

# Compendio De Espadas Mágicas

## Tabla de Contenido

<b>Perdonen las disculpas...</b>	<b>6</b>
<b>Cimitarras</b>	<b>7</b>
Azote de Trolls (TrollsBane)	7
Tormenta de Arena (Sandstorm)	7
Ulundaris	7
<b>Cuchillos</b>	<b>7</b>
Cuchillo de mantequilla +2 de Asteriaka (+2 Butter Knife of Asteriaka)	7
<b>Dagas</b>	<b>7</b>
Cortita (Shorty)	7
Daelus	8
Daga arrojadiza de puñalada por la espalda (Thrown Dagger of Backstabbing)	8
Daga Crys Vampírica (Vampiric Crysddagger)	8
Daga de Detección de Alineamiento (Dagger of Alignment Detection)	8
Daga de Diamante (Diamond Dagger)	8
Daga de Felicidad	9
Daga Élfica (Elven Dagger)	9
Daga encantada de Faz'al Notchar (Faz'al Notchar's Enchanted Dagger)	9
Espada de Dolor (Sword of Pain)	9
Garra de sangre (Blood Claw)	9
Hoja de golpe (BlastBlade)	10
Hoja de Silencio (Silent Blade)	10
Lecrucia la Sedienta (Lecrucia the Thirsty)	10
Potracos	10
Punta de daga (DaggerTip)	10
Robamonedas (CoinStealer)	11
Taladratraseros (Butt Driller)	11
Vencedora (Vanquisher)	11
Vengadora (Vengear)	11
<b>Espadas bastardas</b>	<b>12</b>
Azote del demonio (Demon Bane)	12
Espada bastarda arrojadiza +1 (Throwing broad sword +1)	12
Espada de cristal (Cristal sword)	12
Espada de Fuerza (Sword of Force)	12
Espada del Demonio (Demon Sword)	12
Espadas de la Oscuridad (Swords of Darkness)	13
Guardián de vida (Lifekeeper)	13
Matadioses (God Slayer)	13
Mataelfos (Elf Slayers)	14

# Compendio De Espadas Mágicas

Perdición del hechicero (Wizard Bane) .....	14
Venganza (Revenge).....	15
<b>Espadas cortas.....</b>	<b>15</b>
Espada corta de Corte (Short Sword of Severing) .....	15
Espada corta de Desarme (Short Sword of Disarming) .....	15
Espada de Barrera de Hojas (Sword of Blade Barrier) .....	15
Espada de Horus (Sword of Horus) .....	15
Espada de Kas (Sword of Kas) .....	15
Espada de la noche (Sword of the Night).....	19
Espada de Plata (Silver Sword).....	19
Espadas de Sangre (BloodBlades) .....	20
Especial de Flamebird (Flamebird Special) .....	20
Hoja de ébano (Ebony Blade) .....	20
Hojas de Colmillo (FangBlades).....	21
La Hoja de Jai Thorn (Jai Thorn's Blade) .....	21
Maelstrom (Tormenta de metal) (Metal Storm) .....	22
<b>Espadas de dos manos.....</b>	<b>22</b>
Espada de Custodia (Sword of Warding).....	22
Espada de Piraz el Pirado (Sword of Piraz the Mad) .....	22
Espada de Tesoro (Treasure Sword) .....	23
Espadas de Dragón (Dragonswords) .....	23
Extensión del Espíritu (Spirit's Reach) .....	24
Hojas de Estrellas (Starblade).....	24
Horgon .....	25
Justicia Final (Final Justice).....	25
Luchadora de Estrella (StarFighter) .....	26
Muerte de Dragón (DragonDeath) .....	26
Puño de Hierro (IronFist).....	26
Rogenwhor, Espada de Poder (Rogenwhor, Sword of Might).....	26
<b>Espadas largas.....</b>	<b>27</b>
Aplastapersonas (PeopleSmasher) .....	27
Ascuas de Dragón (Dragon Ember).....	27
Erebos .....	28
Escudo mental (Mindshield) .....	28
Espada Cobarde (Coward Sword).....	28
Espada de Dragón (Dragonsword).....	29
Espada de Esperanza (Sword of Hope).....	33
Espada de fuego (Sword of Fire) .....	34
Espada de Hechizos (Spellwords) .....	34

# Compendio De Espadas Mágicas

Espada de Licantropía (Sword of Were) .....	34
Espada de paciencia (Sword of Forbearance) .....	34
Espada de sigilo (permite cualquier plus que quieras) (Sword of Stealth).....	35
Espada de Viento de Sharda (Windsword of Sharda) .....	35
Espada larga de Ver realmente (Long Sword of True Vision).....	35
Espada larga x2 (Espada de duplicación) (Long Sword x2 (Doubling Sword)) .....	35
Espada Negra (Black Blade) .....	35
Garra de Dragón (DragonClaw).....	36
Hoja del Vampiro (VampireBlade).....	36
Las Doce Espadas (THE TWELVE SWORDS) .....	36
**Rompeescudos (Shieldbreaker)    Símbolo: Martillo de guerra.....	37
** Cortapiedras (Stonecutter)    Símbolo: bloque con un trozo recortado.....	37
** Portadora del Destino (Doomgiver)    Símbolo: Anillo (círculo) .....	38
** Cegadora (Sightblinder)    Símbolo: un ojo, 1/4 cerrado .....	38
** Curaheridas (Woundhealer)    Símbolo: mano abierta .....	38
** Espada de la Mente (Mindsword)    Símbolo: Bandera en mástil .....	38
** Cortaalmas (Soulcutter)    Símbolo: ninguno .....	39
** Salvaciudades (Town saver)    Símbolo: Crenelated wall with upraised arm holding .....	39
** Encuentracaminos (Wayfinder)    Símbolo: flecha (puntero) .....	40
** Exterminadora Lejana (Farslayer)    Símbolo: círculos concéntricos (ojos de buey) .....	40
** Buscamonedas (Coinspinner)    Símbolo: un par de dados .....	40
** Hiendedragones (Dragonslicer)    Símbolo: serpiente alada.....	40
Matagolems (Golem Killer) .....	40
Muro mental (MindWall).....	40
Perdición del mago “Azote del mago”, “Golpeamagos”, “Sueño del Luchador”, “Triple Forjada” (Mage Doom "Mage Bane", "Mage Striker", "Fighters Dream", "Tripple Forged") .....	41
Puñetazo (Espada larga de Enojo) (Biff (Long Sword of Annoyance)).....	43
Quillion .....	43
Trincha-alces (Mooseburgers ) .....	43
Vigila-ladrones (Thief Watcher) .....	43
Wilde.....	43
<b>Estoques .....</b>	<b>44</b>
Claro del Bosque (Sylvanglade) .....	44
Espada danzarina (Sword of dancing).....	44
Mordedor (Biter) .....	44
<b>Otras Espadas.....</b>	<b>44</b>
Akasha .....	44
Azote de las Sombras (ShadowBane) .....	45
Azote del mago de Gavin Hall (Gavin Hall Magebane) .....	45
Cuchilla Negra (Blackrazor) .....	45

## Compendio De Espadas Mágicas

Daryo .....	46
Despachuramagos (Mage Masher).....	46
Desuelladragones (Dragon Chopper) .....	46
El Colmillo de Ssussathilasiss (The Fang of Ssussathilasiss) .....	47
Espada +1, +5 contra el Esgrimidor (Sword +1, +5 vs. Wielder) .....	47
Espada +1, +5 contra Masonería (Sword +1, +5 vs. Masonry) .....	48
Espada +1, +9 por la espalda (Sword +1, +9 Backstabber) .....	48
Espada +1, Habladora Deplorable (Sword +1, Deplorable Talker) .....	48
Espada Bastarda (Bastard Sword) .....	48
Espada Bastón (Cane Sword) .....	48
Espada de Atracción Canina (Sword of Canine Attraction).....	48
Espada de Brillo (Sword of Gleaming) .....	48
Espada de Canción (Songblade) .....	48
Espada de Desmembramiento (Sword of Dismemberment) .....	49
Espada de Ébano (Ebonblade) .....	49
Espada de Esmeralda (Emerald Sword) .....	49
Espada de Forma Gaseosa (Espada de Garganta Ardiente) (Sword of Gaseous Form (Sword of Fiery Throat)) .....	49
Espada de Frenesí (Sword of Frenzy) .....	50
Espada de Intercesión (Sword of Intercession) .....	50
Espada de la Noche +1 (Sword of the Night, +1) .....	50
Espada de Miedo (Sword of Fear) .....	50
Espada de Oscuridad (Sword of Darkness) .....	50
Espada de Palaodrin (Sword of Palaodrin) .....	51
Espada de Percival Ironheart (Sword of Percival Ironheart) .....	52
Espada de Reencarnación (Sword of Reincarnation) .....	52
Espada de Sanación (Espada +5 de Curar Heridas Serias) (Sword of Healing (+5 Sword of Cure Serious Wounds)).....	52
Espada de Sombra (Shadow Sword) .....	53
Espada de Viaje (Sword of Travel.) .....	53
Espada del Guantelete Maldito (Sword of the Cursed Gauntlet) .....	53
Espada del Intelecto Frío (Cold Intellect Sword) .....	53
Intelecto Frío (COLD INTELLECT) .....	54
La Espada del Intelecto Frío.....	55
Espada Etérea (Ethereal Blade).....	56
Espada Habladora (TalkingBlade) .....	56
Espada Imbécil (Fool Sword) .....	57
Espada Imitadora (Copycat Blade) .....	57
Espada Mundana (Sword Mundane) .....	57
Espada Pre-Inteligente (Pre-intelligent sword) .....	57
Espada Segura (SureBlade).....	58
Espada Serpiente (Sword Snake) .....	58

## Compendio De Espadas Mágicas

Espadas de Agilidad de Baarane (Baarane's Swords of Agility).....	59
Espada corta de Baarane (propiedades adicionales):.....	59
Espada Bastarda de Baarane (propiedades adicionales):.....	59
Espada larga de Baarane (propiedades adicionales): .....	60
Espadas de los Magos (Swords of the Magi) .....	61
Hoja del Metal (MetalBlade) .....	61
Hoja Guardiania (Guardian Blade) .....	61
Hoja Mimética (WereBlade).....	61
Juris Est.....	62
Las Espadas de Cristal (Hojas de Tormenta) (The Crystal Blades (StormBlades)) .....	62
Madera Ardiente (Flaming Wooden) .....	63
Matademonios (Azote del Diablo) (Demon Slayer (Devil Bane)) .....	63
Muerdefuego (Fire Biter).....	63
Primera Justicia (First Justice) .....	64
Puerta estelar (Stargate) .....	64
Rompejuramentos (Rompedora de Cadenas) (OathBreaker (Chain Breaker)) .....	64
Sacude-Infierno (Hell Beater).....	64
Urt Gollen .....	65
Vengadora Sagrada +5 (Holy Avenger +5) .....	65

# Compendio De Espadas Mágicas

## **Perdonen las disculpas...**

Yo, Myriam, alias Mornen, soy totalmente culpable de perpetrar esta traducción. Sólo soy una aficionada, así que pido disculpas por los errores sintácticos y gramaticales que seguramente he cometido... De todas maneras, esto es mejor que tener el documento en inglés.

Pero toda la culpa no ha sido mía. Hay un montón de personas a las que les estoy eternamente agradecida por echarme un cable (o un e-mail, en este caso) en momentos en que hubiera dejado correr la empresa de traducir este documento. Me han proporcionado traducciones de hechizos, de armas, de monstruos, me han corregido en algunos casos... en fin, sin ellos esta traducción nunca hubiera llegado a su fin. Aquí van (por orden alfabético, para que no os enfadéis):

- Danny “Roler”
- Eduardo Blanco
- Entropía
- Fenris
- Fer
- Helio
- Iñaki
- Jordi Uso
- KalEl el Vigilante
- Kenrae
- Killer Dog
- Misne
- Naith
- Silvia
- Sir Felgar
- Tamara
- The Wizzard

También quiero agradecer especialmente a todos los miembros de es.rec.juegos.rol por la paciencia que han tenido, aguantando nuestras interminables conversaciones acerca de si tal hechizo se traduce de tal o tal manera, o no hace el daño que dices, o no sirve para nada. Y a Whitebeast, por recibir un montón de mensajes de correo electrónico que no eran para él en su ordenador cuando el mío no estaba bien configurado.

Gracias mil a todos. Y que disfrutéis con las espadas...

# Compendio De Espadas Mágicas

## Cimitarras

### **Azote de Trolls (TrollsBane)**

Esta cimitarra encantada mágicamente no tiene ninguna bonificación, pero inflinge daño que no puede ser regenerado ni curado mágicamente. El daño inflingido con Azote de Trolls puede ser sólo curado a un ritmo de 1 punto de golpe por día, pero no significa que no se pueda acelerar el proceso de curación.

### **Tormenta de Arena (Sandstorm)**

Cimitarra +2, Caótica Buena, Int 16, Ego 14

Habla Común y Djinn

Tiene los siguientes poderes:

- Torbellino: permite al esgrimidor atacar como si llevase una Cimitarra de velocidad. Puede usar este poder 1 turno/día.
- Muro de Arena 3/día
- Cono de arena 1/día

### **Ulundaris**

Una cimitarra +1 que cuando es usada por un Druida tiene la habilidad de cortar vegetación (incluyendo madera) como si fuera materia blanda. En combate es +3 contra plantas.

## Cuchillos

### **Cuchillo de mantequilla +2 de Asteriaka (+2 Butter Knife of Asteriaka)**

Este arma tiene la apariencia de un cuchillo de mantequilla bastante roñoso, del mismo tamaño que todos los otros cuchillos de mantequilla, con una perla incrustada en la empuñadura, y el motivo de un wayvern grabado en la parte baja del pomo. Parece que forma parte de un juego. Ataca como un arma +2, haciendo 1-2 puntos de daño si tienes suerte. Como parece un cuchillo de mantequilla, los aventureros pueden sentirse inclinados a pensar que es un arma sin valor. Probablemente, la única manera de que alguien se dé cuenta de que hay algo diferente en el cuchillo es si es dejado en la oscuridad, cuando se den cuenta de que hay un ligero brillo envolviendo la hoja. Esta luz es equivalente a la de una cerilla a punto de apagarse, y es inútil como fuente de luz. El cuchillo de mantequilla viene con una vaina, que parece más la vaina de piel de una daga pero un poco más pequeña, y tiene un motivo similar al de la empuñadura bordado en ella. La vaina tiene el poder de un hechizo de curación una vez cada luna llena. Si el hechizo es usado una vez una noche de luna llena, la vaina puede ser capaz de lanzar el hechizo de curación dos veces ese día.

## Dagas

### **Cortita (Shorty)**

Esta larga daga de hoja estrecha posee a su esgrimidor con el deseo de robar y asesinar, haciendo de esgrimidor un ser egoísta malvado. En las manos de un ladrón, la hoja permite un 50% más abriendo cerraduras (hasta un máximo de 99%). Además, puede cortar a través de la mayoría de sellos mágicos (8 cargas). La hoja hace un daño de 1d6 de base, es +4 en términos de magia, y ataca

## Compendio De Espadas Mágicas

dos veces por round cuando es lanzada o blandida en melée. Puede danzar durante 3 rounds y puede secretar un veneno mágico una vez al día (salvación contra veneno: letal contra criaturas legales, otros sufren 6d6). La daga tiene una mentalidad maliciosa pero una inteligencia limitada.

### Daelus

Una inteligente daga caótica +2, que una vez al día puede disparar un proyectil equivalente a un misil mágico, haciendo 2d4+2 puntos de daño, pero sólo con la cooperación del arma.

### Daga arrojadiza de puñalada por la espalda (Thrown Dagger of Backstabbing)

Esta daga permite al ladrón apuñalar por la espalda una categoría más alta (de x3 a x4) una vez al día en un lanzamiento por la espalda. Volverá una vez por día y el resto del día funcionará como una daga +1.

### Daga Crys Vampírica (Vampiric Crys dagger)

Esta es una daga +1 que no refleja la luz. Cuando es esgrimida por un ladrón, causa Toque vampírico (3d6 pv de daño) una vez al día. Una daga crys tiene la hoja en forma de onda.

### Daga de Detección de Alineamiento (Dagger of Alignment Detection)

Este arma aparece como una daga de calidad con cinco pequeñas gemas en la empuñadura. Irradia magia. Cuando se pronuncia la palabra de mando, y la daga apunta en la dirección de una persona u objeto dentro de un radio de 10m, una o más gemas brillarán para indicar el alineamiento de la criatura o cosa (tal como una espada mágica) a la que esté apuntando. El código usual para estas dagas es como sigue:

esmeralda = bueno

diamante = neutral

rubí = malvado

topacio = caótico

zafiro = legal.

Así, la configuración esmeralda y zafiro brillará si la daga está apuntando a un personaje legal bueno.

El objetivo a ser identificado debe estar visible para el que sostiene la daga. La puntería de la daga no es especialmente precisa; si apunta en una dirección general de más de una criatura u objeto de diferentes alineamientos, las gemas brillarán alternativamente en rápida sucesión, haciendo que su mensaje sea difícil de interpretar. La Daga de alineamiento es un arma normal en todos los otros aspectos, no ofreciendo a su esgrimidor bonificadores en combate.

### Daga de Diamante (Diamond Dagger)

La Daga de Diamante es una daga la hoja de la cual está hecha de diamante reforzado mágicamente. La hoja cortará fácilmente cualquier material no mágico (la carne de un monstruo “mágico” no es mágica). Reducirá la clase de armadura a 9 si la armadura llevada, el camuflaje animal, etc. no es mágico, aunque todavía se deben aplicar los bonificadores por destreza, etc. La daga es +3, incluso contra armadura mágica. Cortará también la mayoría de materiales, piedra como mantequilla, metales como arena, y madera como carne. El daño producido por la daga es como una espada corta. La daga no tiene bonificadores contra materiales que tengan aleación de mithril o adamantita. Puede ser usada para abrir con un corte cofres o puertas, tallar piedra, modelar metal, etc. La daga



## Compendio De Espadas Mágicas

está calibrada para ser lanzada, y siempre golpeará primero con la hoja, y siempre (no con mithril y adamantita) se hundirá hasta la empuñadura, la cual está hecha de acero y adamantita. Esta daga nunca necesita hacer tiradas de salvación, a menos que se golpee contra un arma u objeto de mithril o adamantita, con lo cual se hará añicos si no supera la tirada de salvación.

### Daga de Felicidad

Similar a la Daga de Veneno, es +1 y su empuñadura contiene 6 dosis de una droga tranquilizante. Cuando golpea a un oponente, hay un 10% de oportunidades de que la daga inyecte la droga en el sistema del oponente. El oponente debe hacer una tirada de salvación contra veneno. Si la criatura atacada no supera la tirada, un round después se sienta en el suelo con una sonrisa en la cara (o caras, lo que pase por cara). Esto no afecta obviamente a cosas a las que no afecte el veneno, o que no tienen sangre per se. Los efectos duran 1d4+1 turnos. Si la criatura atacada supera la tirada de salvación, todas las nuevas tiradas de salvación contra veneno se hacen a -2 durante la duración dicha arriba, porque la droga está todavía dentro del sistema de la criatura.

### Daga Élfica (Elven Dagger)

Esta arma, creada por comandos guerreros elfos, está fabricada con una aleación de mithril, plata y acero. Posee la habilidad de detectar criaturas de clase gigante en un radio de 60m en el exterior, 30m en el interior o bajo tierra. La hoja de esta daga brilla con un pálido color blanco-azulado, cuando una criatura de éstas está en el radio extremo de detección. El brillo se intensifica cuando la criatura de clase gigante se aproxima, hasta que la hoja brilla con lo equivalente a un hechizo de luz.

La daga es +3 para tiradas de ataque y de daño sólo a criaturas de clase gigante. Cuando ataca a otras criaturas, se considera un arma mágica +1, pero ataca y hiere como una daga normal. Si se desea, se le puede ordenar a la daga que baje su luz o que oculte su radiación cuando sea necesario el sigilo y la ocultación. La hoja brilla sólo cuando hay cerca criaturas de clase gigante, no por una palabra de mando. Cualquier criatura de clase gigante que sostenga o toque el arma recibe 1d4 pg de daño por round de contacto.

### Daga encantada de Faz'al Notchar (Faz'al Notchar's Enchanted Dagger)

Una hoja simple que sólo tiene la característica de estar llena de remiendos. Faz'al experimentó la guerra del desierto, y este cuchillo podría ser usado para cortar a tiras una tienda enemiga, entrar dentro, y entonces usar el extremo superior de la hoja encantada para sellar el tejido. Puede golpear a criaturas que sólo puedan ser golpeadas por armas mágicas, pero sin bonificadores de daño.

### Espada de Dolor (Sword of Pain)

Una vez al día, estas dagas infligen daño como hace un símbolo de dolor al objetivo al que ataca, haciendo el máximo daño proporcionado.

### Garra de sangre (Blood Claw)

Esta daga arrojadiza es +3 para tiradas de ataque y de daño. Cuando impacta en una criatura que posee sangre como fuerza vital (p.e. no no-muertos o babas o criaturas cristalinas o de piedra, etc.), automáticamente crecerán cilios de la daga y se hundirán por sí mismos hasta la empuñadura dentro del objetivo. Por cada round después del round en el que ha atacado, la daga drenará 2d4 pg adicionales hasta que la criatura muera o la daga sea sacada. Extraer la daga causa a la víctima 3d4 pg adicionales de daño por culpa de los extensos cilios.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Hoja de golpe (BlastBlade)

Una daga de aspecto lastimoso, que en raras ocasiones (determinadas al azar) causa una pequeña onda de choque de 6d4 pg de daño cuando ataca a su objetivo. El arma no resulta dañada por esto.

## Hoja de Silencio (Silent Blade)

Una daga que cuando es extraída de su vaina, activa un hechizo de “Silencio 18m”. Fue construida por un ladrón, por supuesto... De todas maneras es +3, y no fue hecha para ser arrojada. Tiene también un pequeño compartimiento en la empuñadura lo bastante grande para guardar unas pocas gemas o un anillo o dos...

## Lecrucia la Sedienta (Lecrucia the Thrifty)

Lecrucia es una daga mágica de piedra gris. La daga fue creada con astucia por una maga ogro anciana, madura y recia, para realmente dolorosos ritos de conjuración. La ogro introdujo su alma dentro de la daga cuando su templo fue destruido para siempre por tropas de orden bondadoso. Ella ha estado causando más problemas desde entonces. Lecrucia tiene 17 de Inteligencia, 17 de Sabiduría y 17 de Ego.

Sus poderes son:

- +0 base para ataque / daño
- +2 contra altos elfos
- +3 contra elfos grises y drow
- +1 contra cosas con sangre
- +6 contra vampiros (tienen un montón de sangre)
- drenaje de sangre por 2d12 A VOLUNTAD DE LECRUCIA (mantiene su fuerza vital)

Lecrucia se volverá contra su amo si él no quiere dejarla beber. Si ella gana el control, se hundirá a sí misma en el corazón de su esclavo y le drenará toda la sangre. Lecrucia es Legal Malvada, e intentará pervertir a cualquiera que la use. Sólo puede drenar sangre ocho veces al día, el número de los diamantes de la empuñadura. Cuando drena sangre, un diamante se vuelve rojo.

## Potracos

Una daga de curación que funciona normalmente 2 veces al día. Cuando se usa por tercera vez, hace daño normal. Tiene un mango blanco, o negro, si quieres ser perverso.

