

HISTORIAS DE ESPADAS





“Eric cercenó la última cabeza de la hidra con un certero tajo de su mandoble. El monstruo se inclinó despacio hacia un lado para luego caer al suelo estruendosamente, haciendo rebotar las monedas y otros tesoros esparcidos en su guarida cuando su enorme peso golpeó el suelo con violencia.

Eric, Lisa, Vulkar y Bestein, el grupo de aventureros que había luchado contra el monstruo, observaron el cuerpo inerte para a continuación lanzarse a recoger el gran tesoro acumulado en la cueva, con grandes sonrisas en su rostro.”

TEXTO

Alfonso J. Barceló (*Funs Athal*)

ILUSTRACIONES

Gloria Gismero (*Kunn*)

MAQUETACIÓN

Manuel Macou

REVISIÓN DE TEXTOS

Ignacio Muñiz
Víctor Gómez
Pedro Pablo Calvo
JR Domínguez



Esta podría ser una narración cualquiera sobre el combate con una criatura que pudiera acumular un gran tesoro, y tras matarla, los aventureros se reparten el botín conseguido con su esfuerzo. Un cofre lleno de 4567 monedas de oro, dos rubíes con un valor de 500 monedas de oro cada uno, un collar de perlas de 1000 monedas de oro y una espada +1... ¿una espada +1?

Muchos habréis oído hablar de Excalibur, la famosa espada mágica del Rey Arturo cuya posesión le permitió reinar en Camelot, o de Stormbringer, la poderosa espada de Elric de Melniboné, que puso el mundo en sus manos y también se lo arrebató, o de Narsil llamada después Anduril, la espada de Aragorn, forjada para luchar contra la oscuridad. La lista de espadas mágicas es larga y no se detiene con estas tres, si no que más bien comienza. Todas tienen en común dos cosas: que tienen poderes mágicos y que tienen una historia detrás, y esto último es lo más importante e interesante de esas dos cosas.

Tales historias son las que hacen interesantes a estas armas, no sus poderes, que en algunas ocasiones son muy similares y se puede reducir

a “cortan muy bien”, por lo que su importancia se debe a mucho más que eso: al símbolo que representan, a las hazañas que realizaron sus portadores al empuñarlas y a las odas cantadas por los bardos en honor de sus esgrimidores.

Es un error frecuente entre los Dungeon Master el entregar a los personajes de sus jugadores este tipo de armas (y otras), simplemente nombrando el modificador de ataque o las propiedades del arma. Seguramente no será la primera vez que lo leais, pero crea mejor sensación, atmósfera e inmersión en partida, decir que la espada entregada al personaje se llama Anghalar, que significa la portadora de honor, que decirle simplemente al jugador: “apunta en tu ficha una espada larga +1”.

Esta tendencia a no emplear este recurso ha aumentado a causa del uso descontrolado de objetos mágicos, tanto en videojuegos como en anteriores ediciones del juego, en las que se suelen acumular gran cantidad de estos cachivaches sesión tras sesión, hasta que al final de la campaña los personajes podrían abrir una tienda entera con un stock casi ilimitado. También es cierto que algunos DM encuentran dificultad a la hora de realizar descripciones o crear e improvisar esta clase de historias y detalles.

En este documento, encontraremos una lista de espadas con su descripción física, poderes (con reglas para D&D quinta edición) e historias personales para que puedan ser utilizadas en cualquier mesa de juego y, de este modo, poder ofrecer estos detalles para enriquecer vuestras partidas.

¿Por qué espadas y no cualquier otro tipo de armas?

Porque la espada tiene un simbolismo especial: Es símbolo de estatus, posición, nobleza, honor... y en mi opinión es la mejor representación de la lucha en los juegos de fantasía medieval o espada y brujería (valga la redundancia), aunque en entornos más realistas fueran otras armas las que se usaban con más frecuencia, como por ejemplo las lanzas.

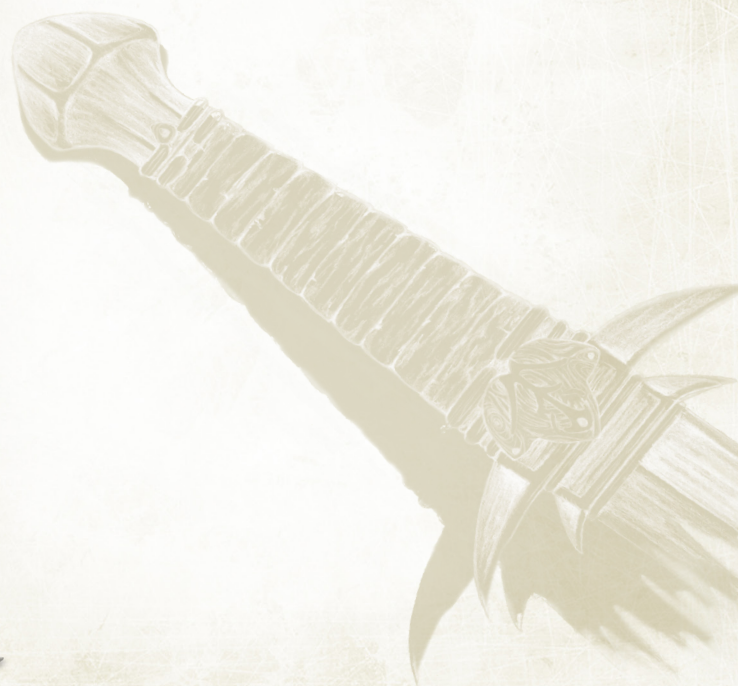
En muchas situaciones, la espada no es la mejor arma que podemos emplear. En batalla, era

relativamente poco efectiva contra armaduras pesadas y por ello que aparecieron hachas, mazas, martillos de guerra, picos de cuervo, alabardas, falces, vaulges y cientos de armas más.

Esto no significa que la espada fuera ineficaz, ni que su uso en batalla fuera poco frecuente, pero si es verdad que en ciertas épocas su uso estaba limitado a una élite formada por los guerreros experimentados y la nobleza, y más tarde también la burguesía. Si este arma hubiera sido poco útil en batalla se habría dejado de usar, y nunca fue así. La espada ha permanecido presente en los ejércitos de todo el mundo hasta la actualidad, aunque actualmente como símbolo y no como arma de combate.

La espada evolucionó desde sus inicios para superar a la evolución de las armaduras cuya constante mejora trataba de aumentar la supervivencia de los guerreros. Desde las primera espadas, que casi llamaríamos dagas, hasta los actuales cuchillos de combate y machetes que usan tropas especiales, pasando por las espadas vikingas, largas y montantes de la edad media y el renacimiento.

La mejor manera de representar armas mágicas en un juego tan fantástico como D&D es a través de las espadas. Esto no quiere decir que sean las únicas armas mágicas que podremos encontrar en el juego (aunque sí que suelen ser las más frecuentes), y que estos ejemplos de poderes e historias no puedan ser empleados en otros tipos de armas. Veamos pues.





ANGHALAR

(Arma, espada)

Descripción: esta espada de mano mide 80cm de hoja, 22cm de empuñadura y pesa 860g. Su fina y brillante hoja nunca se oxida ni mancha, y a lo largo de su recorrido puede leerse la siguiente inscripción: “su filo defiende mi honor”. La empuñadura es redondeada y la larga guarda es dorada, de estilo simple y pulido.

Propiedades: Anghalar es una espada larga +1.

Historia: el primer propietario de esta espada fue el famoso caballero de torneos y duelista, Sir Cristóbal “el caballero relámpago”.

Sir Cristóbal tenía fama de mujeriego y pendenciero, y solía ser retado frecuentemente por padres y maridos que creían que sus mujeres o hijas habían sido seducidas por semejante truhán. Por este motivo, Sir Cristóbal encargó la fabricación de este arma a Garnaud, el conocido mago de la ciudad de Ferrand.

Sir Cristóbal murió en un duelo contra el paladín de un conde a cuya hija había deshonrado. El vencedor del duelo tomó la espada como trofeo por su victoria. La fama de su éxito hizo que fuera buscado y retado por otros duelistas y acabó muerto meses después.

La espada ha pasado por las manos de diferentes duelistas desde entonces y no se conoce su paradero.

