hasta un máximo de +3. En lugar de este efecto, puedes escoger cualquier aptitud especial cuyo precio de mercado sea equivalente a un bonificador +1, como fortificante leve. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo.

Mejora de característica +2 (Sb): el objeto te concede un bonificador +2 de mejora a una puntuación de característica. Elige la característica concreta cuando asignes esta aptitud al objeto (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma). Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una puntuación de característica distinta.

Mejora de velocidad +10 (Sb): el objeto aumenta una de tus formas de movimiento en 10'. Elige el tipo exacto de movimiento cuando asignes esta aptitud. No podrás sumar este bonificador a una forma de movimiento que no poseas con anterioridad (por ejemplo, si no tienes velocidad de vuelo, este poder no te la dará). Considera este ajuste como un bonificador de mejora.

Niebla de oscurecimiento (St): mientras estés sujetando, empuñando o transportando el objeto, podrás rodearte con un vapor brumoso (como el conjuro *niebla de oscurecimiento*) mediante una palabra de mando. Podrás disipar esta niebla como acción rápida. El efecto se disipará por sí solo si te mueves 5' o más.

Rayo relampagueante (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *rayo relampagueante*



El portador de un objeto de leyenda es capaz de realizar grandes hazañas defensivas

(como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Resistencia (Sb): el bonificador de resistencia concedido a los TS por el objeto aumenta 1 punto, hasta un máximo de +3. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Resistencia mínima a la energía (Sb): el objeto te protege contra el daño de un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Cada vez que sufras daño del tipo indicado, podrás restar 5 puntos a la cantidad. Elige el tipo de energía concreto a la hora de asignar esta aptitud. Puedes elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un tipo de energía distinto.

Restablecimiento menor (St): podrás emplear *restablecimiento menor* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura afligida (que puedes ser tú) con el objeto y pronunciando una palabra de mando.

Telaraña (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *telaraña* (como el conjuro). La CD del TS es 13, ó 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Viento susurrante (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *viento susurrante* (como el conjuro).

LISTA DE APTITUDES C (MÍNIMAS)

Cuando instaures un objeto de leyenda y lles a cabo un ritual de leyenda mínimo, podrás elegir una aptitud de la Lista C al precio de tres espacios de la Lista A. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista A que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista A a nivel 5, podrías asignar una de la Lista C a nivel 8, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 6 y 7. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista C.

Las aptitudes de la Lista C tienen un NL de 10.

Clariaudiencia/clarividencia (St): hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás mirar a través del objeto (o colocarlo sobre un oído) para ver o escuchar a distancia, como si usases el conjuro *clariaudiencia/clarividencia*.

Compañero constante mínimo (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás emplear una acción rápida para convocar a una criatura aliada. Cuando asignes esta aptitud al objeto, elige una de las criaturas de las listas de 1.^{er} nivel de las tablas Convocar aliado natural

o Convocar monstruo (páginas 220 y 222 del *Manual del jugador*; respectivamente). Sólo se podrá convocar a esa criatura con esta aptitud.

La criatura aliada atacará a tus enemigos y te servirá lo mejor que pueda dentro de sus posibilidades. Si puedes comunicarte con ella, podrás ordenarle no atacar, atacar a algún rival concreto o llevar a cabo otras acciones. Permanecerá junto a ti hasta que la despidas (acción estándar) o muera. Si la criatura muere podrá volver a ser convocada 24 horas después, curada por completo. No podrás tener más de un compañero mínimo a la vez.

Curar heridas graves propias (St): una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas graves* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

Desvío (Sb): el bon. if. de desvío a la CA concedido por el objeto aumenta en 1 punto, hasta un máximo de +3. Esta aptitud no se puede asignar a una pieza de armadura o escudo. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Detener muertos vivientes (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *detener muertos vivientes* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Disipar magia (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *disipar magia* (como el conjuro).

Flecha ácida (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que dispare una *flecha ácida* (como el conjuro).

Levitar (St): a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás moverte hacia arriba o abajo a tu elección, como si empleases *levitar* (como el conjuro).

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo.

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora. Es decir, si el bonificador de mejora aumentase en 2 puntos, podrías decidir aumentarlo en 1 y añadir la aptitud fortificante leve; o, si quieres, no aumentar el bonificador de mejora y añadir a la armadura o escudo una aptitud especial cuyo precio de mercado sea equivalente a un bonificador +2, como resistencia a conjuros 13.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+2 o menos	2
+3, +4 ó +5	1

Potenciar conjuro menor (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 3.^{er} nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metamágica Potenciar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Potenciar poder menor (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 3.^{er} nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Potenciar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Rayo abrasador (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que dispare dos rayos ígneos, como el conjuro *rayo abrasador*.

Resistencia (Sb): el bonificador de resistencia concedido a los TS por el objeto aumenta 1 punto, hasta un máximo de +5. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Respiración acuática (St): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás respirar agua con total libertad, como si estuvieses afectado por el conjuro *respiración acuática*.

Sueño profundo (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *sueño profundo* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Sugestión (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando seguida por una sugerencia específica, podrás emplear *sugestión* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Trepar cual arácnido (St): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás caminar por paredes y

techos como si estuvieses afectado por el conjuro *trepar cual arácnido*.

Volar (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y sujetando el objeto por encima de tu cabeza, podrás emplear *volar* (como el conjuro, pero sólo sobre ti mismo).

LISTA DE APTITUDES D (MENORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual menor, podrás asignarle aptitudes de la siguiente lista. Podrás elegir una aptitud para nivel 11, y otra más por cada nivel de personaje adicional hasta el 16.^o.

De forma alternativa, puedes elegir “perder” elecciones de esta Lista D a cambio de aptitudes de las Listas E y F, como se describe en sus apartados correspondientes.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista D.

Las aptitudes de la Lista D tienen un NL de 10.

Acelerar (Sb): tu objeto de leyenda aumenta tu percepción del tiempo. Mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás activar como acción rápida *acelerar* durante 1 asalto, como si llevases unas *botas de velocidad*. Puedes hacer uso de esta aptitud hasta 5 veces al día.

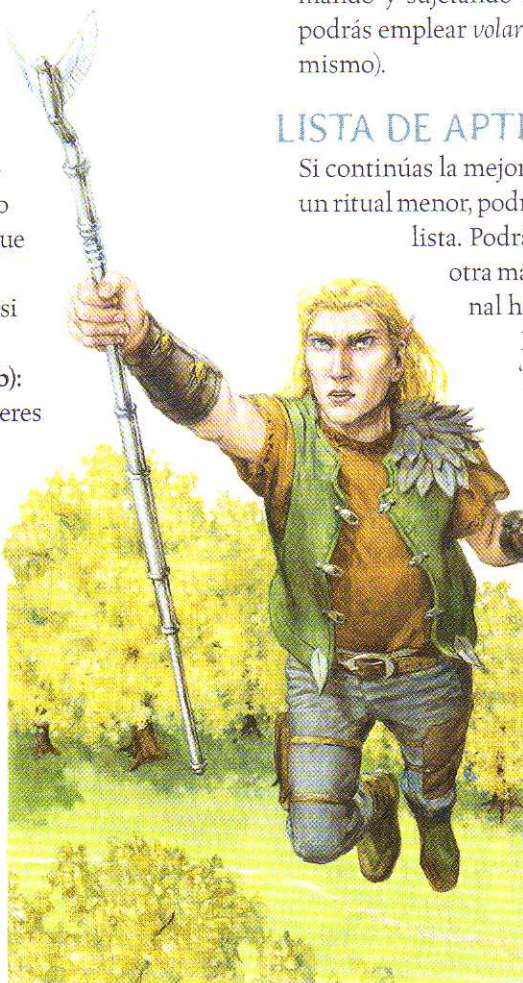
Ancla dimensional (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el

objeto, podrás emplear *ancla dimensional* (como el conjuro).

Anonimato (Sb): el objeto no puede ser detectado a distancia mediante *escudriñamiento*, *visión remota* u otras formas de *adivinación*, como si estuviese afectado de forma permanente por el conjuro *obscurer objeto*.

Apertura (St): a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás abrir puertas cerradas con llave o magia, como si empleases el conjuro *apertura*.

Barrera resbaladiza (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto y permanezcas sobre tierra firme y despejada, podrás emplear una acción rápida para cubrir la zona con una capa de óleo deslizante. Este efecto se parece al del conjuro *grasa*, pero cubrirá cada casilla de 5' que esté libre y sea adyacente a la tuya (el espacio que ocupas queda libre de grasa). Otra acción rápida disipará el efecto; si no, la



El poder de un objeto de leyenda da alas a su portador

grasa se desvanecerá en 1 minuto. Si no hay espacio libre en una o más casillas adyacentes, o si te mueves de tu posición, este efecto se cancelará al instante. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Convocar monstruo IV (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo IV* (como el conjuro).

Convocar plaga (St): hasta cinco veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *convocar plaga* (como el conjuro).

Curar heridas graves (St): podrás emplear *curar heridas graves* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura herida (que puedes ser tú) con el objeto y pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Detectar puertas secretas (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás detectar puertas secretas, u otros compartimentos ocultos, como si empleases el conjuro del mismo nombre. Al igual que ocurre con el conjuro, deberás concentrarte durante varios asaltos para obtener información más detallada.

Exorcismo (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás obligar a una criatura a regresar a su plano natal, como si hubieses empleado el conjuro *exorcismo*. La CD del TS es 16, ó 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Suma tu nivel de personaje a esta cantidad y resta los DG de la criatura objetivo, para obtener la CD final.

Glifo custodio (Sb): una vez al día, mediante una palabra de mando e inscribiendo un símbolo con el objeto en una zona o cuerpo sólido, podrás crear un glifo que dañe a quienes pasen por allí (como el conjuro *glifo custodio*). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Hablar con los muertos (Sb): una vez al día, mediante una palabra de mando y colocando el objeto sobre el pecho de un cadáver, éste tendrá que responder a cinco preguntas como si se hubiese lanzado el conjuro *hablar con los muertos*. La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Imagen múltiple (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *imagen múltiple* (como el conjuro).

Legado electrizante (Sb): hasta cinco veces al día y como acción estándar, puedes imbuir el objeto con energía eléctrica (que no te dañará). El objeto causará entonces 5d6 puntos de daño adicional por electricidad mediante un ataque con éxito. Si el objeto es un arma de proyectiles, conferirá este efecto a su munición. De forma alternativa, podrás causar 5d6 puntos de daño por electricidad



Un objeto de leyenda puede incluso proteger la zona que le rodea

mediante un ataque de toque en cuerpo a cuerpo (si el objeto no es un arma). En ambos casos la energía quedará descargada hasta que vuelvas a imbuir el objeto con ella (otra acción estándar).

Legado inteligente mayor (Sb): el objeto desarrolla consciencia (consulta 'Objetos inteligentes', en la página 268 de la *Guía del Dungeon Master*). Podrá comunicarse contigo telepáticamente y hablará común, además de un idioma adicional por punto de bonificador de Inteligencia. El objeto podrá oír y ver a 120', mediante visión en la oscuridad, además de contar con sentido ciego hasta 120'. Se le asignarán puntuaciones de Inteligencia, Sabiduría y Carisma: dos de ellas serán 18 (normalmente Inteligencia y Carisma) y la tercera 10. El Ego del objeto de leyenda se calculará como se ha explicado en el apartado Legado inteligente menor, en la Lista A.

Luz del día (St): a voluntad y mediante una palabra de mando, podrás emplear *luz del día* (como el conjuro).

Manos ardientes (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que dispare un abanico de llamas, como el conjuro *manos ardientes*. La CD del TS es 11, u 11 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Mejora de arma: el bonificador de mejora efectivo de un arma aumenta 1 punto, hasta un máximo de +3. En lugar de este efecto, puedes escoger cualquier aptitud especial cuyo precio de mercado sea equivalente a un bonificador +1, como flamígera. Esta aptitud sólo se podrá asignar a un arma. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Metamagia (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metamágica hasta a un máximo de tres conjuros al día, de hasta 6.º nivel. Puede ser cualquier dote metamágica que normalmente aumente en uno el nivel del conjuro (como Ampliar conjuro, Conjurar en silencio o Prolongar conjuro); elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Metapsiónica (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metapsiónica hasta a un máximo de tres poderes psiónicos al día, de hasta 6.º nivel de manifestador. Puede ser cualquier de entre: Ampliar poder, Dividir rayo psiónico, Prolongar poder o Retrasar poder, (consulta el Capítulo 3: habilidades y dotes, del *Manual de psiónica expandido*). Elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Oscurecer a otro (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y tocando al objetivo con el objeto de leyenda, podrás hacer que emita *oscuridad* (como el conjuro).

Partículas rutilantes (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, podrás hacer que cree *partículas rutilantes* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Protección contra las flechas (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, obtendrás RD 10/mágico contra armas a distancia, como si estuvieses afectado por el conjuro *protección contra las flechas*. No hay límite a la cantidad de daño evitada.

Proyectil mágico (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que lance cinco proyectiles de fuerza (como el conjuro *proyectil mágico*).

Sagacidad (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, nunca se te considerará desprevenido.

Telaraña (St): hasta cinco veces al día y mediante una palabra de mando, podrás llenar una zona con hebras pegadizas, como si hubieses empleado el conjuro *telaraña*. La CD del TS es 13, ó 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Viento continuo (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, a tu alrededor se arremolinarán sin descanso ligeras ráfagas de viento, que agitarán tu cabello o

ropa. A voluntad y mediante una palabra de mando, podrás concentrar este viento para que sople con fuerza o derribe a criaturas menores, como el conjuro *ráfaga de viento*. La CD del TS es 13, ó 12 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Visión en la oscuridad (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, disfrutarás de visión en la oscuridad hasta 60'.

LISTA DE APTITUDES E (MENORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual menor, podrás elegir una aptitud de la Lista E al precio de dos espacios de la Lista D. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista D que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista D a nivel 11, podrías asignar una de la Lista E a nivel 13, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 12. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista E.

Las aptitudes de la Lista E tienen un NL de 11.

Almacenamiento menor de conjuros (Sb): podrás almacenar hasta tres niveles de conjuros en el objeto, como si fuese un *anillo de almacenamiento menor de conjuros*.

Bola de fuego (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de una *bola de fuego* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Cono de frío (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, podrás cubrir un área con los efectos del conjuro *cono de frío*. La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Convocar monstruo V (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo V* (como el conjuro).

Curar heridas críticas propias (St): una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *curar heridas críticas* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

Desvío (Sb): el bonificador de desvío a la CA concedido por el objeto aumenta en 1 punto, hasta un máximo de +5. Esta aptitud no se puede asignar a una pieza de armadura o escudo. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán.

Inmovilizar persona (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *inmovi-*

lizar persona (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Invisibilidad (St): a voluntad, mediante una palabra de mando y al gesticular con el objeto, te volverás invisible. Esta aptitud funciona igual que el conjuro homónimo.

