

# Contenido

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

Corazón diamantino .....	62
Corneta de Celdoriath .....	64
Cuchillo del viajero planario .....	68
Desollador .....	71
Destello divino .....	74
Destello divino en Eberon y Faerûn .....	76
Durindana .....	77
Embrujo de la luna llena .....	80
El embrujo de la luna llena en Eberon .....	82
Escarabeo de Aradros .....	83
El escarabeo de Aradros en Eberon .....	84
Estrella vespertina refulgente .....	85
Exordius .....	88
Amuleto de la llamada de la muerte .....	90
Faja de guerra .....	91
Flagelo del asesino de infernales .....	94
Variante: aptitudes mayores para el flagelo del asesino de infernales .....	95
Fusta de cráneos .....	97
Garrote del cazador de la tormenta .....	100
Guantes del fantasma burlón .....	103
Guanteletes contra bravucones .....	107
Guurgal .....	111
Hermano árbol .....	114
Hermano árbol en Eberon .....	117
Hermano árbol en Faerûn .....	117
Honda del viento terrible .....	118
Dotes útiles para honderos .....	121
Huesos de Li-Peng .....	122
Infiltradora .....	125
Inmutable .....	128
Escoltas medianos e Inmutable .....	129
Ira de la quemadura gélida .....	131
Ladrón del saber .....	134
Lanza tallada .....	136
Martillo de brujas .....	138
Martillo del derramador de sangre .....	141
Nueva dote: Agarre del mono .....	141
Mau-Jehe .....	145
Mau-Jehe como cuchilla mental .....	146
Merikel .....	148
Mordisco de coral .....	151
Variante: aptitudes mayores para mordisco de coral .....	152
Partecráneos .....	155
Ruina carmesí .....	159
Shishi-O .....	162
Taimado y Cruel .....	165
Thanifex .....	170
Ur .....	173
Historias alternativas para Ur .....	175
Viento del desierto .....	176
<b>Capítulo 4: cómo instaurar una leyenda</b> .....	xx
Cómo instaurar un objeto de leyenda .....	179
La decisión .....	180
El acontecimiento clave .....	180
Resumen: para instaurar un objeto de leyenda hay que .....	180
El objeto candidato .....	181
Diseño de rituales de instauración .....	181

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