ASESINA DE DIOS

(Arma, espada corta; necesita vinculación)

Descripción: esta espada tiene una apariencia sencilla, casi vulgar, una de tantas espadas cortas fabricadas por los forjadores de espadas humanos. Su hoja recta de doble filo mide 68cm de longitud y 6,5cm de ancho en su base. Es un arma pesada para su tamaño (1,290kg), pensada para atravesar armaduras pero suficientemente corta para poder emplearla con sigilo. Su empuñadura mide 11cm, fabricada en madera y revestida de blanco nácar, un detalle que sorprende debido a la sencillez del arma. Su guarda es corta y tiene forma de una “V” invertida y algo curvada. El pomo es sencillo, sin detalles, en forma de cono redondeado.

Propiedades: esta espada es en realidad un poderoso artefacto creado a partir de la unión entre una espada y el dios de los asesinos Setmontu. La espada añade un modificador de +3 a las tiradas de ataque y daño de quien la esgrima. Causa un daño adicional de 3D10 de daño psíquico a cualquier criatura que no sea nativa del plano material primario (este es a causa del dolor que les inflige la espada), y tiene la propiedad de asesina de dioses, con un daño de 8D10 y una tirada de salvación de X CD 20, para reducir el daño a la mitad.

Los poderes menores de la espada incluyen un conjuro de protección contra el mal y el bien permanente sobre su esgrimidor, y la capacidad de usar el conjuro teleportar como reacción una vez al día.

Asesina de dioses es un arma consciente Caótica Neutral con las siguientes características: INT 13, SAB 16, y CAR 20, cuyo objetivo es asesinar a todos los dioses. Puede oír sonidos y ver en la oscuridad hasta a 120 pies, y se comunica enviando sus emociones al esgrimidor vinculado con ella. La espada entiende los idiomas común, celestial e infernal.

No tiene ninguna lealtad con el personaje que está vinculado con ella, y tratará de manipularlo para conseguir su objetivo o cambiar de “dueño”. Tiene una personalidad posesiva, obsesiva y autoritaria.

Querrá atacar a cualquier criatura que no pertenezca al plano material primario antes que a cualquier otro tipo de enemigo o criatura. Si su portador desea evitar atacar a un ser no perteneciente al plano material primario, deberá superar una Tirada de Salvación de CAR a CD 19. Si el portador del arma supera la salvación y consigue resistirse, la espada tomará represalias (como desactivar los poderes del arma).

Historia: esta poderosa arma se remonta a la época en que los dioses combatían entre sí en el plano material. Setmontu, el dios del asesinato, trato de matar a su rival Khrath, el dios de la justicia. Para ello usó sus poderes divinos para convertirse en una espada, que imbuida en su propio poder, era capaz de causar la muerte a los seres divinos y celestiales. El Rey de los dioses, Osaru, descubrió las intenciones de Setmontu e hizo que lo llevaran a su presencia. Ante los demás dioses lo juzgó, lo declaró culpable y lo condenó a permanecer en la forma que había escogido para matar a otros dioses. De esta forma, castigó a quien intentaba quebrantar la ley y mantenía así una amenaza permanente sobre los otros dioses para evitar que volviera a haber otra guerra divina.

AULLADORA

(Arma, espada corta)

Descripción: esta ancha espada entra en la denominación de, unas espadas de corta longitud cuyo tercio fuerte mide alrededor de 5 dedos de anchura. Esta en particular tiene una longitud total de 66cm, con una hoja triangular estriada en toda su hoja cuya zona más ancha mide 58mm. Su guarda es corta y en forma de media luna que se une con su pomo, (ambas cosas en tonalidades doradas y rematadas con grabados de rostros gritando).

Propiedades: Aulladora es una espada corta +1 con la propiedad de “cruel”. Cuando el efecto de cruel se activa, surge un alarido lastimoso y horripilante de la espada.

Historia: se cuenta que este arma era propiedad de la condesa Amanda, una sádica y cruel señora que ejecutó a varias decenas de sus sirvientes por un incidente al servir la cena a sus invitados.

Se cuenta que los rostros que aparecen en la espada son el reflejo de su cruel acto, uno por cada sirviente asesinado. La condesa Amanda terminó sirviendo a los señores demoníacos, y su alma fue enviada a los infiernos.

AZOTE DE HIDRAS

(Arma, espada)

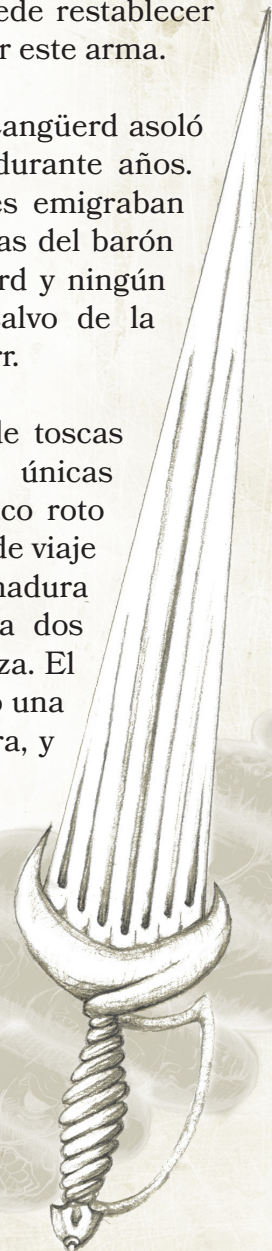
Descripción: es una espada de mano y media (bastarda) de sencillo diseño y hecha con acero oscuro como el carbón, cómoda para ser usada a una mano pero larga como para usarla a dos en golpes fuertes. La empuñadura es de madera tallada y cubierta de cuero mientras que el pomo es de acero. La guarda, también en acero, tiene dos curvas hacia la hoja. Está bien equilibrada y pesa 1500 gramos.

Propiedades: el daño causado por esta espada no permite la regeneración ni la curación natural, tan solo la curación mágica puede restablecer los puntos de golpe causados por este arma.

Historia: la monstruosa hidra Langüerd asoló la región de La Sierra Verde durante años. Los aldeanos y otros habitantes emigraban a lugares más seguros, las tropas del barón no conseguían matar a Langüerd y ningún asentamiento local estaba a salvo de la criatura, hasta que llegó Morwerr.

Morwerr era una mercenaria de toscas maneras y sin trabajo. Sus únicas posesiones consistían en un saco roto con algunas mudas y utensilios de viaje usados, una desgastada armadura de cuero y una gran espada a dos manos que manejaba con ligereza. El concilio de las aldeas le propuso una recompensa por matar a la hidra, y Morwerr aceptó.

Cuando Morwerr llegó ante a la criatura, está rugió y observó a la humana sin miedo alguno, pues sabía que las heridas que le hacían las



armas de los humanos se regeneraban, pero esta vez sería distinto.

La espada de Morwerr había sido forjada por los Gnomos de las Colinas Crecientes hacía muchas generaciones, para combatir contra los trolls y otras criaturas con poderes de regeneración. Su poder evitó que las temibles cabezas de la hydra volviesen a crecer, negando su virtual inmortalidad.

Colmille Furo-marithleu

Tras la muerte de Langüerd, la mercenaria recogió su recompensa y se marchó de Sierra Verde. Su leyenda ha sido difundida por los juglares, y las jóvenes cantan las múltiples baladas que describen su lucha contra el monstruo. Muchos han intentado encontrar la espada o la tumba de Morwerr para hacerse con tan valiosa arma, pero nadie la ha vuelto a ver.

AZOTE DE TRASGOS

(Arma, espada; necesita vinculación)

Descripción: esta espada de mano y media (llamada *bastarda* más comúnmente entre los aficionados a este mundillo) mide 125cm desde la punta hasta el pomo. Su hoja se alarga 93cm, posee doble filo y pesa 1,6 Kg. Su pomo es cónico y la empuñadura está forrada de cuero basto y desgastado por el uso. Grabado toscamente en la hoja se puede leer "hasta que no quede uno".

Propiedades: Azote de trasgos es una espada +1 que brilla ante la presencia de criaturas trasgoides. El brillo de la espada se produce cuando al menos una de estas criaturas se encuentra a

menos de 60 pies, ofreciendo luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue a 10 pies de radio adicionales. El odio de su propietario original hacia esas criaturas era tan grande que se ha quedado imbuido en ella.