Invulnerabilidad a la magia (Sb): una vez al día, mediante una palabra de mando y al gesticular con el objeto, quedarás protegido contra los efectos de conjuros 1.^{er} a 3.^{er} nivel. Este efecto funciona igual que el conjuro *globo menor de invulnerabilidad*, excepto porque solo tú te beneficiarás de él.

Maximizar conjuro menor (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 3.^{er} nivel, maximizados como si hubieses empleado la dote metamágica Maximizar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Maximizar poder menor (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 3.^{er} nivel, maximizados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Maximizar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Mejora de arma (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma, aunque se podrá asignar varias veces a la misma.

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora. Es decir, si el bonificador de mejora aumentase en 2 puntos, podrías decidir aumentarlo en 1 y añadir la aptitud flamígera; o, si quieres, no aumentar el bonificador de mejora y añadir al arma una aptitud especial cuyo precio de mercado sea equivalente a un bonificador +2, como sagrada.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+1 o menos	2
+2, +3 ó +4	1

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo,

aunque puede ser asignada varias veces al mismo objeto. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+2 o menos	3
+3 ó +4	2
+5 a +9	1

Mejora de característica +4 (Sb): el objeto te concede un bonificador +4 de mejora a una puntuación de característica. Elige la característica concreta cuando asignes esta aptitud al objeto (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma). Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una puntuación de característica distinta.

Mejora de habilidad +10 (Sb): el objeto te concede un bonificador +10 de competencia al uso de una habilidad. Elige la habilidad concreta cuando asignes esta aptitud. Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una habilidad distinta.

Nube aniquiladora (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, podrás crear una bruma de gases venenosos que tiene el



Ni el calor de un volcán arredra al portador de un objeto de leyenda

mismo efecto que el conjuro *nube aniquiladora*. La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Rayo relampagueante (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *rayo relampagueante* (como el conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Reanimar a los muertos (Sb): una vez al día, mediante una palabra de mando y tocando un cadáver con el objeto, podrás convertirlo en un esqueleto o zombi de hasta 10 DG, igual que con el conjuro *reanimar a los muertos*.

Resistencia menor a la energía (Sb): el objeto te protege contra el daño de un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Cada vez que sufras daño del tipo indicado, podrás restar 10 puntos a la cantidad. Elige el tipo de energía concreto a la hora de asignar esta aptitud.

Puedes elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un tipo de energía distinto. Esta aptitud tampoco se apila con la variante mínima de la Lista B.

Romper encantamiento (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, podrás liberar a las víctimas de encantamientos, transmutaciones y maldiciones, como si hubieses lanzado el conjuro *romper encantamiento*.

Ver lo invisible (St): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás ver a las criaturas u objetos invisibles, como si estuvieses bajo el efecto continuo del conjuro *ver lo invisible*.

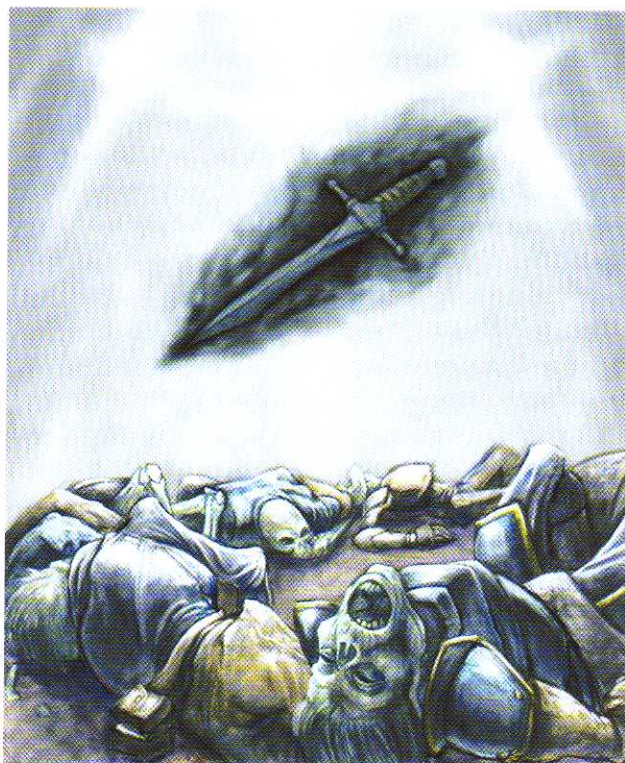
LISTA DE APTITUDES F (MENORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual menor, podrás elegir una aptitud de la Lista F al precio de tres espacios de la Lista D. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista D que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista D a nivel 11, podrías asignar una de la Lista F a nivel 14, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 12 y 13. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista F.

Las aptitudes de la Lista F tienen un NL de 13.

Bola de fuego maximizada (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de una *bola de fuego maximizada* (como el conjuro mejorado por la dote metamágica *Maximizar conjuro*). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).



Un objeto de leyenda puede causar la muerte de todos tus rivales

Círculo de muerte (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y realizando un movimiento circular con el objeto de leyenda, harás que mate a las criaturas vivas en un radio de 40', igual que si empleases el conjuro *círculo de muerte*. La CD del TS es 19, ó 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Compañero constante menor (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás emplear una acción rápida para convocar a una criatura aliada. Cuando asignes esta aptitud al objeto, elige una de las criaturas de las listas de 3.^{er} nivel de las tablas *Convocar aliado natural* o *Convocar monstruo* (páginas 220 y 222 del *Manual del jugador*, respectivamente). Sólo se podrá convocar a esa criatura con esta aptitud.

La criatura aliada atacará a tus enemigos y te servirá lo mejor que pueda dentro de sus posibilidades. Si puedes comunicarte con ella, podrás ordenarle no atacar, atacar a algún rival concreto o llevar a cabo otras acciones. Permanecerá junto a ti hasta que la despidas (acción estándar) o muera. Si la criatura muere, podrá volver a ser convocada 24 horas después, curada por completo. No podrás tener más de un compañero menor a la vez.

Contingencia (Sb): una vez al día, puedes colocar un conjuro sobre tu persona, que se disparará automática-

mente cuando se cumpla una condición concreta, como si empleases el conjuro *contingencia*.

Contorno borroso (St): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, tu ubicación exacta será difícil de discernir, lo que te concede una ocultación (20% de probabilidad de fallo) igual a la del conjuro *contorno borroso*.

Crear muertos vivos (Sb): una vez al día, mediante una palabra de mando y tocando un cadáver con el objeto, podrás convertirlo en un necrófago o necrario, igual que con el conjuro *crear muertos vivos*.

Curar heridas críticas (St): podrás emplear *curar heridas críticas* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura herida (que puedes ser tú) con el objeto y pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 16, ó 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Deseo (Sb): el objeto te concede un único *deseo* (como el conjuro). Debes pronunciar el efecto deseado mientras empuñes el objeto. Siempre que hayas realizado los rituales adecuados y cumplas el requisito de nivel de personaje, obtendrás este beneficio aunque algún dueño anterior del objeto también haya hecho uso de él. Ninguna criatura puede obtener más de un *deseo* de esta forma. Si se permite un TS, su CD será de 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Enervación (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, harás que emita un rayo negro de energía negativa que impondrá 1d4 niveles negativos a su víctima, como el conjuro *enervación*.

Evasión (St): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás evitar el daño causado por ciertos ataques mediante un TS de Reflejos con éxito. Esta aptitud funciona igual que el rasgo de clase del mismo nombre (consulta la página 51 del *Manual del jugador*).

Inmovilizar monstruo (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *inmovilizar monstruo* (como el conjuro). La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Inmunidad al veneno (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, serás inmune al veneno.

Magia I (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás preparar o lanzar el doble de conjuros arcanos habituales de 1.º nivel al día, como si llevases puesto un *anillo de magia I*.

Mano forzuda (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto de leyenda, podrás crear una mano mágica Grande que alejará a las criaturas de ti, como si hubieses lanzado el conjuro *mano forzuda* de Bigby.

Mejora de arma (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma, aunque se podrá asignar varias veces a la misma. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+3 o menos	2
+4, +5 ó +6	1

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo, aunque puede ser asignada varias veces al mismo objeto. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+1 o menos	4
+2 ó +3	3
+4, +5 ó +6	2
+7, +8 ó +9	1

Metamagia mayor (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metamágica hasta a un máximo de tres conjuros al día, de hasta 9.º nivel. Puede ser cualquier dote metamágica que normalmente aumentase en uno el nivel del conjuro (como *Ampliar conjuro*, *Conjurar en silencio* o *Prolongar conjuro*); elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Metapsiónica mayor (Sb): puedes aplicar el efecto de una dote metapsiónica hasta a un máximo de tres poderes psiónicos al día, de hasta 9.º nivel de manifestador. Puede ser cualquiera de entre: Ampliar poder, Dividir rayo psiónico, Prolongar poder o Retrasar poder, (consulta el Capítulo 3: habilidades y dotes, del *Manual de psiónica expandido*). Elige la dote específica al asignar esta aptitud al objeto. Emplear esta aptitud no cambiará el coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Muro de fuego (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que invoque una rugiente cortina de centellante fuego violáceo, como si hubieses lanzado el conjuro *muro de fuego*.

Rayo relampagueante maximizado (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás hacer uso de un *rayo relampagueante maximizado* (como el conjuro mejorado por la dote metamágica Maximizar conjuro). La CD del TS es 14, ó 13 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Visión de rayos X (Sb): mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás ver a través de la materia sólida, como si llevases puesto un *anillo de visión de rayos X*. Usar esta aptitud es físicamente agotador, por lo que sufrirás 1 punto de daño de Constitución por cada minuto tras los primeros 10 minutos de uso al día.

Visión verdadera (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás ver todas las cosas como son en realidad (como bajo el efecto del conjuro *visión verdadera*).

LISTA DE APTITUDES G (MAYORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual mayor, podrás asignarle aptitudes de la siguiente lista. Podrás elegir una aptitud para nivel 17, y otra más por cada nivel de personaje adicional hasta el 20.º.

De forma alternativa, puedes elegir "perder" elecciones de esta Lista G a cambio de aptitudes de las Listas H e I, como se describe en sus apartados correspondientes.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista G.

Las aptitudes de la Lista G tienen un NL de 15.

Aliado de los planos (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás llamar a una criatura extraplanaria de 12 DG o menos para que lleve a cabo una tarea en tu nombre, como si hubieses empleado el conjuro *aliado de los planos*. Deberás pagar cualquier coste en po requerido.

Apresurar conjuro menor (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 3.º nivel, apresurados como si

hubieses empleado la dote metamágica Apresurar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) no tendrá que gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Apresurar poder menor (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 3.º nivel, apresurados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Apresurar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Armadura mental (Sb): esta aptitud sólo se puede asignar a una pieza de armadura o escudo. El objeto te concederá un bonificador +3 introspectivo a los TS de Voluntad para resistir efectos enajenadores y de compulsión.

Asesino fantasmal (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear un *asesino fantasmal* (como el conjuro). La CD del TS es 16, ó 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Convocar monstruo VI (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo VI* (como el conjuro).

Desplazamiento de plano (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer uso de un *desplazamiento de plano* (como el conjuro). Sólo se podrá transportar a criaturas que consientan a ello.

Destierro (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás obligar a las criaturas extraplanarias a regresar a su plano natal, como si hubieses hecho uso del conjuro *destierro*. La CD del TS es 20, ó 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Disipar magia mayor (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *disipar magia mayor* (como el conjuro).

Dominar persona (St): hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *dominar persona* (como el conjuro). La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Hechizar monstruo (St): hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear *hechizar monstruo* (como el conjuro). La CD del TS es 16, ó 14 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Invisibilidad mayor (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y al gesticular con el objeto, te volverás invisible y así seguirás incluso aunque ataques. Esta aptitud funciona igual que el conjuro homónimo.

Magia II (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás preparar o lanzar el doble de conjuros arcanos habituales de 2.º nivel al día, como si llevases puesto un *anillo de magia II*.

Mejora de arma (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma, aunque se podrá asignar varias veces a la misma. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores “sobrantes” deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+2 o menos	3
+3, +4 ó +5	2
+6 a +9	1

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo, aunque puede ser asignada varias veces al mismo objeto. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores “sobrantes” deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+2 o menos	5
+3	4
+4 ó +5	3
+6 o más	2 (máx. +10)

Mejora de habilidad +15 (Sb): el objeto te concede un bonificador +15 de competencia al uso de una habilidad. Elige la habilidad concreta cuando asignes esta aptitud. Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una habilidad distinta.

Mejora restringida de característica +6 (Sb): el objeto te concede un bonificador +6 de mejora a una puntuación de característica. Elige la característica concreta

cuando asignes esta aptitud al objeto (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma). No podrás elegir esta aptitud más de una vez.

Muro de fuerza (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que cree una barrera de fuerza invisible, como si hubieses lanzado el conjuro *muro de fuerza*.

Muro de hierro (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que cree un muro de hierro liso y vertical, como si hubieses lanzado el conjuro *muro de hierro*. La CD del TS es 19, ó 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Muro de piedra (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que cree un muro pétreo que se fundirá con las superficies rocosas adyacentes, como si hubieses lanzado el conjuro *muro de piedra*. La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Palabra de poder cegador (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *palabra de poder cegador* (como el conjuro).

Pasamiento (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *pasamiento* (como el conjuro).

Piel pétrea (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, obtendrás el beneficio del conjuro *piel pétrea*.

Potenciar conjuro (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 6.º nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metamágica Potenciar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Potenciar poder (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 6.º nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Potenciar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Puerta dimensional (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás teleportarte una pequeña distancia, como si hubieses lanzado el conjuro *puerta dimensional*.



Un objeto de leyenda poderoso puede desviar la magia más potente

Relámpago zigzagueante (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que emita descargas eléctricas que saltarán de un objetivo a otro, como si hubieses lanzado el conjuro *relámpago zigzagueante*. La CD del TS es 19, ó 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Retorno de conjuros (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, obtendrás la capacidad de devolver los conjuros hostiles al lanzador rival, como si hubieses empleado un *retorno de conjuros*.

Sanarte (St): una vez al día y como acción estándar, podrás emplear *sanar* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

Telecinesia (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás mover o lanzar un objeto, o atacar a una criatura, como si empleases el conjuro *telecinesia*. La CD del TS es 17, ó 15 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor). Considera que el objeto de leyenda tiene Carisma 14 (o tu propia puntuación de Carisma, si es mayor) a efectos de calcular este efecto.

Teleportar (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *teleportar* (como el conjuro).

Tormenta de hielo (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que descargue una intensa grani-

zada sobre un área, como si hubieses lanzado el conjuro *tormenta de hielo*.

LISTA DE APTITUDES H (MAYORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual mayor, podrás elegir una aptitud de la Lista H al precio de dos espacios de la Lista G. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista G que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista G a nivel 17, podrías asignar una de la Lista H a nivel 19, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 18. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista H.

Las aptitudes de la Lista H tienen un NL de 17.