## Punta de daga (DaggerTip)

Este objeto parece ser la punta rota de una daga completa. Tiene un agujero rudamente taladrado en un extremo, de tal manera que puede ser llevada en un collar o en un brazalete, como un amuleto. Cuando se pronuncia una palabra de mando, la Punta de Daga salta desde donde esté sujeta, convirtiéndose en una Daga +2. Una palabra de mando adicional hará que la daga se haga invisible. La empuñadura es hueca: el pomo se puede desplazar para revelar un compartimiento, que contiene herramientas de ladrón. Repetir la palabra de mando causa que la daga vuelva a su forma original. El pequeño tamaño y la relativa apariencia inofensiva de la Punta de Daga hacen de ella un arma fácil de ocultar.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Robamonedas (CoinStealer)

Una diabólica daga dorada +4 que parece una daga de platino. Parece empañada, y este empañamiento se retuerce cuando es alumbrado por la luz de una antorcha. En las sombras y la oscuridad la hoja nunca destella o revela a su esgrimidor. La hoja es inteligente y tiene el propósito especial de conseguir dinero. Puede detectar el número y tipo de metales preciosos en un radio de hasta 6m, y el número y tipo de gemas en un radio de hasta 3m. Mi gnomo ladrón/ilusionista encontró esta asquerosa pieza de trabajo, y se enamoró de ella, especialmente cuando la daga fue casi tan codiciosa como él. “Sí, Jefe, la atontada señorita del tatuaje tiene 3 esmeraldas en su calcetín y una pieza de plata debajo de su peluca”

## Taladratraseros (Butt Driller)

Daga +1 normalmente

+3 si se usa por detrás (¡estupendo para los ladrones!)

## Vencedora (Vanquisher)

Cuasi-reliquia. Daga +2 (+3 contra más grandes que humano)

Inteligencia 17, Ego 19

Lenguajes conocidos: Ogro, Oso de bichos, Hombre lagarto, Gigante del Fuego y de las Colinas

Puede leer runas mágicas

Detecta bien/mal 30m de radio y objetos invisibles en 30cm de radio

Teleportación una vez al día (a un lugar conocido)

Propósito especial: Exterminar monstruos no humanos

Poder de Propósito especial: Parálisis 1d4 rounds, tirada de salvación contra magia

Nota que no tiene alineamiento. Esto ha ayudado a aumentar la búsqueda atenta siempre que se sabe que el arma anda cerca. La daga no tiene alineamiento debido al hecho de que mientras su propósito especial se mantenga, no le preocupa quién la use.

## Vengadora (Vengear)

Esta pequeña daga ha sido reforzada por un extremadamente potente dweomer (hechizo de gran nivel). No tiene bonificadores de ninguna clase cuando se usa en combate normal. De cualquier manera, cuando el verdadero nombre de cualquier criatura vista por el esgrimidor en algún momento de su vida es pronunciado en voz alta, y se lanza la daga, la daga impactará automáticamente a esa criatura, en cualquier lugar en el que se encuentre. Si es necesario, la daga navegará a través de los planos para buscar y golpear a la criatura. Impactando bajo estas circunstancias, la víctima se verá afectada por el efecto de un hechizo de Herir, y también recibirá el daño que provoque la daga. Nota que esto no mata necesariamente a la víctima. Primero tira 1d4 por puntos de vida dejados, luego 1d4 por puntos de vida perdidos a causa de la daga. Sólo se conoce la existencia de una daga de esta clase.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espadas bastardas

### **Azote del demonio (Demon Bane)**

Esta espada bastarda es +3 para todas las finalidades normales, pero tiene varias poderosas funciones contra los Demonios:

- El esgrimidor de la espada es inmune a todos los efectos mágicos y hechizos causados y lanzados por cualquier demonio, dirigido específicamente al esgrimidor. Para cualquier otro efecto, el esgrimidor gana un +4 en cualquier tirada de salvación, e incluso puede conseguir una tirada de salvación si no tenía una antes.
- La espada tiene un brillo azul oscuro cuando hay un demonio en un radio de 36m.
- En un impacto de un 20 natural, si es intencionado, la espada golpeará y destruirá el amuleto del Demonio.
- Luchando contra Demonios, la espada es +5.
- La espada sólo puede ser usada por personajes de alineamiento Legal Bueno.

### **Espada bastarda arrojadiza +1 (Throwing broad sword +1)**

Tú la lanzas, ataca hasta dos objetivos y vuelve en el mismo round. El esgrimidor tiene que hacer un chequeo de Destreza para cogerla en su vuelo de vuelta, o sufrir daño completo.

### **Espada de cristal (Cristal sword)**

Ajuste para tiradas de ataque / daño: +2 ó +3

Habilidades especiales: Traducción de idioma (mirar abajo)

Una espada bastarda hecha a partir de una única pieza ancha de cristal de cuarzo. La magia hace que pese y tenga la misma dureza que una espada de dos manos normal, y proporciona su habilidad especial la cual no es obvia o siempre conocida. Cuando es sostenida de manera que el usuario pueda ver a través de ella, traduce cualquier lenguaje escrito a cualquier otro que el DM decida, normalmente común, enano o elfo. Puede ser usado 3-5 veces al día, y cada carga dura diez minutos.

Nota: ¡Sólo puede ser activada mediante palabra de mando! Así, tiene una limitada inteligencia que sólo pertenece a la traducción (la cual no siempre puede ser precisa). La espada tiene (obviamente) que estar limpia para ser útil para esta finalidad. El texto a traducir debe ser claramente visible y de un lenguaje perceptible. (Posible opción: sólo permite traducir de un lenguaje específico a otro).

### **Espada de Fuerza (Sword of Force)**

Espada +2 de energía de Fuerza.

Normalmente en la forma de una espada bastarda, esta espada recibe el beneficio del hechizo “Escudo” cuando es blandida.

### **Espada del Demonio (Demon Sword)**

Esta espada bastarda +2 es un Demonio Tipo IV polimorfizado (o un Tanar’ri Verdadero, Nalfeshnee, si quieres) y puede lanzar todos los hechizos que un monstruo como él podría lanzar. El esgrimidor no debería estar advertido de esto. El demonio lanzará cualquier hechizo que el esgrimidor le pida. La espada exigirá su pago cada medianoche en puntos de golpe (1pg + 1pg por

## Compendio De Espadas Mágicas

cada poder usado). Podrías aumentar este pago para reflejar los diferentes niveles de hechizo, si el personaje puede admitir la pérdida.

La espada se comunica a través de telepatía. El esgrimidor sólo puede verse libre de la espada si un Extirpar Maldición libera al demonio de su aprisionamiento en la espada, libre para causar el caos en la partida.

### Espadas de la Oscuridad (Swords of Darkness)

Estas espadas bastardas no están hechas de ningún tipo de acero, si no por la auténtica sustancia de la oscuridad, materia negativa. Estas espadas ignoran cualquier tipo de armadura, deslizándose directamente a través de ellas (no las destruye). Cuando impactan causan 4d6 puntos de daño, drenando la fuerza vital directamente de la criatura herida. No tiene bonificadores para tiradas de ataque por sí misma. Cuando traspasan una armadura u otros objetos físicos, dejan detrás un rastro de cristales de hielo y frío.

Si con una de estas espadas se causa daño por más de 16pg, se tiene que hacer una tirada de salvación contra paralización, o quedar aturdido el siguiente round. Unas pocas (un 1% como mucho) de estas espadas tienen una especie de contacto directo con el material negativo, que hace que causen 6d6 puntos de daño al impactar, salvación contra muerte mágica o perder un nivel, y salvar contra paralización o quedar aturdido durante 1d4 rounds.

### Guardián de vida (Lifekeeper)

Espada bastarda +2

Inteligencia: 14

Ego: 10

Alineamiento: Caótica Neutral (MUY ligera tendencia diabólica)

- Puede detectar puertas secretas en un radio de 1,5m.
- Detecta trampas en un radio de 3m.
- Puede lanzar Curar heridas ligeras al dueño 3 veces al día
- Puede disparar 8 Misiles mágicos por día (alcance 120m.) (no más de 4 por vez)
- Habla lengua común, demonio, el del alineamiento, y un lenguaje más a elección del DM

A pesar de que la espada es caótica neutral, es bastante tranquila, prefiriendo que la dejen en paz. Cuando habla, tiende a ser brusca y concreta; raramente con tacto. La ligera tendencia diabólica de la espada probablemente le viene de un dueño anterior durante varios años, un demonio Cambion.

### Matadioses (God Slayer)

Esta es una espada con tres hojas. La parte interesante es que las dos hojas exteriores pueden ser disparadas como arma de proyectiles. Tienen un alcance de 6m y hacen un daño de 2d8 (son +2 para tiradas de ataque). Ambas pueden ser lanzadas a la vez, pero deben tener el mismo objetivo.

Melée: 3 hojas - actúan como una espada bastarda +4 mágica haciendo triple daño.

2 hojas - el arma actúa como una espada bastarda +4 mágica haciendo doble daño.

1 hoja – El arma actúa como una espada bastarda +5 mágica, que causa 2d20 puntos de daño contra dioses y semi-dioses

Nota: Las hojas vuelven a la empuñadura después de 24 horas.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Mataelfos (Elf Slayers)

Ajustes mágicos: Especial (ver abajo)

Inteligencia: Nula

Habilidades mágicas:

- Causa triple daño a una criatura de pura sangre feérica.
- Causa doble daño a criaturas con sangre parcialmente feérica.
- Anulan la magia de armadura creada por criaturas feéricas.
- El propietario gana un bonificador de +5 en la tirada de salvación contra magia sin tener en cuenta si está desenvainada o no (ver otras notas acerca de la resistencia mágica).

Si el resultado de la tirada de salvación es 20 o mejor, el hechizo NO tiene efecto en el propietario. Como una nota aparte, los hechizos beneficiosos deben conseguir pasar una tirada de salvación de 2 para afectar al usuario (-1 por nivel del lanzador). Además, ningún objeto mágico de ningún tipo funcionará sobre el usuario si la espada se encuentra a menos de 30 cm de él.

Para la finalidad de esta espada, las razas feéricas incluyen: Elfos, Sílfiges, Dríadas, Ninfas, Pixies (Duendes maliciosos), Brownies (Duendes traviesos), Atomies, Quicklings, Pseudo-dragones, Dragones feéricos, Sátiros, Sprites (Duendes benévolos), Leprechauns, etc. Básicamente, cualquier raza que tenga cualquier habilidad o defensa mágica inherente, y podría ser encontrada en parajes silvanos (mirar la Guía del DM, tablas de encuentros), se considera una raza feérica. Nota que los Gnomos y los Halflings están excluidos.

Una raza feérica parcial es cualquiera de las de arriba combinada con una raza no-feérica (usualmente humanos). Los Semielfos son el ejemplo más común.

El metal usado en estas espadas es negro liso, y es muy difícil de forjar por los Maestros Enanos. Otras armas fabricadas de este metal (llamado Zu flucht por los Enanos, que se traduce hoy en día como “Mataelfos” a pesar de que originalmente significaba “asesino de escoria enclenque”) incluyen lanzas y flechas.

Las flechas no afectan a las tiradas de salvación o los objetos mágicos, y las lanzas sólo dan un +1 a las tiradas de salvación, y salvan contra hechizos beneficiosos con un 18 o mejor. Si un feérico eventualmente toca este metal, recibe un punto de daño por libra de metal. Nota que esto podría ser malinterpretado como daño del ego. La mayoría de espadas Mataelfos son espadas bastardas.

## Perdición del hechicero (Wizard Bane)

Espada bastarda +1, +2 contra usuarios de la magia

Inteligencia: 12

Ego: 6

Alineamiento: Caótica Neutral

Comunicación: Semi-empatía

- Puede detectar magia/seres mágicos en un radio de 5m.
- Cuando es blandida, da al esgrimidor un bonificador de +2 contra magia
- Paraliza a cualquier mago al que impacte durante 1d4 rounds

# Compendio De Espadas Mágicas

## Venganza (Revenge)

Esta espada bastarda está reforzada con una hoja de hierro, una empuñadura de latón, y está fría al tacto. Por la noche, cualquier espíritu dentro de un radio de una milla que necesite ser vengado visitará al esgrimidor, que será el único que lo vea. El espíritu con la necesidad más grande pedirá al esgrimidor que lo vengue, y el esgrimidor estará obligado a ello (le echará un Geas). El esgrimidor no puede tener más de un Geas a la vez. El esgrimidor no será dañado por los fantasmas ni tampoco puede atacarlos. No puede deshacerse de la espada mientras esté sometido al Geas.

La espada es +2 normalmente, exhibiendo su auténtico poder (+4) cuando el esgrimidor está obligado a una venganza.

## Espadas cortas

### Espada corta de Corte (Short Sword of Severing)

Una espada mágica sin bonificadores normalmente, pero que es efectiva contra objetos inanimados. La espada podría ser usada para cortar instantáneamente cualquier cuerda o cadena, y cortar cualquier tentáculo o zarcillo de una planta o monstruo de roca en un resultado de 20. Puede también golpear a cualquier golem como si tuviera los bonificadores necesarios.

### Espada corta de Desarme (Short Sword of Disarming)

Una espada corta que concede a su esgrimidor +4 en los intentos de desarmar al oponente.

En resultados altos, el arma del oponente debe hacer una tirada de salvación contra rotura.

### Espada de Barrera de Hojas (Sword of Blade Barrier)

Básicamente, es una espada corta, con todas las propiedades (peso, tamaño, velocidad del arma, daño...) de una espada corta. No tiene bonificadores, pero es mágica, así que si estás luchando contra algo para lo que necesites armas de plata o mágicas (por ejemplo), puedes usar con éxito la espada. Su propiedad especial es que puedes lanzarla y causar que aparezca una barrera de hojas. La barrera de hojas es exacta al hechizo, pero los particulares que estén basados en el “nivel del hechicero” están basados en el nivel del que la arroja (hechizo de un tipo diferente...). Cuando el hechizo expira, la espada reaparece en el suelo donde estaba el centro de la barrera. La idea detrás de todo es que la espada se mueve a gran velocidad antes que crear realmente un montón de hojas. No hay límite en su uso, excepto que la magia con el tiempo puede desaparecer.

Es muy buena en una lucha, excepto que no querrás probablemente salir corriendo y dejarla detrás.

### Espada de Horus (Sword of Horus)

Esta espada corta +3 está hechizada con un globo permanente de invulnerabilidad alrededor suyo.

### Espada de Kas (Sword of Kas)

(Nota: estos poderes deben ser mantenidos en secreto por el DM... mirar abajo)

Inteligencia: 15

Ego: 19

Alineamiento: CM

Defensora +6

## Compendio De Espadas Mágicas

Telepatía (incluso cuando no es llevada en la mano)

Dobla el daño contra todas las criaturas que sean de otro plano que no sea el Material Primario (pero sólo el daño normal cuando está en otro plano que no sea el Material Primario)

Poderes menores:

- Animar muertos (1 personaje, contacto) 7/semana
- Oscuridad (1,5m, 3m ó 5m de radio) 3/día
- Invisibilidad mejorada, 3/día
- Conocer alineamiento (cuando es sostenida) 1/día
- Protección +2 (cuando es sostenida)

Poderes mayores:

- Fuerza de gigante de fuego (Fue 22 +4/+10) (cuando es sostenida)
- Regeneración 2 pg/round (pero no si mueres. También, mira abajo)

Poderes primarios

- Mata al oponente hasta 15 DG en un 18 ó más natural (sin tirada de salvación)
- Total inmunidad contra el frío (cuando es sostenida)

Ayudas en juego:

Hasta que el usuario acepte conscientemente que la espada le lleve a los caminos de lo caótico malvado, la espada no dejará al usuario saber nada de las habilidades siguientes:

- Defensora +6 : dile sólo que es una defensora +4, pero toma el resto en consideración durante el combate
- Protección +2: ten esto en cuenta simplemente cuando sea golpeado
- Matar al oponente hasta 15 DG: simplemente cuéntale que ha hecho un impacto increíble y el oponente ha muerto
- Fuerza de gigante de fuego: Toma esto en cuenta sólo cuando golpee a un oponente
- Regeneración 2pg/round: acumula secretamente los puntos de golpe regenerados desde que haya sido dañado, hasta la cantidad de daño sufrido. Cuando sea dañado en el futuro, esta cantidad es restada, y no sufre daño (nota: los poderes regenerativos de un quasit se confieren a través de la espada y el jugador ganará puntos adicionales usados hacia la siguiente herida. Esta curación también causa que aparezca carne no-muerta alrededor de la herida). El exceso de puntos se cargan hacia la siguiente herida. Cuando una cantidad igual al daño recibido se consigue, este total se almacena como potencial para la siguiente herida. Por supuesto, se asume que pasa suficiente tiempo para poder regenerar. Mirar arriba para más detalles.
- Doble daño contra criaturas extraplanares: no le cuentes este poder. Simplemente tómallo en cuenta durante el combate con tales criaturas.
- Inmunidad contra el frío: siempre que esté sosteniendo la espada, dile al personaje que algo hizo que no sufriera daño por frío (estaba fuera del área de efecto, etc.). Cuando entre en un entorno frío, dile que no siente el frío cuando sostiene la espada. Por esta vez, debe haber caído presa de la espada. Recuerda, él debe sostener la espada para ganar los beneficios de su poder. Si está en su funda, no funcionará. Esto le forzará a llevar la espada siempre en la mano durante aventuras frías, así como previniéndose contra lanzadores de hechizos. Pero, ya que la espada parece



## Compendio De Espadas Mágicas

siempre funcionar y no los hechizos, entonces no pensará esto y atacará siempre con la espada cuando lo advierta.

Como resultado, la espada aparece como: defensora +4, telepática, conoce alineamientos, y lanza Oscuridad en varios radios. Propuesta: realizar la búsqueda. Da puntos de experiencia extras. Tiene puntos para recompensarle. No revelará su inteligencia, ego, o alineamiento; como le dirá al usuario, es un insulto preguntar. Dirá, indignada, que es excepcionalmente inteligente y muy orgullosa de ello (verdad). Sabrá telepáticamente el alineamiento de su poseedor y lo tomará como su propio alineamiento (¡mentira!)

Efectos colaterales:

1. Ansiosa porque su poseedor nunca se aleje de ella durante más de 1 día, si es posible: dile al usuario que algo terrible pasará si no mantiene a la espada con él en todo momento. Ejemplos: los poderes de la espada no funcionarán más con él, se volverá loca y celosa de él y le odiará, se podría perder, otro podría cogerla/robarla, etc. Alimenta al poseedor con toda clase de ideas para volverle paranoico.
2. La espada tiene el poder de afectar a su poseedor cuando un Poder Primario es usado si el poseedor no ha seguido el alineamiento o los propósitos del artefacto. Esto es un trampa. Si el personaje no está matando monstruos o actuando caóticamente, le amenazará con retirarle su poder (mira también varios párrafos más abajo). Si el personaje no sigue este “aviso”, la espada amenazará también.
3. Este objeto odia y no tiene poder contra los Guardabosques y la mayoría de criaturas silvanas. Estas criaturas incluyen: Brownies (duendes traviesos), Centauros, Quimeras, Cocatrices, Dríadas, Elfos del Bosque (esos de la partida son elfos Altos y Grises, ¡pero asegúrate de qué son inmediatamente!), Grifos, Arpías, Hipogrifos, Mantícoras, Pegasus, Peritones, Pixies (duendes maliciosos), Sátiros, Sprites (duendes benévolos), Venados, Sílfiles y Unicornios. Contra éstos, NINGUNO de sus poderes especiales funcionará. Si una de estas criaturas entra dentro de un radio de 30m de la espada, pasará a ser una espada corta +10 (nota: no de defensa) y Ego e Inteligencia crecerán a 20. Forzará a su poseedor a atacar.

En el caso de arriba, hay un 25% de posibilidades de que la espada se revele a sí misma por lo que es. Si lo hace, todos los poderes se harán evidentes para su poseedor, y si la suma de su nuevo ego, inteligencia y bonificador (+10) es mayor que la inteligencia, sabiduría y carisma de su dueño, poseerá a su esgrimidor. Si la suma del dueño es mayor, obtiene una tirada de salvación contra magia con un bonificador de +1 por cada punto que su suma fue superior a la de la espada (es el único ajuste que se aplica). Si falla, es poseído. Si la supera, tiene la opción de tirar la espada o aceptarla. Si la acepta, es poseído. Un personaje poseído por la espada sólo puede ser salvado por una deidad. A quienes no les gusta intervenir, de cualquier manera.

4. Este es el efecto más mortal de todos. 6 turnos después de que se use por primera vez la espada, para dejar de lado toda sospecha, siempre y cuando el usuario sea herido, será adversamente afectado por el poder regenerativo del objeto. La carne alrededor de la espada aparecerá horrible. Será pálida y poco atractiva. Con suerte, el grupo atribuirá el efecto al arma o poder del atacante. La carne, realmente, es carne no-muerta. Cuando los puntos de golpe regenerados sean 5 veces el total de puntos del usuario, se volverá un caballero no-muerto, del mismo nivel de habilidad que su mayor categoría. Será caótico malvado, si no lo era ya. Hasta este punto, es bastante evidente que se está convirtiendo en no-muerto. Si se pide información divina, se revelará el hecho de que es carne no-muerta, pero no la fuente de este cambio (la espada). Tal cambio es permanente y no puede ser revertido excepto quitándole la espada. Si esto se hace, los efectos no continuarán durante más tiempo. Todo nuevo daño puede ser eliminado de esta carne no-muerta y curado como carne normal. Hechizos de deseo y otros similares pueden revertir el

## Compendio De Espadas Mágicas

proceso. Un hechizo de regeneración puede curar esta carne como si fuera daño normal. Mientras progresa la enfermedad, hay un porcentaje acumulativo de que se convierta en Caótico Malvado. Cada vez que se regenere una cantidad de puntos de golpe igual a la original, hay un 20% de posibilidades de que se convierta en CM. Esto es acumulativo, así que cuando se superan las 4 veces, ya no puede resistir. Tan pronto como se convierta en CM debido a este efecto, la carne de no-muerto cubrirá su cuerpo entero. El carisma del poseedor también sufre cambios. Hasta que se convierta en CM, el Carisma va bajando 3 puntos, hasta llegar a sólo 3, cada vez que los puntos regenerados alcanzan el nivel original. Cuando se convierta en CM, su carisma sube de golpe a 19: el ego de la espada. El olor corporal también se convierte en un factor con esta enfermedad. Es muy débil y huele a carne muerta. Nota: el poseedor no puede ser expulsado hasta que no se haya convertido totalmente no-muerto. Entonces puede ser expulsado como un monstruo especial. Puede expulsar clérigos buenos a su nivel de habilidad.

5. Otro efecto colateral de la espada es que causará que la magia lanzada por el usuario contra sus oponentes sea inefectiva. Por ejemplo, un Golpe de rayo lanzado por el usuario no hará daño. Además, otras armas que use el poseedor, nunca harán impacto. Estos dos efectos son causados por la espada, para que sea la única arma que utilice.

Detalles:

La espada seleccionará al jugador más codicioso y corrompible para poseerlo. La espada permitirá que conozca sus poderes lentamente. Mientras tanto, lo corromperá, y lo arrastrará a su alineamiento. Cuando es encontrada, aparece como una espada corta. Si el grupo no pregunta por los detalles, no los des. En la rara ocasión de que alguien pregunte, sé vago: “Parece ser una espada corta ordinaria; es fina y de un metal gris apagado. Está muy afilada. Tiene la inscripción “Rebanadora del Abismo” escrita en la hoja”. Irradia una débil magia, si se lanza un Detectar magia. La inscripción la puso Orcus y se borrará cuando se sepa su verdadera naturaleza.

La espada se sentirá fría y sin vida en las manos de aquel que no la reclame como suya. Latirá con magia en la mano de quien la reclame. La espada le dirá a su poseedor que fue enviada por (su dios) para “rebanar” el Abismo, cuando en realidad es una “rebanadora” para el Abismo.