Cualquier portador que esté vinculado con la espada debe superar una prueba de Carisma a CD 13 o intentará entrar en combate contra trasgoides si los ve. La espada no permitirá retirarse del combate al portador hasta que todas las criaturas trasgoides en su presencia estén muertas o hayan huido. Si el portador vinculado con la espada quiere retirarse del combate o huir mientras haya trasgoides activos o no incapacitados en él, deberá superar una prueba de Carisma a CD 13 para poder hacerlo. Puede intentarlo al final de cada asalto.

Historia: Azote de trasgos fue la espada de Ser Klivan el Errante, un caballero aventurero del reino de Caledonia. Ser Klevan fue en su día vasallo del Rey Gregor, hasta que una horda de trasgos atacó su señorío y mataron a Elissa, su mujer. La ira y la venganza inundaron el corazón de ser Klevan, que persiguió a la Horda de trasgos para poder acabar con ellos. Pero su corazón estaba destrozado, y sus deseos de venganza no se detuvieron cuando el último trasgo de la horda murió. Abandonando sus obligaciones para con su señor y sus posesiones terrenales, partió como un caballero andante buscando otros lugares donde los trasgos causasen problemas. Ser Klevan se hizo famoso en todo el reino y fuera de sus fronteras por sus victorias contra los trasgos. Tras mucho tiempo batallando, Ser Klevan desapareció a la edad de 60 años en las Montañas de la Luna, cuando investigaba repetidos asaltos a las caravanas de la carretera que cruza el Paso rojo. Nunca más se ha vuelto a saber de Ser Klevan, ni de su espada.

BENDECIDA POR LA LUNA

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: esta espada tiene una hoja ancha y plateada que brilla con un tono de luz blanquecino que recuerda a la luz de la luna. El arma tiene una longitud total de 124cm y un ancho de hoja de 50mm en su parte más ancha.

Su guarda tiene forma de espiga inclinada hacia el filo y está rematada por dos conchas para proteger la mano, a juego con la decoración del pomo.

Propiedades: Esta espada es un arma con un modificador de +1 al ataque y daño, así como y la propiedad afilada. Cuando se pronuncia la palabra de mando de la espada para que esta se ilumine, de esta surge una luz fantasmal y fría como de luna llena.

Historia: El Caballero de la blanca luna aparecía en las noches de luna llena portando este arma. Combatía al mal y surgía de entre la oscuridad en los lugares donde más se lo necesitaba. Sus enemigos terminaban frecuentemente con miembros cercenados o muertos.

En su última batalla se enfrentó contra un señor demoníaco, al que tras cortarle un brazo, golpeó tan fuertemente al caballero que acabó con su vida. Con sus últimas energías, el caballero se levantó, tratando de defender a los habitantes del pueblo donde se encontraba. El demonio, creyendo que todavía era un rival a tener en cuenta, abandonó el combate poco antes de que el caballero de la blanca luna se desplomara sin vida, clavando la hoja de su espada en el sagrado suelo de la iglesia donde se encontraba. La luna atravesó las ventanas de cristales rotos hasta reflejar su luz en la hoja de la espada. El arma se guarda como una reliquia en el templo donde murió el caballero, junto con los restos de su esgrimidor.

COLMILLO DE FUROSSMARITHIEM

(Arma, espada corta)

Descripción: esta espada está fabricada a partir del colmillo de un dragón blanco. A pesar de estar fabricada en hueso, su filo y punta son muy afilados. La empuñadura forma una sola pieza con el filo y se ha recubierto de plata, a juego con el pomo redondeado, adornado con sencillos detalles de copos de nieve. La espada tiene una longitud de 80cm, una hoja de 68cm de largo y 7cm de ancho. Debido al material utilizado el arma es muy liviana, pesando tan solo 650g, mucho menos de lo que pesaría un arma metálica de su tamaño.

Propiedades: el esgrimidor de este arma añade +1 a las tiradas de ataque y daño. Este arma ofrece resistencia contra el fuego a quien la porte, e ignora la resistencia contra el frío del objetivo del ataque.

Historia: tras matar al dragón blanco Furossmarithiem, el tesoro de su guarida fue cubierto por un gran desprendimiento de hielo y rocas, que hizo imposible que Eric y el resto de su compañía de aventureros recuperasen nada a pesar de haber vencido a la bestia. Entonces, decidieron aprovechar las valiosas partes del dragón para venderlas a algún mago o artesano que pudiera estar interesado en ellas.

Escamas, huesos, sangre y colmillos fueron arrancados y transportados penosamente hasta la civilización y vendidos a un precio más bajo de su valor real, aunque consiguieron un buen trato con un fabricante de armas, que les fabricó una espada corta o daga a cada uno usando los colmillos, a cambio de otras partes de la materia prima del dragón.

DONCELLA DE LA MUERTE

(Arma, espada ropera)

Descripción: su longitud es de 112 cm, tiene una cuchilla con una longitud de 88 cm de larga y su anchura es de 3,5 cm. Pesa es de 1,2 kg. Posee una guarda de cruz y lazo con empuñadura de hueso y pomo de plata, que representa una calavera.

Propiedades: su portador gana un modificador de +1 arrebatavidas.

Historia: Doncella de muerte perteneció a un aristócrata aficionado a la magia nigromántica llamado Eliot. Sus poderes eran considerables, y su ambición tan grande como su sentido del honor y estatura.

Cansado de ser retado por sus iguales a duelos de esgrima y de perder numerosos de esos combates a riesgo de su vida, decidió poner remedio a ello fabricando esta sutil arma. Los poderes de la espada le permitían ser herido y recuperarse de las heridas mientras combatía.

El destino de la espada es incierto. Entre algunas historias se cuenta que Eliot murió al intentar convertirse en liche, y su espada quedó junto al cadáver hasta que algún monstruo o saqueador la encontró. Otros cuentan que un duelista vengativo mató a Eliot y se quedó con su espada.

Las niñeras y abuelas cuentan a los niños que no quieren dormir que Eliot logró convertirse en liche, y con el tiempo se ha convertido en un gran espadachín que busca venganza de aquellos que lo retaron y derrotaron en combate, o incluso de sus descendientes.

EL DAÑO DE DERKESTHOSORMR

(Arma, espada)

Descripción: este bello ejemplar de espada muestra una hoja recta de 88cm de doble filo con sección romboidal aplastada. La empuñadura de madera, recubierta de terciopelo rojo, está recubierta con un alambre metálico de color dorado. Los gavlones de la guarda cruciforme, curvados hacia la punta del arma, terminan en unas piezas ovaladas que se completan con un falso botón de remache. El mismo motivo ornamental se puede observar en el pomo.

Propiedades: esta espada añade un modificador de +1 al ataque y al daño, y tiene la propiedad de matadragones.

Historia: el sabio Ruan Xiu del imperio oriental forjó con sus propias manos la hoja de este arma. El acero empleado fue templado con las aguas del río celeste, que imbuyó el poder de los antiguos espíritus en su hoja para ayudar a los hombres a combatir el gran poder de los inmortales dragones.

El arma ha sido empleada por muchos héroes y villanos para acabar con tales criaturas, pero fue la muerte del dragón Derkesthosormr quien le dio nombre a la espada.

Derkesthosormr fue un gran dragón de frío que asoló varios reinos, hasta que la conocida matadora de dragones Shang Ling se enfrentó a él en su propia guarida.

La muerte del dragón derrumbó la montaña donde habitaba, y las rocas cayeron sobre el cauce del río amarillo, creando un presa natural que ayudó a controlar el riego de la región. Desde ese día, los habitantes del valle de los campos del conejo moteado adoran a Derkesthosormr como un espíritu benefactor.

ESCARCHADA

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: esta pesada espada esta fabricada para ser usada a una mano. Su hoja mide 73cm, tiene doble filo, un ancho vaceo a ambos lados, punta poco aguda y un peso de 1'1Kg. La guardia es recta y corta, y el pomo de forma lobular sin adornos o símbolos distintivos. La espada siempre mantiene un tacto muy frío.