Almacenamiento de conjuros (Sb): podrás almacenar hasta cinco niveles de conjuros en el objeto, como si fuese un *anillo de almacenamiento de conjuros*.

Convocar monstruo VII (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo VII* (como el conjuro).

Cuerpo férreo (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, obtendrás los beneficios del conjuro *cuerpo férreo*.

Curar heridas moderadas en grupo (St): podrás emplear *curar heridas moderadas en grupo* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 19, ó 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Dedo de la muerte (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás matar a una criatura viva, como si hubieses lanzado el conjuro *dedo de la muerte*. La CD del TS es 20, ó 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Desintegrar (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que emita un fino rayo verde que destruya a una criatura por completo, como si hubieses lanzado el conjuro *desintegrar*. La CD del TS es 19, ó 16 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Desplazamiento (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás activar (como acción rápida) desplazamiento durante 1 asalto, como si llevases puesta una *capa de desplazamiento mayor*. Podrás hacer uso de esta aptitud hasta 10 veces al día.

Dos deseos (Sb): el objeto te concede dos deseos (como el conjuro). Debes pronunciar los efectos deseados mientras empuñes el objeto. Siempre que hayas realizado los rituales adecuados y cumplas el requisito de nivel de personaje, obtendrás este beneficio aunque algún dueño anterior del objeto también haya pedido los dos deseos. Ninguna criatura puede obtener más de dos deseos de esta forma. Si se permite un TS, su CD será de 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Excursión etérea (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás volverte etéreo. Este efecto es igual al conjuro *excursión etérea*. Podrás ser etéreo tanto tiempo como desees, pero una vez que vuelvas a tu forma material, no podrás volver a hacer uso de este poder ese día.

Horrible marchitamiento (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *horrible marchitamiento* (como el conjuro). La CD del TS es 22, ó 18 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Instante de presciencia (Sb): una vez al día, mientras estés sujetando, empuñando o transportando el objeto, podrás obtener un bonificador +20 a una única tirada de dado, igual que mediante el conjuro *instante de presciencia*. Deberás declarar la activación de esta aptitud antes de realizar la tirada.

Magia III (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás preparar o lanzar el doble de conjuros arcanos habituales de 3.º nivel al día, como si llevases puesto un *anillo de magia III*.

Maximizar conjuro (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 6.º nivel, maximizados como si hubieses empleado la dote metamágica Maximizar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

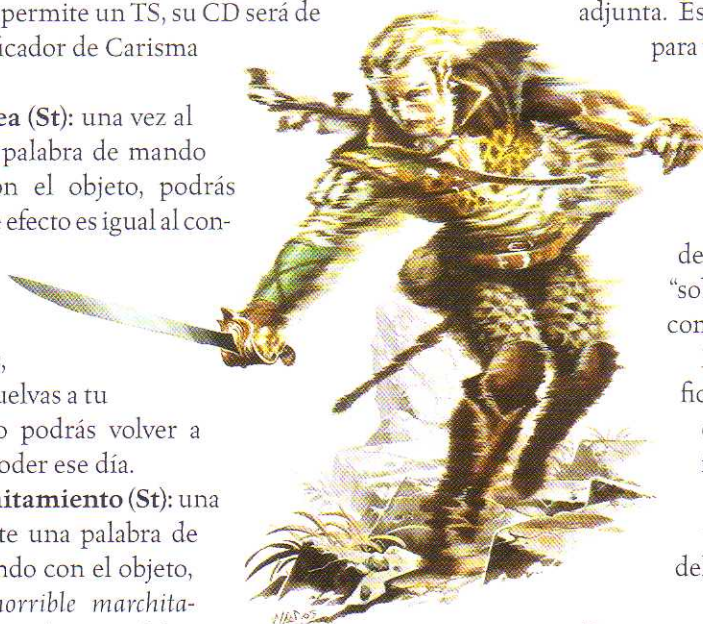
Maximizar poder (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 6.º nivel, maximizados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Maxi-

mizar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Mejora de arma (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma, aunque se podrá asignar varias veces a la misma. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.



Un objeto de leyenda puede volver a su portador casi invulnerable

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+1 o menos	5
+2	4
+3, +4 ó +5	3
+6, +7 ó +8	2
+9	1

Mejora de armadura o escudo (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo, aunque puede ser asignada varias veces al mismo objeto. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+4 o menos	5
+5 o más	4 (máx. +10)

Mente en blanco (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, tu cerebro estará protegido contra las manipulaciones mentales y emocionales, como si estuvieses bajo el efecto continuo del conjuro *mente en blanco*.

Puño cerrado (St): hasta tres veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás crear una mano mágica Grande que ataque a tus enemigos, como el conjuro *puño cerrado de Bigby*.

Resistencia mayor a la energía (Sb): el objeto te protege contra el daño de un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Cada vez que sufras daño del tipo indicado, podrás restar 30 puntos a la cantidad. Elige el tipo de energía concreto a la hora de asignar esta aptitud.

Puedes elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un tipo de energía distinto. Esta aptitud tampoco se apila con las variantes de listas anteriores.

Rociada prismática (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que emita rayos de luz multicolor de efectos diversos, como el conjuro *rociada prismática*. La CD del TS es 20, ó 17 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Sanarte rápido (St): una vez al día y como acción rápida, podrás emplear *sanar* (como el conjuro) sobre ti mismo, mientras empuñes, sujetes o transportes el objeto de leyenda.

LISTA DE APTITUDES I (MAYORES)

Si continúas la mejora de un objeto de leyenda mediante un ritual mayor, podrás elegir una aptitud de la Lista I al precio de tres espacios de la Lista G. No podrás "intercambiar" aptitudes de la Lista G que ya hayas escogido por una aptitud de esta lista. Un espacio sacrificado de esta forma significará que no habrá aptitud de leyenda disponible a ese nivel de personaje. Por ejemplo, si has elegido una aptitud de leyenda de la Lista G a nivel 17, podrías asignar una de la Lista I a nivel 20, pero al precio de no ganar ninguna a nivel 18 y 19. Tendrás que pagar todos los costes personales de cada nivel, incluso aunque no ganes ninguna aptitud al llegar a él.

Puedes elegir una aptitud de cualquier lista inferior en lugar de una de la Lista I.

Las aptitudes de la Lista I tienen un NL de 20.

Apresurar conjuro (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 6.º nivel, apresurados como si hubieses empleado la dote metamágica *Apresurar conjuro*. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros

espontáneo (como un hechicero) no tendrá que gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud.

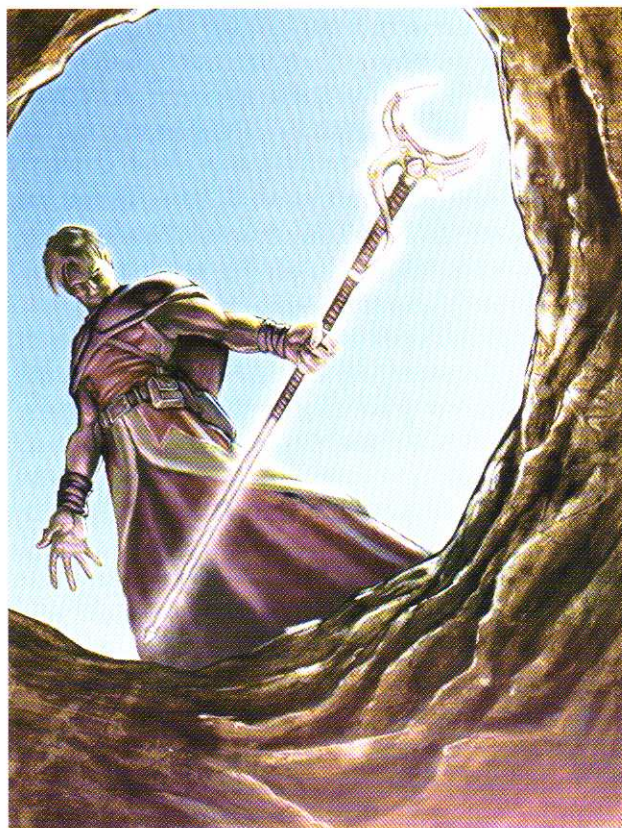
No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Apresurar poder (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 6.º nivel, apresurados como si hubieses empleado la dote metapsiónica *Apresurar poder* (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Cautiverio (St): una vez al día, mediante un ataque de toque en cuerpo a cuerpo con éxito contra un enemigo, podrás aprisionarlo bajo tierra como si hubieses lanzado el conjuro *cautiverio*. Deberás declarar que activas este efecto antes de realizar la tirada de ataque. Si el objeto de leyenda es un arma cuerpo a cuerpo, tendrás que emplearla para realizar el ataque de toque.

Compañero constante mayor (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás emplear una acción rápida para convocar a una criatura aliada. Cuando asignes esta aptitud al objeto, elige una de las



El usuario de un objeto de leyenda puede recluir a sus enemigos bajo tierra con un simple toque

criaturas de las listas de 5.º nivel de las tablas Convocar aliado natural o Convocar monstruo (páginas 220 y 222 del *Manual del jugador*, respectivamente). Sólo se podrá convocar a esa criatura con esta aptitud.

La criatura aliada atacará a tus enemigos y te servirá lo mejor que pueda dentro de sus posibilidades. Si puedes comunicarte con ella, podrás ordenarle no atacar, atacar a algún rival concreto o llevar a cabo otras acciones. Permanecerá junto a ti hasta que la despidas (acción estándar) o muera. Si la criatura muere podrá volver a ser convocada 24 horas después, curada por completo. No podrás tener más de un compañero mayor a la vez.

Consumir energía (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que emita un rayo negro de energía negativa que imponga 2d4 niveles negativos al objetivo, como el conjuro *consumir energía*. La CD del TS es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Convocar monstruo IX (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás emplear *convocar monstruo IX* (como el conjuro).

Detener el tiempo (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás *detener el tiempo* (como el conjuro).

Dominar monstruo (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y al gesticular con el objeto, podrás emplear *dominar monstruo* (como el conjuro). La CD del TS es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Mano aplastante (St): una vez al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás crear una mano mágica Grande que espachurre a tus enemigos, como el conjuro *mano aplastante de Bigby*.

Mejora de arma (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta, como se muestra en la tabla adjunta. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma, aunque se podrá asignar varias veces a la misma. En cualquier caso, no podrás aumentar el bonificador de mejora efectivo del objeto más allá de +5 mediante el uso de esta aptitud (los bonificadores "sobrantes" deberán ser asignados como aptitudes especiales).

En lugar de aumentar el bonificador de mejora, podrás elegir cualquier combinación de bonificadores o aptitudes especiales cuyo precio de mercado sea equivalente al incremento efectivo del bonificador de mejora.

BONIFICADOR DE MEJORA EFECTIVO

Actual	Incremento
+1 o menos	6
+2 ó +3	5
+4 ó +5	4
+6 ó +7	3
+8	2
+9	1

Palabra de poder aturdidor (St): hasta dos veces al día y mediante una palabra de mando, podrás emplear una *palabra de poder aturdidor* (como el conjuro).

Potenciar conjuro mayor (Sb): puedes lanzar hasta tres conjuros al día, de hasta 9.º nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metamágica Potenciar conjuro. Emplear esta aptitud de leyenda no aumenta el nivel del conjuro alterado. Un lanzador de conjuros espontáneo (como un hechicero) deberá gastar una acción de asalto completo cuando use esta aptitud, como si emplease una dote metamágica que poseyese normalmente.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes lanzar conjuros.

Potenciar poder mayor (Sb): puedes manifestar hasta tres poderes psiónicos al día, de hasta 9.º nivel, potenciados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Potenciar poder (consulta el *Manual de psiónica expandido*). Emplear esta aptitud de leyenda no afecta al coste en puntos del poder alterado.

No podrás emplear esta aptitud si no puedes manifestar poderes psiónicos.

Rayo polar (St): hasta dos veces al día, mediante una palabra de mando y gesticulando con el objeto, podrás hacer que emita un rayo azulado de aire gélido y escarcha, como el conjuro *rayo polar*.

Regeneración (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, te curarás 1 punto de daño por nivel cada hora, en lugar de cada día. Además, podrás regenerar los apéndices perdidos de tu cuerpo, como si llevases un *anillo de regeneración*.

Sanar en grupo (St): podrás emplear *sanar en grupo* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, pronunciando una palabra de mando. Esta aptitud puede usarse para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Tromba de meteoritos (St): una vez al día y mediante una palabra de mando, podrás invocar una *tromba de meteoritos* (como el conjuro). La CD del TS es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).



Ilustración de D. Kovacs

Este capítulo ofrece varios cambios que el DM puede incluir para expandir las reglas de los objetos de leyenda. Desde objetos con legados duales o incluso opuestos, a monstruos que bullen con poderes míticos; desde héroes que comparten leyendas entre sí, a usuarios que liberan aptitudes épicas. Este capítulo permite personalizar aún más una campaña basada en estos legados.

ALTERNATIVAS A LAS PRUEBAS DE SABER (HISTORIA)

Realizar una prueba de Saber (historia) es la forma habitual de descubrir el trasfondo y los rituales asociados a un objeto de leyenda. A tu discreción, no obstante, pueden ser factibles otros métodos. Las siguientes reglas opcionales hacen que el uso de los objetos de leyenda sea más accesible para los personajes menos eruditos.

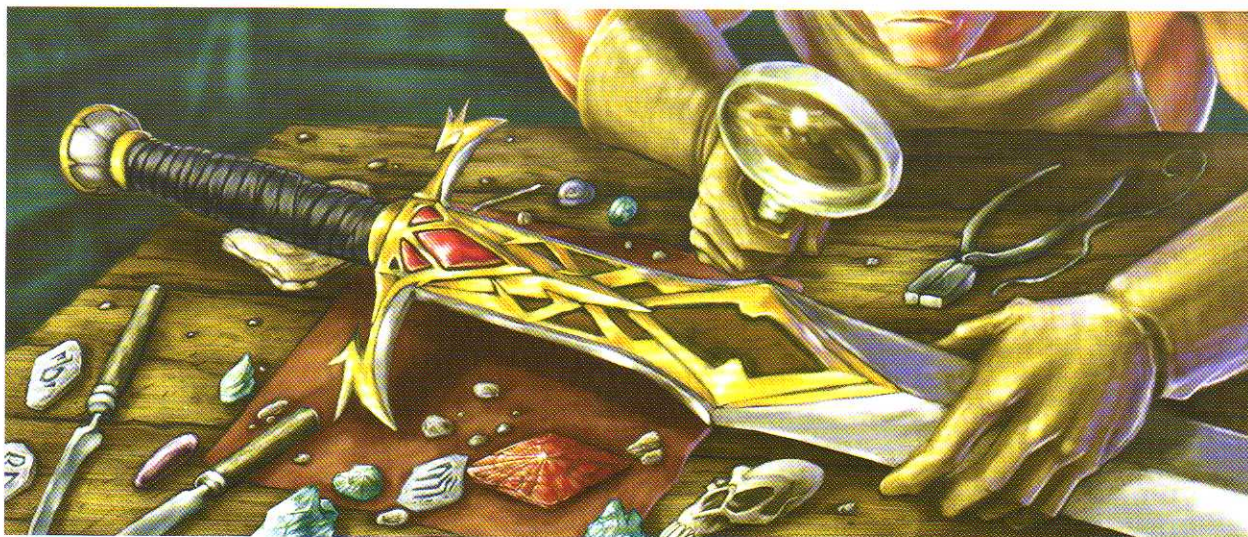
OTRAS PRUEBAS DE SABER

Las armas con una gran carga religiosa para alguna iglesia o deidad, como el *arco del Arquero negro* o *Durindana*, pueden tener un lugar destacado en los mitos y dogmas de dicha fe. En tales casos, podrías permitir que el PJ sustituyese las

pruebas de Saber (historia) por otras de Saber (religión). De igual forma, la historia de un objeto ligado a lo arcano, como la *estrella vespertina refulgente*, podría revelarse mediante pruebas de Saber (arcano), mientras que otro que sea muy conocido en los cuentos e historias locales podría ser descubierto con pruebas de Reunir información o Saber (local). Si los jugadores plantean una reclamación legítima para sustituir la prueba de Saber (historia) por otra apropiada, no dudes en aceptarla. No obstante, deberías aumentar la CD de la prueba en 5 puntos, ya que este tipo de narraciones “extraoficiales” no suelen incluir los detalles concretos necesarios para llevar a cabo los rituales de leyenda adecuados.