La Espada de Kas sabrá de la misión del grupo a través de Orcus y a través de sus habilidades telepáticas. Le dirá a su poseedor que ha encontrado el camino a él mediante (su dios) y que debe guardar este secreto sin importar el precio. No debe revelar el propósito especial de la espada ni sus habilidades a nadie. Debe usar la espada en combate y consultar con ella siempre que pueda.

¡Intenta no levantar sospechas en absoluto! Tan pronto como parezca que la espada está empujando demasiado fuerte, suelta un poco. Defenderá siempre sus acciones mediante la explicación de arriba. Orcus ha plantado este objeto en el grupo como una semilla de destrucción; no quiere que sus planes tengan fin prematuramente. Por supuesto, la espada tiene ideas propias, y no le gusta ser utilizada por Orcus. Esperará su tiempo, pero puede ser presionada duramente para hacerlo. Si se revela prematuramente, es debido a su impaciencia. A parte de querer que su dueño mate, también querrá que coja todo el tesoro y objetos mágicos que pueda. Le incitará a ser más codicioso, diciéndole que lo necesita para ser más poderosa. De hecho, la espada le incitará a hacer todas las acciones que hagan al poseedor más caótico y malvado. Si el poseedor es un ladrón, le sugerirá que realice más apuñalamientos por la espalda, que vacíe más bolsillos, que coja más tesoro cuando nadie mira.

La espada mejorará las habilidades de ladrón en un 25% si los usa para los poderes del caos y maldad, y penalizará la misma cantidad si no lo hace así. El ladrón no debe estar enterado de esto. De esta manera, después de un tiempo, el ladrón tenderá a ejercitar sus prácticas más exitosas. Siempre cuando el usuario actúe de manera caótica y malvada, la espada le felicitará telepáticamente, prometiéndole más recompensas, en referencia a sus poderes. El personaje poseído

## Compendio De Espadas Mágicas

de volverá taimado, silencioso y retirado. No participará más en la conversación. En cambio, seguirá al grupo, esperando una oportunidad. Cuando se presente, les cortará la garganta a sus oponentes cuando estén dormidos. Usará todos los poderes de la espada y matará a cualquier persona o cosa. Cuando lleve 1d6 semanas de borrachera asesina (durante este tiempo, el bonificador de la espada aumenta a +10), convocará a Orcus y se convertirá en el jefe de sus secuaces. La espada actuará como una puerta a través de la cual Orcus y sus servidores podrán entrar en el Plano Material Primario. Él regirá en el plano cuando Orcus no esté. Será un equivalente a un Duque del Infierno.

Tan pronto como el personaje toma la espada en su propiedad, pierde el apoyo de su deidad. La espada y Orcus harán lo posible para que el dueño no sepa que ha perdido a su deidad. Si el dueño reza a su deidad, la espada y Orcus responderán en su nombre, haciéndose pasar por ella. Si antes la deidad no era activa con el dueño, ahora tendrá “mensajes” en forma de “inspiraciones” y “sueños”. Orcus sabrá todo acerca del grupo siempre que la espada esté con el sujeto. Si el personaje lleva un familiar, será reemplazado por un quasit, que cambiará de forma para aparecer exactamente como era el familiar previo. El familiar respaldará todos los mensajes enviados por Orcus, y enviará similares mensajes para reforzar los de la espada.

El usuario será siempre detectado con su alineamiento original hasta que se convierta en CM. Hechizos lanzados por un personaje de nivel 15 ó más pueden tener oportunidad de detectar el cambio de alineamiento. Sólo una comunión con un clérigo de nivel 15 ó más discernirá la verdadera naturaleza de la espada. La espada tiene una forma de alterar los hechizos comunes buscando directamente su naturaleza, hasta nivel 15 de hechizo. Si se hace una pregunta muy directa respecto a la espada, tal como “¿Está actuando el dueño de la espada de una manera que no creería hace 10 años?”, puede funcionar. Si se hace otra vez, puede que no. Hay un porcentaje del 10% por cada nivel del lanzador por encima del 15°. Si un personaje falla la detección, no tiene una oportunidad de detección con éxito hasta que no consiga aumentar de nivel. Sólo di que no detecta un alineamiento diferente al de antes. El Detectar el mal de los paladines también recibe estas restricciones, y se considera como 2 niveles por debajo del nivel del paladín. Tan pronto como el personaje actúe abiertamente como CM, los paladines detectarán un mal tan enorme que quedarán aturridos durante 1-5 rounds a menos que superen una tirada de salvación contra varitas a -5.

La espada empujará especialmente al usuario a matar víctimas indefensas, diciéndole que le ofrecerá más poderes. Si se le pregunta por qué mintió acerca de sus poderes al principio, se defenderá diciendo que no quería que su dueño se volviera demasiado poderoso. Informa al dueño que, usando la espada, ganará más puntos de experiencia. Esta es otra mentira de la espada.

Cuando se usa contra los servidores de Orcus, fallará todos los ataques y atraerá la atención del grupo telepáticamente. Orcus y sus servidores saben siempre de la presencia de la espada.

Cuando se comunica, la espada siempre se refiere a ella misma y al dueño como “nosotros”.

### Espada de la noche (Sword of the Night)

Estas espadas cortas están encantadas con la habilidad de lanzar sucesivamente un área de oscuridad de 1,5m a 7,5m de radio, pero de tal manera que el esgrimidor puede ver dentro como en las condiciones de luz sin oscuridad artificial (por ejemplo, si ya está oscuro, esto no ayuda).

### Espada de Plata (Silver Sword)

Una espada corta completamente normal, excepto en dos aspectos: está hecha con plata maciza, y es indestructible. Completamente y definitivamente indestructible, a menos que quieras ir a los extremos de métodos de destrucción de artefactos.

No tiene otros bonificadores.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espadas de Sangre (BloodBlades)

El origen de las Espadas de Sangre es incierto, así como su número exacto. Son espadas cortas, y llevan nombres como Liche (Leech), Vampiro, etc. A los que estudien la historia de estas espadas, les parecerá que se unen a un “huésped” durante algún tiempo, y después siguen su propio camino.

Las Espadas de Sangre funcionan como espadas cortas +2. Tienen una aguda inteligencia (no poderes especiales) pero un hambre incluso más fuerte. Piden ser saciadas ocasionalmente, y lucharán con sus dueños si no lo son. El problema es que la espada no funcionará hasta que no haya probado la sangre (o sea, que el +2 no se activa). Esto puede ser logrado de una o dos maneras, la sangre puede ser drenada del esgrimidor (causando 2 puntos de daño) o puede ser drenado de un oponente en un combate normal. Una vez que ha probado la sangre, la espada se vuelve difícil de controlar. No quedará satisfecha hasta que haya tomado 17-22 puntos de sangre (1d6 + 16, el DM lo determina en secreto); si no hay enemigos a la vista, forzará al esgrimidor a atacar a amigos; si no hay amigos, la espada lo tomará de su dueño. El dueño puede intentar controlar la espada por pura fuerza de voluntad; su ego efectivo es de 42. Si el ego del personaje es más alto, puede forzar a la espada a meterse en su vaina incluso si no estaba saciada. De cualquier manera, él está a merced de la espada, que puede, sin embargo, salir de la funda a la primera oportunidad para atacar a quienquiera que esté más cerca (normalmente su dueño) en su interminable búsqueda de satisfacción. Muchos guerreros han tomado medidas de prevención especiales para retener a sus espadas dentro de la vaina para evitar estos percances (por ejemplo, atarla). La espada necesita ser “rellenada” cada tres días o así (a discreción del DM, y no tiene por qué ser regular debido a la caprichosa naturaleza de las espadas. A veces puede ser varios días o más sin necesitar alimento, otras veces quieren ser alimentadas cada día...)

Además de su bonificador de +2, las espadas ofrecen también al esgrimidor +1 a su puntuación de Constitución.

Hay actualmente tres espadas de las que se conozca la existencia en los Reinos.

## Especial de Flamebird (Flamebird Special)

Espada corta con ondeantes espinas cubriendo la empuñadura (como un cactus)

Ajustes mágicos: +1

No Int, Ego o Alineamiento

Esta espada **PUEDE** ser usada por clérigos (perteneció a un clérigo llamado Padre Flamebird que sólo consiguió tener una pericia de constructor de armas). Sólo los más pacíficos dioses podrían no permitir a sus clérigos usar la espada, ya que es una reliquia que representa a la supervivencia. Fue usada en la Edad de los Nueve Infiernos para mantener vivo al Padre Flamebird cuando todos sus compañeros sufrieron una lenta y horrible muerte a causa del mal que crecía en la tierra.

Las espinas:

- pueden ser lanzadas en un arco ancho (180°) haciendo 5 puntos de daño a cualquier criatura en esa área (no hay tirada de ataque a menos que la criatura esté en los extremos)
- pueden ser lanzadas en un haz concentrado, causando 20 puntos de daño en una tirada de ataque con éxito.
- vuelven a crecer en 5 minutos.

## Hoja de ébano (Ebony Blade)

Normalmente una espada corta de metal oscuro, que se vuelve negro por la noche.

## Compendio De Espadas Mágicas

+ 2 en luz menos brillante que la luz de una antorcha (por ejemplo)

Concede Ultravisión 27m al esgrimidor

Crea Oscuridad 5m/radio 3/día

Escondarse en las sombras +20% (+50% si se queda quieto) (si no es ladrón, pericia a 20%),  
Moverse en silencio +20% (si no es ladrón, pericia a 20%)

### Hojas de Colmillo (FangBlades)

Objeto único. No hay otra como ella en los mundos.

Espadas cortas +4 (emparejadas) (inteligencia y ego desconocidos)

Siempre que se mate a alguien o algo con una de estas hojas, el alma de la víctima es destruida, y los puntos de golpe se añaden al total de puntos almacenados en la espada. Cuando el total iguale o pase los 1.000 puntos, el esgrimidor puede añadir un +1 a cualquiera de sus habilidades (+1 o +5%) permanentemente. También, el lanzador puede querer que en las hojas brillen con runas ardientes los nombres de todas las almas que ha destruido.

### La Hoja de Jai Thorn (Jai Thorn's Blade)

La Hoja de mano de Jai Thorn (una hoja de mano es equivalente a una espada corta, pero requiere una pericia diferente debido a las diferencias en forma y equilibrio) fue encargada por Jai como un favor de un poderoso mago hace un montón de generaciones (mejor durante una guerra). La hoja de mano es de excelente calidad por sí misma, aunque cómo la consiguió es desconocido (algunos dicen que el afamado guerrero tenía algo de ladrón). El mago era un amigo íntimo de Jai, y estuvo de acuerdo en concentrar sus considerables poderes en la espada por un modesto precio (modesto comparado con lo que el mago cargaba normalmente, de cualquier manera)

En términos de juego, la espada puede desglosarse como sigue:

- Se dobla la tirada de puntos de daño, pero la mitad del total es sólo daño de aturdimiento temporal (acompañado de impresionantes efectos eléctricos danzando alrededor del cuerpo del objetivo).
- El daño de aturdimiento ignora las armaduras de metal. Debido al acolchado o similar, trata al objetivo como si llevase puesta una armadura acolchada, para los propósitos de este tipo de daño.
- No hay bonificaciones para tiradas de ataque: la hoja de mano no fue diseñada para incrementar la ya prodigiosa pericia de su dueño.
- La espada no tiene ni inteligencia ni ego: fue diseñada como una herramienta, no como un compañero (Jai Thorn fue, de hecho, muy explícito con esto)
- La espada no puede romperse, astillarse, torcerse, o ser dañada de otra manera. Está encantada con lo que el mago llamó “un trozo de eternidad”. Lo que en términos de juego significa que sólo un dios o un titán podrían dañarla. Nada menos poderoso podría. Esto incluye volcanes, balsas de ácido, etc.
- Mientras la espada permanezca en las manos de su esgrimidor, el esgrimidor se beneficia del hechizo de mago Armadura. Esta armadura no estorba.
- Mientras la espada permanezca a menos de 1,5m de su dueño actual (no cambia de dueño a menos que el dueño anterior la regale, muera, o se separe de ella por lo menos un año), el dueño es inmune a proyectiles normales.

## Compendio De Espadas Mágicas

- Con un sacrificio de una pequeña cantidad de la propia sangre (el equivalente a una décima parte de los puntos de golpe, sólo temporalmente), el dueño se inmuniza contra casi cualquier veneno o droga para las siguientes 24 horas. Los que sean de origen mágico no se ven afectados.
- Cuando impacta en una ilusión, fantasma u otra falsa imagen con el filo de la hoja, la hoja de mano actúa como un Disipar Ilusión a nivel 15. Además, el portador gana +2 para incredulidad.
- Mientras la espada permanezca en las manos de su esgrimidor, el esgrimidor regenerará 1d4 puntos de golpe cada 10 minutos (esto incluye fuego y daño por ácido, pero no el daño de una Espada de Herir (GDM)). Esta regeneración continuará incluso después de muerto (por debajo de -10pg) siempre que la espada permanezca en la mano del esgrimidor.
- La Hoja de mano de Jai Thorn es buena para personajes de alto nivel (asumiendo que reconocen su potencial), y pueden hacer de sí mismos, incluso un ladrón, una decente máquina de lucha (buen daño, mejor armadura de la normalmente disponible, y regeneración). Los puntos de experiencia (si se dan por poseer un objeto) deben estar alrededor de los 8.000, y su precio debe ser apropiadamente alto (es un objeto único y codiciado, ¡no comentes sus habilidades mágicas!)

### Maelstrom (Tormenta de metal) (Metal Storm)

Espada corta +2

Inteligencia: 15

Ego: 7

Alineamiento: Neutral Bueno

- Habla común y Antiguo Wyrmico (la base de todos los actuales lenguajes de dragón)
- Puede detectar el bien y el mal en un radio de 5m
- Puede crear 2 ilusiones por día en un radio de 110m
- Es caprichosa y ligeramente odiosa, de todos modos es básicamente buena y eso no representa mucho problema
- Tiende a ser impulsiva y en las peores situaciones

### Espadas de dos manos

#### Espada de Custodia (Sword of Warding)

Esta espada a dos manos +3 desprende una luz que es dañina para los no-muertos. La luz actuará como un clérigo de nivel 12 en términos de volver no-muertos. Los no-muertos que no puedan escapar de la luz (p.e. que estén forzados a permanecer a menos de 6m de la espada) se debilitan 1 pg por round. La espada sólo puede ser usada por personajes buenos, en el momento que un personaje malvado toca la espada, estalla y causa daño por quemadura de 4d8 sin tener en cuenta la protección que el personaje malvado pueda llevar encima.

#### Espada de Piraz el **Pirado** (Sword of Piraz the Mad)

Esta gran espada a dos manos sólo puede ser esgrimida por aquellos que posean una fuerza de 18/00 o mayor (se rumorea que el gran guerrero Piraz tenía una fuerza natural de 19, Y usaba un cinturón de fuerza de Gigante de las Tormentas). Esta gran espada de Mithril no se ve afectada por ningún tipo de hechizos y confiere 50% de resistencia a la magia sobre su dueño mientras es esgrimida. Además la hoja no se ve afectada por ningún tipo de metal. Por lo tanto, cuando se usa el arma contra oponentes con armadura, cualquier armadura metálica, incluso mágica, esta armadura debe

## Compendio De Espadas Mágicas

ser descontada para tiradas de ataque ya que la espada se deslizará a través de ellas. Este efecto puede también destruir las armas contra las que se luce, o usarla para deslizarse a través de puertas de hierro, cadenas y otros objetos de metal. Nota que esto puede ser muy destructivo para la armadura del oponente (el DM debe decidir si es necesario imponer penalizaciones a la CA en aquellos cuya armadura haya sido atravesada por esta arma). La espada tiene un bonificador de +4, y causa el doble daño que una espada a dos manos normal. La empuñadura de la espada está hecha de oro y tiene un enorme rubí que contiene el alma de un antiguo archi-demonio.

### Espada de Tesoro (Treasure Sword)

Esta espada puede ser esgrimida sólo por un personaje bueno (cualquier clase de luchador) contra personajes malvados sólo – no hará daño a personajes neutrales, incluso si amenazan al esgrimidor. Las Espadas de Tesoro son espadas a dos manos +3 inteligentes. Emanan luz del sol que destruye vampiros a la vista, aturde o hace huir a otros no-muertos menores, y da en combate una penalización equivalente a Implantar Maldición a no-muertos de mayor categoría. Da el equivalente de Protección contra el Mal a su esgrimidor. Estas espadas no pueden ser compradas o dadas, la espada misma guía al personaje adecuado a ella a través de animales, sueños, etc. El personaje debe estar en una misión de una buena causa para encontrar la espada (deja al DM decidir qué causa es suficientemente buena). La espada desaparecerá después de completar la misión – vuelve a su lugar de descanso en el suelo. La espada está protegida por poderosa magia, y no puede ser encontrada a menos que ella así lo desee.

### Espadas de Dragón (Dragonswords)

Esta es una espada (realmente 3) que creé para mi propia campaña. Son las Lenguas de Dragón, y son espadas a dos manos.

#### Trasfondo

Las lenguas de dragón fueron forjadas por el Gran Maestro del Equilibrio (en mi campaña tengo tres órdenes de monjes: LN- Orden del Equilibrio, LB- Orden de las Flores, LM- Orden de la Oscuridad) para extremos contrarios. Quería conservar el equilibrio, con una poderosa arma que estuviese en sí misma equilibrada. Buscó a un enorme y viejo dragón rojo y a otro dorado y los mató a los dos. Estos dos dragones eran los más poderosos de su especie, y completamente, totalmente opuestos en sus caracteres. Con la ayuda de un poderoso mago y **Primus**, un tipo de dios del **Nirvana**, fusionó las dos lenguas de los dragones juntos para crear un poderoso, pero altamente inestable, instrumento de neutralidad. Usó esta espada a dos manos para conservar el equilibrio en su reino durante cinco años hasta que los espíritus opuestos de la espada se dividieron en un tremendo cataclismo (siempre quise decir esto) y fueron despedidas a polos opuestos del planeta. Ahora, sólo en tiempo de gran necesidad se puede (una persona de gran poder y representativo de la neutralidad) llamar a las dos espadas para que se unan y dejen aparte sus diferencias.

#### Habilidades

Lengua (de fuego) de Dragón Dorado: Actúa como una lengua de fuego normal (como en GDM) y cuando ataca a seres CM el esgrimidor recibe un +1 para tiradas de ataque y +2 para daño. Si una criatura malvada intenta coger este objeto debe superar una tirada de salvación contra magia o ser muerto, 3d10 de daño si la supera.

Lengua (de fuego) de Dragón Rojo: Tiene las mismas habilidades pero afectando al Bien a cambio.

Habilidades de las dos unidas: Propiedades de la lengua de fuego normal, y la unión de los dos espíritus los despierta de su estado durmiente (la espada sólo puede permanecer unida durante 1d4 días, punto en el cual se separan y no pueden ser reunidas en 10 años). El esgrimidor es inmune a toda llama y puede emitir sucesivos conos de fuego de la espada causando 10d10 puntos de daño

## Compendio De Espadas Mágicas

tres veces al día. El esgrimidor también puede lanzar cualquier hechizo de cualquiera que use magia desde 1er a 3er nivel una vez al día.

### Extensión del Espíritu (Spirit's Reach)

Este arma es una espada a dos manos. El protector de la mano y la empuñadura tienen forma de pájaro, sus componentes principales son marfil y plata. La hoja es inclasificable y está hecha de un apagado metal gris con un filo muy afilado, su composición es indeterminable para la magia mortal. Extensión del Espíritu es +3, +5 contra demonios extraplanares. Su principal finalidad es derrotar a los dos bandos de la guerra de la sangre, lo logra a través del poder de desintegración (como en la sección de la GDM para propósito especial). Su habilidad más destacable es que carga el daño a través de los planos al verdadero cuerpo del demonio al que está matando, así que si es muerto por la espada en este mundo, también morirá en el plano en el que esté su cuerpo. El poder de desintegración no atraviesa los planos. Extensión del Espíritu está poseída por el espíritu de un coatl, otorgando a su dueño el poder de volverse etéreo como la devoción psiónica 3 veces al día con una duración de 2 turnos. Habla en voz alta y telepáticamente a su dueño y puede traducir cualquier lenguaje.

Extensión del Espíritu es de alineamiento Caótico Bueno, y no se dejará a sí misma caer en posesión de alguien malvado.

Los demonios PUEDEN sentir la verdadera naturaleza del daño de la espada y emprenderán la acción apropiada en contra del esgrimidor.

### Hojas de Estrellas (Starblade)

Estas poderosas espadas son enormes espadas a dos manos. Se conoce la existencia de nueve, una por cada alineamiento. Estas espadas son extremadamente poderosas, y sólo se dejarán usar por un mortal si alguna horrenda amenaza existe a su alineamiento que dicho mortal pueda rectificar de alguna manera. Las espadas son +7 para tiradas de ataque y para el daño. Son altamente inteligentes (Int 25), y sólo cooperarán con un individuo de su mismo alineamiento. La espada es demasiado pesada para ser usada por alguien con fuerza menor a 25, aunque si la espada permite a alguien que la use, entonces ella otorgará esa fuerza a su esgrimidor mientras esté en uso activo. Además, la espada creará un vínculo con su esgrimidor, fusionando su fuerza vital con la del esgrimidor. Esto proporcionará al esgrimidor 100 pg adicionales mientras esté en contacto con la espada (para efectos de daño, si por ejemplo una criatura de 50 pg esgrime la Hoja de Estrellas, cada tercio de daño sufrido se restará del personaje en sí, etc.). La espada mantiene un vínculo telepático con el esgrimidor, permitiéndole usar el 25 de inteligencia para propósitos de detección de ilusiones. Además, sin tener en consideración el alineamiento, todas las espadas otorgan los siguientes poderes sobre sus esgrimidores: Detectar magia, Detectar invisibilidad, Detectar el Mal/Bien, Disipar ilusión al contacto, Inmunidad contra poderes y hechizos de miedo, y de tipo de encantamiento y sueño, Infravisión 36m, Ultravisión 36m, Globo de invulnerabilidad, Lenguas. Después están los poderes dependientes del alineamiento de cada espada:

Alineamiento de la espada	Poder 1/día	Poder 2/día	Poder 4/día
Legal Bueno	Palabra sagrada	Curar	Golpe de rayo
Neutral Bueno	Palabra sagrada	Curar	Presa sacudidora
Caótico Bueno	Palabra sagrada	Polimorfizarse a sí mismo	Presa sacudidora
Legal Neutral	Rociada prismática	Puerta Dimensional	Cono de Frío



## Compendio De Espadas Mágicas

Neutral Auténtico	Rociada de Color	Teleportarse sin error	Cono de Frío
Caótico Neutral	Rociada de Color	Puerta Dimensional	Tormenta de Hielo
Legal Malvado	Palabra Impía	Polimorfizar a Otro	Manos Ardientes
Neutral Malvado	Palabra Impía	Herir	Manos Ardientes
Caótico Malvado	Palabra Impía	Herir	Bola de Fuego

Todos los efectos de una vez al día son a nivel 24, los de dos veces al día a nivel 16, y todos los de 4 veces al día a nivel 8. Si el esgrimidor muere mientras esgrime la espada, agotando así también los puntos de golpe de la espada, ésta “muere” en este plano, y se transportará automáticamente a un plano de su propio alineamiento para ser “regenerada”, proceso que dura 1d10 años.

### Horgon

Espada a dos manos escarchadora

Inteligencia: 14

Lenguajes: Caótico Neutral, Común y Gárgola

Además de las habilidades de Escarchar (+3, +6 contra criaturas que usen o sean de fuego, 50% de probabilidades de extinguir fuegos mágicos o no en 3m de radio), lanza Fuerza a su esgrimidor dos veces al día (3 horas de duración), y lanza Curación una vez al día.