Propiedades: cuando atacas a una criatura con esta espada mágica y obtienes un 20 en la tirada de ataque, si el objetivo no es un constructo o un muerto viviente recibe 2D10 puntos de daño extra por frío que esté vinculado con este arma (no se necesita que la este empuñando) gana resistencia al daño de fuego.

Historia: el herrero enano Har Arkûr del clan Picos de hielo fabricó esta espada para el héroe humano Bernanrd, que estaba destinado a combatir contra Glumdurung, el temible dragón rojo de la montaña que desde hacía tantos años asolaba al pueblo enano.

Bernanrd mató a Glumdurung gracias a los poderes de la espada, y los enanos lo recibieron como a un héroe. Poco después, un joven dragón rojo llamado Glumdurungen, atacó a traición al héroe humano mientras recorría la carretera del del clan picos de hielo.

Glumdurungen, uno de los jovenes hijos de Glumdurung, mató al héroe humano y se llevó

su espada a su cubil. Se cree que la espada permanece entre el tesoro de Glumdurungen como una especie de trofeo o advertencia a aquellos que quieran causarle algún daño.

ESCUDO AFILADO

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: la guarnición de esta espada está bellamente diseñada. La guarda cuenta con dobles anillos y el pomo con detalles florales, ambas gozan de un acabado delicado. La hoja, bellamente decorada y expertamente templada, tiene tres acanaladuras y un grabado floral. Su tamaño total es de 128cm, con una longitud de la hoja de 101cm y un peso de 2kg.

Propiedades: puedes utilizar una acción adicional para decir la palabra de mando de la espada. Al hacerlo, la espada comienza a flotar y ataca una criatura a tu elección a 5 pies de ella y hasta 30 pies de ti. La espada utiliza tu tirada de ataque y modificador de habilidad para las tiradas de daño. Mientras que la espada está suspendida, puedes utilizar una acción adicional para que vuele hasta 30 pies a otro lugar que se halle hasta a 30 pies de ti). Como parte de la misma acción gratuita, puedes hacer que la espada ataque a una criatura a 5 pies de ella.

Tras 1 minuto de combate la espada trata de regresar a tu mano. Si no tienes una mano libre cae a tus pies. Si la espada no tiene ningún camino sin obstáculos hasta ti, se mueve tan cerca de ti como puede y luego cae al suelo. También deja de flotar si la agarras o te mueves más de 30 pies lejos de ella.

Historia: Garwolf el dubitativo era un cortesano de la corte del rey Meglahd, que tenía un puesto como secretario gracias a la posición de su padre, que era un poderoso barón.

Garwolf siempre fue tímido, con poco arrojo, sin iniciativa, dudando de qué tenía que hacer en cada momento y evitando enfrentamientos con otras personas, ya fueran verbales o físicos. En dos palabras: un cobarde. Además, como su posición y estatus tenían poco valor e interés para la mayoría de la gente, pasaba inadvertido.

Pero el tiempo de paz pasó y su padre y hermano mayor fueron a la guerra, muriendo ambos en glorioso combate. En ese momento, mucha gente comenzó a percibir que existía la figura del dubitativo Garwolf, que ahora era importante y poseía mucho dinero. Las mujeres comenzaron a acercarse, los hombres lo trataban como a un igual (al menos delante suyo), los sacerdotes alababan su carácter humilde... pero también había quien lo insultaba, o buscaba cualquier excusa para desafiarlo a combate.

Garwolf podía ser un cobarde, pero no tonto. Percatándose de que su situación había cambiado y con miedo a morir en un duelo con alguno de aquellos ambiciosos y avaros primos que deseaban las tierras familiares, encargó al archimago de la corte una espada mágica que pudiera defenderlo en combate. Pagó un alto precio por la espada y añadió algunos favores adicionales, y tras unos pocos duelos (que incluso él mismo forzó inteligentemente), aquellos que intentaban matarlo legalmente en un desafío decidieron olvidar esa opción y dejar al nuevo Barón Garwolf en paz mientras su “escudo” permaneciera con él.

ESPADA DE BOG

(Arma, espada a dos manos)

Descripción: esta gran espada debe ser empleada a dos manos para poder emplear eficazmente sus 170cm de longitud. Su hoja de 126cm está forjada con un acero oscuro donde se pueden observar grabados de dragones. La empuñadura está repujada con cuero rojo, la guarda mide 32cm y a cada lado plano de la hoja hay dos grandes anillos para proteger las manos. La hoja tiene una segunda “guarda” en la hoja a 22 cm de la empuñadura para ejecutar diversas maniobras de combate. Su peso es de 4,2 Kg.

Propiedades: esta espada añade +2 a las tiradas de ataque y daño de quien lo esgrima.

Historia: Bog fue un poderoso bárbaro semi orco de la tribu del águila roja que combatió contra una secta de adoradores de dragones. Bog consiguió esta espada al matar a uno de sus líderes, una enorme y fanática mujer dragón.

Desde entonces, la espada de Bog ayudó a combatir por el bien y no apoyar a las fuerzas de la oscuridad.

ESPADA DE LUZ

(Arma, espada)

Descripción: cuando se ve por primera vez esta espada es normal pensar que nos encontramos ante un arma sin acabar. Espada de luz tiene la apariencia de una empuñadura metálica revestida de cuero negro desgastado, apta para ser usada a una mano, con la guarda fabricada en acero entrelazado en forma de ocho y un pomo cónico que trata de imitar el detalle de la guarda. No hay filo, hoja, nada... solo tres botones o pulsadores en un lado de la empuñadura y tres nombres grabados bajo el cuero que protege el metal de la empuñadura.

Propiedades: empleando una acción adicional su portador puede nombrar una de las tres palabras de mando de la espada (los tres nombres encontrados bajo el cuero del mango) y pulsar uno de los tres botones que hay en la empuñadura. En ese momento, un haz de luz de color azul brillante surge del recazo de la espada para dar forma a la hoja.

La espada puede adoptar tres formas diferentes: *Espada corta*, en forma de una hoja de 46cm de longitud y 8cm de ancho en su base, que causa 1D6 de daño perforante y 1D8 de daño adicional por fuerza, *Espada de una mano* con la forma de una hoja de 83cm de longitud y 4cm de ancho en su base, que causa un daño de 1D8 cortante y un daño adicional de 1D10 por fuerza y, por último, adopta la forma de una *Hoja de espada a dos manos*, con lo que su empuñadura se alarga hasta alcanzar el triple de sus dimensiones originales. La hoja alcanza una longitud de 110cm con un ancho de 4cm en la base, que causa un daño de 2D6 cortante o perforante y un daño adicional de 2D6 por fuerza.

En cualquier forma en que esté activada, la espada emite luz a 5 pies del portador y luz tenue a 5 pies adicionales, pero también un zumbido que impone desventaja a las tiradas de sigilo del portador y de quien esté cerca de él.

Historia: nadie sabe quién o qué construyó esta espada. Algunos poderosos archimagos que la han estudiado han dicho que ni siquiera es mágica, y que es resultado de una poderosa tecnología. La espada ha ido cambiando de dueño durante los siglos. La última localización conocida es la de un rico comerciante de Makgref, que la mostró en una exposición de curiosas armas y armaduras.

FILO DE LAS ESTRELLAS

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: esta refinada y ligera espada es de fabricación élfica. El intrincado diseño de su decoración floral acompañada de estrellas, su ligereza y finura de hoja así lo confirman. La estrecha hoja de la espada tiene un ancho de 4cm en su base, que termina en una afilada punta al final de sus 111cm de hoja de doble filo. Hasta el primer tercio de la hoja se ven grabados con motivos florales y referencias a la luna y las estrellas. Su empuñadura está fabricada en madera de tejo, recubierta con cuero e hilos de plata entrelazados para una mayor sujeción del arma y, su pomo, tiene forma de una estrella de cuatro puntas.