CONOCIMIENTO DE BARDO Y SABER

Los bardos, con su vasto repertorio de cuentos, historias y cotilleos, pueden tener una gran noción de los objetos de leyenda y su pasado. Puedes permitir una prueba de conocimiento de bardo en sustitución de una de Saber (historia), pero deberías aumentar su CD en 5 puntos, para reflejar el hecho de que las narraciones de estos juglares suelen ser incompletas e imprecisas en el mejor de los casos.



Incorporar distintos componentes a un objeto de leyenda puede liberar diferentes poderes.

Los maestros del saber se centran exclusivamente en los secretos antiguos, a diferencia de los bardos. Su repertorio de sabiduría es enorme, por lo que sus pruebas de saber no deberían sufrir un incremento de la CD, si se emplean en lugar de la prueba de Saber (historia) pertinente.

ADIVINACIÓN MÁGICA

Emplear magia de adivinación es la forma más fácil y efectiva para descubrir la historia de un objeto de leyenda. Los conjuros *conocimiento de leyendas* e *identificar* son los más usados para este fin.

Conocimiento de leyendas: este conjuro revela suficientes datos sobre el objeto como para poder realizar todos sus rituales de leyenda.

Identificar: este conjuro revela todos los poderes mágicos estándar del objeto, pero ninguna de sus aptitudes de leyenda. No obstante, concede un bonificador +2 a las pruebas de Saber (historia), u otras pruebas alternativas, relacionadas con el trasfondo del objeto.

OBJETOS DE LEYENDA MUTABLES

Los objetos mutables son una subcategoría especial de objetos de leyenda, cuyas aptitudes cambian con la adición de nuevos componentes. La *fusta de cráneos* (página 97), por ejemplo, confiere a su portador aptitudes especiales características de las criaturas cuyas calaveras cuelguen del arma. Otros ejemplos de objetos de leyenda mutables podrían ser una espada con aptitudes relacionadas con la energía, que dependan del tipo de joya engarzada en su pomo, o una ballesta con la aptitud de azote contra los tipos de criatura definidos por el material del que esté hecha su munición. Cada componente variable debe ser

muy concreto (como una gema específica, con un vínculo místico con las tierras de los muertos) o genérico (como un orbe de mármol pulido o las garras de un dragón rojo).

DISEÑO DE UN OBJETO MUTABLE

En general, un objeto mutable se diseña igual que cualquier otro objeto de leyenda, como se ha descrito en el Capítulo 4: cómo instaurar una leyenda. Deberás añadir las siguientes elecciones a las listas de aptitudes de dicho capítulo:

Lista de aptitudes de leyenda B – Legado mutable: elige tres aptitudes cualesquiera de la Lista A.

Lista de aptitudes de leyenda C – Legado mutable: elige dos aptitudes cualesquiera de la Lista B.

Lista de aptitudes de leyenda E – Legado mutable: elige tres aptitudes cualesquiera de la Lista D.

Lista de aptitudes de leyenda F – Legado mutable: elige dos aptitudes cualesquiera de la Lista E.

Lista de aptitudes de leyenda H – Legado mutable: elige tres aptitudes cualesquiera de la Lista G.

Lista de aptitudes de leyenda I – Legado mutable: elige dos aptitudes cualesquiera de la Lista H.

No podrás emplear una elección de Legado mutable para elegir otro Legado mutable de una lista anterior. Por ejemplo, no podrías gastar una elección en la Lista C para asignar dos veces el Legado mutable de la Lista B. Al igual que en la mayoría de elecciones, no podrás elegir más de una vez el legado mutable de una misma lista. De esta forma, podrás elegir la aptitud Legado mutable una vez de la Lista B y otra de la C, pero no dos veces de la misma lista.

Una elección de Legado mutable no puede ser una aptitud que tenga límite de usos diarios.

Ejemplos de diseño de objetos mutables

Ejemplo 1: estás diseñando una espada larga de leyenda, con aptitudes relacionadas con la energía que dependen del tipo de gema engarzada en su pomo. También tendrá dos series de aptitudes mágicas divinas, cada una vinculada a una deidad concreta, cuyos símbolos sagrados se colgarán de una cinta de cuero anudada a su cruceta. Elegirás tres aptitudes de la Lista A como elección de Legado mutable de la Lista B (vinculándolas a la gema del pomo) y dos aptitudes de la Lista E como elección de Legado mutable de la Lista F (vinculándolas al símbolo sagrado). De esta forma, dependiendo de los objetos colocados en la espada, podrá liberar hasta seis combinaciones distintas de aptitudes de las Listas A y E.

Ejemplo 2: estás diseñando un bastón de leyenda con tres series distintas de poderes de leyenda, cada una vinculada a un componente concreto: la piedra engarzada en el extremo del bastón. Podrás elegir los Legados mutables de las Listas B, E y H, para después asignar a cada trío de aptitudes menores (de las Listas A, D y G) una piedra concreta, como por ejemplo obsidiana, mármol y granito. Dependiendo del trozo de piedra que se encaje en su extremo, el bastón liberará uno de los tres juegos de aptitudes, cada uno de los cuales progresará hasta nivel 20.

Componentes variables

Una vez hayas elegido la aptitud de Legado mutable, deberás decidir qué componentes serán los que marquen las diferencias y qué aptitud estará ligada a cada uno. Dependiendo del objeto en sí, los componentes variables pueden ser casi cualquier cosa: el filo de una espada, la gema engarzada en un anillo, el remate de un bastón, una pluma decorativa adherida a una clava o infinidad de opciones más. Deja que tu creatividad decida por ti; la única regla es que estos componentes deben ser genéricos o muy concretos. Los componentes generales forman una categoría muy amplia de objetos y sustancias, cualquiera de las cuales servirá como componente variable del objeto. Los componentes concretos deben ser exactamente eso: objetos únicos o específicos (como un cristal del tesoro del dragón rojo anciano Durtaxsteingakila). Las limitaciones vagas a componentes válidos no bastan para convertirlos en específicos.

En el ejemplo anterior de la espada larga, ya has decidido que tendrá dos componentes variables: la gema de su pomo y el símbolo sagrado amarrado a su guarda. También has decidido vincular la serie de tres aptitudes de la Lista A a la gema del pomo y las dos aptitudes de la Lista E al símbolo sagrado. La clave de este objeto está en su mutabilidad única (aparte de que no quieres que los PJs se te desvíen en búsquedas secundarias de algún componente legendario, como el diamante de Enth-Kai), por lo que decides que ambos componentes sean genéricos. No obstante, optas por especificar el tipo de

gema que relaciona cada aptitud de la Lista A con cada tipo de energía: rubíes para el fuego, zafiros para el frío y diamantes para la electricidad. De igual forma, limitas las opciones de símbolo sagrado a dos dioses: Heironeous, dios del valor, y San Cuthbert, dios del justo castigo.

Toques finales

Aunque la gran ventaja de los objetos de leyenda mutables es su flexibilidad, las series de aptitudes disponibles deberían compartir una temática común o estar relacionadas entre sí de alguna forma. Es más interesante empuñar una espada que posea tres grupos de aptitudes con distintos efectos de energía, o una variedad de aptitudes restauradoras, o poderes vinculados a la misma fe o panteón, que otra que cure, lance fuego o convoque a una criatura de forma indiscriminada. Las temáticas posibles incluyen tipos de energía, alineamientos, los planos, aptitudes relacionadas con monstruos o animales, el ámbito de poder o dominios de un dios o panteón, sabiduría ancestral o escuelas de magia. Por supuesto que eres libre de diseñar objetos de leyenda mutables sin ninguna temática unificadora, pero hacerlo los convierte en algo mucho menos especial y debilita su valor simbólico.

USO DE COMPONENTES VARIABLES

Las reglas para emplear componentes variables en un objeto de leyenda mutable son más simples que las del propio diseño del objeto. Como personaje jugador, no necesitas más que descubrir y obtener el componente adecuado, incorporarlo al objeto y llevar a cabo un breve ritual para activar sus nuevas aptitudes.

Descubrir componentes variables

Algunos objetos mutables tienen componentes variables muy obvios, con pocas o ninguna restricción (la *fusta de cráneos*, por ejemplo, acepta cualquier calavera de los tipos de criatura válidos). Otros objetos mutables, no obstante, tienen componentes variables que son más esotéricos o restrictivos. Volviendo al ejemplo anterior, nuestra espada larga de leyenda mutable sólo acepta tres tipos de gema para su pomo y dos símbolos sagrados para la cruceta. Si engarzases otro tipo de piedra preciosa en su empuñadura, como una amatista, el arma no obtendría ninguna nueva aptitud.

Descubrir los componentes variables válidos para un objeto de leyenda requiere una prueba de Saber (historia) contra CD 15 si son objetos genéricos, contra CD 20 si son objetos muy concretos y contra CD 25 si son únicos. Por cada 5 puntos en que superes la CD, descubrirás un componente variable adicional. Por ejemplo, supongamos que deseas revelar los componentes permitidos para el pomo de la espada larga del ejemplo (CD 20, por ser objetos específicos). Obtienes un 27 en tu prueba de Saber (historia),

por lo que descubrirías dos de los tres tipos de gema que sirven para liberar las aptitudes energéticas del arma.

Incorporación de un componente

Dependiendo de la naturaleza del componente variable y del objeto de leyenda, incorporar aquél a éste puede ser tan sencillo como amarrarlo con una tira de cuero, o tan complejo como tallar la gema para que encaje a la perfección en el engarce y colocarla en su sitio con precisas herramientas de joyero. A menos que el DM decida lo contrario, incorporar o cambiar un componente variable de un objeto, incluido el breve ritual necesario, será una acción de asalto completo que provocará ataques de oportunidad.

OBJETOS DE LEYENDA DUALES

Los objetos de leyenda duales tienen series de aptitudes divergentes o incluso opuestas, liberada cada una de ellas por rituales de leyenda propios. A diferencia de los objetos mutables, sus aptitudes son fijas para cada usuario concreto y no se pueden cambiar una vez concluido el ritual correspondiente. Un ejemplo de objeto de leyenda dual es el espadón *Merikel* (página 148), el arma de un ángel caído, que retiene parte de su santidad inicial a la vez que se muestra proclive a caer en el mal. Podría convertirse en una poderosa herramienta del bien en manos de un usuario bondadoso, pero empuñada por una criatura maligna, manifestará poderes temibles y sacrílegos. Un objeto de leyenda dual puede ser una amenaza catastrófica en manos de un enemigo... o convertirse en una gran recompensa para el PJ que pueda reclamarlo.

DISEÑO DE UN OBJETO DE LEYENDA DUAL

En general, un objeto de leyenda dual se diseña igual que cualquier otro, como se ha descrito en el Capítulo 4: Cómo instaurar una leyenda. Sin embargo, el proceso de asignar sus aptitudes y diseñar los rituales difiere como se explica a continuación.

Elegir aptitudes de leyenda

Cuando elijas una aptitud de leyenda de una lista, podrás escoger otra adicional de esa misma lista. Hazlo tantas veces como desees. Cada vez que elijas una pareja de aptitudes, deberás designar una como la aptitud principal y la otra como secundaria. *Merikel*, por ejemplo, posee aptitudes principales buenas, útiles y positivas, mientras que sus aptitudes secundarias son malignas, dañinas y despreciables. No todas las aptitudes de leyenda requieren una alternativa; algunas pueden ser compartidas por ambas progresiones, como la aptitud de semblante divino de *Merikel* (que concede un bonificador +2 de mejora al Carisma, sin importar la serie de aptitudes que escoja su portador).

Dependiendo de la temática a la que se ajuste el objeto, sus series de aptitudes pueden ser diametralmente opuestas o estar levemente conectadas. Por ejemplo, una maza poseída por un espíritu angelical puede tener una serie de aptitudes que mejoren el arma sin ninguna conexión con lo sacro (como explosiva ígnea o defensora), mientras que la progresión alternativa cuenta con poderes sortílegos divinos (como sagrada o *curar heridas leves*).

Rituales de leyenda duales

Los objetos de leyenda duales, como *Merikel*, requieren dos sendas de rituales de leyenda, una para cada serie de aptitudes. Una vez hayas iniciado una de ambas sendas al completar su ritual mínimo, estarás obligado a seguirla. La elección de rituales que hagas marcará la serie de aptitudes que podrás liberar. Por ejemplo, si empuñas a *Merikel* y llevas a cabo el Ritual de pía redención, podrás emplear las aptitudes mínimas asociadas a su senda (*toque de gracia* y *bendecir*).

Si más adelante prefieres seguir la senda alternativa del objeto, tendrás que completar el siguiente ritual correspondiente para sellar dicho cambio de progresión. Todas las aptitudes del objeto, incluidas las que ya hubieses liberado con antelación, cambiarán para reflejar tu nuevo curso de acción. Por ejemplo, si eres el dueño de *Merikel* y ya has liberado sus aptitudes mínimas por medio del Ritual de pía redención, deberás completar el Ritual del camino de desesperación y liberar sus aptitudes menores para cambiarte a la senda del mal. Una vez hayas completado este segundo ritual, las aptitudes de *toque de gracia* y *bendecir* serán reemplazadas por sus homólogas "malignas": *toque de furia* y *perdición*.

Cuando diseñes un objeto de leyenda dual, también tendrás que diseñar dos series diferentes de rituales que representen sus dos sendas. Cada pareja de rituales equivalentes tendrá la misma CD en la prueba de Saber (historia). También deberían tener los mismos costes, tanto personales como en po, pero podrían exigir tareas o pruebas diferentes. Puede que incluso quieras animar a un usuario potencial a escoger una senda de progresión frente a otra, haciendo sus pruebas más sencillas. Por ejemplo, un portador de *Merikel* que siga la senda del bien sólo tiene que acudir a la iglesia de Heironeous y bañar el arma en agua bendita, mientras que la senda del mal requiere que la sumerja en las aguas del letal río Estigia.