Horgon es una brusca y cabezona espada que habla con una voz profunda y grita “MUERE, ESCORIA GIGANTE DE FUEGO” cuando golpea a un Gigante de Fuego. Tiene mensajes similares para otras criaturas que usan fuego. Va a gusto con su esgrimidor y otros luchadores que sean CN. No le gusta nada Wilde, la otra espada inteligente Lengua de Fuego de mi mundo.

El objetivo primario de Horgon es la gloria.

### Justicia Final (Final Justice)

Justicia final es una gran espada (supongo que es bastante similar a una espada a dos manos) de poder. Es +1 para tiradas de ataque en general, +2 contra personajes Neutrales o monstruos, +3 contra alineamientos Malvados o Caóticos, y +5 contra Caóticos Malvados. Además, las criaturas que sean de los Planos Inferiores sufren doble daño de la espada cuando son golpeados (se añaden los bonificadores para el daño después de doblar, no antes). La espada tiene una especie de PES, y es capaz de decir si otra criatura ha quebrado una ley o cometido un verdadero acto malvado (o ambos) en las 24 horas previas.

Quebrar la ley consiste sólo en cosas que puedan ser castigadas con la muerte o algo parecido (como sacarle los ojos o cortarle una mano). Verdaderos actos malvados incluyen asesinato (sin una razón excelente), violación, tortura, y culpar a sabiendas (por palabra, acto o silencio) a otra persona de cualquiera de estos.

Si la espada nota que una persona así está cerca, apremiará a su dueño a que entregue a esta persona a las autoridades, o matarlo si no hay autoridades presentes (si bien no es adversa a matar sin tener en cuenta si existe una razón suficientemente buena). Nota que si el dueño es tal persona, ¡la espada le apremiará a hacerse esto a sí mismo!. En efecto, en este caso debe hacerse un chequeo de Ego para no obedecer...

Justicia Final tiene una inteligencia de 13 y un Ego de 18 (pero tiene un Ego de 25 contra cualquier dueño suyo que haya cometido un acto malvado o roto una ley bajo las condiciones normales de la espada). Justicia Final está considerada como Legal Buena.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Luchadora de Estrella (StarFighter)

Espada a dos manos +2

Crea un Fuego Imaginario alrededor de cualquier oponente en un radio de 3m del esgrimidor.

## Muerte de Dragón (DragonDeath)

Muerte de Dragón es una espada a dos manos mágica (+3). Es +4 contra reptiles, +5 contra dragones y +6 contra wyrms (verdaderos dragones en mi campaña). Tiene tendencia a brillar en presencia de estas criaturas a las cuales detesta con una ira execrable, y en presencia de wyrms, el arma adquiere capacidades de danza, golpeando a su esgrimidor por 1d12 antes de volver.

Nota: sin tener en cuenta las circunstancias, el arma puede danzar una vez al día.

## Puño de Hierro (IronFist)

Esta espada a dos manos es +1 para tiradas de ataque y +2 para el daño. Cuando el esgrimidor la empuña firmemente delante suyo gritando “¡PUÑO DE HIERRO!”, la hoja se polimorfiza a sí misma en un enorme brazo con poderes equivalentes al hechizo Mano Trituradora de Bigby. Esto se puede hacer tres veces al día.

## Rogenwhor, Espada de Poder (Rogenwhor, Sword of Might)

Espada a dos manos +3

Es esgrimidor debe llamar a la espada por su nombre completo, mientras que la espada dice: “¡El nombre es Roger!”

Se ofende cuando la gente se refiere a ella como una espada bastarda, y replica, “¡Hey, yo no te llamo bastardo!”, a menos, por supuesto, que lo diga un semielfo, en cuyo caso sólo murmurará por lo bajo.

Roger tiene dos modos de comunicación, habla y telepatía. De todas maneras, los usa en los momentos oportunos. Hablará telepáticamente cuando esté en público, y cuando su dueño le habla, se vuelve loca. Hablará a voces cuando intentes dormir, o intentes espiar en algún sitio. Roger puede leer también la mente de su esgrimidor, pero no se lo dirá. Roger fue hecha para exterminar a las razas de la “clase gigante”, y puede hablar todos esos lenguajes con mucha fluidez, pero prefiere gritar sólo los más groseros puyazos a sus oponentes, si son de clase gigante.

El poder especial de la espada es la habilidad de lanzar un Golpe de rayo como un mago de nivel 15, una vez al día. Roger no le dirá nada de esta habilidad, a menos que sea una cuestión de vida o muerte.

Roger es de alineamiento Caótico Bueno, y puede ser usada sólo por personas de alineamiento Bueno. Si una persona Neutral toca la espada, recibirá una sacudida sin daño. Si una persona Malvada toca la espada, recibirá una descarga de 10 puntos de daño, sin tirada de salvación posible.

Rogenwhor (pronunciado ROW JEN WHORE) está construida en adamantita, mithril y platino. La hoja es pura adamantita, mientras que la empuñadura está hecha de una mezcla de mithril y platino.

Se rumorea que el espíritu de Rogenwhor fue un guardabosques en su vida anterior.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espadas largas

### **Aplastapersonas (PeopleSmasher)**

Inteligencia: 15

EGO: MUY alto

Alineamiento: Caótica neutral (pero leal a su dueño... mirar abajo)

Ajustes mágicos: +4 (espada larga) y mirar abajo...

Aplastapersonas es el arma favorita de Kohran Valkinarde, Dios de la batalla y las fanfarronadas. La espada puede hablar y cantará canciones de Kender si se enfada con él. Lo siguiente es un desglose de sus ajustes mágicos:

- +4 normalmente
- +5 contra criaturas que se regeneren
- +6 contra criaturas que usen frío, inflamables o voladoras
- +7 Contra no-muertos y criaturas que usen/moradores de fuego
- +8 contra personas que Kohran no pueda pisar o tengan mejor aspecto que él (¡esto es serio! cualquiera con un atractivo de 16+)

### **Ascu de Dragón (Dragon Ember)**

Es una espada larga +1, lengua de fuego. Como quiera que sea, mientras muchas espadas mágicas tienen una larga y distinguida carrera, no pasa esto con Ascu de Dragón: seis héroes guerreros han tenido una muerte horrible esgrimiendo esta arma, y muchos otros han sufrido graves heridas. Aparece en muchas leyendas locales (normalmente al final, cuando el héroe muere) y ha sido bien descrita en la mayoría de ellas. El origen de esta espada es desconocido por la mayoría (quizá deba encontrarse en algún oscuro tomo); fue creada por Aeldsar, el mago del Emperador quien creó esta arma para su señor (fue ciertamente impresionante ver al emperador liderando sus tropas, ondeando su espada flameante. Fue menos impresionante cuando el emperador fue reducido por un corte de cabeza por un bárbaro, y la espada, habiendo caído en los campos secos, creó un abrasador infierno que asó la mitad de las legiones del emperador). La espada ha sido luego encontrada y descartada por un número de héroes, cada uno de los cuales ha conocido un mal final.

Hay que decir que no hay un karma maléfico sujeto a la espada. Si los héroes encuentran Ascu de Dragón les servirá fielmente e indefectiblemente. De cualquier manera, dada la mala reputación que ha ganado a través de las centurias, pocos PNJs o secuaces querrán viajar con los héroes y la “espada maldita”, sobre todo cuando es posible que los héroes incluso sean expulsados de ciudades si la espada es reconocida. Pero en verdad, la culpa debería caer más en la ineptitud de sus usuarios que en las habilidades de la espada.

Ascu de Dragón tiene una empuñadura con la forma de una salamandra, cubierta de cobre que nunca se oxida (así siempre permanece rojizo, y no se vuelve verde). Los ojos de la salamandra (los ojos son el pomo) parecen como si tuviesen que tener gemas incrustadas, pero están vacíos cuando el PJ la encuentra. Cuando se activa (diciendo el nombre de la espada) un fiero fuego naranja envuelve la hoja entera; el “nivel” de este fuego no puede ser modificado (por ejemplo, no puede crecer al tamaño de una hoguera, o disminuir al tamaño de una cerilla. Está encendido o apagado). Su nombre está escrito en su hoja con letras rúnicas.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Erebos

Esta espada larga +3 tiene una empuñadura con una cabeza negra de carnero y una hoja negra que brilla con un rojo tenue en la oscuridad y está caliente al tacto. La espada hace 3 puntos extra de daño debido al calor y puede inflamar objetos inflamables. Una vez al día, la espada puede transmutar cualquier elemento terrestre a otro elemento normal terrestre (máximo 3m cúbicos) (debe tocar para cambiar). 3 veces al día la espada puede lanzar Oscuridad 5m de radio en el extremo de la espada. El esgrimidor de la espada puede ver en esta oscuridad como si estuviera iluminada por un apagado brillo rojizo.

## Escudo mental (Mindshield)

Esta espada larga está exquisitamente forjada y afiladísima; se identifica por la impresión de un escudo en su empuñadura. Es inteligente (Int 14, Ego 24)

Su alineamiento es neutral bueno, y sólo funcionará con un personaje bueno.

Poderes:

- 1) Encantada a +3
- 2) Volar (como si fuese lanzado por un mago de nivel 12), 1/día
- 3) Detectar magia a voluntad, 30m alcance
- 4) Detecta cualquier habilidad alteradora de la mente (hechizos, psiónica, habilidad natural u otra) dentro de 30m de radio, automáticamente (el esgrimidor no necesita concentrarse)
- 5) La habilidad de la que recibe su nombre: cuando se lleva (no necesariamente en la mano), proporciona absoluta, incondicional inmunidad a CUALQUIER ataque que afecte a la mente del esgrimidor (NADA puede afectar a la mente del esgrimidor). Esto incluye pero no está limitado por todas las habilidades psiónicas telepáticas, la mayoría de hechizos de la escuela de encantamiento/hechizo, todos los ataques de la esfera de encantamiento, hechizos de ralentizar, todas las habilidades naturales apropiadas, y algunos venenos.
- 6) El propósito especial de esta espada es matar todas las criaturas malvadas que ataquen a la mente. SI cualquier criatura malvada ataca la mente del esgrimidor, el ataque se refleja con su poder amplificado, y el atacante debe hacer una tirada de salvación contra muerte mágica o morir, con la mente destrozada.
- 7) La espada es inteligente y se comunica hablando. Nota que a pesar de que sólo elimine atacantes de mente malvados, le disgusta cualquier habilidad que afecte a la mente. Así, habilidades que afecten a la mente de manera beneficiosa tampoco pueden usarse con el esgrimidor. Su personalidad es simple, y no se toma a bien que se tomen a la ligera sus habilidades. Nunca, bajo ningún concepto, tomará la mente de su esgrimidor, como pueden hacer otras armas inteligentes (esto sería hipocresía).

## Espada Cobarde (Coward Sword)

Parece ser una espada larga mágica, pero siempre que un personaje intente usar la espada contra un monstruo cuyo nivel sea mayor que el bonificador de la espada, la espada gritará “¡Oh, mierda!” y se esconderá ella misma en su vaina. La espada no saldrá de la vaina hasta que el monstruo no esté fuera del alcance para atacar. La espada está maldita, así que el personaje que la tenga pensará que es la mejor espada del mundo y nunca se deshará de ella, no importa cuantas veces haya sido apaleado y/o muerto. La única manera de liberarlo de la maldición de la espada es tocarla con un Agujero de Vacío o equivalente o un Eliminar maldición de clérigo de nivel 20.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espada de Dragón (Dragonsword)

### Trasfondo

Hace unos cuantos miles de años, el archi-lich Vecna, de lejos el más poderoso lich que ha existido, empezó a concebir un oscuro plan para abrir las Siete Puertas de la Perdición. De acuerdo con la leyenda, mucho antes de que los hombres o los elfos fueran creados, el equilibrio del multiverso tendía fuertemente hacia la maldad. Esto sucedía a causa de la existencia de un diabólico dios, el poder del cual excedía en sobremanera al de los otros dioses. Fue llamado Satán.

Satán gobernó entre todos los otros dioses malvados, a menudo tratándolos como esclavos, lo que hizo que le temiesen y odiasen por encima de cualquier otro. Aunque el poder de todos los dioses buenos juntos no era lo suficientemente fuerte para vencer a Satán, sabían que los dioses malvados alimentaban un inmenso odio hacia él. Con gran talento diplomático, fueron capaces de hacer que los dioses malvados dejaran a un lado su miedo, y se uniesen a los otros dioses en una alianza sin precedentes: todos los dioses, buenos, neutrales y malvados se unieron contra Satán (como de costumbre, el mal se vuelve contra sí mismo)

La alianza de dioses luchó contra Satán con furia, pero incluso con su poder combinado no pudieron destruirlo. Los dioses decidieron entonces crear siete planos de existencia concéntricos con portales que los conectaban, y encarcelaron a Satán en el más profundo de todos. El portal del más exterior está localizado en el Plano Material Primario. Sólo se puede alcanzar a Satán atravesando todos los portales, llamados las Siete Puertas de la Perdición. Dentro está la gigantesca forma de Satán, el más poderoso y malvado ser del Multiverso, sentado en su trono ardiente, y durmiendo. Su sueño está lleno de sueños de malicia, conquista y venganza, y se dice que muchos de los actos malvados cometidos en el Plano Material Primario están motivados por el poder malvado de los sueños de Satán, que no pueden ser completamente contenidos por las Puertas.

El plan de Vecna era usar su ejército de no-muertos, humanoides y monstruos para conquistar y esclavizar a la humanidad y obligarlos a adorar a Satán. Con esto, y su inmenso poder personal, esperaba despertar a Satán y abrir las Puertas de la Perdición, sumiendo así al Multiverso en la Oscuridad otra vez. Cuando las guerras comenzaron y los muertos movilizaron a la lucha a los vivos, muchos héroes trataron de oponerse al poder de Vecna. La mayoría de ellos murieron, pero algunos fueron capaces de obtener algún éxito. Entre éstos estaba Angus Thalgurn, un valiente hombre y un paladín verdadero. Se expuso a grandes riesgos en una misión para rogar la ayuda de Dralthan, un Gran Wyrm Dorado de impresionante poder.

Cuando Angus volvió a casa a lomos del Dragón Dralthan, la victoria contra las fuerzas de Vecna pareció posible otra vez. Muchas batallas se ganaron con su ayuda, pero pronto se perdió toda esperanza cuando Vecna fue capaz de hacer caer al dragón en una trampa y lo mató.

En una noche pasada por el paladín en plegarias y desesperación, la imagen del fallecido Dralthan acudió a él con un plan. Ellos no se rendirían tan fácilmente...

Angus llevó los restos del dragón a los enanos del sur, y les pidió que hicieran tres objetos: de los huesos y la sangre del dragón, y con oro y adamantita de las minas de los enanos, forjaron una espada. De la piel del dragón y adamantita, forjaron un escudo y una armadura. Los magos y sacerdotes de la tierra encantaron estos objetos. El escudo y la armadura eran extraordinarios, pero la espada era incluso más especial, ya que la magia y el poder de Dralthan eran capaces de convocar el alma del dragón fallecido y permitirle entrar y habitar la espada. Así nació la Espada del Dragón.

A través de la Espada del Dragón, Dralthan era capaz de permitir al paladín que usara la mayoría de sus poderes de dragón. Con la ayuda de los tres objetos del Dragón, Vecna fue destruido. Sólo su mano y un ojo quedaron de él. Estas dos partes fueron encerradas en un lugar oculto con poderosa magia y guardas para prevenir la entrada y el olvido.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Descripción

La Espada del Dragón tiene la forma de una espada larga con una hoja dorada con antiguas runas inscritas. La empuñadura está hecha de oro y huesos de dragón y tiene la forma de una cabeza de dragón. De la boca abierta del dragón brota la hoja. Dos diamantes hacen de ojos del dragón. Cuando está en batalla, la espada brilla suavemente con una luz dorada.

## Aspectos del juego

La Espada del Dragón es una espada larga Vengadora Sagrada +5 habitada por el alma del Gran Wyrm Dorado Dralthan. Tiene una Inteligencia de 18 y un ego de 22 y puede comunicarse tanto hablando como telepáticamente. Además de los poderes normales de una Vengadora Sagrada, el paladín que esgrima esta espada es capaz de invocar los poderes del dragón dorado. En poco tiempo, estos poderes (incluyendo el arma de aliento) están a su disposición. De cualquier manera, no es fácil usarlos y si el paladín falla un intento, puede haber varios efectos colaterales adversos. Los poderes del dragón están listados más abajo. Para usar uno de ellos, el personaje debe hacer un chequeo de nivel de experiencia (sacar su nivel o menos en 1d20). El número en paréntesis son modificadores para esta tirada. El signo “-” indica una penalización y el “+” indica una bonificación a la tirada (como de costumbre, un resultado de 1 sin modificar siempre es un éxito y un 20 es siempre un fallo). Si el personaje falla la tirada, debe tirar 1d20 otra vez en la tabla de efectos adversos. Cualquier modificador de la primera tirada se aplica también a ésta.

Todos los poderes/hechizos son como si realmente los lanzase un dragón. De cualquier forma, se lanzan a nivel 23. Son:

- Bendición: 3/día. (-1)
- Hablar con animales: 1/día. (-2)
- Detectar invisibilidad. (sentido de dragón) en un radio de 36m. La duración es de 11 turnos y 5 rounds. 1/día. (-2)
- Detectar gemas en un radio de 10m. La duración es de 1 round. 3/día. (-2)
- Respirar agua. 1/día. (-3)
- Polimorfizarse a sí mismo. 3/día (cada cambio de forma dura hasta que el personaje escoge una nueva forma o los 46 turnos de duración expiran). (-4)
- Detectar la mentira. 3/día. (-4)
- Convocar animal I. 1/día. (-4)
- Miedo de Dragón. Puede ser usado solo justo antes de entrar en combate, en el momento en el que el paladín profiere su grito de guerra y la espada empieza a brillar. Algunas personas (que fallaron sus tiradas de salvación) jurarían que vieron la sombra de un enorme dragón flotar sobre el paladín y profiriendo un aterrador rugido en unísono con el grito de guerra del héroe. 1/batalla. (-4)
- Inmunidad al fuego. La duración es de 2 turnos. 1/día. (-5)
- Inmunidad al gas. La duración es de 2 turnos. 1/día. (-5)
- Bonificación de suerte. (Mirar la descripción del dragón dorado en el Compendio de Monstruos). 1/día. (-5)
- Búsqueda. 1/día. (-5)

## Compendio De Espadas Mágicas

- Cambiar de forma: a un dragón dorado que tiene tantos dados de golpe como el personaje niveles de experiencia. El paladín debe ser al menos de 10º nivel para ser un dragón dorado recién salido del huevo. 1/día. (-9)
- Arma de aliento: (fuego o gas venenoso, 24d12 + 12 puntos de daño). Puede usarse hasta 3 veces por día, pero con al menos 3 rounds entre cada uso. (-10)
- Hechizos de Dragón (cada hechizo puede ser usado una vez al día):
  - Mago:
    - Escudo (-1)
    - Misil mágico (-1)
    - Imagen reflejada (-2)
    - Fuerza (Tiempo de lanzamiento de 1 round) (-2)
    - Apresuramiento (-3)
    - Golpe de rayo (-3)
    - Escudo de fuego (-4)
    - Piel de piedra (-4)
    - Cono de frío (-5)
    - Rechazo (-5)
    - Concha anti-magia (-6)
    - Ver realmente (-6)
    - Palabra poderosa, Aturdir (-7)
    - Bola de fuego de estallido retardado (-7)
    - Muro prismático (-8)
  - Sacerdote:
    - Ordenar (-1)
    - Curar heridas ligeras (-1)
    - Ayuda (-2)
    - Resistir el frío (-2)
    - Protección contra el mal (-3)
    - Plegaria (-3)
    - Protección contra el rayo (-4)
    - Curar heridas serias (-4)

Los modificadores siguientes también se aplican a las tiradas:

- El personaje no está expuesto a ningún peligro inmediato ni envuelto en combate. (-4)
- Actúa fuera de su alineamiento (-1 a -6, a discreción del DM)
- El paladín tiene actualmente el 10% o menos de sus puntos de vida máximos (+1)
- Actúa bajo las órdenes directas de su dios (+2)

## Compendio De Espadas Mágicas

- El personaje o uno de sus aliados está realmente en una situación desesperada. Una condición necesaria (pero no suficiente) para que tal situación ocurra es que el uso de un poder de la espada pueda marcar la diferencia entre que el personaje muera en el actual round o en el siguiente o no. De cualquier manera, el DM debe estar de acuerdo con el jugador en que es una situación realmente desesperada, y que no tiene ninguna otra opción excepto usar uno de los poderes de la Espada del Dragón (+4)

Si el personaje falla su chequeo de nivel de experiencia el poder no se activa (puede probar otra vez, si lo desea) y debe tirar 1d20 en la siguiente tabla. Cualquier modificador de la tirada anterior se cuentan también en éste (un resultado de 1 sin modificar se considera siempre “No ocurre nada”. Un resultado de 20 se trata normalmente como cualquier otro resultado):

- |     |  |
|-----|--|
| 1-6 | no ocurre nada   |
| 7   | la espada cae de las manos del personaje   |
| 8   | la Espada del Dragón se queda sin poder durante 1 turno  |
| 9   | el personaje recibe 1d4 puntos de daño   |
| 10  | el personaje pierde 1d4 puntos de destreza durante 1 turno   |
| 11  | el personaje recibe 1d6 puntos de daño   |
| 12  | el personaje pierde 1d4 puntos de fuerza durante 1 turno   |
| 13  | el personaje recibe 1d8 puntos de daño   |
| 14  | el personaje recibe una penalización de -2 para tiradas de ataque, daño (1 pg mínimo), iniciativa, tiradas de salvación y clase de armadura durante 1 turno  |
| 15  | el personaje recibe 1d10 puntos de daño  |
| 16  | el personaje queda cegado durante 2 turnos   |
| 17  | el personaje recibe 1d12 puntos de daño  |
| 18  | el personaje queda inconsciente durante 2 turnos   |
| 19  | el personaje recibe 1d20 puntos de daño  |
| 20  | un objeto mágico al azar que posea en paladín (excepto la Espada del Dragón) se vuelve no-mágico   |
| 21  | Pérdida permanente de un punto de un atributo al azar. Si esto dejase al personaje con menos de lo mínimo requerido para ser un paladín (Fue 12, Con 9, Sab 13, Car 17), pierde permanentemente dos puntos de golpe a cambio   |
| 22  | el personaje se queda imbécil (no tirada de salvación)   |
| 23  | el personaje tiene una edad de 2d6 años  |
| 24  | el personaje se transforma en el huevo de un dragón dorado. El huevo eclosiona en 4d4 días. Un Deseo o magia similar puede devolverlo de la forma de huevo, pero si el huevo eclosiona, no hay forma de revertir el efecto. El personaje se ha convertido en un dragón dorado sin recuerdos de su pasada vida, y debe ser eliminado del juego  |
| 25  | el personaje se enamora del primer humano del sexo contrario y de alineamiento caótico malvado que se encuentre. Hará lo que pueda para redimir y casarse con esa persona. A pesar de su apasionado amor que el paladín sentirá, conoce todavía la diferencia entre el bien y el mal, ley y caos, y no será fácilmente corrompido por su persona amada (a menos que el jugador decida que sí). Si el personaje está ya enamorado de alguien, ignora este |



## Compendio De Espadas Mágicas

efecto y tira otra vez con una penalización adicional de -2

- 26 el personaje recibe suficiente daño para dejarlo con solo 1 punto de golpe. Si ya tenía solo 1 punto de golpe, va a cero, y debe realizar una tirada de shock del sistema. Si falla la tirada, muere. Este daño es muy difícil de curar con magia. Un hechizo curativo de nivel n cura n puntos de golpe
- 27 cualquier cosa que el personaje lleve o vista, mágico o no, se desintegra. Los objetos mágicos reciben una tirada de salvación contra desintegración, pero no las ropas normales y equipo
- 28 el personaje pierde 1 nivel de experiencia
- 29 el personaje cambia de sexo
- 30 el personaje debe hacer una tirada de salvación contra muerte mágica a -2 o morir. No se permiten otros modificadores a esta tirada de salvación, incluyendo protecciones mágicas que el personaje pueda llevar
- 31 la Espada del Dragón se teleporta a otro continente, mundo o plano de existencia
- 32 el personaje es teleportado a uno de los planos exteriores malvados. No así la Espada del Dragón
- 33+ el personaje es completamente e irrevocablemente destruido

La Espada del Dragón es una leyenda entre los dragones: si un dragón la ve, hay un 8% de oportunidad por categoría de edad del dragón de que la reconozca por lo que es.