Propiedades: este arma tiene la propiedad de “sutil”, y añade +2 a las tiradas de ataque y daño de quien la esgrima. Cuando la hoja es expuesta a la luz de las estrellas o de la luna, brilla con una intensa luz que ilumina perfectamente a 30 pies, con 30 pies de luz tenue adicionales). Su propietario puede ver en la oscuridad hasta 60 pies, y si ya poseía esa capacidad, la aumenta hasta 120 pies. Cualquier licántropo o cambiaformas que se acerque a menos de 30 pies de la espada debe superar una Tirada de Salvación contra CON CD 14 o recibir 4D6 de daño y verse obligado a transformarse. Su portador puede lanzar el conjuro “luces danzantes” a voluntad, y puede lanzar un conjuro similar a “Luz solar” con los siguientes cambios: la luz no se considera solar, sino de luna llena, y el radio de iluminación aumenta hasta 90 pies, con el doble de penumbra.

Historia: esta espada fue entregada a los clérigos del claro élfico del reino de los bosques para

combatir una amenaza que había infectado a la sociedad élfica. El reino del bosque había sido invadido por un grupo de licántropos, que se habían infiltrado en sus ciudades y convertido a numerosos elfos a su causa.

Un grupo de guerreros y clérigos dedicados a solucionar la amenaza que portaban esta espada se dedicaron a investigar y rastrear a los líderes de los licántropos, cortando de raíz el problema. En la batalla final, en unas cavernas en las afueras de una de las principales ciudades élficas, los últimos licántropos fueron vencidos pero el portador de la espada resultó muerto y su hoja desapareció en el caos resultante. Se cree que la espada fue usurpada por alguno de los aliados de los licántropos, pues ninguno de ellos soportaría mucho tiempo su contacto.

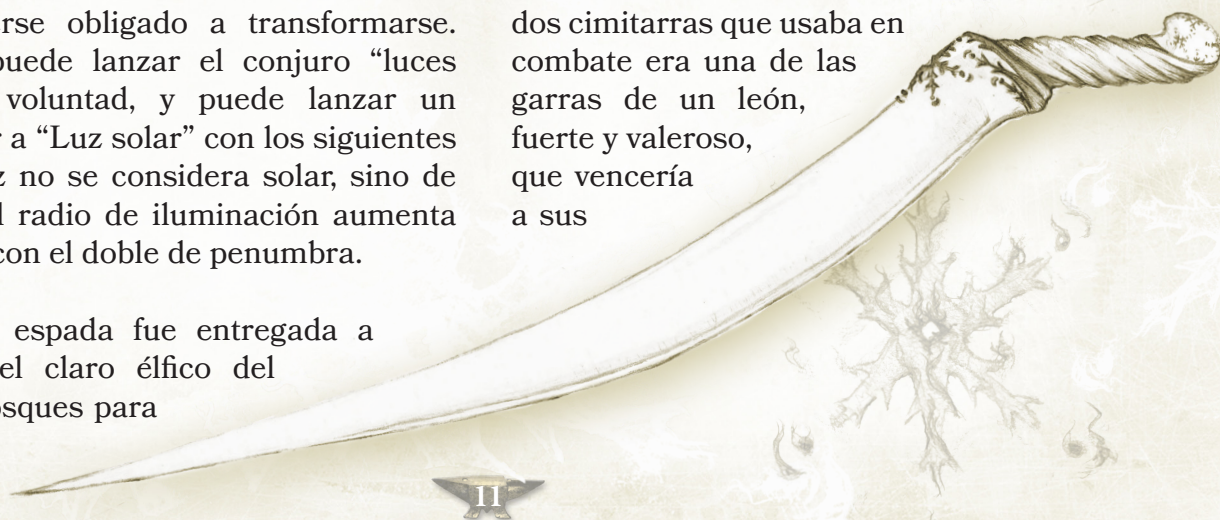
GARRAS DE LEÓN

(Arma, cimitarra)

Descripción: estos alfanjes tienen una hoja curva y cortos gavilanes, sus estilizadas hojas de 68cm se curva regularmente desde su primer tercio. Tienen un solo filo, salvo en su último tramo, para poder usarlas como arma de acometida. Las ricas empuñaduras están ornamentadas con hilo de oro y sus pomos representan cabezas de leones rugientes.

Propiedades: Las Garras de león añaden +1 a las tiradas de ataque y daño de quien la esgrime.

Historia: Los caudillos nómadas de las tribus del desierto son tanto líderes en tiempos de paz como en la guerra. Uno de ellos, llamado Umayr el león, fue un líder que logró unificar a varias tribus en contra de los invasores de piel oscura del oeste. Se decía que cada una de las dos cimitarras que usaba en combate era una de las garras de un león, fuerte y valeroso, que vencería a sus





enemigos. Muchos años después de la victoria contra los invasores Umayr todavía lideraba a las distintas tribus que parecían vivir en paz unas con otras.

A su muerte, las tribus se dispersaron a falta de un liderazgo fuerte que las mantuviera unidas, pero “El león” fue enterrado en una tumba secreta junto con sus dos garras, que a pesar de los años, siempre permanecieron afiladas.

GUARDIANA

(Arma, espada)

Descripción: esta es una espada de aspecto común, con una hoja de 82cm terminada en una afilada punta, para una longitud total de 112cm. A lo largo de la hoja de doble filo hay una larga acanaladura hasta mitad del arma. El pomo y la guarda son de latón, de diseño simple y liso. La empuñadura está revestida de cuero de color marrón.

Propiedades: esta espada añade +1 a las tiradas de ataque y daño realizadas con ella. Su portador nunca puede ser sorprendido, añade +5 a las pruebas de averiguar intenciones y percepción mientras porta la espada. Además, añade +1 a las tiradas de iniciativa en combate.

Historia: José de la villa de Garra de Pinilla fue el orgulloso propietario de esta espada. Era uno de los soldados que formaban parte de la guardia del lugar y afirmaba haberla encontrado en los túmulos cercanos al viejo cementerio, durante la búsqueda de uno de los chicos del pueblo que se había extraviado.

A raíz de ese comentario, muchos vinieron a buscar y escarbar en las tumbas del viejo cementerio, lo que dio lugar a un extraño alzamiento de cadáveres andantes que atacaron a la población de la villa. El cementerio fue rodeado por un muro bajo para que no volviera a suceder, pero todavía hay algún loco que se atreve a asaltar el lugar en busca de tesoros.

José le cedió su arma a su hijo cuando se retiró de servicio, y su primogénito ocupó su lugar.

HACEDORA DE VIUDAS

(Arma, espada corta)

Descripción: la hoja de esta espada corta mide 36cm de longitud y su empuñadura de 19cm está fabricada en madera pero recubierta con cuero e inscripciones de oro.

La ancha hoja de 9cm ha permitido que haya sido totalmente grabada con motivos dorados en honor al conde de Ferrera.

Propiedades: esta arma mágica tiene 3 cargas. Mientras sea empuñada, el portador puede utilizar una acción y gastar 1 carga para lanzar una ola de terror.

Cada criatura que tú elijas que se encuentre en un radio de 30 pies (6 casillas), debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduría con CD 15 o asustarse durante 1 minuto. La criatura asustada tiene desventaja en todas sus acciones y no puede usar reacciones. Al final de cada una de sus turnos, la criatura puede repetir la tirada de salvación haciendo que acabe el efecto.

La espada recupera 1d3 cargas en cada amanecer.

Historia: esta espada fue fabricada como arma de corte para el príncipe Guillaume y era una de las armas más exquisitas jamás creadas en aquel reino. El príncipe, un ser ruin y cobarde, usaba este arma para atemorizar tanto a sus rivales en los negocios como a los posibles asesinos que podían querer atentar contra él.

El apodo de la espada vino en un sangriento desenlace debido a la paranoia de Guillaume, que siempre creía que distintas familias nobiliarias rivales querían asesinarlo.

Durante una fiesta de invierno, el príncipe enloqueció mientras gran cantidad de caballeros, nobles y sus primogénitos debatían asuntos en los que se elevaba demasiado el tono de voz.

El príncipe, trastornado y alterado, usó el poder de su espada aterrando a los presentes, para luego asesinar a varios caballeros y nobles. En total, 16 muertos y más de 12 heridos, que le valieron el apodo de “hacedora de viudas”.