COMPARTIR UNA LEYENDA

Un elemento común de las películas y libros de fantasía es el del compañero fiel, que toma el arma del héroe valiente caído en combate. Uno de los ejemplos más famosos es cuando Sam empuña a *Dardo*, después de la captura de



La senda elegida por su portador determinará la naturaleza de un objeto de leyenda dual

Frodo a manos de Ella-Laraña en *Las dos torres*. Y nada te impide adaptar estos acontecimientos a los objetos de leyenda. Siguiendo las reglas estándar descritas en este libro, si Don Aerin el Poderoso entregase la magnífica espada *Durindana* (página 77) a su compañero Enian el bardo, la fabulosa arma pasaría a ser una mera *espada larga +1* en sus manos; lo cual resulta cualquier cosa menos heroico o impresionante. Esta regla opcional ofrece una forma para que un personaje conceda a un aliado, temporalmente, la capacidad de utilizar un objeto de leyenda para el cual no esté cualificado.

Compartir un objeto de leyenda requiere el consentimiento voluntario y participe tanto del usuario legítimo como del aliado beneficiado. Esta aquiescencia no tiene por qué vocalizarse, ni siquiera debe ser pactada de antemano; puede darse tácitamente, incluso cuando el dueño del objeto esté inconsciente o incapacitado de alguna forma. No obstante, ninguno de los dos puede estar coaccionado, ya sea por medios mágicos o mundanos. Sólo se podrá beneficiar de esta situación el receptor previsto del objeto (no podrás hacerte pasar por el aliado del dueño del objeto, para conseguir que te lo entregue a ti).

Si eres el receptor señalado como beneficiario de un objeto de leyenda, se considerará que tienes el mismo nivel que su legítimo dueño y que has completado los mismos rituales de leyenda, sin importar tu nivel real. Por ejemplo, si eres un personaje de nivel 5 que empuña la espada de leyenda de un usuario de nivel 18 que haya completado el ritual de leyenda mayor, podrás emplear todas las aptitudes del arma hasta nivel 18 (si las hay).

Este beneficio, no obstante, tiene un precio elevado: ganarás de inmediato un nivel negativo por cada ritual completado por el dueño legítimo del objeto. De esta forma, si su dueño sólo ha completado el ritual mínimo (liberando las aptitudes mínimas del objeto), sufrirás un nivel negativo; si ha llegado a ejecutar los tres rituales y liberado sus aptitudes mayores, se te impondrán tres niveles negativos. Estos niveles negativos permanecerán en efecto mientras sigas usando, empuñando o transportando el objeto, pero nunca tendrán como resultado una pérdida de nivel real. No obstante, los niveles negativos no podrán ser eliminados de ninguna forma (ni siquiera mediante conjuros de *restablecimiento*) mientras sigas en posesión del objeto. Si no puedes sufrir niveles negativos (en el caso de que seas

un constructo o muerto viviente, por ejemplo), no podrás obtener el beneficio del uso del objeto de leyenda de otro personaje.

Si el total de niveles negativos iguala o supera tus DG no morirás, sino que sufrirás el máximo de niveles negativos que puedas soportar sin morir. Por cada nivel negativo ganado de esta forma, tendrás acceso a las aptitudes concedidas por la ejecución de uno de los rituales de leyenda, a partir del más bajo. Por ejemplo, si eres un personaje de nivel 3 y recibes un objeto de leyenda de un aliado que haya completado los tres rituales, sólo sufrirías dos niveles negativos (en lugar de los tres, que te matarían) y serías capaz de emplear las aptitudes mínimas y menores del objeto (pero no las mayores).

Puedes hacer uso del objeto de leyenda durante tanto tiempo como te permita su dueño legítimo. Si su dueño muere tras haber consentido el préstamo, podrás seguir usando sus aptitudes de leyenda durante un breve lapso tras su fallecimiento. Ese periodo de tiempo depende del ritual de leyenda más alto completado por su dueño original: 1 hora en caso del ritual mayor, 10 minutos para el ritual menor y 1 minuto para el mínimo.

Compartir un objeto de leyenda, incluso con un aliado de confianza, corromperá el vínculo del objeto con su verdadero dueño. Para emplear de nuevo sus aptitudes de leyenda, el usuario original deberá completar una ceremonia menor, consistente en 1 hora de meditación ininterrumpida en posesión del objeto. Tras completar este ritual, el objeto volverá a funcionar de forma normal.

MONSTRUOS DE LEYENDA

Al igual que algunos objetos ganan aptitudes de leyenda cuando se forjan en el fragor de un acontecimiento extremo, ciertas criaturas pueden vivir experiencias tan radicales que sus mismos cuerpos quedan imbuidos con aptitudes legendarias.

CORAZÓN FÉRREO, SIERVO DEL FUEGO

Este ejemplo emplea un clérigo azer infernal como criatura base.

Corazón férreo

Ajeno Mediano (extraplanario, fuego)

Varón azer Clr3

Dados de golpe: 5d8+15 (41 pg)

Iniciativa: +1

Velocidad: 20' con cota de escamas (4 casillas); base 30'

Clase de armadura: 22 (+1 Des, +6 natural, +4 cota de escamas, +1 escudo ligero de acero), toque 11, desprevenido 21

Ataque base/presa: +4/+6

Ataque: martillo de guerra +1 +8 en c/c (1d8+3/x3 más 1 por fuego) o pico ligero de gran calidad +7 en c/c (1d4+2/x4 más 1 por fuego)

Ataque completo: martillo de guerra +1 +8 en c/c (1d8+3/x3 más 1 por fuego) o pico ligero de gran calidad +7 en c/c (1d4+2/x4 más 1 por fuego)

Espacio/alcance: 5'/5'

Ataques especiales: calor, castigar al bien, conjuros, lanzamiento espontáneo (*infligir*), reprender muertos vivientes 3/día (+0, 2d6+3, 3.º)

Cualidades especiales: ampliar conjuro, augurio, inmunidad al fuego, RC 16, resistencia al frío 5, visión en la oscuridad 60', vulnerabilidad al frío

Salvaciones: Fort +9, Ref +5, Vol +10

Características: Fue 15, Des 12, Con 16, Int 10, Sab 18, Car 10

Habilidades: Avistar +9, Buscar +5, Concentración +6, Conocimiento de conjuros +2, Escondarse +3, Escuchar +9, Saber (los Planos) +2, Saber (religión) +4, Saltar +1, Tregar +4

Dotes: Ataque poderoso, Soltura con un arma (martillo de guerra)^A, Soltura con una escuela de magia (evocación)



Corazón férreo, impía fusión de clérigo azer y yugoloth, lucha contra su naturaleza infernal

Entorno: plano Elemental del fuego

Organización: solitario

Valor de desafío: 5

Tesoro: monedas estándar; doble de bienes (sólo no inflamables); objetos estándar (sólo no inflamables)

Alineamiento: neutral

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: –

Corazón férreo era un clérigo azer bastante típico, adorador de Thermekhül (patrón enano del fuego y la batalla; consulta *Razas de piedra* [NdC: inédito en castellano]) y líder de su gente en sus quehaceres diarios. Cuando su comunidad fue amenazada por los invasores yugoloth de la Eternidad desolada de Gehenna, luchó en primera fila.

Un terrible mezzoloth tendió una trampa a Corazón férreo; saltó sobre él estando invisible, con la intención de destriparlo con sus garras y dejarlo caer desde gran altura. Pero el azer no se dio por vencido con facilidad; aunque había soltado su martillo de guerra, fue capaz de asir su pico ligero, con el que perforó las garras y alas del infernal. Tras asestar un golpe fatal, Corazón férreo cayó al ardiente suelo aún apresado por las zarpas del yugoloth. El clérigo murió en la caída, pero el sumo sacerdote de su orden lo revivió de entre los muertos como reconocimiento a su valor. Cuando Corazón férreo abrió los ojos, se encontró con que los cuerpos retorcidos de su enemigo y él se habían fundido en las llamas elementales. Ahora era diferente, imbuido de cualidades infernales y algo más. Aún sirve a su gente, pero debe luchar sin descanso contra los impulsos de su lado maligno.

Corazón férreo tiene un augurio olfativo (gases sulfurosos) y una elección de la Lista A (metamagia menor: Ampliar conjuro).

Combate

Corazón férreo emplea su calor natural, su magia divina y sus nuevas aptitudes para castigar a sus enemigos en combate.

Calor (Ex): Corazón férreo genera tanto calor que su simple toque causa 1 punto de daño adicional por fuego. Sus armas metálicas también conducen este calor.

Castigar al bien (SB): una vez al día, Corazón férreo puede realizar un ataque en cuerpo a cuerpo normal que causa 5 puntos de daño adicional a un rival bueno.

Conjuros: Corazón férreo lanza conjuros como un clérigo de nivel 3.

Conjuros típicos de clérigo preparados (NL 3): 0: *detectar magia, leer magia, resistencia* (2); 1.º: *escudo de la fe, fatalidad*

(CD 15), *manos ardientes*^D (CD 16), *perdición* (CD 15); 2.º: *arma espiritual*^D, *campanas fúnebres* (CD 16), *curar heridas moderadas*.

D: conjuro de dominio. *Dominios:* Fuego (expulsa a criaturas de agua o reprende a criaturas de fuego) y Guerra (competencia y soltura con arma predilecta del dios).

Ampliar conjuro (Sb): Corazón férreo puede lanzar hasta tres conjuros al día, de 3.º nivel o inferior, modificados como si les hubiese aplicado la dote metamágica Ampliar conjuro. Usar esta aptitud no altera el nivel del espacio necesario para el conjuro.

Curar heridas moderadas (St): Corazón férreo podrá emplear *curar heridas moderadas* (como el conjuro) hasta un máximo de tres veces al día, tocando a la criatura herida (que puedes ser él mismo) y pronunciando una palabra de mando. Puede usar esta aptitud para causar daño a las criaturas muertas vivientes. La CD del TS es 13.

Augurio: un hedor a azufre rodea continuamente a Corazón férreo. Se considera un olor fuerte, a efectos de la aptitud de olfato.

Posesiones: cota de escamas de gran calidad, escudo ligero de acero de gran calidad, *martillo de guerra* +1, 2 *pociones de curar heridas moderadas*, *poción de fuerza de toro*.

LIVONIA LENGUAOSCURA

Este ejemplo emplea una maga de guerra* tiflin como criatura base.

Livonia Linguaoscura

Ajeno Mediano (nativo)

Hembra tiflin Mgu*8

Dados de golpe: 8d6+8 (39 pg)

Iniciativa: +3

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 16 (+3 Des, *armadura de cuero* +1), toque 13, desprevénido 13

Ataque base/presa: +4/+4

Ataque: *estoque* +1 *flamífero* +8 en c/c (1d6+1/18-20 más 1d6 por fuego) o *hacha arrojadiza* +7 a distancia (1d6)

Ataque completo: *estoque* +1 *flamífero* +8 en c/c (1d6+1/18-20 más 1d6 por fuego) o *hacha arrojadiza* +7 a distancia (1d6)

Espacio/alcance: 5'/5'

Ataques especiales: *filo del mago de guerra, oscuridad, perdición de los cielos*

Cualidades especiales: augurio, mago blindado, resistencia al frío 5, electricidad 5 y fuego 5, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +3, Ref +5, Vol +5

Características: Fue 10, Des 16, Con 12, Int 16, Sab 8, Car 16

Habilidades: Avistar +2, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +12, Engañar +5, Escondarse +5, Escuchar +2, Intimidar +11, Saber (arcano) +10

Dotes: Pericia en combate, Potenciación espontánea^A, Sutileza con las armas

Entorno: llanuras templadas

Organización: solitario

Valor de desafío: 9

Tesoro: estándar

Alineamiento: caótico maligno

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: —

*Nueva clase descrita en
El arcano completo.



*Tras haber vencido a un arconte,
Livonia ha despertado el poder para
desafiar a otros*

Cuando Livonia Ojos de fuego se encontró por primera vez con el furioso canarconte, no fue consciente de inmediato de que era ella el objetivo de su ira. No había hecho nada para ofender a los poderes de Celestia, pero eso no le importaba a aquella fanática criatura, que había jurado destruir a todos los seres "corrompidos por el mal". Con cierto toque de sangre infernal en sus venas, Livonia entraba dentro de aquella definición. El arconte aulló un desafío y cargó contra ella con su espadón. Livonia se defendió lo mejor que pudo, pero no era rival para su poderoso enemigo. Finalmente, en un último y desesperado movimiento, invocó un muro de viento entre ellos que arranco el arma de las manos del celestial y le hizo bajar la guardia durante un precioso instante. La tiffin atacó a fondo con su estoque y logró una herida mortal.

Algo despertó en su interior en aquel instante, un sentimiento tanto de triunfo por su victoria como de ira ante la injusticia del ataque del arconte. ¿Así que ella no era más que un ser corrompido por el mal, verdad? Bien, pues entonces que así fuese. Ya había demostrado su valía una vez; que siguiesen viniendo los celestiales. Ahora Livonia es conocida como Lenguaoscura, enemiga de los cielos.

Livonia tiene un augurio auditivo (canción de perdición), una elección de la Lista A (detectar criatura, a la que ha llamado "perdición de los cielos") y una elección de la Lista B (mejora de Carisma +2).

Combate

Livonia combina un lanzamiento de conjuros agresivo con sus aptitudes innatas.

Oscuridad (St): Livonia puede lanzar *oscuridad* (como el conjuro) una vez al día. NL 7.

Perdición de los cielos (Sb): Livonia puede detectar a cualquier ajeno bueno en un radio de 60', pero deberá concentrarse para ello (acción estándar). También ignorará cualquier RD de los ajenos buenos cuando los ataque.

Filo del mago de guerra (Sb): cuando Livonia lance un conjuro que cause puntos de daño, causará 3 puntos de daño adicional. Este bonificador se aplicará sólo una vez por cada lanzamiento de un conjuro concreto.

Conjuros: Livonia lanza conjuros como un mago de guerra de nivel 8:

Conjuros típicos conocidos de mago de guerra (6/7/7/6/3; NL 8): 0: luz, perturbar muertos vivos, rayo de escarcha (toque a distancia +7), salpicadura de ácido (toque a distancia +7); 1.º: contacto electrificante (toque en c/c +4), impacto verdadero, lluvia de piedras*, manos ardientes (CD 13), orbe menor de ácido/frío/electricidad/fuego/sonido*, precisión*, proyectil mágico, puño de piedra*, toque gélido; 2.º: cuchilla giratoria*, cuchillas de fuego*, cuchillo de hielo* (+7 a distancia; CD 14), esfera flamígera, fogonazo* (CD 14), estallar (CD 14), flecha ácida de Melf (toque a distancia +7), llama continua, oscuridad, trampa de fuego (CD 14); 3.º: anillo de cuchillas*, bola

de fuego (CD 15), escudo de fuego, flecha flamígera, muro de viento (CD 15), nube apesosa (CD 15), ráfaga de viento (CD 15), rayo relampagueante (CD 15), tormenta de aguanieve, tormenta de hielo, veneno (CD 15); 4.º: alarido (CD 16), asesino fantasmal (CD 16), contagio (CD 15), estallido de llamas*, muro de fuego, orbe de ácido/frío/electricidad/fuego/sonido*, tentáculos negros de Evard.