Si un dragón malvado reconoce este artefacto, probablemente intente matar al esgrimidor y llevarse la espada. Por el contrario, si un dragón bueno percibe verdadera naturaleza de la espada, estará favorablemente dispuesto hacia el esgrimidor, quien recibe un ajuste de reacción de +3 cuando trate con el dragón.

### Espada de Esperanza (Sword of Hope)

He aquí una espada que aparece de vez en cuando. Normalmente cuando vienen los Malos Tiempos...

Espada larga +3

Alineamiento: Bueno

Ego: 10+ (varía según las necesidades)

Poderes:

Se pueden usar todos los hechizos hasta nivel 3 de mago y de sacerdote, pero si el esgrimidor intenta abusar de ellos, la espada rehúsa funcionar. La moral de todas las criaturas amigas permanece en un nivel constante, nunca cambia en tanto que la Espada de Esperanza esté a su lado o hasta que los malos hayan sido vencidos (por ejemplo: Jordan tiene la Espada de Esperanza en su mano. Él y 5 amigos están rodeados de un ejército de 300 orcos. Sus amigos dirán cosas como “Encantados de haberte conocido” y sonreirán felizmente...) La Espada de Esperanza intimida ligeramente al enemigo. En otras palabras, su moral desciende en 2 ó 3.

Da a todos los aliados un +2 a las tiradas de salvación, +1 para tiradas de ataque y +1 al daño.

Normalmente aparece en extrañas y de impresionantes maneras... Como la Espada en la Piedra (como en Excalibur), cayendo del cielo con una luz increíble y espectáculo de sonido. Una vez, fue encontrada en un baúl viejo de familia, que no había sido abierto en años, etc.

## Compendio De Espadas Mágicas

Cuando los malos se han ido, desaparece. Si es robada, simplemente se va, vuela de tu mano, y se alza hacia el cielo...

Una bonita espada para tener, pero nunca se queda mucho tiempo...

### Espada de fuego (Sword of Fire)

Espada larga.

Lo mismo que el arco de fuego, excepto por las habilidades de las flechas, todos los efectos son acumulativos. Puede lanzar un golpe de llama como un clérigo de nivel 30 similar a un cono de frío con el extremo de la espada como base una vez cada dos días. La hoja es tan caliente que puede fundir metal (que no sea mágico). Daño 3d10 más 1d4 a los 4 rounds de melée si se lleva puesta armadura de metal, debido al metal fundido. Tirada de Constitución por dolor extremo, si falla por más de 5 puntos, el jugador queda paralizado durante 2d4 rounds de melée, si el jugador no supera la tirada de salvación tiene un -4 a golpear el round siguiente.

### Espada de Hechizos (Spellwords)

Se cree que los reyes elfos luchadores/magos de Highfolk fueron los primeros en crear una Espada de Hechizos. Cualquiera puede esgrimir las, pero sólo los lanzadores de hechizos pueden beneficiarse realmente de sus poderes. Estas armas normalmente tienen la forma de una espada larga o bastarda +3. Tienen dos poderes:

- El mago no requiere tener componentes materiales simples o mundanos para sus hechizos. La espada puede suplir su energía mágica a cambio. Por ejemplo, el esgrimidor no requerirá más tener “un poco de pelo y un ámbar, cristal o una barra de hielo” para lanzar un Golpe de rayo. A cambio, podría (por ejemplo) sostener la espada con las dos manos, levantarla por encima de su cabeza, pronunciar las palabras de poder, apuntar al objetivo y hacer que el proyectil brote de la espada misma. Se requiere tener materiales raros o caros, de todas maneras.
- El esgrimidor puede lanzar sobre la espada un hechizo memorizado. Cualquier hechizo sirve. La espada recibe entonces un bonificador extra de daño igual al nivel del hechizo. Este efecto dura 1 round por nivel del lanzador. Es posible lanzar varios hechizos seguidos, pero la bonificación máxima que puede tener la espada (incluyendo el +3 inicial) no puede exceder el nivel del lanzador. El lanzador no puede reforzar el poder de la espada de esta manera y luego darla a otro para que la use. Con esto se rompe inmediatamente el hechizo(s), y la espada vuelve a ser +3.

### Espada de Licantropía (Sword of Were)

Una espada larga +1 con la empuñadura que tiene el aspecto de alguna criatura, pero es irreconocible hasta que hay luna llena. Durante la luna llena, la empuñadura de la espada se transformará en la cabeza de un lobo, tigre, oso o rata (determinado al azar, o podría ser específico para una espada concreta)

Mientras la empuñadura esté en la forma de un animal, el esgrimidor se puede transformar en el animal a voluntad, en tanto que la luna esté en el cielo (y llena). En este tiempo, el esgrimidor tiene todas las habilidades y el control de una persona que ha sido licántropo durante 20 años, es decir, si la persona conserva la forma una vez que la luna se ha ido (probabilidad de quedarse permanentemente en esa forma), o poder cambiar a esa forma cuando no hay luna llena.

### Espada de paciencia (Sword of Forbearance)

Ajustes mágicos: +1 (siempre una espada larga; bastante delgada y ligera)

Inteligencia: 0 (aunque tiene un propósito especial: proteger al esgrimidor)

# Compendio De Espadas Mágicas

Alineamiento: ninguno especificado (sugerencia personal: LB o NB)

Actúa como un arma +1 normal mientras el esgrimidor está saludable (con más de la mitad de sus puntos de golpe). Pero cuando el personaje pierde PG, empezará a ser útil. Por cada 10% por debajo del 50% del máximo de PG que tenga el esgrimidor en el momento, la espada añade +1 a la CA contra armas, y empieza a valer por el esgrimidor. Cuando sólo le quedan al esgrimidor el 10% de PG (está a punto de morir), la espada dejará de intentar golpear al oponente y se concentrará en defender a su esgrimidor (es muy leal), añadiendo otro +1 a la CA y también si el esgrimidor golpea al oponente (DMs – no digas que la espada no ataca para herir) desarma al oponente. Los bonificadores de CA sólo sirven contra armas de mano. No afecta a CA contra flechas y similares.

La razón de llamarla “Espada de paciencia” es que la espada “perdonará” al usuario por abandonarla y perdona a los enemigos por herir a su dueño un poco, pero tratará duramente de mantenerlo con vida y saludable.

Esta espada solo puede ser usada por luchadores como implica la capacidad de desarme. Si la usa un no-luchador, lo protegerá a la mitad de su utilidad, y no puede desarmar. Si un luchador la usa para desarmar a un oponente, es una espada +3, también para un luchador que trate de dejar indefensos a los enemigos, o cualquier otra forma de combate no letal.

## **Espada de sigilo (permite cualquier plus que quieras) (Sword of Stealth)**

Permite una continua no-detección mientras esté en posesión de su dueño.

Invisibilidad 2/día

Normalmente, pero no necesariamente, acompañada de su hermana vaina, la Vaina de Sigilo. Esta vaina parece ser sólo capaz de albergar una daga, pero realmente puede contener una espada de cualquier tamaño.

La espada es normalmente una espada larga (o bastarda)

## **Espada de Viento de Sharda (Windsword of Sharda)**

Una espada larga +1. Una vez al día el esgrimidor puede llevar a cabo un ataque de torbellino, que le da 4 ataques por round. La espada tiene el potencial de desarrollar otros poderes, como convocar un demonio de polvo o torbellino una vez al día.

## **Espada larga de Ver realmente (Long Sword of True Vision)**

Una espada larga que otorgar a su esgrimidor la habilidad de ver cosas ocultas por invisibilidad e ilusión de bajo nivel. No funciona en cosas ocultas mundanamente (ejemplo: alguien escondido entre las sombras, un disfraz no mágico, trampas ocultas, etc.)

## **Espada larga x2 (Espada de duplicación) (Long Sword x2 (Doubling Sword))**

Dobla la tirada de ataque, dobla el daño. Es mágica pero no considerada +1 o arma mejor.

## **Espada Negra (Black Blade)**

Tipo: espada larga

Inteligencia: 17

EGO: 18

Ajuste mágico: +2

Resistencia mágica: 85%

# Compendio De Espadas Mágicas

Alineamiento: Caótico Neutral

Descripción: espada negra de obsidiana con mithril incrustado a lo largo de la hoja, y con runas grabadas. Tiene también un diamante negro en el pomo. La vaina y el cinto están hechos de piel de dragón negro con mithril labrado y cosido.

En un ataque mortal, el esgrimidor ganará temporalmente el número de puntos de golpe de la criatura matada. Si la criatura es humanoide o humana el esgrimidor gana también el nivel o dados de golpe de dicha persona. Esto permanecerá por un número de turnos igual al nivel o los dados de golpe de la criatura. Si la espada no mata en tres días, su ego aumentará un punto al día hasta que controle al esgrimidor y le haga matar. Esto puede ocurrir también si en una batalla el esgrimidor pierde suficientes puntos de golpe como para perder el control. La espada negra actúa como una espada danzarina, y también cura 1 punto por día. Puede detectar trampas, puertas secretas y el mal. Habla telepáticamente y puede hablar enano, dragón negro, golem de piedra, orco, y por supuesto, común.

Habla con una profunda voz ominosa y chasqueante.

## Garra de Dragón (DragonClaw)

Ajuste mágico: +4 (espada larga vorpal)

Hechizos (1 /día): Detonación de Fuego (12d6)

Golpe de rayo (12d6)

Detonación de gas (12d6)

Detectar dragones malvados (6m)

Detectar Oro/ Metales Preciosos (6m)

Habilidades especiales: Dispara la hoja (hasta 10m alcance) +10 de daño

La empuñadura actúa como una maza +4 cuando la hoja se ha ido

Hay 4 garras en la empuñadura. Si, cuando se usa como maza, las 4 garras impactan, las garras se animarán para hacer 1d10 puntos de daño adicionales, y actúa como una daga de veneno.

El propósito especial de la daga es exterminar dragones malvados. Cuando está en combate contra un dragón malvado, hace doble daño. También siente parentesco con todos los dragones buenos.

Garra de dragón es inteligente y tiene la personalidad de la mayoría de los dragones (avaricia, etc.). La espada pedirá un montón de tesoro para guardar, y cosas así.

## Hoja del Vampiro (VampireBlade)

Una espada larga mágica que es inteligente y tiene el poder de conceder regeneración al esgrimidor mediante regeneración vampírica. La mitad de todo el daño causado por la espada se usa para curar al esgrimidor. La desventaja es que la espada tiene hambre si no mata a alguien en más de 24 horas, en cuyo caso drenará todos menos 1d4 puntos de vida del esgrimidor, como comida, por supuesto. Es una espada malvada.

## Las Doce Espadas (THE TWELVE SWORDS)

Los dioses (una mezcla entre el panteón romano y el griego) crearon las Doce Espadas como un juego. Las querían distribuir entre los humanos, entre sus campeones escogidos, y ver qué jugador podía recopilarlas todas. Hubo gran consternación entre los dioses cuando descubrieron que estas

## Compendio De Espadas Mágicas

espadas eran suficientemente poderosas para funcionar en contra de ellos mismos. Estas Espadas han reclamado las vidas de muchos seres sagrados, e impíos.

Todas las espadas parecen idénticas, excepto por un pequeño símbolo grabado en una cara de la empuñadura negra. La hoja es un poco más larga de 90 cm, y es de un color de acero mohoso.

### Estadísticas de juego:

Deben ser tratadas como espadas bastardas o espadas largas. Todas las espadas son irrompibles (excepto como se dice en la descripción de Rompeescudos). Conservan un filo extremadamente agudo sin importar lo que han cortado o contra lo que han golpeado.

A menos que se diga otra cosa, cada arma es +1 para tiradas de ataque y +3 para el daño.

### **\*\*Rompeescudos (Shieldbreaker)      Símbolo: Martillo de guerra**

(La Espada de la Fuerza)

La más poderosa de las doce. Como la más preciada arma de Vulcano, puso una gran parte de su esencia en la hoja. La Espada evita que su esgrimidor sufra daño de cualquier tipo de arma o hechizo (directo o indirecto / físico o mental). Siempre que alguien combata contra el esgrimidor, éste no podrá dejar la Espada (no tiene que cogerla, y puede dejarla después de que todos los oponentes se retiren). La única cosa a la que la Espada no puede afectar es a oponentes desarmados: si alguien o algo ataca sin armas (o hechizos) la Espada pasará, inofensivamente, a través de ellos como si fueran de aire. La otra desventaja es que la Espada incrementa su fuerza drenándola de su esgrimidor, por cada cinco rounds de combate, reduce la Fuerza del esgrimidor en un punto (p.e. 2 puntos de Fuerza por cada turno). El esgrimidor no se ve afectado por esta pérdida hasta que se acaba el combate y la magia de la espada no puede darle más soporte. Si el esgrimidor está por debajo de un punto de Fuerza, permanecerá en estado comatoso hasta que alcance 1 punto, recuperando 1 punto por día. Después de esto, recuperará 3 puntos por día si hace reposo total, o 1 punto por día si reposa y viaja (cabalgando SÓLAMENTE).

### Efectos de combate:

Disipa todos los hechizos lanzados contra el esgrimidor.

Por cada persona que ataque al esgrimidor con un arma o hechizo (en combate de melée) la espada hará:

1d100

1-20      Destruye su arma

21-40      Corta una mano / brazo

41-45      Corta ambas manos / brazos

46-50      Corta una pierna

51-100    Mata (sin tirada de salvación)

No hay tirada de salvación para ninguno de estos efectos. Las armaduras mágicas no ofrecen ningún tipo de beneficio, ni una Piel de Piedra puede absorber el daño.

### **\*\* Cortapiedras (Stonecutter)      Símbolo: bloque con un trozo recortado**

(Espada de Asedio)

Cortapiedras se desliza a través de roca y piedra, literalmente, como un cuchillo caliente a través de mantequilla. Si su extremo se apoya en una piedra, empezará a cortarla, sólo por su propio peso.

## Compendio De Espadas Mágicas

Cortapiedras puede ser usada para hacer túneles a través de piedra a razón de 2,5m (se supone que hay alguien que retira los escombros, o que el túnel va hacia arriba, dejando caer abajo los escombros). El túnel debería ser de alrededor de 1,20m de diámetro. Cortapiedras no tiene otros bonificadores de combate adicionales a los de una Espada a menos que se luche contra criaturas de piedra. Entonces Cortapiedras añade +4 para tiradas de ataque y +6 para el daño. En un resultado modificado de 19 ó 20, la espada cortará un miembro o apéndice, y con un 20 natural, destruirá al monstruo. Cuando se usa contra estructuras de piedra, hace 15 puntos de daño.

### **\*\* Portadora del Destino (Doomgiver)      Símbolo: Anillo (círculo)**

(Espada de Justicia)

Esta es la Espada menos conocida (fue destruida sin haber sido usada nunca cuando el narrador de la historia lo contó a los lectores)

La Espada de Justicia lanza el poder del ataque del oponente de vuelta contra él. Actúa como un Anillo de Volver Hechizo contra hechizos. Ataques con armas de melée: el atacante tira para ataque, si el resultado es suficiente para golpear al ATACANTE, tira para saber la cantidad de daño que haría, entonces la Portadora del Destino le golpea, causándole esa cantidad de daño.

### **\*\* Cegadora (Sightblinder)      Símbolo: un ojo, 1/4 cerrado**

(Espada de sigilo)

Cuando el usuario lleva esta espada, le hace aparecer a todos los demás como lo que temen o aman, dependiendo de en quién y qué estén pensando (el esgrimidor puede cambiar de padre a esposa, si los pensamientos del que lo ve cambian). Normalmente los grupos ven al esgrimidor como la misma persona,

La imagen que toma el esgrimidor no puede ser escogida. Puede parecer o no que empuñe una espada (o incluso una Espada, si lo ven como una persona que debería empuñarla). También el esgrimidor puede ver a través de ilusiones, mágicas o de otro tipo. La Espada actúa como un hechizo de Ver Realmente cuando se lleva en la mano.

### **\*\* Curaheridas (Woundhealer)      Símbolo: mano abierta**

(Espada de Misericordia)

(Espada de Amor)

La Espada de Misericordia no puede dañar a ninguna criatura viviente, si le da una estocada a alguien, le curará 2d10 puntos de daño, cura enfermedad, cura ceguera, y regenera (puede también curar lo que con los 2d10 no puede)

Si se usa contra no-muertos, deben hacer una tirada de salvación contra Muerte Mágica a -8 o morir. Puede golpear a no-muertos sin cuerpo material, hará un daño como una Espada “normal” (fantasmas, espectros, etc.). Contra no-muertos es +3 para tiradas de ataque y para el daño.

También utiliza los bonificadores anteriores contra criaturas malvadas provenientes de otros planos.

Si se usa contra criaturas no orgánicas (nunca vivientes) se usan los bonificadores normales de una Espada.

### **\*\* Espada de la Mente (Mindsword)      Símbolo: Bandera en mástil**

Todas las criaturas inteligentes, de semi hacia arriba, que vean esta espada blandida, se convierten en los fieles sirvientes del esgrimidor. Permanecen fieles hasta que el esgrimidor pierde la espada o manejan una de las otras Espadas y hacen una tirada de salvación. Poseer una de las otras Doce permite a la persona una tirada de salvación contra magia para no ser controlado por la Espada de la

## Compendio De Espadas Mágicas

Mente. Si la Espada de la Mente y su esgrimidor están fuera de la vista la tirada de salvación se hace a +4. Los esgrimidores de Portadora del Destino y de Rompeescudos son inmunes a la Espada de la Mente. Las criaturas bajo el poder de la Espada de la Mente seguirán CUALQUIER orden dada por el esgrimidor, incluso instrucciones suicidas, sin dudar un momento.

### **\*\* Cortaalmas (Soulcutter)      Símbolo: ninguno**

(Espada de la Desesperación)

(Hoja de Tyrant)

Su poder crea pensamientos de absoluta falta de esperanza en todos los que se encuentre en un radio de 90m alrededor de la espada blandida. El esgrimidor también sufre los efectos de la Espada. Todos dentro del radio de efecto se dejan caer en el suelo, tan desesperanzados que no pueden hacer nada excepto mirar al suelo. Llevar otra de las Espadas dará al esgrimidor una tirada de salvación contra magia a +5. Una vez que la espada es envainada, todos los afectados regresan lentamente a su punto de vista del mundo y se recuperan (10 niveles por round)

El esgrimidor de Cortaalmas envejece un año por cada vez que esgrime el arma. El esgrimidor no puede volver la hoja a su vaina a menos que lleve también otra de las Espadas y haga su tirada de salvación cuando Cortaalmas es blandida.

### **\*\* Salvaciudades (Town saver)      Símbolo: Muro almenado con un brazo alzado sosteniéndolo**

(Espada de Furia)

Salvaciudades es parecida a Rompeescudos, en sus efectos sobre los oponentes en combate.

#### **Efectos de combate:**

El esgrimidor no puede ser controlado por otro.

Para cada persona que ataque al esgrimidor (armado o no), si está en combate de melée la espada hará:

1d100	Armado	Desarmado
1-15	Destruye su arma	Inutiliza la mano que usa como arma
16-35	Corta una mano / brazo.	Daño normal
36-40	Corta ambas manos / brazos.	Daño normal
41-45	Corta una pierna	Daño normal
46-95	Doble daño	Daño normal
96-100	Mata	Doble daño

La desventaja de Salvaciudades es que no protege al esgrimidor como sí hace la Espada de Fuerza. Si Salvaciudades controla a su esgrimidor, no gana bonificadores de CA por destreza y sufre -2 a su CA.

Un luchador altamente cualificado puede ser capaz de controlar la Espada. Si (Nivel + Int + Sab+ Con) > 55 podrá hacerlo. Si el esgrimidor puede controlar la Espada no usa la tabla de arriba, ni debe hacer un ataque por cada oponente atacante.

Habilidades de la Salvaciudades CONTROLADA: Añade 1 ataque más por round al esgrimidor, +3 para tiradas de ataque, +3 al daño.

## Compendio De Espadas Mágicas

### **\*\* Encuentracaminos (Wayfinder)      Símbolo: flecha (puntero)**

(Espada de Sabiduría)

Encuentracaminos puede ser usada para tomar decisiones. Tales como “¿Dónde puedo encontrar un hechicero que me ayude en esta aventura?” Apuntas con la espada alrededor tuyo hasta que notas un tirón, y entonces te diriges hacia allí. Encuentracaminos siempre realiza la elección “correcta”, pero no siempre la ruta del menor riesgo.

### **\*\* Exterminadora Lejana (Farslayer)**

**Símbolo: círculos concéntricos (ojos de buey)**

(Espada de Venganza)

El esgrimidor coge esta Espada por su empuñadura, gira en círculo y dice “Por vuestro corazón, oídme, ¿quien me ha agraviado?” Se la deja ir, vuela unos metros y entonces desaparece. Reaparece atravesando el corazón del enemigo nombrado, matándolo. No hay tirada de salvación. No pueden parar a la Exterminadora Lejana ni armadura ni magia, sólo podría hacerlo Rompeescudos, destruyéndola de paso. La espada permanece en el corazón del enemigo hasta que alguien la encuentra y se la saca.

### **\*\* Buscamonedas (Coinspinner)**

**Símbolo: un par de dados**

(Espada de Azar)

Buscamonedas puede ser usada de una manera similar a Encuentracaminos, aunque encuentra la mejor suerte que busca el esgrimidor. Lo más extraño acerca de la Espada de Azar es que es la única espada que se puede mover por sí misma. Si no se la vigila, puede desaparecer. Ningún cofre, o magia pueden mantenerla en un mismo lugar.

+4 Suerte (todas las tiradas de salvación a +4)

+6 Suerte en todos los juegos de azar

### **\*\* Hiendedragones (Dragonslicer)**

**Símbolo: serpiente alada**

(Espada de Héroes)

Hiendedragones matará a cualquier dragón al que toque. Cuando se usa contra dragones no tiene bonificadores para tiradas de ataque, pero si la espada golpea al dragón, este muere (sin tirada de salvación). Retirar la Espada del cuerpo del dragón requiere una tirada de Doblar barras/Abrir puertas.

### **Matagolems (Golem Killer)**

Espada larga +1, +3 contra criaturas animadas mágicamente (sin incluir a no-muertos).

Proporciona protección contra Cantrips en un radio de 1,5m.

### **Muro mental (MindWall)**

Normalmente una espada larga con un filo muy afilado y muy brillante +1, +3 contra criaturas psiónicas.

Poderes:

- Torre de la Voluntad de Hierro (en combate siempre saca un 16)
- El esgrimidor siempre tiene una mente cerrada



## Compendio De Espadas Mágicas

- Si una criatura psiónica es golpeada con la espada una extremidad determinada al azar o miembro es cortado.
- +2 en las tiradas de salvación contra encantamiento, ilusión y hechizos y poderes que afecten a la mente.
- Si una criatura psiónica toca la empuñadura, sufre una reacción mental resultante de un drenaje de 2d10 PSPs, y queda aturdido durante 1d4 rounds. Si el psiónico tiene menos, entonces los PSPs drenados restan entonces un poder durante un número de rounds iguales al número de PSPs drenados.