HOJA DE LOS DIOS

(Arma, espada; requiere vinculación con un paladín)

Descripción: la hoja recta de 90cm, con doble filo, está afilada en toda la longitud por ambos lados. Sobre el tercio superior, dos profundas acanaladuras llevan grabadas la inscripción A.M.H.M.I. La empuñadura de madera mide 29cm y está recubierta de alambre enrollado en espiral. El pomo de hierro, de forma cilíndrica termina en un botón de remache. De la guarda, con gavilanes rectos y anillos, parten otros dos anillos verticales unidos a dos anillos más pequeños entre los que queda el recazo.

Propiedades: esta espada tiene un modificador de +3 al ataque y al daño y las propiedades de una espada vengadora sagrada.

Historia: cuando el mal asola el mundo los dioses interceden por los mortales. Las reglas de los extraños juegos en los que están involucradas estas poderosas entidades no son comprendidas por los mortales y los seres divinos no pueden actuar directamente para cambiar el mundo ni enfrentarse entre sí, pero si pueden ofrecer algunas ayudas a sus devotos seguidores.

Esta espada fue ofrecida a Doña Alonsa de Carrión, una devota caballero al servicio de los dioses y su reino. Empuñando esta espada logró derrotar a las huestes demoníacas que asolaban su tierra natal.

Doña Alonsa entregó esta poderosa hoja a los sacerdotes de la catedral de la capital para que futuros héroes también defendieran el reino en momentos de necesidad.

HOJA RELAMPAGUEANTE

(Arma, estoque de mano y media)

Descripción: este arma mide 119cm, con una hoja de 89cm con forma romboidal, fabricada para romper más fácilmente las anillas de las cotas de malla y un peso de 1450g. La empuñadura es sencilla, con largos gavilanes y dos grandes anillos a cada lado de la hoja.

Propiedades: un antiguo compañero de la sala de armas me contó que las primeras espadas de mano y media comenzaron como armas de punta, en lugar de armas de punta y corte. Este arma es una modificación de la espada larga descrita en el manual del jugador con las siguientes estadísticas (Precio 15 po; Daño 1D8 perforante; peso 3lb; especial: versatil 1D10). Su portador gana un bonificador +2 a las tiradas de ataque y daño hecho con esta arma mágica. Además, puedes realizar un ataque con ella como acción adicional en cada uno de tus turnos.

Historia: esta espada fue fabricada y entregada a un valeroso paladín para que combatiera contra una sierpe del Bosque Alto. La sierpe exigía tributos al pueblo de Greentown, incluyendo una doncella durante las fiestas de la cosecha. El paladín murió combatiendo contra la sierpe, que posteriormente castigó duramente a los habitantes de Greentown. Años más tarde, el bosque fue invadido por un ejército de trolls y gigantes menores que mataron a la sierpe. El tesoro, incluyendo la espada, fue repartido entre los jefes troll y se perdió la pista.

INCINERADORA

(Arma, espada a dos manos; requiere vinculación)

Descripción: esta gran espada no tiene la longitud de otras armas de su tipo. Su longitud total es similar a una espada de mano y media, unos 124cm, pero lo más característico que tiene es el ancho de su hoja de doble filo, de casi 17cm y que, a pesar de terminar en punta, hace poco eficaz usarla a la acometida en combate. El gavlán mide 51cm y a cada lado de la hoja aparecen dos cuernos curvos y terminados en punta que parecen guarnecer el grabado de un sol con rostro humano que aparece bajo la guarda. La empuñadura tiene una longitud similar al gavlán, es de madera revestida de cuero y termina en un pomo esférico.

Propiedades: esta espada añade un modificador de +1 al ataque y al daño. Empleando una acción adicional puedes decir la palabra de mando de esta espada, haciendo que la hoja estalle en llamas. Estas llamas desprenden una brillante luz en un radio de 40

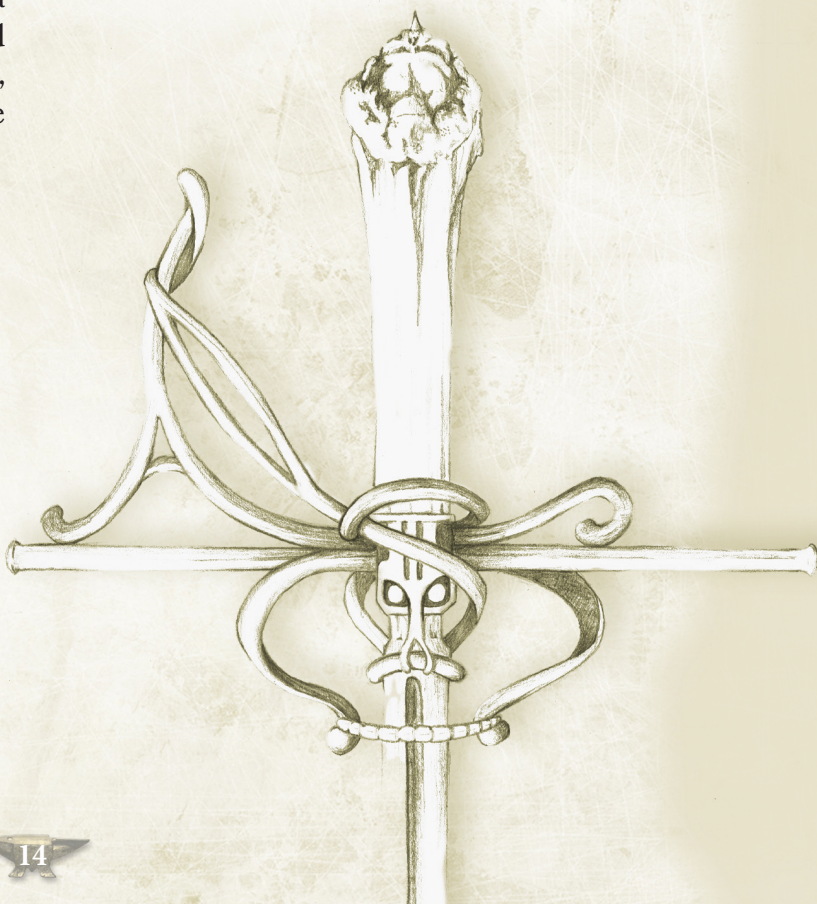
pies y luz tenue en 40 pies adicionales. Mientras la espada está en llamas hace 2d6 de daño por fuego extra a cualquier objetivo que golpea. Las llamas duran hasta que usas una acción adicional para pronunciar de nuevo su palabra de mando para extinguirlas o hasta que dejas caer o se envaina la espada.

Historia: esta espada fue originalmente el arma personal de Junmurr, la reina de los gigantes de fuego del monte Ingomirr. Tras su muerte en combate contra el rey Orfen de Valokhar, la espada fue llevada a la capital del reino como símbolo de la victoria y se modificó su empuñadura hasta convertir la espada desde una para la mano de un gigante hasta la de una espada a dos manos que un guerrero de tamaño humano podría usar. Desde aquellos días el paladín del rey de Valokhar porta esta espada.

LA PERDICIÓN DE VAIKUL

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: la espada tiene 116,5 cm de largo, con una hoja de 92 cm de largo con un máximo de 57 mm de ancho en el tercio fuerte y un peso de 1,7 kg. El gavlán está adornado con símbolos solares y su pomo es redondo con representaciones del sol por sus partes aplanadas.



Propiedades: esta espada es una hoja solar con todas sus propiedades.

Historia: es tan antigua que no se conoce quién fue su creador. Numerosos héroes y paladines la han empuñado para combatir al mal, cedida por el templo que la custodia. La espada siempre ha regresado de una forma u otra al templo, unas veces devuelta por el mismo héroe al que fue cedida y otras por acólitos o seguidores de los dios encargados de esa tarea. El nombre de la espada proviene por el liche Vaikul, al que su portador, el poderoso guerrero Milaín, combatió y dio muerte tras un épico combate.

MATAGATOS

(Arma, espada corta)

Descripción: esta espada corta mide 80cm, con una hoja ancha de 58cm de longitud y un tercio fuerte de 10cm que termina en una afilada punta. Su guarda es corta y desgastada, al igual que su empuñadura de cuero sucio.

Propiedades: su propietario obtiene +2 a las tiradas de ataque y daño.