* Nuevos conjuros descritos en *El arcano completo*.

Mago blindado (Ex): Livonia no sufre probabilidad de fallo arcano si lleva armadura ligera o intermedia.

Augurio: un fúnebre lamento de perdición llena el aire cuando hay enemigos de alineamiento bueno a 5' de Livonia.

Posesiones: armadura de cuero +1, estoque +1 flamígero, hacha arrojadiza, 2 pociones de curar heridas leves.

SHULUTH

Este ejemplo emplea un ilícido como criatura base.

Shuluth, azotamientos de leyenda

Aberración Mediana

Dados de golpe: 8d8+8 (44 pg)

Iniciativa: +6

Velocidad: 30' (6 casillas)

Clase de armadura: 16 (+2 Des, +3 natural, +1 desvío), toque 13, desprevenido 14

Ataque base/presa: +6/+7

Ataque: tentáculo +8 en c/c (1d4+1)

Ataque completo: 4 tentáculos +8 en c/c (1d4+1)

Espacio/alcance: 5'/5'

Ataques especiales: agarrón mejorado, explosión mental, extracción, psiónica

Cualidades especiales: augurio, desvío, imagen múltiple, RC 25, telepatía 100', ver lo invisible

Salvaciones: Fort +3, Ref +4, Vol +9

Características: Fue 12, Des 14, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 17

Habilidades: Averiguar intenciones +7, Avistar +11, Concentración +11 (+15 conjurando a la defensiva), Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 actuando), Engañar +11, Esconderse +10, Escuchar +11, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +10, Saber (arcano) +12,

Dotes: Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas

Entorno: subterráneo

Organización: solitario, pareja, inquisición (3-5) o culto (3-5 más 6-10 grimórlocks)

Valor de desafío: 9

Tesoro: doble estándar

Alineamiento: legal maligno

Avance: por clase de personaje

Ajuste de nivel: —

Shuluth tiene el honor de haber sobrevivido a un peliagudo encuentro con la Banda del espliego, un grupo de aventureros githyanki y élan que se habían labrado una buena reputación como exterminadores de azotamientos. No sólo logró salir con vida (por los pelos), sino que también eliminó a todos los miembros de la compañía gracias a una trampa diabólica.

Debido a la larga e ilustre historia de la Banda del espliego, y a la astuta y letal trampa ideada por Shuluth, el ilícido se convirtió en un monstruo de leyenda. Ahora se maravilla ante su propia existencia, consciente de que su victoria fue un hecho espectacular que puede llegar a convertirse en leyenda.

Combate

Shuluth mejora las tácticas de combate habituales de un ilícido con sus aptitudes defensivas aumentadas.

Extracción (Ex): si Shuluth empieza su turno con los cuatro tentáculos adheridos a una víctima y realiza una prueba de presa con éxito, le extraerá automáticamente el cerebro y la matará en el acto.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, Shuluth debe impactar a una criatura Pequeña, Mediana o Grande con su ataque de tentáculo. Entonces podrá



Shuluth arrasó él solo a un grupo de cazadores de ilícidos, y ahora se deleita con sus recién ganadas aptitudes

iniciar una presa como acción gratuita y sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y adherirá el tentáculo a su cabeza. Shuluth podrá apresar a una criatura Enorme o mayor, pero sólo si puede alcanzar su cabeza de alguna forma.

Si Shuluth empieza su turno con al menos un tentáculo adherido a un rival, podrá intentar adherir los demás con una única prueba de presa. El rival podrá huir de sus tentáculos mediante una prueba de presa o Escapismo con éxito, pero Shuluth obtendrá un bonificador +2 de circunstancia por cada tentáculo que tenga adherido a su cabeza al inicio del turno de su oponente.

Explosión mental (St): cono de 60', aturdir 3d4 asaltos, Voluntad CD 17 niega. Esta aptitud es el equivalente a un conjuro de 4.º nivel.

Psiónica (St): a voluntad: *desplazamiento de plano*, *detectar pensamientos* (CD 15), *hechizar monstruo* (CD 17), *levitar*, *sugestión* (CD 16). NL 8.

Desvío: Shuluth disfruta de un bonificador +1 de desvío inherente a su CA.

Imagen múltiple (St): una vez al día, mediante una vil palabra de mando, Shuluth puede emplear *imagen múltiple* (como el conjuro).

Augurio: todas las criaturas a 15' de Shuluth que posean un idioma "oirán" unos aterradores susurros en su mente, que describirán sus súbitas y agónicas muertes. El ilícido puede anular o activar esta aura telepática como acción gratuita.

Ver lo invisible (St): una vez al día, mediante una infame palabra de mando, Shuluth puede emplear *ver lo invisible* (como el conjuro).

Telepatía (Sb): Shuluth puede comunicarse telepáticamente con cualquier criatura en un radio de 100' que posea un idioma.

VHUUKSSSH EL DESTRUCTOR

Este ejemplo emplea un elemental de agua Grande como criatura base.

Vhuuksssh

Elemental Grande (agua, extraplanario)

Dados de golpe: 12d8+48 (102 pg)

Iniciativa: +2

Velocidad: 20' (4 casillas), Nd 90'

Clase de armadura: 21 (-1 tamaño, +2 Des, +9 natural, +1 desvío), toque 12, desprevénido 19

Ataque base/presa: +9/+18

Ataque: golpetazo +13 en c/c (2d8+5)

Ataque completo: 2 golpetazos +13 en c/c (2d8+5)

Espacio/alcance: 10'/10'

Ataques especiales: aptitudes sortilegas, empapar, maestría del agua, vorágine

Cualidades especiales: augurio, rasgos de elemental, RD 5/-, visión en la oscuridad 60'

Salvaciones: Fort +12, Ref +8, Vol +6

Características: Fue 20, Des 14, Con 19, Int 6, Sab 11, Car 11

Habilidades: Avistar +8, Escuchar +7

Dotes: Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro

Entorno: plano Elemental del agua

Organización: solitario

Valor de desafío: 7

Tesoro: ninguno

Alineamiento: caótico neutral

Avance: 13-15 DG (Grande)

Ajuste de nivel: —

Vhuuksssh fue convocado mediante un conjuro de *aliado de los planos*, para llevar a cabo ciertos servicios para un templo elemental. Pero cuando el elemental de agua hubo terminado y solicitó ser relevado de su tarea, el clérigo que lo había convocado se negó a cumplir los términos de su pacto. Aduciendo que Vhuuksssh



Vhuuksssh se reveló contra un invocador infiel y ha encontrado nuevos poderes elementales

no había cumplido su parte al pie de la letra, le vedó el regreso a su plano natal. Con la furia de un mar embravecido por la tormenta, Vhuuksssh se lanzó sobre su pretendido amo. Aunque casi quedó destruido por la magia elemental del clérigo, finalmente pudo atrapar al traidor en su vorágine y estrellar su cabeza contra los muros del templo. Libre de verdad, Vhuuksssh podría haber regresado al plano Elemental del agua; pero una sensación nueva se adueñó de su ser, como si lo empujase una corriente desconocida.

Vhuuksssh había roto un pacto mágico, haciendo lo que ningún otro aliado de los planos hubiese osado pensar: volverse contra su invocador. Absorbió parte del poder elemental de su torturador y ahora explota las nuevas habilidades que han despertado en él.

Vhuuksssh ha escogido un augurio visible (llamas titilantes), una elección de la Lista A (desvío +1), una elección de la Lista B (*rayo relampagueante*), una de la Lista C (*flecha ácida*) y otra de la Lista E (*bola de fuego*).

Combate

Vhuuksssh combina las capacidades ofensivas de un elemental de agua con otros poderes basados en formas de energía.

Empapar (Ex): el toque de Vhuuksssh apaga antorchas, hogueras, linternas abiertas u otras llamas desprotegidas de origen no mágico y tamaño Grande o menor. También puede disipar los fuegos mágicos que toque (como *disipar magia*; NL 12).

Aptitudes sortilegas: a voluntad: *flecha ácida de Melf* (toque a distancia +10; NL 10); 3/día: *bola de fuego* (CD 14; NL 11); 1/día: *rayo relampagueante* (CD 14; NL 11).

Vorágine (Sb): una vez cada 10 minutos y mientras esté bajo el agua, Vhuuksssh se puede transformar en un remolino durante 6 asaltos. En forma de remolino se podrá mover por el agua o a lo largo del fondo a su velocidad de nado. Esta vorágine tiene 5' en su base, hasta 30' en su parte superior y hasta 40' de alto (el elemental decidirá la altura exacta, aunque deberán ser 10' como mínimo).

El movimiento de Vhuuksssh en forma de remolino no provoca ataques de oportunidad, ni siquiera aunque entre en el espacio ocupado por otra criatura. Otra criatura podría quedar atrapada en la vorágine si la toca o entra en ella, o si el elemental entra en su espacio. Las criaturas Medianas o menores podrán sufrir daño por este remolino e incluso ser absorbidas por él. Una criatura afectada deberá superar un TS de Reflejos contra CD 19 cuando entre en contacto con la vorágine, o sufrir 2d6 puntos de daño. Y tendrá que superar otro TS (contra la misma CD) para evitar ser absorbida e inmovilizada

por las poderosas corrientes generadas por el torbellino, lo que le causará otros 2d6 puntos de daño automáticos cada asalto. Una criatura afectada puede intentar un TS de Reflejos para escapar (aunque sufrirá igualmente el daño).

Las criaturas atrapadas en el remolino no podrán moverse, excepto allí donde las lleve Vhuuksssh o para escapar de él. Por lo demás podrán actuar con normalidad, pero deberán superar una prueba de Concentración (CD 10 + nivel del conjuro) para lanzar magia. Quienes queden atrapados en la vorágine también sufrirán un penalizador -4 a la Destreza, un penalizador -2 a las tiradas de ataque. Vhuuksssh sólo podrá atrapar en el interior de su vorágine a tantas criaturas como quepan físicamente en su volumen. El elemental podrá expulsar a voluntad del remolino a cualquier criatura atrapada, dejándola allí donde estuviese en ese instante.

Si la base del remolino está en contacto con el fondo, creará una intensa nube de arena o gravilla centrada en Vhuuksssh (con un diámetro igual a la mitad de la altura del remolino), que oscurecerá la visión (incluida la visión en la oscuridad) más allá de 5'. Las criaturas a 5' dispondrán de ocultación, mientras que las que estén más lejos disfrutarán de ocultación total. Quienes queden atrapados por la nube deberán superar una prueba de Concentración (CD 15 + nivel del conjuro) para lanzar magia.

Mientras estén en forma de vorágine, Vhuuksssh no podrá realizar ataques de golpetazo ni amenazar las casillas adyacentes.

Maestría del agua (Ex): Vhuuksssh obtiene un bonificador +1 a las tiradas de ataque y daño si tanto él como su rival están en contacto con el agua. Si su rival está en tierra, el elemental sufrirá un penalizador -4 a las tiradas de ataque y daño (ninguno de estos modificadores está incluido en el bloque de estadísticas).

Vhuuksssh puede volcar con facilidad naves de hasta 60' de largo, frenar barcos mayores (de hasta 120' de largo) y ralentizar hasta la mitad de su movimiento a los más grandes (de hasta 240' de largo).

Augurio: Vhuuksssh reluce con intensos fogonazos, que parecen recorrer toda su superficie.

Mejora de velocidad (Sb): la velocidad táctica terrestre de Vhuuksssh ha aumentado 5'.

Habilidades: Vhuuksssh posee un bonificador +8 racial a cualquier prueba de Nadar realizada para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrá elegir 10 en una prueba de Nadar, incluso si está distraído o en peligro. Podrá realizar una acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta.

CREACIÓN DE UN MONSTRUO DE LEYENDA

“Monstruo de leyenda” es una plantilla adquirida que se puede añadir a cualquier aberración, ajeno, bestia mágica, cieno, dragón, elemental, gigante, humanoide monstruoso o muerto viviente (que a partir de ahora será llamada “criatura base”).

La criatura base también debe cumplir estos requisitos:

- Inteligencia 3 o más
- 5 DG o más
- Poseer al menos una aptitud sobrenatural o sortílega

Además, el monstruo debe experimentar el mismo tipo de acontecimiento dramático que sirva para abrir las puertas a la creación de un objeto de leyenda.

Los monstruos de leyenda no deben llevar a cabo rituales de leyenda ni pagar ningún coste por materiales, ni sufrirán costes personales por disponer de sus nuevas aptitudes. Tampoco se les exige ninguna dote (como Legado mínimo) para liberar sus aptitudes de leyenda. Un monstruo de leyenda emplea todas las estadísticas y aptitudes especiales de la criatura base, excepto por lo que se indica a continuación.

Ataques especiales/cualidades especiales: un monstruo de leyenda retiene todos los ataques y cualidades especiales de la criatura base. También obtendrá aptitudes de leyenda, como se describe en las siguientes líneas.

Para asignar sus nuevas aptitudes, emplea las listas del Capítulo 4: Cómo instaurar una leyenda. Considera al monstruo como un objeto de leyenda y, a la vez, su portador. Elegirá un número de aptitudes determinado por sus DG totales, así como un augurio apropiado. Emplea la tabla siguiente para determinar de qué listas podrá escoger:

5-10 DG	11-16 DG	>16 DG
Lista A	Lista D	Lista G
Lista B	Lista E	Lista H
Lista C	Lista F	Lista I

Volviendo a uno de los ejemplos anteriores, Shuluth el ilícido es una criatura de 8 DG. Por ello, podría elegir tres aptitudes de la Lista A, o una de la Lista A y otra de la Lista B, o sólo una aptitud de la Lista C. No tiene suficientes DG para escoger aptitudes de listas superiores. Finalmente se ha decantado por un augurio mental (los amenazadores susurros telepáticos) y tres aptitudes de la Lista A: desvío, imagen múltiple y ver lo invisible.

Deberías, por supuesto, realizar las sustituciones o modificaciones necesarias para indicar que la aptitud procede del propio monstruo y no de un objeto independiente. Por ejemplo, en vez de tener que sostener el objeto sobre la cabeza para *volar* (aptitud de la Lista C),

el monstruo quizá deba alzar sus brazos, batirlos como si fuesen alas o emplear algún otro gesto equivalente para activar esta aptitud.

Valor de desafío: ajusta el VD de la criatura en consonancia con el número de aptitudes de leyenda a las que tenga acceso. Estos incrementos no son acumulativos entre sí.