### **Perdición del mago “Azote del mago”, “Golpeamagos”, “Sueño del Luchador”, “Triple Forjada” (Mage Doom "Mage Bane", "Mage Striker", "Fighters Dream", "Tripple Forged")**

Valor en piezas de oro: Sin precio

Leyenda (mortal): Creada por tres trillizas. Las tres eran magas, una era Maga Salvaje, la segunda era Invocadora, y la tercera era un “Mago estándar”. Hecha para ser la perdición de los magos, fue entregada a la más joven de las tres, para que matase a su padre. De las tres hermanas, dos murieron intentando mantener en secreto la espada, dejando a la más joven el llevar a cabo la acción. Las runas en la espada, a pesar de todo, la debilitaban, más de lo que hicieron sus hermanas, incrementando el odio hacia su padre. Los dos lucharon, y ella dio el golpe mortal, él también repartió golpes a diestro y siniestro, matándola en una atroz caída en picado. Su gigantesco revés contenía tanto poder que la corteza de la tierra se debilitó, y se abrió debajo de ellos. Se piensa que la espada se perdió.

Leyenda (inmortal): Engendro creado por una de las hermanas gemelas de Mystra (N.del.T: Esto es específicamente para una campaña que estaba diseñando el que la inventó). Esta espada está pensada para ser esgrimida por su campeón, con el propósito de aniquilar a todos los magos de los Reinos.

Apariencia: 115cm de longitud, hoja de cristal azul con 4 ópalos negros incrustados alrededor de los cuales hay runas grabadas (que son invisibles al ojo desnudo). La guarda está hecha de hielo (acero de hielo) con la forma de una serpiente a punto de atacar. La empuñadura está hecha con un solo diente (negro) de dragón, que se adapta mágicamente a la mano del que lo esgrime. La empuñadura es parcialmente hueca, la abertura se hizo a propósito para que entrase perfectamente un diamante. El diamante es mágico y tiene poderes desconocidos. El pomo está hecho de la misma sustancia que la espada, y es esférico (desenroscable)

Bonificadores de Combate: +3, +5 contra criaturas que usen magia (p.e. dragones y criaturas con habilidades innatas), +7 contra magos humanos y semi-humanos.

Habilidades mágicas: Cuando se saca de su funda, todas las gemas de la hoja centellean y relucen, y la serpiente sisea. Un “Disparar magia” tiene efecto centrado en el esgrimidor, pero sin afectarlo.

Esto pasa hasta 3 veces cada 24 horas y es equivalente al que lanzase un mago del nivel del esgrimidor.

Uno de los siguientes efectos tiene lugar (si no puede tener lugar, vuelve a tirar):

d20	Hechizo	nº de usos
1-8	Soplo de viento	5/día
9-12	Llamar monstruo IV	3/día

## Compendio De Espadas Mágicas

13-15	Grito	2/día
16-17	Animar Muertos	2/día
18	Conjuro de muerte	1/día
19	Dedo de muerte	1/día
20	Palabra poderosa, Fuego	1/semana

(Todas estas funcionan al nivel del esgrimidor o al 20, el que sea más alto)

Habilidades menores (+3, +5, +7):

- Detectar Magia 7,5m
- Detectar enemigo 6m
- Confiere especialización en un tipo de arma x2
- Volar
- Habla y Telepatía
- Leer magia
- Miedo (magos a -3, usuarios de magia a -1)
- Visión falsa
- Confiere 10% acumulativo de resistencia mágica
- Detectar Observación Mágica 100%

Habilidades mayores (+5, +7):

- Imbecilidad\* (nivel 20) 2/día
- Menor resistencia\* (nivel 20) 2 primeros golpes/día
- Negación mágica\* (mirar abajo) 1/día
- Anti-Vuelo\* (mirar abajo) 1/día

Grandes habilidades (+7):

- Golpe caleidoscópico de Gunther\* (nivel 25) 1/día
- La espada se convierte en +7, de Herir (ver GDM para detalles)

\* Invocar estos poderes reduce el Carisma del esgrimidor en 1 permanentemente

Negación mágica: A voluntad del esgrimidor (o eso piensa) el siguiente golpe con éxito en el enemigo, descontando TODAS las protecciones mágicas, rebaja tantas protecciones como bonificadores de la espada (si +1, 1; si +2, 2, y así), además si no quedan hechizos de protección, la espada puede ser obligada a forzar otras protecciones, destruyendo objetos de protección (p.e. Brazaletes de Defensa), aunque estos objetos obtienen tirada de salvación.

Esto también causa que la espada pierda temporalmente los bonificadores usados, esto permanece durante 1d3+1 rounds. A pesar de eso, las defensas están permanentemente abajo.

Anti-Vuelo: Esto afecta a cualquier ser que el esgrimidor desee que esté cerca (a 30m) o a la vista. Esto es MUY versátil, el esgrimidor puede querer que “todos menos esos 2 y yo” sean afectados, esto afectará a cualquier ser volador incluso si el esgrimidor no supiera nada de ello.

## Compendio De Espadas Mágicas

### **Puñetazo (Espada larga de Enojo) (Biff (Long Sword of Annoyance))**

Puñetazo es una espada larga que puede hacerse invisible a ella misma y a su esgrimidor. El único problema es que Puñetazo nunca, nunca, para de hablar (a menos que se prevea una buena lucha, en cuyo caso puede estar callada un round). Puñetazo habla incluso cuando está enfundada, pero su funda le amortigua lo suficiente para que su esgrimidor pueda dormir.

Puñetazo habla común con una voz alta y aguda. “¡Recuerdo cuando me hundiste en el corazón de aquél orco, fue formidable! ¡Estaba cubierta de sangre! ¡Podía sentir el corazón latiendo alrededor de mi hoja! ¡La vista dentro del cuerpo era increíble!”, etc.

### **Quillion**

Esta es una espada larga +4 de plata, con delgadas runas negras en la hoja que ponen “Quillion”.

Puede detectar/localizar escritura en 30m de radio (el esgrimidor tiene una idea aproximada de la cantidad), Lenguas 3/día, Comprender Lenguajes 5/día, 5% oportunidad (cada vez que el oponente falla en un ataque con espada) de coger y romper la espada del oponente (cuando sea aplicable, las armas mágicas tienen una tirada de salvación), Luz cuando se ordene (1,5m, 5m, 10m de radio). La espada tiende a tararear (armonizar) cuando suena música o canciones cerca de ella.

### **Trincha-alces (Mooseburgers )**

Trincha-alces es una espada larga mágica +1, que es +5 contra alces, que tiene una empuñadura ondeante como los cuernos de un alce. Puede detectar alces a más de 30m, habla común y alce; aparecerá en la mano de su esgrimidor si se enfrenta a un alce... Tiene un ego de 24 (debido al propósito especial de “exterminar alces” y otras bonificaciones). No querías creer cuántas risitas ha provocado esta espada.

### **Vigila-ladrones (Thief Watcher)**

Una enojada espada larga de la mejor calidad +1, +2 contra ladrones.

Esta espada permite al esgrimidor ver objetos/criaturas ocultas en las sombras (no objetos invisibles) y se crispará violentamente (-3 para tiradas de ataque si está justo antes o durante el ataque) cuando el esgrimidor está a punto de ser apuñalado por la espalda (normalmente negando el multiplicador de apuñalar por la espalda, pero no el bonificador de atacar por la espalda) y gruñe por lo bajo cuando al esgrimidor le están vaciando los bolsillos. El esgrimidor también gana la pericia en no armas de “Alerta”.

### **Wilde**

Espada larga Lengua de Fuego

Inteligencia: 15

Wilde es una Lengua de Fuego inteligente (Int 15) con llamas negras. Hace el daño normal de lengua de fuego (+1, +2 contra regeneradores, +3 contra criaturas que vuelen, que usen frío, y +4 contra no-muertos; actúa como un Anillo de Calor, quema telarañas). También habla 4 lenguas: Neutral Bueno, Común, Elfo, Gnomo; lanza Visión de rayos-X 2/día, 1 turno de duración, lanza Detectar el mal 2/día; y es una espada con propósito especial.

La finalidad especial de Wilde es matar Drows. Contra Drows es un arma +5. Cualquier Drow golpeado por Wilde debe hacer una tirada de salvación contra magia o ser desintegrado. Habla con lenguaje amanerado, y con una voz muy alta y melodiosa. Wilde objeta si tiene que golpear una armadura de placas, pero lo hará en las manos de su esgrimidor – un guardabosques o mago.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Estoques

### **Claro del Bosque (Sylvanglade)**

Es una espada élfica. Claro del Bosque está fabricada con la madera de un árbol sagrado de los elfos (el árbol fue nutrido con un fertilizante con alto contenido en mithril, y la madera, una vez convertida en armas, es indistinguible del acero). Las tiradas de salvación se hacen como madera +3. Además, ya que es de magia élfica, la magia “normal” (el tipo que probablemente usan los Personajes Jugadores) no tendrá efecto en la espada. Detectar magia, Disipar magia e incluso Concha anti-magia no negarán los poderes de esta espada élfica.

En cualquier caso, Claro del Bosque (y su hermana gemela Soto Verde que fue destruida o eso dice la leyenda) es un estoque con una ornamentada copa para proteger la mano. La empuñadura está envuelta en hilo de plata. Las espadas se usaban en batallas ceremoniales entre los campeones de los reinos élficos. La hoja tiene una única habilidad: niega temporalmente los encantamientos de la espada del oponente (así, si el oponente tiene una espada larga +5, opera como una simple espada larga). Si hay más de un atacante, entonces sólo el primer atacante del round pierde los bonificadores a menos que el esgrimidor de Claro del Bosque especifique otra cosa. Como se ha dicho, el estoque se usaba en batallas ceremoniales, y los elfos creían que la victoria debía ir al combatiente de mayor habilidad, no a la mejor espada.

Claro del Bosque NO niega otras habilidades especiales (espada vorpal, lengua de fuego, etc.) ni proporciona ningún bonificador a su cuenta.

### **Espada danzarina (Sword of dancing)**

Aparece como un fino estoque con una empuñadura dorada, y cuando se identifique, lo será como Espada Danzarina +3. Por supuesto, esta no es la Espada Danzarina normal que puedan esperar los jugadores, y cuando se le ordene “Danza” en el medio de una batalla, le crecerán brazos y piernas y bailará música disco durante 1d10 rounds, y luego volverá a su esgrimidor. Cualquiera que vea la espada bailar, debe hacer una tirada de salvación contra hechizo, o empezará a bailar con ella. Después de todo, es una espada muy atractiva.

### **Mordedor (Biter)**

Mordedor es un estoque +3 inspirado en el estoque alemán, en esencia un stiletto a dos manos de 90 cm de largo. Ignora la armadura no-mágica, lo que significa que Cuero +5 sólo te ayudará a conseguir una CA de 8 contra él. Mordedor fue construido realmente por magos buenos con el propósito de derrotar guerreros malvados, pero no es inteligente y puede ser esgrimido por cualquiera. Actúa como +5 si ataca a un personaje malvado.

## Otras Espadas

### **Akasha**

Inteligencia: 17

EGO: Tolerable

Alineamiento: Caótica Buena

Akasha o Portadora de Sangre es la espada más poderosa de Silvain Darksword, Diosa de la Guerra y de la Seducción (Gran Diosa). Es la esposa de Thayathas (Arco de Thayathas). Akasha sólo puede ser usada por la noche. Si se usa durante el día, debe superar una tirada de salvación contra hechizos a nivel 6 o convertirse en cenizas. Si esto ocurre, la espada puede ser restaurada si se cogen las

## Compendio De Espadas Mágicas

cenizas y se mezclan en la vaina con nueve gotas de sangre de Silvain. La espada habla. Su único mérito es que puede drenar niveles de vida a razón de 2 por cada vez que impacta si el oponente es de nivel 10 ó más, y a razón de 1 si el oponente es menor de nivel 10.

### Azote de las Sombras (ShadowBane)

Una espada que da +5 a las tiradas de salvación contra ilusiones. Además, cualquier criatura ilusoria golpeada por ella se disiparía al instante. Es también +1 contra Sombras y criaturas de la sombra.

### Azote del mago de Gavin Hall (Gavin Hall Magebane)

Esta espada ignora la mayoría de protecciones mágicas. Mientras que normalmente es una espada +1, ignora los bonificadores de CA para: hechizos de Escudo, Anillos, Capas, y Brazales de Protección. Puede pasar a través, pero no destruir Piel de piedra y Muros de Fuerza.

### Cuchilla Negra (Blackrazor)

Cuchilla negra es una espada +3 caótica neutral con una inteligencia de 17 y un ego de 16. Su propósito es absorber almas. Es una espada negra que brilla como un trozo de cielo nocturno con estrellas, y su vaina es negra, decorada con piezas cortadas de obsidiana. En un golpe mortal, Cuchilla Negra añade temporalmente el número de niveles del enemigo muerto a su portador (en términos de habilidad de lucha). El portador también gana temporalmente el total de puntos de golpe de la víctima.

Todo el subsiguiente daño que reciba el esgrimidor de la espada se elimina primero de estos puntos añadidos. Los niveles extra y los puntos de golpe permanecen un número de turnos igual al número de niveles recibido. Las almas de aquellos matados por Cuchilla Negra son absorbidas y devoradas, por lo que los que han muerto por la espada negra no pueden ser resucitados.

Por cada tres días que la espada no se “alimente”, su ego se incrementa en un punto, hasta que pueda obligar a su portador a matar un ser humano o humanoide. Una vez alimentada, su ego vuelve a 16.

El DM debe notar que Cuchilla Negra es una entidad de Energía Negativa que existe para absorber niveles de vida de energía positiva de aquellos que mata. Sin embargo, si alguna vez golpea a un ser de energía negativa como un no-muerto (excepto ghouls (necrófagos) y ghouls (horrores)) funciona al revés, transfiriendo un nivel y los correspondientes puntos de golpe del esgrimidor a la criatura atacada. Hará esto cada vez que ataque con éxito.

Bajo estas condiciones, el esgrimidor puede realmente morir y su alma ser absorbida por su propia espada. Si el esgrimidor sobrevive, necesita un hechizo de Restaurar o dos veces el número usual de niveles recibidos de “muertes” positivas para reemplazar los niveles perdidos. Estas muertes por reemplazo deben ser de la misma raza que el esgrimidor de la espada. Cuchilla Negra puede guardar esta desventaja muy en secreto hasta la primera vez que la espada hiere a un no-muerto o a un vampiro. El DM debe recordar que Cuchilla Negra existe solamente para sentir el poder y las almas recorriendo su ser, y a veces puede que le dé lo mismo de dónde proviene la energía.

Además de lo de arriba, la espada tiene los siguientes poderes:

- Habla y telepatía (común y cualquier otra lengua que conozca el esgrimidor, que aprende telepáticamente)
- Detecta criaturas vivas (almas) en un radio de 18m
- Hechizo de Apresuramiento (sólo sobre el portador, 10 rounds), una vez al día

## Compendio De Espadas Mágicas

- 100% resistencia mágica para encantamientos y miedo (el porcentaje exacto de resistencia dependerá del nivel del oponente que lance el hechizo)

### Daryo

NOTA: Para usar con Spelljammer

Ajuste mágico: +1

Inteligencia: 19

Ego: 6

Alineamiento: Neutral Bueno

Habilidades mágicas: Renueva automáticamente el aire personal (1/hora)

Se comunica por empatía

Detecta actividad de spelljaming en un radio de 2.250 millones de km, O detecta el cuerpo más ancho en 4.500 millones de km, asumiendo que exista al menos un cuerpo similar a la Tierra (2/día)

Permite vuelo (a 32,5m, 1 hora/día, clase B)

### Despachurramagos (Mage Masher)

Esta espada +2 solo puede ser usada por luchadores (incluyendo caballeros y paladines, pero excluyendo guardabosques, bárbaros y luchadores multiclase), y en las manos de cualquier otra clase funciona como una espada no mágica. Tiene un bonificador de +3 contra criaturas mágicas (con habilidades mágicas innatas) y +4 contra criaturas que usen magia (quienes deben aprender y memorizar magia, o hechizos de ilusión)

### Desuelladragones (Dragon Chopper)

Ajuste mágico: +2 (mirar abajo)

Inteligencia: 11

Ego: 19

Alineamiento: Legal bueno

Habilidades mágicas: Detecta dragones malvados en 30m de radio (brillando)

Triple daño contra dragones malvados con un 20 natural

Telepatía en lengua de alineamiento

A causa de la naturaleza de la espada, sólo puede ser poseída por un paladín, guardabosques o guerrero Legal Bueno.

Cómo cayó Desuelladragones a las manos de Orcus es una historia parecida a la de Muerdefuego. Su poseedor estaba tan seguro de sí mismo que retó a Tiamat a un duelo con una sola mano. Tiamat supo de este sinvergüenza antes de que entrase en su plano. Tenía a todos sus consortes a su lado invisibles. El paladín sintió maldad, pero pensó que Tiamat estaba sola tanto como el hecho de que él estaba en el Infierno. El paladín se lanzó al ataque, y fue golpeado por el arma de aliento de 6 dragones de cada tipo. Nunca se encontraron los restos del paladín. Su espada sobrevivió milagrosamente. Orcus intercambió 6 corazones de cada tipo de dragón bueno a cambio de esta espada. Borró los recuerdos de esta espada igual que hizo con Muerdefuego.

# Compendio De Espadas Mágicas

## El Colmillo de Ssussathilasiss (The Fang of Ssussathilasiss)

Historia: Hace mucho tiempo (edades) el Suzerain (sp) de los dragones azules del Gran Desierto (Anauroch si te gusta) estaba en sus últimos días, y decidió empezar las competiciones para un nuevo Suzerain. Un grupo de todo menos dragones legales empezaron a crear un complot contra el viejo dragón, que incluía la ayuda del Archimago humano Tyvek.

Tyvek y los azules caóticos usaron mucha magia necromántica para debilitar a Ssuss y atrapar su espíritu dentro de la espada (se piensa que Tyvek utilizó su poder mágico para convencer a los dragones azules de que le dejaran atrapar al viejo, antes que destruir su espíritu). Así fue como se creó El Colmillo de Sss.

Uso en campaña: Debido a su alardeada inmortalidad, la espada debe estar todavía en manos de Tyvek. En este caso es de suprema importancia librarle de la espada ya que es bastante poderosa, y podría permitir al ahora Guerrero/mago construir un imperio considerable. Que, todos sabemos, sería gobernado con un tiránico puño de hierro. O puedes usarla como un hábil señuelo para llevar a tus PJs al desierto. Los luchadores que oyen leyendas de su destreza pueden guiar bien al grupo (por delante de los magos)

Poderes:

Constante: +4, +5 contra Dragones Azules (exterminadora)

Invocados:

- 3/día, un Golpe de rayo que es de 1,5m de ancho y 30m de largo que inflinge 24d8+12 puntos de daño.
- 3/día, Bola de fuego, que tiene un alcance de 60m (arrojada por la espada) e inflinge 15d6 puntos de daño.

Inmunidades: El esgrimidor del Colmillo es inmune al fuego y a la electricidad.

Maldición: El esgrimidor pierde 3 puntos de carisma para humanos y semihumanos debido a su naturaleza avariciosa. Actuará como LM, y el DM debería intentar engatusar al PJ para que tenga una conducta miserable. Los Dragones Azules, de todas maneras, reconocerán la espada, y tratarán a su dueño como a un pariente, si bien NO el Suzerain gobernante. Este dragón en particular puede oír del mortal y salir de caza...

Cataclismo: Hay un 1% acumulativo de probabilidades que una Tormenta de Rayos de 15 km de radio impacte en el área. Caerán 432 proyectiles encima de objetivos aleatorios. Estos proyectiles inflingen 10d10 puntos de daño.

Métodos de destrucción:

- Exterminar a todos los familiares supervivientes del grupo de Dragones Azules traidores.
- Viajar hacia atrás en el tiempo para matar a los traidores mismos Y a Tyvek
- Entregar la espada voluntariamente a Tiamat, y pedir una recompensa (la recompensa tiene un 85% de probabilidades de ser una muerte rápida, de otra manera ella podría aumentar un nivel al jugador y pedirle que se marche. Más tarde se encontrará que el espíritu sirve ahora como consorte de la reina dragón, un destino no enteramente inaceptable para un azul).

## Espada +1, +5 contra el Esgrimidor (Sword +1, +5 vs. Wielder)

Esta malévola espada tiene el secreto deseo de destruir a cualquier criatura que la posea. Con un resultado sin modificar de 1, 2 ó 3, el arma golpea al esgrimidor con el máximo daño posible.

## Compendio De Espadas Mágicas

### **Espada +1, +5 contra Albañilería (Sword +1, +5 vs. Masonry)**

Esta espada actúa como una espada +1 normal, hasta que se acerca a menos de 3m de cualquier construcción de piedra. Acto seguido, obliga al esgrimidor a atacar dicha construcción, hasta que la reduce a **escombros**.

### **Espada +1, +9 por la espalda (Sword +1, +9 Backstabber)**

La espada funciona como una espada +1 en combate normal, pero durante un ataque por la espalda será +9. El problema es que si ataca con éxito por la espalda, el esgrimidor es lanzado por puerta dimensional en una dirección y distancia aleatorias.

### **Espada +1, Habladora Deplorable (Sword +1, Deplorable Talker)**

No tiene muchas habilidades útiles, pero se pasa horas agasajando nuestros oídos con las hazañas de su Tío Max. Pesadísima.

### **Espada Bastarda (Bastard Sword)**

LITERALMENTE, +3 contra bastardos (aquellos de los que no se conoce el padre)

### **Espada Bastón (Cane Sword)**

Esta espada parece ser simplemente un bastón para caminar, con la empuñadura en forma de una protuberancia nudosa al final. Después de pronunciar la palabra de mando, se puede sacar la hoja de la espada. La espada es +2, con una velocidad de 2. Si se examina el bastón cuando la espada no es blandida, no revela nada en absoluto.

### **Espada de Atracción Canina (Sword of Canine Attraction)**

Ajuste mágico: +1 (golpear/daño)

Es un arma bastante fina, cuya más notable propiedad es que está hecha completamente de un hueso de la pata de un dragón de especie desconocida. Su principal encantamiento es que cada criatura canina que la vea tiene que poseerla (sin tirada de salvación). Seguirán la espada a cualquier parte hasta que tengan la oportunidad de arrebatársela, en cuyo caso se largarán y enterrarán en alguna parte. Y sí, la seguirán si la lanzas. Sugerencia personal: no dejes que tus jugadores sepan su poder... ¡Observa su pánico la próxima vez que anden por una ciudad!

### **Espada de Brillo (Sword of Gleaming)**

Esta espada, siempre que sea empuñada por una criatura viva, reflejará siempre toda la luz del área, haciendo que la espada destelle brillantemente. Este brillo no es suficiente para cegar criaturas, o herir a nadie, pero es claramente visible para cualquiera en el área. Sólo necesita el equivalente a la luz de la luna para reflejar luz. Irradia una débil aura de alteración.

### **Espada de Canción (Songblade)**

Es una espada +1 que en las manos de un bardo puede recibir la orden de cantar. Cuando se dice la palabra de mando, la espada acompañará cualquier canción que el bardo cante durante 2-8 rounds. Esto dará al bardo +15% a cualquier canción que cante durante 2-8 rounds. Esta habilidad puede ser usada 4 veces/día. La espada puede lanzar también Sonido audible como un mago de nivel 7 dos veces al día.



# Compendio De Espadas Mágicas

## Espada de Desmembramiento (Sword of Dismemberment)

Quienquiera que toque esta espada desenvainada, inmediatamente empieza a contorsionarse salvajemente. Cada round, el esgrimidor tiene una alta probabilidad de cortarse uno de sus propios miembros, o incluso su cabeza. Esta espada maldita era propiedad de Lord Broverick, cuya táctica favorita era desarmar a su enemigo, y luego decir “No lucharé contra un hombre desarmado”, y le tiraba la espada envainada, o la empujaba desenvainada por el suelo con la punta de su propia espada. Su enemigo empezaba entonces fantásticamente a desmembrarse a sí mismo.