Historia: no se sabe quién fabricó esta poderosa espada. Grimm “Suerte negra”, un ratero de los barrios bajos de la ciudad de Lentonburg, encontró la espada entre las ruinas de las catacumbas mientras buscaba algo valioso que vender. La espada se encontraba llena de herrumbre y algo abollada y creyó que no sacaría mucho por ella, por lo que se la quedó. El apodo de la espada vino de una broma con algunos amigos, cuando dijo que la espada atravesaba gatos como mantequilla. Grimm murió al enfrentarse con unos matones de la banda de “La orquídea negra” y la espada pasó a propiedad del jefe de los matones, un mago de poder menor pero que logró identificar la magia de la espada.

PARLADORA

(Arma, espada; requiere vinculación)

Descripción: tiene una longitud de 116cm, con una hoja de doble filo de 96cm. Su empuñadura

está fabricada en madera con cuero cosido y alambre, terminada en un pomo de forma romboidal. Su guarda mide 23cm, y está inclinada levemente hacia la hoja. Su diseño es simple, sin adornos, pero su fabricación y línea de diseño es exquisita. El acero empleado es de una tonalidad blanquecina.

Propiedades: esta espada obtiene un modificador de +3 al ataque y al daño. Además, Parladora es una espada consciente y legal buena que sabe hablar y leer común y silvano. De hecho, Parladora habla casi constantemente, a no ser que el personaje que esté vinculada con ella le pida que calle o la espada sea consciente que se debe mantener el decoro o que el silencio es importante.

Las Características de Parladora son: INT 10; SAB 17 y CAR 13; La espada tiene el propósito de ser famosa. La gloria y la fama son su objetivo, y tratará de convencer a su portador que la fama es necesaria para los grandes héroes, y que para ello hay que realizar grandes proezas y combatir a los malvados.

Tiene una moral bastante rígida y llamará la atención al personaje que la porte si este no hace las cosas correctamente, si miente, si rompe su palabra, si roba, etc.

Parladora puede lanzar a una orden de su esgrimidor un círculo de protección contra el mal con un radio de 30 pies, con duración 10 minutos / concentración, que mantiene la espada. Parladora recupera esta propiedad al realizar un descanso corto o largo.

Historia: Parladora fue una creación defectuosa de un templo del bien. Iba a ser una espada sagrada vengadora entregada como regalo a un poderoso paladín, pero cuando su creación estaba apunto de terminar atacaron el lugar donde se fabricaba la espada.

Fue entregada al paladín que iba a tener el honor de portarla para que éste defendiera al templo. El paladín murió en la lucha y, por alguna extraña razón, su alma se introdujo en el interior de la espada, enloqueciendo ligeramente.

La espada quedó abandonada en el lugar de la batalla y fue recogida por uno de los guerreros

defensores que no conocía la historia del arma. Desde entonces Parladora ha pasado de propietario en propietario por propia voluntad, en busca de un portador digno de ella y de las gloriosas hazañas para las que fue fabricada

PORTADORA DE DOLOR

(Arma, espada de una mano; requiere vinculación)

Descripción: la oscura hoja de esta espada mide 93cm de longitud, con un ancho de 3,2cm y un peso de 1Kg. La empuñadura está fabricada en madera y recubierta de piel de tiburón. La guarda tiene forma de “S” de forma que protege parcialmente la mano, con dos anillos unidos al inicio del filo de la hoja donde se encuentra el recazo.

Propiedades: esta espada solo se puede usar a una mano causando un daño de 1D8. El esgrimidor que esté vinculado con esta espada gana un bonificador de +1 a las tiradas de ataque y daño hechas con este arma mágica.

La espada tiene 4 cargas. Si se causa un golpe crítico contra una criatura que tenga menos de 100 puntos de golpe, esta debe tener éxito en una Tirada de Salvación de CON a CD 15 o morirá al instante cuando la espada desgarre la fuerza vital de su cuerpo (constructos y no-muertos son inmunes), atrapándola en el interior de la hoja de la espada.

La herida de quien sobrevive a este ataque queda abierta y no puede ser curada por sanación natural ni mágica, hasta que se haya lanzado sobre el herido un conjuro de quitar maldición o magia de efecto similar. La espada pierde 1 carga si la criatura muere. Cuando la espada no tiene cargas restantes, pierde esta propiedad y se destruirán las almas.

Historia: Portadora de dolor fue propiedad de Jophalim Kiemvor, un inquisidor y perseguidor de herejes. Su devoción y fe eran fanáticas y su lealtad a su dios inquebrantable. Con esta espada combatió y dio muerte a demonios, herejes y otras criaturas en relación con lo infernal. Pero tantos años de lucha contra el mal dejaron semilla en el.

Su deber se convirtió en placer y su fanatismo tergiversó el mensaje y las leyes de su dios hasta tal punto que la búsqueda de herejes y los métodos llevados a cabo se convirtieron en terribles y sangrientos, más aun que los de aquellos que perseguía.

Para escapar de aquellos que una vez fueron sus compañeros de fe y armas hizo un trato con los demonios que un día combatió, transformando su espada en una terrible hoja para causar dolor y muerte. Jophalim murió en la hoguera tras ser atrapado por el inquisidor que ocupó su lugar en la jerarquía de la iglesia.

QUEBRANTADORA

(Arma, espada a dos manos)

Descripción: esta gran espada de más de 140cm tiene una ancha hoja de 6cm poco común en las armas de su tipo. Su hoja tiene una acanaladura central y termina en una redondeada punta, dejando claro que este arma está creada para cortar y no para realizar ataques de perforación. Sus ataques son devastadores y cortan a la vez que aplastan. La empuñadura mide 45cm, y está fabricado en latón recubierto de cuero rojo, que termina en una esfera pulida, abollada por el uso.

Propiedades: este arma añade 2D6 de daño contundente adicional en cada ataque con éxito.

Historia: fue creada por el famoso mago Zacarías para la jefa de su guardia, una enorme bárbara de las montañas llamada Buram. La enorme fuerza de la guerrero junto con el devastador daño del arma hizo que los enemigos del mago cayeran uno tras otro mientras estuvo a su servicio.

Buram se retiró de su servicio con el mago con casi 50 años, cuando sus reflejos se resentían y su vitalidad no era la de antaño, aunque su fuerza y resistencia eran todavía increíbles. Decidió montar una posada de camino entre Blindenburg y Saramina. Muchos viajan hoy en día a propósito para ver a la famosa Buram y la gran espada colgada detrás de la barra.

RÁFAGA HELADA

(Arma, espada ropera)

Descripción: esta característica espada tiene una guarnición en forma de farol formada por bandas y hojas de metal forjado, que unen los dos gavilanes de la guarda. Estos se cruzan envolviendo completamente la mano. Su hoja lisa es ligeramente curva en la punta, tiene un solo filo y una acanaladura en el lado opuesto. Su longitud total es de 105cm con un peso de 1,125Kg.

Propiedades: está diseñada para ser empleada a lomos de un caballo, que hace que su portador pueda añadir un modificador de +1 al ataque y +2 al daño cuando ataca cargando a lomos de una montura. Además, cuando golpeas con un ataque usando esta espada, el objetivo sufre 1d6 extra de daño por frío. Adicionalmente, mientras esgrimes la espada, tienes resistencia al daño por fuego.

A temperaturas de congelación la hoja desprende una luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en 10 pies adicionales. Cuando desenvainas esta arma puedes extinguir todas las llamas no mágicas a menos de 30 pies de ti. Esta propiedad no puede ser usada más de una vez por hora.

Historia: cientos de armas como esta fueron fabricadas para los bárbaros jinetes nómadas de las estepas heladas. Estos jinetes se apoyan sobre los estribos y se inclinan hacia adelante sobre sus monturas para cargar contra sus enemigos causando daños terribles. Ogodei Bogijin, un terrible guerrero, sobrevivió a la derrota de su pueblo contra el Imperio y, junto con unos pocos supervivientes, decidió vengarse de sus enemigos. Su corazón helado por el odio imbuyó de poder a su espada, convirtiéndola en un arma de gran poder.

Durante años, la “banda de la muerte helada” (como se hacían llamar) persiguió y asaltó a tropas y mercaderes del Imperio dejando a sus víctimas convertidas en estatuas de hielo, hasta que fueron derrotados y ejecutados públicamente como escarmiento a otros bandidos.