Aptitudes de leyenda activas	Incremento VD
Dos o más mínimas	+1
Dos o más menores	+2
Dos o más mayores	+3

Ajuste de nivel: los monstruos de leyenda nunca son adecuados como personajes jugadores o allegados. La criatura base pierde cualquier ajuste de nivel que tuviese.

OBJETOS MÁGICOS ESTÁNDAR COMO OBJETOS DE LEYENDA

La *vengadora sagrada* y el *bastón de poder*. Estos poderosos objetos mágicos, junto a otros muchos, han sido iconos del juego DUNGEONS & DRAGONS durante años, y su aparición en una partida debería ser un acontecimiento importante. Su enorme poder, no obstante, conlleva el riesgo de desequilibrar gravemente la campaña si no se introducen a niveles muy altos.

Sin embargo, como DM, puede que desees incluir estos poderosos objetos con antelación, como parte de la línea argumental o del trasfondo de un personaje. Quizá el paladín de la compañía haya heredado la espada de su padre al iniciar su carrera aventurera, o el argumento de tu campaña gire entorno a un peligroso objeto en posesión de los aventureros, cuyos poderes nunca llegarán a comprender ni utilizar por completo. Descubrir el verdadero potencial de un objeto puede ser la base de aventuras memorables. *El señor de los anillos*, por acudir al ejemplo más obvio, no habría sido ni la mitad de interesante si Frodo hubiese podido invocar todo el potencial del *Anillo único* desde el primer momento.

Una solución para este dilema es convertir el objeto en un objeto de leyenda, lo que permitirá a su portador ir accediendo de forma gradual a sus aptitudes más poderosas.

CÓMO CONVERTIR OBJETOS MÁGICOS ESTÁNDAR EN OBJETOS DE LEYENDA

Empleando las aptitudes del objeto estándar como guía, debería ser bastante sencillo idear una progresión

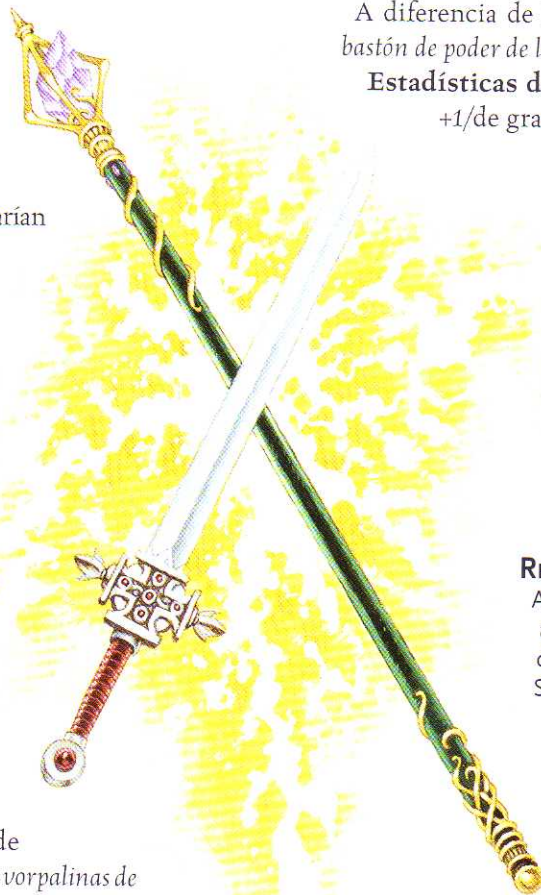
para las aptitudes de leyenda. El precio base del objeto determinará qué aptitudes poseerá: si su precio es de 18.000 po o menos, sólo tendrá aptitudes mínimas; si está entre 18.001 y 72.000 po, tendrá aptitudes mínimas y menores; si su coste está entre las 72.001 y 200.000 po, tendrá aptitudes mínimas, menores y mayores. Si su precio excede las 200.000 po, emplea las reglas para objetos de leyenda épicos de la página 219.

Algunos objetos pueden no adaptarse con exactitud a una progresión. Por ejemplo, un objeto con un valor de 20.000 po es demasiado poderoso para disponer sólo de aptitudes mínimas, pero su precio apenas lo cualifica para las menores.

En estos casos, tendrás que decidir si te ajustas estrictamente a las aptitudes del objeto original, o si las "parcheas" con uno o más poderes relacionados. Por otra parte, algunos objetos no son válidos para estas conversiones; entre los ejemplos de este grupo estarían aquellos con una sola aptitud, aunque de poder extraordinario (como un *cetru metamágico de apresuración mayor*), u objetos de un solo uso.

Incluso si un objeto de leyenda inicia su carrera como un objeto mágico estándar, debería pasar algún tiempo hasta que se desarrolle su historia única y los rituales asociados a ella. Hacerlo así no solo añade verosimilitud a tu campaña, sino que evita la impresión de que en algún lugar del mundo hay una "fábrica de objetos de leyenda" creando copias de *espadas vorpalinas de leyenda* o *anillos de comandar elementales de leyenda* como churros. No te limites a llamar a esa espada *vengadora sagrada de leyenda*; para los PJs será mucho más impresionante averiguar que se trata de *Mordedora radiante*, la espada sagrada del fervoroso caballero Don Treven de Carcia.

La vengadora sagrada y el bastón de poder pueden revelar paulatinamente sus poderes como objetos de leyenda



simplificadas a objetos de leyenda, como ejemplos que puedas seguir. Estas revisiones abreviadas no incluyen historia, rituales de leyenda ni ganchos de aventura y, a menos que se indique expresamente, cualquier aptitud incluida en su tabla funcionará exactamente igual que la descrita en la *Guía del Dungeon Master*.

BASTÓN DE PODER DE LEYENDA

El *bastón de poder de leyenda* comienza como un bastón mágico normal, pero a medida que su portador aumente su conocimiento de los misterios arcanos se le abrirán nuevos campos inexplorados, con los que podrá liberar el verdadero poder del objeto.

A diferencia de los bastones mágicos típicos, el *bastón de poder de leyenda* no emplea cargas.

Estadísticas de juego no legendarias: *bastón* +1/de gran calidad; coste 2.600 po.

Rituales de leyenda

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes del *bastón de poder de leyenda*.

Coste del ritual mínimo: 4.000 po.

Coste del ritual menor: 13.500 po.

Coste del ritual mayor: 43.500 po.

REQUISITOS DEL PORTADOR

Aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel
Saber (arcano) 4 rangos

Aptitudes del arma

A continuación se describen las aptitudes de leyenda del *bastón de poder de leyenda*. El nivel de lanzador del bastón será igual al tuyo a todos los efectos.

Proyectil mágico (St): a partir de nivel 5 podrás emplear *proyectil mágico* (como el conjuro) hasta tres veces al día.

Bonificador de suerte: al llegar a nivel 6, obtendrás un bonificador +1 de suerte a tus TS y CA. A nivel 16 el bonificador aumentará a +2.

Rayo de debilitamiento (St): a partir de nivel 7 podrás lanzar un *rayo de debilitamiento* (como el conjuro, intensificado a nivel 5) hasta tres veces al día.

CONVERSIONES DE OBJETOS DE EJEMPLO

Dos objetos mágicos estándar (la *vengadora sagrada* y el *bastón de poder*) disponen a continuación de conversiones

TABLA 5-1: BASTÓN DE PODER DE LEYENDA

Nivel del portador	Costes personales		Pérdida espacios conjuro	Aptitudes
	Pen. TS	Pen. NL		
5.º	—	—	—	<i>Proyectil mágico</i> 3/día
6.º	-1	—	1.º	Bonificador +1 de suerte
7.º	—	-1	—	<i>Rayo de debilitamiento intensificado</i> 3/día
8.º	—	—	2.º	<i>Llama continua</i> 3/día
9.º	—	—	—	<i>Levitar</i> 3/día
10.º	—	—	3.º	<i>Bastón</i> +2/de gran calidad
11.º	—	—	—	Castigo 3/día
12.º	—	—	4.º	—
13.º	—	-2	—	<i>Rayo relampagueante intensificado</i> 2/día
14.º	—	—	5.º	—
15.º	-2	—	—	<i>Bola de fuego intensificada</i> 2/día
16.º	—	—	6.º	Bonificador +2 de suerte
17.º	—	—	—	<i>Globo de invulnerabilidad</i> 1/día
18.º	—	—	7.º	<i>Cono de frío</i> 1/día
19.º	—	—	—	<i>Inmovilizar monstruo</i> 1/día
20.º	—	—	8.º	<i>Muro de fuerza</i> 1/día

Llama continua (St): a partir de nivel 8 podrás lanzar una *llama continua* (como el conjuro) hasta tres veces al día.

Levitar (St): a partir de nivel 9 podrás emplear *levitar* (como el conjuro) hasta tres veces al día.

Castigo (Sb): a partir de nivel 11 y como acción gratuita, podrás elegir causar doble daño (triple con un golpe crítico) mediante un ataque cuerpo a cuerpo con el *bastón de poder de leyenda*.

Este efecto dura 1 asalto. Podrás hacer uso de esta aptitud hasta dos veces al día.

Rayo relampagueante (St): a partir de nivel 13 podrás lanzar un *rayo relampagueante* (como el conjuro, intensificado a nivel 5) hasta dos veces al día.

Bola de fuego (St): a partir de nivel 15 podrás hacer uso de una *bola de fuego* (como el conjuro, intensificado a nivel 5) hasta dos veces al día.

Globo de invulnerabilidad (St): a partir de nivel 17 podrás invocar un *globo de invulnerabilidad* (como el conjuro) una vez al día.

Cono de frío (St): a partir de nivel 18 podrás emplear un *cono de frío* (como el conjuro) una vez al día.

Inmovilizar monstruo (St): a partir de nivel 19 podrás lanzar *inmovilizar monstruo* (como el conjuro) una vez al día.

Muro de fuerza (St): a partir de nivel 20 podrás levantar un *muro de fuerza* (como el conjuro) una vez al día, pero sólo para crear una semiesfera de 10' de diámetro a tu alrededor.

larga de hierro frío +1, pero en manos de un usuario fiel actuará como canalizador de su fe y devoción. A medida que avance de nivel, la hoja le conferirá el poder de anular encantamientos perversos y castigar a sus enemigos con su energía sacra.

Estadísticas de juego no legendarias: *espada larga de hierro frío* +1; coste 4.330 po.

Rituales de leyenda

Se requieren tres rituales para liberar todas las aptitudes de la *vengadora sagrada de leyenda*.

Coste del ritual mínimo: 2.500 po.

Coste del ritual menor: 12.500 po.

Coste del ritual mayor: 40.500 po.

REQUISITOS DEL PORTADOR

Ataque base +4

Nivel 1 de paladín

Aptitudes del arma

A continuación se describen las aptitudes de leyenda de la *vengadora sagrada de leyenda*.

Disipación de área (St): a nivel 5 podrás emplear *disipar magia*, como el conjuro, una vez al día. No obstante, sólo podrás hacer uso de la disipación de área, no de la disipación dirigida ni del contraconjuro (consulta la página 233 del *Manual del jugador*). El nivel de lanzador de este efecto será igual a tu nivel de paladín.

A nivel 10 podrás emplear la disipación de área del conjuro *disipar magia mayor*, hasta un máximo de tres veces al día. A nivel 18 podrás emplear esta aptitud a voluntad una vez por asalto.

VENGADORA SAGRADA DE LEYENDA

La *vengadora sagrada de leyenda* está consagrada a los poderes del bien y el orden. Parece ser una típica *espada*

TABLA 5-2: VENGADORA SAGRADA DE LEYENDA

Nivel del portador	Costes personales			Aptitudes
	Pen. ataque	Pen. TS	Pérdida pg	
5.º	—	—	—	Disipación mágica de área 1/día
6.º	—	—	4	—
7.º	—	—	—	—
8.º	—	-1	—	Espada larga de hierro frío +2
9.º	-1	—	2	—
10.º	—	—	—	Disipación mágica de área mayor 3/día
11.º	—	—	—	—
12.º	—	—	2	Espada larga de hierro frío +3
13.º	-2	—	—	—
14.º	—	—	—	Espada larga de hierro frío +4
15.º	—	—	2	Resistencia a conjuros
16.º	—	-2	—	Romper encantamiento
17.º	—	—	—	Espada larga de hierro frío +4 sagrada
18.º	—	-3	2	Sanarse
19.º	—	—	2	Disipación mágica de área mayor a voluntad
20.º	—	—	2	Espada larga de hierro frío +5 sagrada

Resistencia a conjuros (Sb): a nivel 15 obtienes una RC igual a 5 + tu nivel de paladín.

Romper encantamiento (St): al llegar a nivel 16 podrás hacer uso de *romper encantamiento* (como el conjuro) una vez al día, para eliminar los encantamientos perniciosos, transmutaciones o maldiciones de una única criatura. Deberás tocar al objetivo con la espada para obtener este efecto (una acción estándar). NL 10.

Sanarse (St): a partir de nivel 18, una vez al día y como acción estándar, podrás emplear *sanar* sobre tu persona mientras sujetes, empuñes o transportes la espada. NL 15.

LEYENDAS ÉPICAS

Ninguno de los objetos mostrados en el Capítulo 3 describe aptitudes de leyenda para usuarios de más de nivel 20, que es el máximo habitual. Si tu campaña acoge a personajes de niveles épicos (aquellos que han alcanzado el 21.º nivel o superior, según se recoge en la página 206 de la *Guía del Dungeon Master*), tienes dos opciones en el supuesto de que quisieras disponer de aptitudes adicionales a dichos niveles.

1. Diseñar rituales de leyenda épicos y asignar aptitudes de leyenda épicas ajustándote a las reglas que se detallan a continuación, conforme sea apropiado para cada objeto. El portador tendrá que descubrir retazos de historia adicionales acerca del objeto, y ejecutar los rituales épicos para liberar las nuevas aptitudes.

2. Permitir que el jugador del usuario del objeto diseñe rituales de leyenda épicos y elija aptitudes de leyenda épicas para él, de forma muy similar a como se instaura una leyenda desde cero (consulta el Capítulo 4). En este caso, el portador estará imbuyendo el objeto con nuevas aptitudes que antes no estaban a su alcance. Sin importar la opción que escojas, podrás determinar que también haga falta algún tipo de acontecimiento clave épico (consulta más adelante).

En cualquiera de ambos métodos, cada nueva aptitud de leyenda épica requerirá que un usuario de nivel épico lleve a cabo un nuevo ritual de leyenda épico y escoja la dote Legado épico para el objeto en cuestión. Esta es una diferencia importante respecto a los rituales de leyenda no épicos: el ritual épico *no* concede la dote Legado épico como dote adicional.

LEGADO ÉPICO [ÉPICA, LEGENDARIA]

Liberas una aptitud épica de un objeto de leyenda concreto.

Prerrequisitos: nivel 21 de personaje, Legado mínimo, Legado menor, Legado mayor, diseñar (o aprender) y ejecutar el ritual épico asociado al objeto elegido.

Beneficio: elige un objeto de leyenda. Podrás hacer uso de su aptitud de leyenda épica asociada a tu nivel de personaje.