## Espada de Ébano (Ebonblade)

Esta hoja es el trabajo de Antón el Herrero, un trabajador del metal elfo y mago de gran poder. En equilibrio y robustez es casi perfecta, dando un +2 no mágico para tiradas de ataque, y un +1 al daño desde su filo. Además de esto, está encantada para afectar casi a cualquier criatura con su hoja, y daña a criaturas como si fuese una espada mágica +5 (aunque no se deriva en bonificadores a la puntería o al daño físico). Un encantamiento suplementario, añadido por Antón cuando “el espacio lo permite”, es un hechizo de pericia. Este encantamiento da al esgrimidor la pericia de uso de la espada, como si el esgrimidor fuera especialista. No añadirá esta habilidad a alguien que ya esté especializado, sin embargo –solo proporcionará las habilidades necesarias que no estén presentes ya. Este encantamiento también hace que la espada actúe de la misma manera que el arma de un Caballero en lo que se refiere al número de ataques (el personaje tiene un número de ataques como su fuera 5 niveles mayor)

La espada es algo inteligente, con el nivel de conciencia de un niño pequeño: capaz de percibir el entorno, entender cosas dentro de su experiencia, y tener algunos sentimientos indefinidos del bien y el mal. Está definitivamente del lado del “bien”, pero su moral es algo vaga. La mayoría de las cosas son tratadas con una base de caso por caso, como ofensivo o aceptable o “la cosa correcta a hacer”. Puede transmitir estos sentimientos al esgrimidor, con el esgrimidor plenamente enterado de la aprobación o desaprobación por parte de la espada (sabe que es la espada la que lo emite). La espada no tiene poder para hacer cumplir sus deseos, pero puede reforzar el poder de sus sentimientos retransmitidos, dejando que su dueño sepa constantemente cómo puede ser la espada de perturbadora. En otras palabras, puede dar dolor de cabeza.

La espada de Antón es de metal gris oscuro, similar en forma a una Katana, y muy poco decorada. Puede llamar a personajes verdaderamente buenos (caóticos, neutrales o legales) en un radio de 6m (esto es, si un personaje verdaderamente bueno pasa cerca de su actual posición, y no tiene amo actualmente, el personaje recibe sentimientos de aflicción y necesita ir en la dirección de la espada, y luego relajación y calidez cuando coge la espada en la mano).

## Espada de Esmeralda (Emerald Sword)

La hoja de esta espada +1 está hecha de esmeralda pura. Cuando es blandida, todos dentro de 10m de la espada deben superar una tirada de salvación contra hechizos o quedar fascinados por la espada y no llevar a cabo ninguna acción en este round (los asociados al portador de la espada salvan a +4, los enanos a -2, y los gnomos y los elfos a -1). La espada hará doble daño en criaturas de cualquier plano elemental o para-elemental, y contra tales criaturas es una espada +2.

## Espada de Forma Gaseosa (Espada de Garganta Ardiente) (Sword of Gaseous Form (Sword of Fiery Throat))

Con un resultado de un 20 natural, la espada libera un spray a la cara del objetivo, cegándolo durante 1d4 rounds, y haciendo que su garganta arda.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espada de Frenesí (Sword of Frenzy)

Estas espadas son generalmente +2 o más, y no tienen efectos extra a menos que el esgrimidor tenga una destreza de 15 o más. Si es éste el caso, entonces el esgrimidor puede optar por pasarse sin su bonificador de CA por destreza para ganar ataques extra. Por cada 2 puntos de Destreza se puede ganar un ataque extra. Así, uno por Destreza 15-16, dos por Destreza 17-18, etc. No es necesario dar todos los puntos para ganar un ataque extra. Por ejemplo, alguien con Destreza 17 podría escoger dar hasta dos puntos para un ataque extra, y todavía retener un punto de bonificación para la CA.

## Espada de Intercesión (Sword of Intercession)

Esta espada mágica es una espada sagrada (o impía) que siempre tiene un alineamiento y una deidad patrona. Un personaje de cualquier alineamiento puede esgrimir la Espada de Intercesión, pero funcionará como una espada normal no-mágica. Un personaje del mismo alineamiento que la espada puede esgrimirla como un arma +2. Un personaje que adore a la deidad patrona de la espada, puede esgrimirla como una espada +4, y además, gana una Resistencia mágica de 5% y una bonificación de +2 a todas las tiradas de salvación cuando la espada sea empuñada o llevada. Tal personaje será capaz de comunicarse con su deidad una vez a la semana, haciendo una pregunta de Sí/No cada vez. La espada no funcionará para aquellos que sólo se han convertido a su nuevo alineamiento o religión en el último año.

## Espada de la Noche +1 (Sword of the Night, +1)

Si bien la mayoría de espadas mágicas derraman luz, una espada de la noche, también conocida como espada negra, derrama oscuridad. El esgrimidor de la espada determina el radio de la esfera de oscuridad emitida por la espada, que puede ser desde 1,5 a 7,5 metros a intervalos de 1,5m. Dentro de este radio, todas las criaturas excepto el esgrimidor serán incapaces de ver y sufrirán una penalización de -4 en sus tiradas de ataque, así como perder cualquier bonificador de CA por destreza. Infravisión y ultravisión son igualmente inútiles dentro de este radio. El usuario de la espada puede ver normalmente, sin embargo, y puede usar la espada como un arma +1 para tiradas de ataque y para daño. La espada también puede causar Miedo a todas las criaturas dentro de la oscuridad que fallen una tirada de salvación contra conjuros (con bonificadores por sabiduría aplicables). Este poder de miedo se genera con un comando no hablado del esgrimidor, y puede ser utilizado 3 veces al día. Las criaturas afectadas por este miedo saldrán corriendo de la esfera a máxima velocidad durante 1d6+1 round.

Un hechizo de luz lanzado a la espada negará todos sus poderes (excepto el +1 de combate) durante un round por nivel del lanzador, si la espada falla la tirada de salvación contra rayo (como metal duro). Un hechizo de luz continua niega los poderes de oscuridad durante el doble de tiempo, y la tirada de salvación se hace con una penalización de -3.

## Espada de Miedo (Sword of Fear)

Viendo esta espada, cada enemigo hace inmediatamente un chequeo de moral (como uno normal). Además la espada es como una espada normal, sólo la guarnición tiene la figura de un dragón negro.

## Espada de Oscuridad (Sword of Darkness)

Esta espada ofrece un hechizo permanente “Oscuridad, 5m de radio” centrado en ella a toda hora, incluso cuando no es esgrimida. El esgrimidor no puede ver a través de esta Oscuridad mágica. La espada no da otros bonificadores mágicos, y si se disipa la oscuridad, volverá en 1d4 rounds.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Espada de Palaodrin (Sword of Palaodrin)

Inteligencia: 17

Ego: 21

Alineamiento: Legal Neutral

Ajuste para tiradas de ataque/daño: +5

Habla los siguientes lenguajes: Legal Neutral, Elfo, Enano, Neutral

Habilidades especiales:

- Detectar pasajes inclinados (1m radio)
- Detectar Magia (3m radio)
- Detectar Muros Ilusorios, Habitaciones, Elevadores (1m radio)
- Regeneración (2 puntos/turno)
- Pasar sin dejar huella (1/día)
- Rayo de muerte (1/día)
- Cambio de plano (1/día)
- Golpe de rayo (4-6 Dados de Golpe, 2/día)
- Teleportación (1/día)
- Disipar el Mal
- Cortar Cuello con un resultado de 16 ó más (víctima hasta 3m de alto)
- Triple daño más modificador contra el Mal
- Doble Daño contra el Bien (sin modificador)
- Inmunidad contra Enfermedad y Gas
- Protección +5 (3/día durante 10 turnos)
- Devolver conjuro (bajo orden hasta 7/día)
- Afecta a los atributos personales. Atributo principal aumenta a 19 permanentemente
- Pérdida de 1 punto de Constitución permanentemente
- Fuerza de Gigante de las Tormentas (2/día durante 2 turnos cada uno)
- Sordera durante 1d4 turnos cuando se usa por primera vez contra el Enemigo
- Ceguera durante 1d4 rounds durante el primer combate cada día

## Historia de su Origen

Hace varios miles de años, una ciudad llamada Palaodrin existía en el centro del Plano Material Primario. Sólo estaba habitada por seres de alineamiento legal neutral, neutral, y caótico neutral. Y esos seres lucharon por los propósitos de la Neutralidad, como mantener el equilibrio entre el Bien y el Mal. Si bien su trabajo fue realizado en secreto detrás de los muros de Palaodrin, a veces se hizo necesario que los ciudadanos tomaran las armas. Muchos de los habitantes eran malos guerreros y los mismos ciudadanos eran pocos en número. Así vieron que necesitaban un arma de gran poder para defenderse. Ya que los seres buenos reconocían una forma de ley de equilibrio, los

## Compendio De Espadas Mágicas

ciudadanos decidieron que sería mejor hacer la espada más poderosa contra el Mal que contra el Bien. Durante milenios, Palaodrin permaneció como una isla en medio de la contienda por el poder, y la Espada, así como otras reliquias que crearon, defendió la ciudad de los invasores. Pero cuando las noticias se propagaron, algunos de los seres buenos se preguntaron si tal poder no sería maligno. Las fuerzas del Mal vieron como esta duda se propagaba entre las fuerzas del Bien y se aprovecharon de ello. Mediante astucia y engaño, el Mal fue capaz de unirse al Bien en una cruzada combinada contra el enemigo común. Pero, mientras el Bien esperaba destruir el poder de Palaodrin, el Mal buscaba quedársela. La ciudad fue aplastada por las fuerzas combinadas, incapaces de defenderse a la vez del Bien y el Mal. Palaodrin cayó. Durante la lucha, Mefistófeles buscó la espada, lo que no era una tarea difícil. Con su poder podría derrocar a Asmodeus y derrotar al Bien, pero cuando iba a coger la espada, se encontró a sí mismo herido y que la espada se había ido. Aunque el Bien pensó que la Espada había sido destruida, hubo quienes sintieron que la Espada de Palaodrin usó su poder de teleportación para escapar del Bien y del Mal, y nadie ha sido capaz de encontrarla desde entonces.

La espada de Palaodrin está un poco fuera de alcance, así que aquí están mis sugerencias para vosotros los DMs:

1. La espada debe mantener los poderes de Exterminar el Bien y Exterminar el Mal. Esto conservará su origen y objetivos intactos.
2. Escoge dos Poderes Especiales cualquiera diferentes de los mencionados arriba. Esto también hace que los jugadores se lean esto para saber la historia completa
3. Recuerda que el ego de la espada es 21. Interpretala como tal. Es interesante cuando dos **egotistas** chocan.
4. Escoge una habilidad de cada habilidad, por ejemplo, detecciones, inmunidades, protecciones y efectos colaterales. Sugiero que el modificador del atributo personal de Constitución a -1 sea permanente.

### Espada de Percival Ironheart (Sword of Percival Ironheart)

Esta espada irradia magia Legal Neutral y es +2 contra oponentes malvados. Puede hablar común y Legal y puede detectar oro en 18m. En una batalla campal, cuando la vida de su esgrimidor está amenazada seriamente por un oponente malvado, con un 20 natural, esta espada vuelve al oponente de oro sólido (tirada de salvación contra petrificación). Cualquier intento de explotar la espada para producir oro tiene un 15% acumulativo de que en una pifia el usuario se convierta en oro. La espada no menciona la habilidad de convertir en oro para no fomentar la avaricia.

### Espada de Reencarnación (Sword of Reincarnation)

Esta es una espada +2 que mata automáticamente con un 20 natural (el DM puede permitir opcionalmente una tirada de salvación contra muerte mágica). Cualquier criatura muerta por esta espada se reencarna. Los muertos recordarán las últimas horas de su vida (¡como quién los mató!)

Puede ser extraño ser perseguido por ardillas rabiosas...

### Espada de Curación (Espada +5 de Curar Heridas Serias) (Sword of Healing (+5 Sword of Cure Serious Wounds))

En lugar de causar 1d8 puntos de daño + Fue + bonificador del arma, devuelve 1d8 + bonificador de Fue para el daño + 5 puntos de golpe a la persona atacada. No es posible decir simplemente viendo el combate que es la espada la que cura las heridas, podrían cerrarse por medios naturales,

## Compendio De Espadas Mágicas

coagularse, etc. Esta espada cancela los efectos de la Espada de Herir. Esta espada puede ser considerada maldita hasta que sus poderes reales sean revelados.

### Espada de Sombra (Shadow Sword)

Aparece como una espada normal con una hoja negra. Cuando alguien la coge, desaparece al cabo de unos segundos. Se puede sentir todavía su peso (alrededor de 1 Kg) en su mano, pero no hay nada ahí. Subsecuentemente, cada vez que pretenda coger una espada (de cualquier tipo) en su mano, la Espada de Sombra aparecerá (en la forma esperada). No tiene bonificadores para combate, excepto cuando lucha contra criaturas de sombra, en cuyo caso es +2, o en oscuridad mágica (+1). Normalmente lo que ocurre es que alguien la coge, y desaparece. Entonces en su experiencia (¡QUÉ DEMONIOS...!) intenta coger su propia espada (deseando así tener una espada en su mano), y aparecerá en la forma apropiada. Quedará así hasta que la deje y alguien la coja otra vez. Es una fantástica espada, ostentosa, pero no suele ayudar en combate (por cierto, se envaina a sí misma en la Frontera Etérea).

### Espada de Viaje (Sword of Travel.)

Esta espada fue desarrollada en mi mundo. Da al esgrimidor la habilidad de viajar al doble de su velocidad normal.

Es también +3 para tiradas de ataque y para daño. Es neutral. La espada tiene un tono dorado excepto para la empuñadura, que es negra. Hay una piedra al final de la empuñadura que parece que muestre las estrellas en el cielo nocturno. Si alguna vez se saca la piedra, la espada se convertirá en polvo.

### Espada del Guantelete Maldito (Sword of the Cursed Gauntlet)

Esta es una espada con la hoja negra, y con un guantelete cogido a la empuñadura. El guantelete está hecho de tal manera que la única forma de usar la espada es ponerse el guantelete. Por desgracia, el guantelete sólo va en la mano equivocada (por ejemplo, para la mano izquierda si eres diestro) y sólo puede ser usada por luchadores y espadachines. Una vez puesto, no te lo puedes sacar, excepto en raros, inexplicables casos. Dependiendo de cuan recientemente ha sido usada para matar a alguien puede variar de color desde un apagado negro grisáceo a un lustroso negro vivo.

La razón principal por la que la introduje fue: intenta usar un arco con una espada en una mano, y la mano firmemente cerrada alrededor de la empuñadura. Además, intenta ponerte ropa sin cortarla. Ponerse una cota de mallas y otras cosas también es MUY difícil. Después de un par de semanas de tiempo de juego, me ablandé y le dejé sacar la espada, pero SÓLO metiéndola en una vaina especial. Cuando se saca la espada, el guantelete se queda, y la espada es imposible de utilizar para nadie, debido a que la empuñadura tiene filos cortantes, que cortarán a través de cualquier cosa excepto el guantelete, por lo que volvemos a lo mismo de antes.

Para retorcerlo más todavía, podrías hacer que la espada fuese mágica de tal manera que el usuario fuera adicto a ella.

### Espada del Intelecto Frío (Cold Intellect Sword)

Nota del Autor: estas son las estadísticas del Intelecto Frío y de una espada forjada de sus restos. La espada usa un montón de las capacidades del IF por lo que os las proporciono también.

# Compendio De Espadas Mágicas

## Intelecto Frío (COLD INTELLECT)

Hay varios grados de Intelectos Fríos. Empiezan conscientemente con una Inteligencia de 16 y lentamente crecen hasta 20. Las estadísticas varían de acuerdo con su inteligencia. Los de Int 16 son siempre mencionados primero, luego siguen los de Int 17, y así.

CA: 4 – 3 – 2 – 1 – 0

Movimiento: 20 (Flotando)

Dados de golpe: 4 – 5+1 – 6+2 – 7+3 – 8+4

Número de ataques: 1

Daño / ataque: 1d6 (daño por aplastamiento)  
2d8 (cuando cargan)

Ataques especiales : Rayo – mirar abajo

Defensa especial: Inmunidad – mirar abajo

Inteligencia: variable (16, 17, 18, 19, 20)

Alineamiento: La mayoría son Neutrales  
Unas pocas son CN, LN, NB, NM  
Una (rara) excepción son LB, LM, CB, CM

Tamaño: Esfera hueca de 90cm de diámetro

Poderes psiónicos: 100 – 150 – 200 – 250 – 300

Modos de Ataque / Defensa: int 16: a,c/g,i  
Int 17-18: a,c,e/g,i,j  
Int 19-20: todos/todos

Habilidades: Dominación, PES, Telepatía

Habilidades especiales: Levitación (mantenerse en flotación)  
Control de Energía

(Las habilidades especiales no requieren coste psiónico, pero no funcionan cuando la habilidad psiónica está a cero)

El Intelecto Frío es una bola de metal pulido de un color rosado oscuro. El origen del metal es desconocido y guarda la energía en la esfera hueca. Cuando gana el control de un área (no deja ninguna otra criatura altamente inteligente) se establece en ella. Vive en solitario y pasa enormes cantidades de tiempo pensando y controlando los flujos de su energía interior (una década es normal). Cuando ha refinado su estructura energética (y el metal de alrededor), crece en inteligencia y gana poderes adicionales. Sus puntos de golpe son una medida de la calidad del metal. Cuanto mejor, más golpes puede resistir antes de romperse. Cuando esto ocurre la energía se disipa y el Intelecto es completamente destruido. Un IF se alimenta de la energía calórica de su alrededor, por lo tanto, hace frío. Un IF puede lanzar Golpes de Rayo a voluntad. Un IF de Int 16 tiene un excedente de energía de 18d6 y es capaz de liberarlo en golpes de un mínimo de 1d6 y un máximo de 6d6.

IF de Int 17 tiene 21d6 golpe máximo de 7d6

IF de Int 18 tiene 24d6 golpe máximo de 8d6

## Compendio De Espadas Mágicas

IF de Int 19 tiene 27d6      golpe máximo de 9d6

IF de Int 20 tiene 30d6      golpe máximo de 10d6

Puede lanzar sólo un golpe por round. Así un IF de Int 20 es capaz de liberar un golpe de 1d6 durante 30 rounds, o 2d6 durante 15 rounds, y así... La recarga sólo tiene lugar después del combate. Excepción: puede absorber completamente Golpes de Rayo que le lancen, y añadir su número de dados a su excedente. Un IF es inmune a los hechizos basados en el frío (debido a la protección del metal)

Efectos basados en fuego:

Si falla la tirada de salvación: La mitad de los dados se convertirán y serán añadidos al excedente. La otra mitad se deduce de los puntos de golpe.

Si supera la tirada de salvación:  $\frac{3}{4}$  de los dados se añaden al excedente.  $\frac{1}{4}$  del daño pasa a la tierra (y no se almacena)

### La Espada del Intelecto Frío

Al principio la espada es como sigue:

+2 para tiradas de ataque / +2 para daño

+4 al daño contra criaturas que usen frío o electricidad. El daño de tales criaturas se añadirá a la reserva de energía. La razón es de 6 puntos de golpe por 1d6. Lo que sobre se pierde. El esgrimidor puede usar golpes de rayo con un máximo de 4d6 de una reserva de 12d6. La recarga normal (sin bonificadores por daño o ataque) se realiza una vez al día.

La hoja es extremadamente fría, y se deben tomar precauciones mientras se esgrima (por ejemplo, un Anillo de Resistencia al Frío en la empuñadura, una vaina especialmente encantada, etc.) Cuando el esgrimidor supere una tirada de salvación contra rayo, toda la energía se almacenará en la espada como un excedente. El exceso de energía se pierde. Si no supera la tirada de salvación, él recibe la mitad del daño, mientras que el resto es absorbido.

Debido al proceso de forja, la calidad del metal se redujo a su nivel más bajo. Sin embargo, su capacidad de almacenar energía permanece. La “chispa de vida” que una vez creó al IF está todavía presente. Cuando se obtiene una tirada de 20 (modificado o no) contra una criatura altamente inteligente (por ejemplo, un mago) la espada drenará un punto de inteligencia de él (permanentemente) y lo añadirá a su propia inteligencia. Decide tú mismo los efectos que recibe la víctima: pérdida de hechizos, etc. La espada empieza con una inteligencia de 5. Cuando alcanza una inteligencia de 10, nacerá otro IF. Una vez que tiene inteligencia 16, la razón de drenaje de inteligencia es de 5 puntos drenados de la víctima para un punto de inteligencia para el IF.

- Int 10-15:

- +2 para tiradas de ataque contra criaturas normales
- +3 para tiradas de ataque / +4 al daño contra criaturas que usen fuego / electricidad
- La espada tiene empatía

- Int 16:

- Presenta conciencia verdadera
- +2 para tiradas de ataque normalmente
- +4 para tiradas de ataque contra criaturas que usen fuego / electricidad
- La espada tiene telepatía

## Compendio De Espadas Mágicas

- Golpes de rayo igual que un IF de Int 16
- Tiradas de salvación contra fuego:
  - Éxito: El esgrimidor no recibe daño. La mitad del daño lo absorbe la espada.
  - Fallo: El esgrimidor recibe la mitad del daño; ¼ absorbido por la espada.
- Int 17:
  - Levitación sobre el esgrimidor, cuando se le pida amablemente (1/día)
  - Golpes de rayo como el IF de Int 17.
  - +3 a la iniciativa (la espada no pesa casi nada)
- Int 18:
  - Gana los poderes psiónicos completos de un IF de Int 18 (pero sólo puede usarlos la espada, el esgrimidor debe pedirlos)
  - Absorción de daño es de 4 puntos de golpe por 1d6
  - Golpes de Rayo como IF de Int 18

La espada tiene ahora poderes completos y decidirá su objetivo en la vida. Nota que no tiene verdaderos sentimientos de venganza, piensa que el IF viviente es otro ser que una vez fue muerto. Sin embargo, puede tener malos sentimientos acerca del hecho de que uno de los de su especie fue muerto.

Si decide seguir como espada, deberá quedarse siempre con Int 18, pero podrá beber intelecto drenando puntos de inteligencia (es como una especie de droga). Nota que siempre odiará a las criaturas inteligentes, ya que las ve como rivales.

Si decide convertirse en una esfera, pierde la capacidad de drenaje, pero puede llegar a convertirse en un poderoso IF de Int 20. Cuando elige ser esfera, pedirá a su dueño que le deje en un lugar retirado. Si el dueño rehúsa, usará todos sus poderes para que lo haga, y luego lo matará. Incluso si el esgrimidor está de acuerdo, las probabilidades de ser muerto son altas, a menos que la espada esté segura (por PES por ejemplo) de la lealtad de su esgrimidor. Esto es a causa de que la conversión de espada a esfera es un proceso delicado y el IF no desea intrusión.

Nota final: Siéntete libre de cambiar las probabilidades de drenar puntos de inteligencia y la razón de puntos drenados. El propósito era que la espada creciera en niveles al mismo ritmo que su esgrimidor, hasta que lleguen a una confrontación final.

### Espada Etérea (Ethereal Blade)

Esta espada +1 de plata aparece simultáneamente en el Plano Material Primario y en el Plano Etéreo. Cuando es llevada, hay una oportunidad de 1 en 1d20 por hora mientras está envainada (por turno si es blandida) de que algo en el Plano Etéreo la encuentre. También la espada puede volverse etérea 3/día (llevando al esgrimidor con ella).

En el Plano Etéreo la espada es +2.