La espada fue recogida y escondida del campo de batalla por uno de los seguidores de Ogodei.

Ráfaga helada es un símbolo de la resistencia y la lucha contra el Imperio de los bárbaros de la estepas heladas.

SEDIENTA

(Arma, cimitarra; requiere vinculación)

Descripción: esta pesada espada curva y de un solo filo mide 96cm en total, y pesa 1420g. Su hoja, con una longitud de 79cm, se ensancha en su último tercio, para poder aplicar la fuerza del esgrimidor en los tajos con esa parte del filo. La empuñadura está fabricada en madera y recubierta de cuero negro, la guarda tiene forma de “S” y el pomo tiene forma de cabeza de halcón.

Propiedades: es más pesada que otras de su tipo y causa 1D8 de daño en lugar de 1D6 como es habitual. Su excelente fabricación permite que la propiedad de sutileza se siga aplicando al manejar el arma pero no así la propiedad de ligera, que se pierde. Este arma añade un modificador de +3 al ataque y daño. La espada está siempre sedienta de sangre y cada día trata de influir sobre el propietario que se ha vinculado con la espada para que mate a un ser vivo. El personaje debe superar una Tirada de Salvación de CAR a CD 5, que se incrementa en +1 acumulativamente por cada día que el personaje haya superado la salvación. La espada está maldita y el poseedor no se deshará de ella voluntariamente. Solo un conjuro de “Quitar maldición” o magia similar puede hacer que el personaje se desvincule del arma. Que la use frecuentemente y se vea a merced de los deseos de la misma cambiará poco a poco su alineamiento hacia Malvado. El cambio de alineamiento no se recupera con ningún medio mágico; es permanente.

Historia: perteneció al verdugo del visir Fivan Ibn Buyamun. Este ejecutor era un sádico que mantuvo su cargo con crueldad y saña durante muchos años. La esencia vil y malvada del verdugo penetró en el acero del arma creando una cruel y maligna cimitarra. Bajo el filo de la espada han muerto miles de prisioneros que poco a poco pervirtieron el acero creando su necesidad de matar.

Con el cambio de visir y la duradera paz que aconteció al país, las decapitaciones se hicieron menos frecuentes pero la espada seguía necesitando matar. Poco a poco obligó a su propietario a realizar crímenes. En un inicio eran sutiles, individuales y esporádicos. Pero un día, tras un largo periodo sin muertes, el verdugo enloqueció por culpa de la espada, matando en el ataque de locura a decenas de sirvientes, soldados y concubinas del visir. Tras el suceso se creyó que algún espíritu maligno había poseído al leal verdugo, pero los aquellos que fueron designados para sustituirlo también cometieron matanzas al cabo de un tiempo.

El mago de la corte investigó los sucesos y advirtió el peligro de la espada, encerrandola bajo protecciones mágicas para que nunca se volvieran a repetir tales hechos.

SEGADORA

(Arma, espada a dos manos; requiere vinculación)

Descripción: esta legendaria espada mide un total de 151cm y tiene un peso de 2Kg. Su hoja de 110cm está inscrita con runas arcaicas y se pueden observar gran cantidad de muescas de los combates que se ha librado con ella. La empuñadura es simple, sin adornos en el pomo ni en su guarda, de unos 34cm.

Propiedades: es una espada a dos manos con un bonificador +3 a tiradas de ataque y daño. Además, el arma ignora la resistencia a daño cortante y cuando su esgrimidor obtiene un crítico en la tirada de ataque cercena una de las cabezas de la criatura. La criatura muere si no puede sobrevivir sin la cabeza perdida. Una criatura es inmune a este efecto si es inmune a daño cortante, no tiene o no necesita una cabeza, tiene acciones legendarias, o el DM decide que la criatura es demasiado grande para que su cabeza sea cercenada con esta arma. Criaturas así reciben en su lugar 8d8 puntos extra de daño cortante producto del golpe.

Historia: Segadora aparece en las más sangrientas baladas cantadas por los bardos, en las historias de los caballeros y los cuentos sobre pícaros héroes con soluciones para todos los desafíos a los que se enfrentan.

Según cuentan las leyendas, Segadora tiene más de mil años y fue otorgada por los dioses a Clevan Poiter, un aventurero y ladrón con una gran rivalidad con el archimago Balder el rojo.

Balder consiguió encerrar a Clevan en una torre mágica de la que era imposible salir, pero el archimago había desafiado a los dioses arrogantemente en la construcción de la misma y estos entregaron la espada como un regalo a Clevan cuando este rezó para salvarse, lo que le permitió escapar. Desde ese día la enemistad entre Clevan y Balder aumentó hasta límites insospechados.

El archimago se obcecó en atrapar al aventurero enviando criaturas monstruosas tras él, preparando trampas y planes en los que hasta los mismos dioses estaban involucrados, de los cuales Clevan siempre salió airoso gracias a Segadora.

Balder nunca llegó a atrapar a Clevan, y su odio se mantiene en la actualidad a pesar que su enemigo lleva más de mil años muerto. Se dice que el archimago todavía sigue buscando la tumba del aventurero donde Segadora reposa junto al cuerpo de su dueño.

TARTHEMRIM

(Arma, bracamante; requiere vinculación)

Descripción: Tarthemrim es un bracamarte (tratar como cimitarra), una espada de corta hoja curva (66cm) y ancha (4cm) ensanchada hacia su extremo (punta). El arma posee un solo filo que se vuelve más ancho de lo normal en la punta. Bajo la guarda en forma de "S", el recazo muestra un motivo trenzado mientras que la hoja presenta en toda su longitud varias hileras de alveolos oblongos al tresbolillo. La empuñadura tiene forma de cuello de animal y el pomo representa la cabeza de un león, mientras que en la guarda aparecen esculpidas unas hojas de laurel y otros motivos decorativos. Su peso total no llega a los 900g.

Propiedades: esta hoja tiene la propiedad sutil (pero no ligera) y causa 1D6 de daño. Si quien la esgrime está vinculada con ella añade +1 al ataque, al daño y a las Tiradas de Salvación.

Además, una vez al día su portador puede repetir una tirada, que no tiene porque ser de combate.

Historia: Tarthemrim fue el regalo de un embajador de lejanas tierras a la condesa de Birelarr. La espada permaneció expuesta en su sala de trofeos hasta que un día desapareció. Se sospecha que fue robada, pero nunca se encontró ni a los culpables ni a la espada. Su nombre proviene del embajador que hizo el presente. Al inicio todos llamaban a este arma “la espada de Tarthemrim” pero con el tiempo el nombre se acortó hasta llamarla simplemente con el nombre propio del embajador.

VÍBORA DEL DESIERTO

(Arma, cimitarra)

Descripción: Esta refinada, fina y ligera arma tiene un solo filo y una hoja curva de 74cm, terminada en una afilada punta. La empuñadura está recubierta con suave piel de serpiente, su corta guarda forma una “U” en torno al recazo de la cimitarra, que termina en una esfera simple a cada lado, a juego con el pomo de latón sencillo y pulido.

Propiedades: Este arma añade +2 a las tiradas de ataque y daño cuando alguien la emplea en combate y además causa un daño adicional de 2D6 por veneno.

Historia: El bandido del desierto conocido como Arslan “La víbora del desierto” fue el propietario de esta infame hoja. Con ella atacó a viajeros y caravanas, robando sus pertenencias y matando indiscriminadamente a quien osara oponerse a él.

El cadáver de Arslan fue encontrado en mitad del desierto con la espada agarrada en la mano, y con un único tajo en el brazo que le causó la muerte por envenenamiento.

Se cuenta que su propia espada se volvió en su contra a causa de las crueldades que había cometido con ella. Hay quien cree que la espada se puede convertir en una serpiente venenosa y defender a su portador.



NOTA DEL AUTOR

*Para crear las propiedades de las espadas se han utilizado las reglas de **Dungeons & Dragons 5ª Ed.***

LEGAL INFORMATION

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.1 (SRD5.1) is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a. This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material. The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself. The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, EverChanging Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti. All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License. The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows: OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. 1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using"

means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.1 2 or "Your" means the licensee in terms of this agreement. 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute. 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC. System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.