Especial: puedes adquirir esta dote varias veces. Cada vez que lo hagas, deberás realizar el ritual épico asociado. El ritual tendrá que completarse en los 30 días anteriores o posteriores a la elección de la dote.

A diferencia de las dotes legendarias no épicas, Legado épico no se concede como dote adicional tras completar el ritual épico. Debe elegirse como cualquier otra dote.

RITUALES DE LEYENDA ÉPICOS

Liberar las aptitudes de leyenda épicas de un objeto es muy similar a hacerlo con las normales. Tendrás que superar una prueba de Saber (historia) para discernir los detalles del ritual; la CD será igual al doble del nivel de personaje necesario para obtener la aptitud (CD 42 para la aptitud de nivel 21, CD 48 para la aptitud de nivel 24 y así sucesivamente). Consulta el arma de leyenda épica de ejemplo, en la página 222, para ver un modelo de ritual de leyenda épico.

Deberás pagar el coste de las materias primas del ritual: 150.000 po para una aptitud de la Lista Y o 500.000 po para una aptitud de la Lista Z (consulta las listas de aptitudes épicas, más adelante).

Una vez hayas aprendido y completado el ritual, deberás elegir la dote Legado épico tan pronto como puedas adquirir una nueva dote épica (el ritual no te la concede como dote adicional).

A diferencia de los rituales no épicos, cada nueva aptitud de leyenda épica requiere que ejecutes un ritual diferente. No podrás hacerlo más de una vez cada tres niveles, como se muestra en la tabla 5-3: cómo diseñar un objeto de leyenda épico.

Acontecimientos clave y rituales épicos

Incluso tratándose de objetos con un legado ya existente, puede ser apropiado exigir un nuevo acontecimiento clave que impulse el poder del objeto al reino de lo épico.

Los acontecimientos clave se describen con detalle en el Capítulo 4: cómo instaurar una leyenda. Un acontecimiento clave épico sigue las mismas pautas, pero debe ser aún más asombroso. El DM tiene la última palabra al decidir si uno de estos acontecimientos es lo bastante impactante como para liberar las aptitudes épicas del objeto.

Al igual que sus equivalentes no épicos, un ritual de instauración épico es específico de un objeto de leyenda concreto y representa de forma estilizada el acontecimiento clave de su instauración.

ASIGNACIÓN DE APTITUDES Y COSTES PARA LEYENDAS ÉPICAS

Los objetos de leyenda épicos no conceden nuevas aptitudes al mismo ritmo que a niveles más bajos. Si lo hiciesen, estos objetos agotarían con rapidez las opciones épicas disponibles y todos ellos acabarían siendo casi iguales.

En lugar de ello, el portador de un objeto de leyenda épico podrá liberar una aptitud a nivel 21 y cada tres niveles a partir de entonces (ejecutando el ritual corres-

pondiente y escogiendo la dote Legado épico en cada una de estas ocasiones). Aunque la tabla 5-3: cómo diseñar un objeto de leyenda épico, detalle la progresión para los niveles 21 a 30, se puede ampliar al mismo ritmo indefinidamente.

Este capítulo introduce dos nuevas listas de aptitudes de leyenda épicas, que ofrecen varios ejemplos del poder de tales aptitudes. Estas listas no pueden sino arañar la superficie de las infinitas posibilidades de un objeto de leyenda épico. Gozas de total libertad para añadir aptitudes adicionales según creas conveniente, empleando como guía los costes de los ejemplos de este capítulo: las aptitudes de la Lista Y tienen un valor medio de 300.000 po, mientras que las de la Lista Z tienen un valor medio de 1.000.000 po.

Los objetos de leyenda épicos tienen costes personales estandarizados, como se muestra en la tabla adjunta. A cada nivel que no permita una nueva aptitud de leyenda (y su ritual asociado), el usuario perderá 3 pg de forma permanente. Esto se aplicará sólo si el usuario ha liberado las aptitudes de leyenda del objeto hasta ese punto, mediante los rituales apropiados y la elección de la dote Legado épico. Por ejemplo, si llegas a nivel 25 pero sólo has liberado una aptitud de leyenda épica (la de nivel 21), no perderás otros 3 pg porque aún no has liberado la de nivel 24. No obstante, en cuanto liberes otra aptitud épica deberás “pagar” de inmediato todos los costes personales que aún tengas pendientes hasta ese nivel.

TABLA 5-3: DISEÑAR UN OBJETO DE LEYENDA ÉPICO

Nivel personaje	Aptitud épica	Coste personal
21.º	Primera	—
22.º	—	3 pg
23.º	—	3 pg
24.º	Segunda	—
25.º	—	3 pg
26.º	—	3 pg
27.º	Tercera	—
28.º	—	3 pg
29.º	—	3 pg
30.º	Cuarta	—

LISTAS DE APTITUDES DE LEYENDA ÉPICAS

Las listas de aptitudes de leyenda épicas incluidas a continuación ofrecen ejemplos de aptitudes válidas para un objeto de leyenda épico. Sigue las instrucciones dadas con anterioridad en este capítulo para asignarlas.

A menos que se indique lo contrario, sólo podrás escoger cada aptitud de cada lista una vez.

Lista de aptitudes de leyenda épicas Y

El coste de los materiales para un ritual de leyenda de la Lista Y es de 150.000 po.

Las aptitudes de la Lista Y tienen un NL de 25.

Aptitud sortilega, 9.º: hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás crear un efecto que imite el de un conjuro de nivel 9 elegido. Elige el conjuro concreto cuando asignes esta aptitud. La CD del TS (si es aplicable) es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Apresurar conjuro mayor (Sb): igual que la aptitud de Apresurar conjuro (página 203), excepto porque puedes lanzar hasta nueve conjuros al día, de hasta 9.º nivel, apresurados como si hubieses empleado la dote metamágica Apresurar conjuro.

Apresurar poder mayor (Sb): igual que la aptitud de Apresurar poder (página 203), excepto porque puedes manifestar hasta nueve poderes psiónicos al día, de hasta 9.º nivel, apresurados como si hubieses empleado la dote metapsiónica Apresurar poder.

Compañero constante épico (Sb): esta aptitud es igual que la de compañero constante mayor (consulta la página 203), excepto porque la criatura a convocar se elige de las listas de 7.º nivel de las tablas Convocar aliado natural o Convocar monstruo (páginas 220 y 222 del *Manual del jugador*, respectivamente).

Hechicería épica (Sb): mientras sujetes, empuñes o transportes el objeto, podrás preparar o lanzar el doble de conjuros arcanos habituales de 5.º nivel al día, como si llevases puesto un *anillo de hechicería épica V* (consulta la página 136 del *Manual de niveles épicos*).

Inmunidad a la energía (Sb): el objeto te concede inmunidad contra el daño de un tipo de energía (ácido, electricidad, frío, fuego o sonido). Elige el tipo de energía concreto a la hora de asignar esta aptitud.

Puedes elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, se aplicará a un tipo de energía distinto.

Mejora de armadura o escudo épica (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta a +6. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo.

Puedes escoger esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, el bonificador de mejora a la CA de tu armadura o escudo aumentará en 1 punto. No puedes amentar el bonificador de mejora efectivo de la armadura o escudo por encima de +20 (con la excepción de Mejora de armadura o escudo épica, en la Lista Z).

Resistencia épica (Sb): el objeto te concede un bonificador +6 de resistencia a todos los TS. Puedes elegir esta opción varias veces, y cada una de ellas aumentará el

bonificador de resistencia en 2 puntos, hasta un máximo de +10.

Lista de aptitudes de leyenda épicas Z

A diferencia de las listas no épicas, una elección de esta lista no costará espacios adicionales de otra anterior; el único cambio es que el ritual de leyenda asociado será más caro. El coste de los materiales para un ritual de leyenda de la Lista Z será de 500.000 po.

Las aptitudes de la Lista Z tienen un NL de 30.

Aptitud sortilega épica: hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás crear un efecto que imite el de un conjuro con un nivel efectivo de 15 o menos (como por ejemplo, una *tromba de meteoritos* apresurada y potenciada). Elige el conjuro concreto y las dotes metamágicas que lo alteren cuando asignes esta aptitud. La CD del TS (si es aplicable) es 23, ó 19 + tu modificador de Carisma (lo que sea mayor).

Desvío épico (Sb): el bonificador de desvío a la CA concedido por el objeto aumenta a +6. Esta aptitud no se puede asignar a una pieza de armadura o escudo. Puedes elegir esta opción varias veces y sus efectos se apilarán. Cada vez que lo hagas, el bonificador de desvío aumentará en 2 puntos (hasta un máximo de +10).

Mejora de arma épica (Sb): el bonificador efectivo de mejora de un arma aumenta a +6. Esta aptitud sólo se puede elegir para un arma.

Puedes escoger esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, el bonificador de mejora efectivo del arma aumentará en 2 puntos, sin tope al máximo que pueda alcanzar.

Mejora de armadura o escudo épica (Sb): el bonificador efectivo de mejora de una armadura o escudo aumenta en 2 puntos, sin tope al máximo que pueda alcanzar. Esta aptitud sólo se puede elegir para una pieza de armadura o escudo.

Puedes escoger esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, el bonificador de mejora a la CA de tu armadura o escudo aumentará en 2 puntos.

Mejora de característica épica (Sb): el objeto te concede un bonificador +8 de mejora a una puntuación de característica. Elige la característica concreta cuando asignes esta aptitud al objeto (Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría o Carisma). Puedes elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas, el bonificador de mejora aumentará 2 puntos.

Mejora de habilidad épica (Sb): el objeto te concede un bonificador +30 de competencia al uso de una habilidad. Elige la habilidad concreta cuando asignes esta aptitud.

Podrás elegir esta aptitud varias veces. Cada vez que lo hagas se aplicará a una habilidad distinta.

ARMA DE LEYENDA ÉPICA DE EJEMPLO: MARTILLO DEL DERRAMADOR DE SANGRE

El *martillo del derramador de sangre* es un enorme martillo de guerra forjado en su totalidad en hierro negro. Una calavera sonriente está tallada a cada lado de su cabeza.

Las aptitudes de leyenda no épicas del *martillo del derramador de sangre*, así como los rituales necesarios para liberar dichas aptitudes, se describen a partir de la página 142. La siguiente historia, ritual y aptitudes épicas prolongan la leyenda del arma.

Historia

Los enanos de Cuevahendida sufrían el ataque de una gran sierpe negra, que amenazaba con exterminarlos a todos. En esta época de gran necesidad, invocaron de entre los muertos a su antiguo héroe popular, Bhazad Khrar, para que ayudase a sus descendientes una vez más. Como prometían las leyendas, Bhazad se presentó con su arma legendaria, el *martillo del derramador de sangre*, en sus manos. Tras una batalla que duró tres días completos y se extendió por millas y millas de cuevas subterráneas de la Infraoscuridad, finalmente salió victorioso frente al dragón negro, enterrándolo para toda la eternidad en una tumba de roca sólida. Bhazad se esfumó sin dejar rastro, esta vez para siempre. Su martillo de guerra desapareció con él, quizá para nunca ser visto de nuevo (aunque algunos murmuran que está sepultado junto al dragón). (CD 42; **Prueba de la sierpe**)

Rituales de leyenda

Se requieren cuatro rituales para liberar todas las aptitudes de leyenda del *martillo del derramador de sangre*. El primero se detalla a continuación.

Prueba de la sierpe: debes derrotar a una gran sierpe negra en combate singular. Coste: 150.000 po. Tras completar este ritual, tienes que elegir la dote Legado épico (*martillo del derramador de sangre*).

Si deseas liberar más aptitudes de leyenda épicas del *martillo del derramador de sangre*, tendrás de diseñar o

descubrir más rituales de leyenda épicas. En la progresión mostrada a continuación, los siguientes dos rituales tienen un coste de 150.000 po, mientras que el cuarto vale 500.000 po.

TABLA 5—4: MARTILLO DEL DERRAMADOR DE SANGRE
ÉPICO

Nivel del portador	Pérdida pg	Aptitudes
21.º	—	Inmunidad al ácido
22.º	3 pg	—
23.º	3 pg	—
24.º	—	Aliado obsidiana
25.º	3 pg	—
26.º	3 pg	—
27.º	—	Terremoto 3/día
28.º	3 pg	—
29.º	3 pg	—
30.º	—	Martillo de guerra +6 Grande

Aptitudes del arma

A continuación se describen las aptitudes de leyenda épicas del *martillo del derramador de sangre*.

Inmunidad al ácido (Sb): a partir de nivel 21, el *martillo del derramador de sangre* te concede inmunidad al ácido.

Aliado obsidiana (Sb): a partir de nivel 24, mientras estés empuñando el martillo, podrás usar una acción rápida para convocar un elemental de tierra mayor (como si hubieses lanzado *convocar aliado natural VII*) llamado Obsidiana.

Obsidiana atacará a tus enemigos y te servirá lo mejor que pueda dentro de sus posibilidades. Si puedes comunicarte con el elemental, podrás ordenarle no atacar, atacar a algún rival concreto o llevar a cabo otras acciones. Permanecerá junto a ti hasta que lo despidas (acción estándar) o muera. Si Obsidiana muere podrá volver a ser convocado 24 horas después, curado por completo.

Terremoto (St): a partir de nivel 27, hasta tres veces al día y mediante una palabra de mando, podrás golpear la tierra con el *martillo del derramador de sangre* y crear un efecto de *terremoto ensanchado* (como el conjuro, afectado por la dote Ensanchar conjuro). NL 25.

LOS GRANDES HÉROES EXIGEN ARMAS LEGENDARIAS

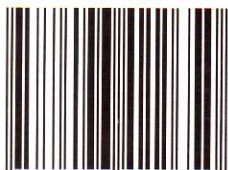
Algunos héroes encuentran armas de leyenda, mientras que otros las forjan. A diferencia de otros objetos mágicos, un arma de leyenda obtiene nuevas aptitudes a medida que su portador se hace más poderoso. En manos de un verdadero héroe, una simple espada puede obtener fama y potestad equiparables a las de la oscura hoja *Exordius*, el azote de mágicos *Martillo de brujas*, o la destructora maza de armas conocida como *Quiebracráneos*.

Este suplemento para el juego de D&D® describe casi 50 objetos de leyenda. Cada uno cuenta con su propio personaje, historia detallada, requisitos especiales de su portador, poderes únicos y ganchos de aventura. *Armas de leyenda* ofrece reglas y herramientas para que jugadores y DMs por igual puedan forjar nuevos objetos de leyenda para sus personajes o campañas, así como nuevas dotes legendarias, conjuros, una clase de prestigio y poderes psiónicos para aquellos personajes interesados en empuñar armas míticas u otros objetos de gran poder.

Para emplear este suplemento, un Dungeon Master también necesita el *Manual del jugador*, la *Guía del Dungeon Master* y el *Manual de monstruos*.
Un jugador sólo necesita el *Manual del jugador*.



ISBN 84-96422-65-8



9 788496 422650

DD1041

Impreso en España - Printed in Spain