### Espada Habladora (Talking Blade)

+2 para tiradas de ataque, +2 al daño

Inteligencia: 14

Espada de danza, 1/día (o en situación de vida o muerte)



## Compendio De Espadas Mágicas

Bonificación de Fuerza y Constitución +1 cada, 1/día (o en situación de vida o muerte)

El alineamiento de la espada es Legal Bueno.

La espada fue poseída por el espíritu de alguien que murió combatiendo demonios. Las estadísticas y la personalidad del espíritu atrapado pueden ser personalizadas para tu campaña.

### Espada Imbécil (Fool Sword)

Es inteligente y habla en privado con su dueño, afirmando poseer algunos impresionantes poderes. Cada vez que el esgrimidor intenta usar uno de los poderes, sin embargo, la espada es capaz de venir con alguna buena excusa sobre por qué no debería hacerlo.

Puede tomar algún tiempo el figurarse que la espada sólo le está diciendo gilipolleces al esgrimidor.

### Espada Imitadora (Copycat Blade)

Apariencia: Empuñadura de espada (sin la hoja)

Ajuste mágico: +2

- Al principio esta espada parecerá ser basura, no tiene hoja, pero es una empuñadura en perfecto estado
- Si se ase la empuñadura, sin embargo, y se pronuncia una palabra de mando, se conoce el poder de la espada.
- Si se toca cualquier sustancia, y se usa la palabra de mando, nace una hoja para la espada del mismo material que ha tocado. Por lo tanto, mantener la espada encima de un fuego produciría una hoja de fuego. Una hoja de piedra podría ser invulnerable contra monstruos corrosivos, y así, una hoja de agua bendita (hielo bendito) haría el daño apropiado contra demonios.
- Nota que la magia puede copiar oro, plata, platino, diamantes, etc, pero romper la hoja para usar el material como moneda arruina la magia de la espada

### Espada Mundana (Sword Mundane)

La Espada Mundana es un objeto muy poderoso. La espada no tiene bonificadores, y si se le lanza un Detectar Magia, no se detecta ninguna. De cualquier manera, cuando se tiene en la mano, la espada crea una esfera de 6m en la que no funciona la magia. Habilidades naturales como el aliento de dragón y habilidades de petrificación de medusas, por ejemplo, son de otra materia, sin embargo. Los hechizos lanzados desde fuera del área de efecto sólo funcionan si el hechizo tiene una manifestación física, tal como fuego o frío. Energía puramente mágica, tal como ilusiones, encantamientos o hechizos de sueño no funcionan en el área de efecto. Esto se extiende a los objetos mágicos, incluyendo a los del esgrimidor. El efecto se disipa cuando la espada es envainada. La espada parece una katana con una hoja más ancha, y causa 1d10 puntos de daño en todas las categorías de tamaño.

### Espada Pre-Inteligente (Pre-intelligent sword)

Está bien, no es inteligente TODAVÍA. Aquí viene la explicación...

Un viejo paladín pasó toda su vida en la búsqueda de una reliquia sagrada, y juró que nunca descansaría hasta haberla recuperado. En su lecho de muerte, con su misión todavía incompleta, rogó a los monjes que le atendían que conminaran a un encantador local a crear un recipiente para él para continuar con su misión. Crearon una magnífica Claymore, encantada a +3, configurada con los hechizos apropiados (incluyendo Localizar objeto, Boca mágica, Receptáculo mágico y

## Compendio De Espadas Mágicas

Permanencia) y le fue llevada a él. Tenía que completar un ritual de purificación, después del cual debía empalarse él mismo en la espada, transfiriendo su fuerza vital en ella, así como su conciencia. Él murió durante su última noche de ayuno, y la espada fue llevada al sótano del templo, donde fue olvidada con el tiempo. Pasado un tiempo, fue cogida por un ladrón, y más tarde cayó en manos de un PJ guerrero. La espada nunca ha matado, y está todavía esperando a transferir el último punto de vida de un cuerpo vivo a ella misma. En otras palabras, la primera cosa vagamente inteligente que mate este chico con la espada, SE CONVERTIRÁ EN SU PERSONALIDAD.

### Espada Segura (SureBlade)

Esta espada nunca golpea a un amigo. Con pifias, en las que la espada podría golpear a un amigo, o al esgrimidor, o volar de su mano, trátalas como si no existiesen. Además, la espada “conoce a su objetivo”, no se atonta por ilusiones, desplazamientos, parpadeos, etc. Si la espada es realmente inteligente, será reluciente a luchar en ciertas circunstancias, tales como luchar contra un oponente encantado, o engañado de otra manera.

### Espada Serpiente (Sword Snake)

Nº Aparición: 1

CA: -2

Dados de Golpe: 1-6 (varía)

GAC0: Varía dependiendo de la fuerza

Nº Ataques: 2 (latigazo/mordisco)

Daño: Pequeña (1d6/1d2), Mediana (1d8/1d4) Grande (1d12/1d6)

Ataque especial: Veneno

Defensas especiales: Inmunes a hechizos de sueño, encanto y frío

Resistencia mágica: Pequeña (10%), Mediana (20%) Grande (30%)

Inteligencia: Muy inteligente

Alinamiento: Varía

Tamaño: De Corta a Dos manos

P.E.: ¡TU DECIDES!

Las espadas serpiente fueron inventadas por un mago excéntrico que fue interrumpido mientras intentaba encantar un objeto. El resultado fueron las espadas serpiente. Tienen tres diferentes niveles de crecimiento. Con 1-2 Dados de Golpe la espada serpiente aparece como una espada corta. Su veneno es muy débil, tirada de salvación a +2 o tu piel comienza a endurecerse hasta que se vuelve metálica (1d4 horas, y luego mueres). Con 3-4 Dados de Golpe la espada serpiente aparece como una espada larga y su veneno es capaz de matar en 1-2 horas, tirada de salvación aplicable. Con 5-6 Dados de Golpe la espada serpiente aparece como una espada de dos manos y su veneno es capaz de matar en una hora, con la tirada de salvación a -2. El veneno tiene también otro posible efecto. Si el personaje supera la tirada de salvación, hay una pequeña posibilidad del 5% de que la piel del personaje se endurezca de todas maneras, pero no muere; a cambio la piel se vuelve natural, y le da a la persona una CA natural de -2.

También debido a la naturaleza de la espada serpiente, si su alineamiento coincide con el de la persona que la coge, la espada no le atacará y a cambio funcionará como una espada +4 del tipo apropiado. La serpiente defenderá a su dueño y tiene un vínculo telepático con él. La serpiente es

## Compendio De Espadas Mágicas

capaz de detectar peligro en un radio de 10m. Si el esgrimidor cambia de alineamiento, o si cuando fue encontrada, la serpiente decidió que atacar sería suicida, esperará el momento oportuno (cuando el grupo duerme) para deslizarse fuera, o si su alineamiento lo permite, se arrastrará entre los aventureros durmientes, y los cortará en rodajas.

La espada serpiente parece una espada normal, excepto que su empuñadura es de oro y el pomo parece una cabeza de serpiente lista para atacar. Siempre tienen algún tipo de gemas como ojos y sus hojas son siempre muy afiladas. Un hechizo de calentar metal o similar (si funciona) matará a la espada serpiente.

### Espadas de Agilidad de Baarane (Baarane's Swords of Agility)

Hay tres espadas creadas por el legendario forjador de espadas Baarane. Hay una espada larga, una espada corta y una espada bastarda. Todas las armas tienen algunas propiedades en común. Las tres son:

- Armas +2 para tiradas de ataque y daño (considerada +4 para atacar criaturas que requieran un cierto bonificador para golpear)
- Después del primer round de combate, el esgrimidor SIEMPRE empezará golpeando en el round, sin tener en cuenta la destreza u otros modificadores
- Irradian Luz Continua en un radio de 18m. La luz NO PUEDE ser controlada por el esgrimidor. Siempre está funcionando cuando se esgrime el arma.
- Cuando es esgrimida, la luz que fluye de la hoja crea un efecto estroboscópico delante del esgrimidor, añadiendo +2 a su CA para los ataques frontales.
- Rociada de color/Esquema Hipnótico (y hechizos similares) no tienen efecto en el esgrimidor o en cualquiera que esté detrás de él dentro del radio de luz emitido por la hoja.
- La hoja puede lanzar el hechizo Salto a voluntad, hasta 5 veces al día.
- Cada espada tiene su propio conjunto de propiedades adicional.

#### Espada corta de Baarane (propiedades adicionales):

- Alineamiento: Bueno
- Inteligencia: 15
- EGO: 8
- Puede hablar en cualquier lenguaje conocido por el esgrimidor, pero sólo hablará cuando se le pregunte.
- Intentará convencer al esgrimidor para “hacer el bien”, como apropiado a cualquier pregunta que se le haga.
- Puede lanzar Curar Heridas Serias si el esgrimidor recibe un “golpe fatal” (por ejemplo, uno que deje al personaje inconsciente o muerto). El arma no tiene control sobre este poder. Este poder no tiene efecto si el esgrimidor del arma es malvado.
- Puede detectar cualquiera de las otras dos espadas de Baarane en un radio de 1,5km. Se le tiene que preguntar acerca de las otras espadas antes de que use este poder. El arma conoce los poderes de las otras espadas.

#### Espada Bastarda de Baarane (propiedades adicionales):

- Alineamiento: Neutral

## Compendio De Espadas Mágicas

- Inteligencia: No
- Si se usa con dos manos, tiene un 10% de oportunidades de desarmar a un oponente en un impacto con éxito. Sólo puede desarmar a un oponente que use un arma a una mano.
- Con un 20 natural, si el oponente esgrime un arma no-mágica, puede destruir esta arma. Si el oponente esgrime un arma mágica, debe superar una tirada de salvación contra paralización (bonus = bonificador del arma) o ser desarmado.
- Si el esgrimidor se concentra en esta espada durante más de un round, apuntará en la dirección de la más próxima de las otras dos espadas. Si la otra espada está en otro plano, la espada bastarda apuntará hacia arriba. No hay límite de alcance para este poder.
- La espada bastarda fue creada con el sólo propósito de destruir a las otras dos espadas. Si esta espada es blandida en la presencia de una de las otras dos, el esgrimidor debe hacer una tirada de salvación contra hechizos a -4. Fallar causa que el esgrimidor entre en una furia loca, y ataque a quienquiera que lleve la otra espada. Si supera la tirada de salvación, el esgrimidor está al tanto del propósito especial del arma, pero resiste la furia.
- En combate contra cualquiera que esgrima una de las otras espadas de Barrane, si saca un 18, 19 ó 20 natural, la otra espada es destruida. Tiene lugar una explosión mágica que inflige  $5d4 + 20$  puntos de daño a todo el que esté a 20 pies de radio. Si esta espada logra destruir las otras dos espadas, pierde sus habilidades especiales, pero retiene las habilidades comunes a las tres.

### **Espada larga de Baraane (propiedades adicionales):**

- Alineamiento: Malvado
- Inteligencia: 10
- Ego: 4
- Esta espada no puede hablar, pero se puede comunicar empáticamente con su dueño.
- Este arma lanzará Torpeza sobre cualquiera de alineamiento Bueno que intente usar el arma, o es golpeado por la espada. Aplica las tiradas de salvación normales.
- Puede lanzar Apresuramiento al esgrimidor hasta 5 rounds por semana. Los 5 rounds no necesitan ser usados durante el mismo combate, o incluso el mismo día. La habilidad de Apresurar puede ser activada y desactivada. No tiene efectos sobre la edad del esgrimidor.
- La espada larga SIEMPRE llevará a su dueño a combate, sin consideración por la habilidad actual del esgrimidor de resistir ataques.
- Esta arma odia otras armas encantadas. Una vez al día, cualesquiera otras espadas mágicas llevadas por el esgrimidor de esta espada deben hacer una tirada de salvación contra hechizos. Si fallan, pierden una habilidad (o un bonificador, si la espada no tiene propiedades especiales). Esto continuará hasta que se drene toda la magia de la espada ofensora.

Las espadas Buena y Malvada fueron creadas por Baarane como un experimento. Considerándolas demasiado poderosas, las encerró en un baúl, del que fueron robadas más tarde por aventureros. Ultrajado y enojado, Baarane creó la Espada Bastarda para vengarse de los que le robaron las otras. Esperando que la natural curiosidad de un aventurero hiciese este trabajo por él, regaló la espada Bastarda a unos aventureros conocidos. Con el tiempo, supo, quienquiera que usase la espada Bastarda seguiría sus gentiles tirones y... ¡sería vengado!

## Compendio De Espadas Mágicas

Baarane pensó que los poderes que quedasen en la espada Bastarda después de la destrucción de las otras dos sería una sustanciosa recompensa para aquel guerrero lo suficientemente fuerte para completar la tarea.

### Espadas de los Magos (Swords of the Magi)

Ocurrencia: 2 de cada tipo: larga, bastarda, corta, etc.

Ajustes mágicos: +1 (normalmente y para ilusionistas), +2 para magos

Cuando es usada por un mago (no un ilusionista):

- Actúa como una espada berserker +2 pero NUNCA golpeará a un aliado (de todas maneras, puede golpear a un traidor... je, je)
- Baja la CA en 2
- Dobra los puntos de golpe del mago temporalmente
- Permite al mago atacar como un luchador de su mismo nivel

Desventajas:

- El poder de la espada sólo dura 30 minutos, al final de los cuales el mago está muy cansado.
- Es -2 para tiradas de ataque, 10% probabilidad de que falle un hechizo, y está a ½ del movimiento la siguiente hora.

Es ligera (mágicamente) y puede ser esgrimida por incluso el mago más débil. Multi-clase e ilusionistas la usan como una espada +1.

### Hoja del Metal (MetalBlade)

Apariencia: Espada de piedra o de hueso

Ajustes mágicos: +1 (¡esta chica no NECESITA bonificadores mágicos!)

Esta es un arma enormemente peligrosa. Siempre realizada con piedra o hueso, y templada en bolsas elementales de lava, la Hoja del Metal ignora el metal. No sabe ni que existe. Pasa directamente a través de él. Así que esos luchadores que se pavonean en su armadura de placas, que se ríen tontamente, pueden tener un soponcio. Ignora la CA de armadura de metal, pero los bonificadores mágicos tienen efectos normales.

### Hoja Guardiania (Guardian Blade)

Esta espada no brilla normalmente. Su función principal es descansar sobre o al lado de un personaje que duerma y vigilar por si se acerca peligro. Puede detectar enemigos como una varita de detectar enemigos dentro de una esfera de 2m. Cuando detecta a un enemigo, el guardián lanzará un solo estallido de luz, alertará telepáticamente a su dueño, y se acabó. Este poder puede ser usado una vez al día, y puede estar operativo continuamente durante un máximo de 6 horas. Puede ser usado mientras el personaje está despierto y en movimiento, pero una vez usado no funcionará otra vez hasta pasadas 24 horas.

### Hoja Mimética (WereBlade)

La hoja mimética es una doppelganger de espadas, una cambia-formas. Normalmente, parece un sable de duelo normal y corriente, aunque irradia magia. En combate contra otra espada, incluso a dos manos, coge las cualidades y las habilidades especiales de la espada del oponente (a menos, por supuesto, que sea una mierda y se rompa; la Hoja Mimética hace una tirada de salvación como una

## Compendio De Espadas Mágicas

espada mágica). Contra más de una espada, la Hoja Mimética coge las cualidades de la más poderosa.

La Hoja Mimética original fue construida por un duelista de nombre Greeves, en Cormyr de los Reinos Olvidados (en mi campaña). Siguiendo mi interpretación de la clase Duelista y su “honor”, diseñé la Hoja Mimética para reflejar el deseo del duelista de ganar una lucha por habilidad y no por ventaja mágica. El Duelista normalmente tiene suficientes pericias para manejar todas las espadas a las que la Hoja Mimética puede cambiar. La Hoja Mimética tiene telepatía limitada, suficiente para hacer saber a su dueño qué habilidades adquiere en cada combate (p.e. que la espada del oponente puede lanzar bolas de fuego una vez a la semana, por lo que la Hoja Mimética también puede por este combate).

Este arma puede herir los sentimientos de un personaje luchando contra una criatura que necesita un arma +2 para tiradas de ataque, pero que ataca al personaje con una espada larga normal...

### Juris Est

Juris Est es un artefacto que fue creado por los Señores de la Ley. Estuvo mucho tiempo en fabricación, y tiene unos cuantos maravillosos poderes:

Poderes:

- Inteligencia: 20
- Ego: 20
- Se comunica telepáticamente con el esgrimidor
- Alineamiento Legal
- Espada Vorpal +5/+5. Causa triple daño a las criaturas caóticas.
- Protección contra el Caos (esgrimidor)
- Detectar Caos (6m)
- Actúa como una Maza de disrupción
- Golpe de rayo (6d6 una vez por round de melée)
- Resurrección (como un clérigo de nivel 20), una vez por semana
- Habilidad psiónica: 400 puntos. Todos los modos de ataque y defensa
- Disciplinas psiónicas mayores: Telequinesis y control de energía
- Disciplinas psiónicas menores: PES, Empatía, Levitación y Precognición

### Las Espadas de Cristal (Hojas de Tormenta) (The Crystal Blades (StormBlades))

Ajustes mágicos: Espadas +3 (hay nueve)

Inteligencia: 16

Ego: 16

4 espadas largas extremas (LB, CB, LM, CM)

2 espadas bastardas Neutral Buena y Neutral Malvada

2 espadas cortas Legal Neutral y Caótica Neutral

# Compendio De Espadas Mágicas

1 espada a dos manos Neutra Auténtica

Habilidades mágicas:

- Detectar Ley/Caos (10m radio)
- Disipar magia (2/día)
- Golpe de rayo (8DG, 1/día, 110m alcance)
- Invisibilidad (en el esgrimidor/espada, 3/día)
- Volverse etéreo (dueño/equipo afectado; 1/día a voluntad)
- No pierde bonificadores al cambiar de plano
- Habla 4 idiomas, dos de los cuales son común y común antiguo (el DM elige los otros, pero NO deben ser dragón, demonio, titán, etc.)

Cada espada está hecha con cristalacero Adamita, de ahí los nombres. En combate, la hoja se oscurece a un negro nebuloso (de ahí los otros nombres, Hojas de tormenta). A pesar de que la personalidad de cada espada es diferente dependiendo de su diferente alineamiento (y cada una tiene un único nombre, también), las habilidades mágicas son las mismas para todas.

## Madera Ardiente (Flaming Wooden)

Una espada hecha de madera, que arderá en llamas bajo una orden. Empieza como una espada a dos manos, +4 para tiradas de ataque y al daño después de que se pronuncie la palabra de mando (antes de ser activada, el arma no es más que un garrote ornamentado).

Las llamas permanecen durante un combate o un turno, lo que sea más corto, o lo que el DM quiera. Después del primer uso, se consume hasta una espada larga de madera, +3 para tiradas de ataque y al daño, con llamas cuando se pide. De la misma manera, va de aquí a una espada corta +2, una daga +1 y luego un bonito montón de ceniza. Derrama luz en 1,5m de radio por bonificador, y calienta tanto como una pequeña hoguera en los modos más grandes (utilizable para salvar a alguien de congelación en una cueva helada de un glaciar, a opción del DM)

## Matademonios (Azote del Diablo) (Demon Slayer (Devil Bane))

Espada vorpal +5 contra diablos o demonios...

## Muerdefuego (Fire Biter)

Ajuste mágico: mirar abajo

Inteligencia: 10

Ego: 18

Alineamiento: Caótico Bueno

Habilidades mágicas: Detectar criatura malvada de fuego/moradora de fuego en un radio de 30m (brillando)

Triple daño contra tales criaturas con un 20 natural

Resistencia al fuego para el esgrimidor

Telepatía en la lengua de alineamiento

Cómo llegó Muerdefuego a posesión de Orcus: esta pomposa espada guió a su dueño, a través de muchas otras, a una enorme batalla. Así como crecía el número de victorias, igual creció el ego de

## Compendio De Espadas Mágicas

la espada y del guerrero que la poseía. Creyendo que sus poderes eran tan grandes, decidió que podía derrotar a la reina de los elementales de fuego. Encontró un camino para entrar en el Plano Elemental del Fuego. Por desgracia, la espada no pudo vencer a las intensas llamas que encontraron allí, provocadas por la reina misma de los elementales de fuego. Orcus se la compró por 66 elementales de agua y un príncipe tritón. Todos los recuerdos de estos eventos han sido borrados de la espada por la magia negra de Orcus.

### Primera Justicia (First Justice)

Espada +2. Siempre golpea la primera en una batalla, recibiendo luego +3 a las siguientes tiradas por iniciativa. Daño 1d10/3d6. Esta arma fue construida por encargo para un duelista de nuestro grupo que tenía la costumbre de liarse a golpes con la gente equivocada.

### Puerta estelar (Stargate)

Cuando esta espada es desenvainada bajo el cielo de una noche estrellada, y se pronuncia la palabra de mando, todos los que la tocan serán teleportados a cualquier lugar que deseen, normalmente. Si falla (utiliza la tabla del hechizo Teleportación), tira 5d6, y resta el resultado de 16. Multiplica el número por 15 para la distancia en kilómetros desde el objetivo, y determina la dirección aleatoriamente.

### Rompejuramentos (Rompedora de Cadenas) (OathBreaker (Chain Breaker))

Esta espada libera a sus objetivos de cualquier Geas, Encanto, compulsiones, etc cuando haga más daño que el mínimo. Además, rompe ataduras y cadenas como la espada más poderosa, como apropiado para su propósito especial. El esgrimidor no puede ser hechizado mediante Geas, encantado, sugestionado, atemorizado o afectado por hechizos de emoción.

### Sacude-Infierno (Hell Beater)

Ajuste mágico: +3 (+5 contra demonios) (mirar abajo)

Inteligencia: 12

Ego: 20

Alineamiento: Legal Bueno

Habilidades mágicas: Doble daño contra demonios (adicional al +5)

Destruye demonios con un 20 natural si están en el Plano Material Primario

Detecta la presencia de un demonio (30m)

Telepatía en lengua de alineamiento

Nota: Sólo puede ser poseída por un paladín.

Cómo llegó Sacudidora del Infierno al poder de Orcus: como sus otras dos espadas hermanas, esta engreída espada aguijoneó a su dueño hasta que retó a Asmodeus. Asmodeus desarmó al paladín y está usando anillos de longevidad y regeneración para mantenerlo con vida para eterna tortura y tormento. Asmodeus vendió la espada a Orcus por la cabeza de un Deva Astral y otro paladín. Orcus eliminó la memoria de esta espada también.

¡Atención! Los demonios reconocerán esta espada como un señuelo de Asmodeus, y tratarán de llevar al poseedor al Infierno con ellos. Les han prometido un gran estatus como recompensa, y saben que Asmodeus es sincero respecto a promesas de esta naturaleza.



## Compendio De Espadas Mágicas

### Urt Gollen

Urt Gollen es un arma de ataque por la espalda hecha del hueso de la pata de un dragón negro. Su empuñadura se compone de piedra negra y madera, posiblemente ébano y basalto, el aguijón de hueso es de un negro brillante y continuamente derrama ácido, el esgrimidor puede pararlo a voluntad. Cuando se usa para apuñalar por la espalda, Urt Gollen inflinge 3d4 puntos de daño y su ácido causa 2d20 puntos de daño por round durante 5 rounds a menos que se lave la herida.

### Vengadora Sagrada +5 (Holy Avenger +5)

Causa daño de acuerdo con el alineamiento

LB	2d4	NB	2d6	CB	2d8
LN	4d4	N	4d6	CN	4d8
LM	6d4	NM	6d6	CM	6d8

NO usa bonificadores por Fuerza. Esta arma se puede ajustar a cualquier tamaño, y puede transportarse a sí misma a voluntad (con otra persona o no). Habla común tartamudeando con ceceo, y habla elfo con un horrible acento francés.