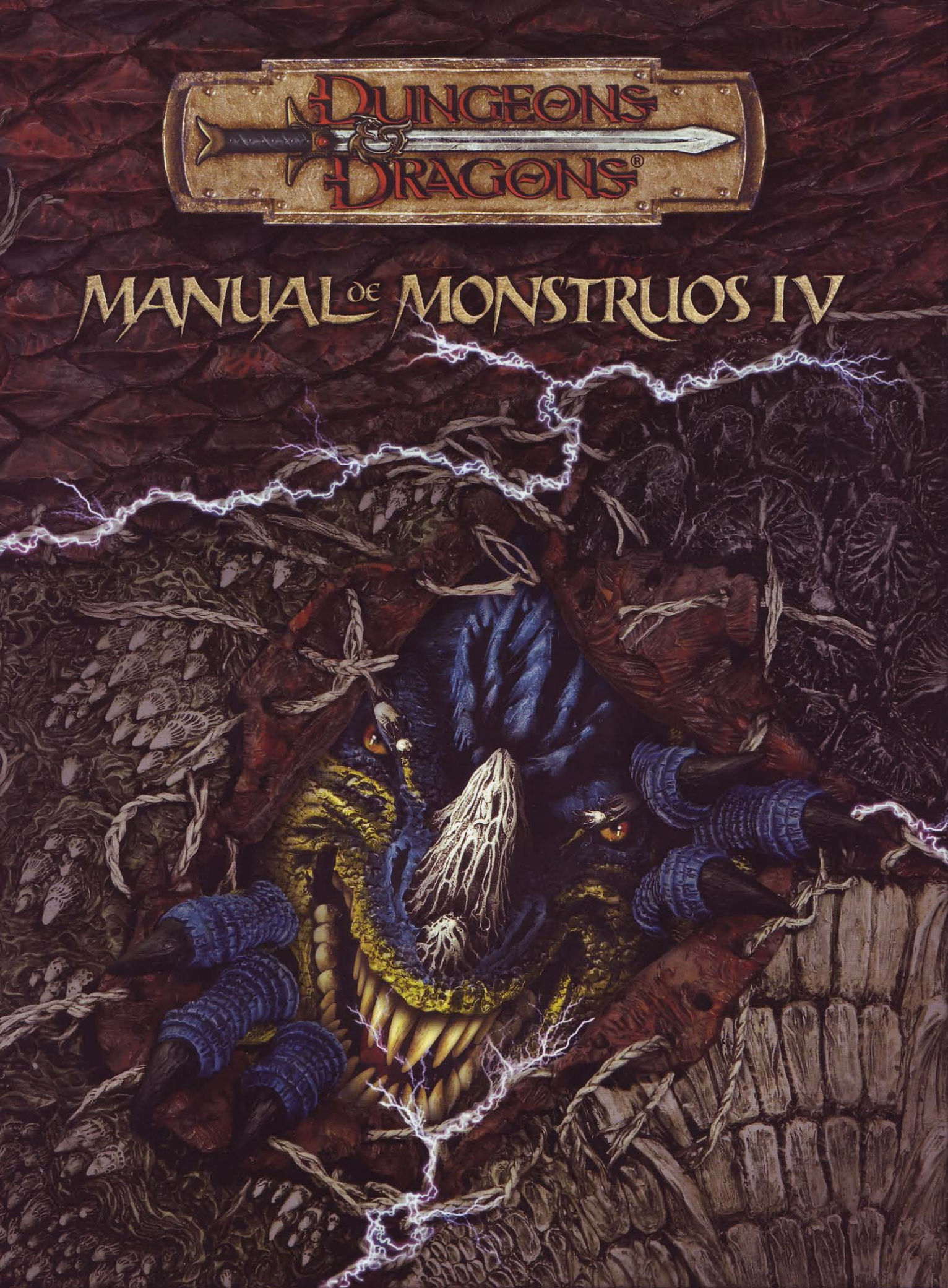
Dungeons & Dragons®

Manual de Monstruos IV



MANUAL DE MONSTRUOS IV

CRÉDITOS

DISEÑO
Gwendolyn F.M. Kestrel, Jennifer Clarke Wilkes, Matthew Sernett, Eric Cagle, Andrew Finch, Christopher Lindsay, Kolja Raven Liquette, Chris Sims, Owen K.C. Stephens, Travis Stout, JD Wiker, Skip Williams

EQUIPO DE DESARROLLO
Stephen Schubert, Mike Mearls, Matthew Sernett, Jesse Decker, Andrew Finch

EDICIÓN
Jennifer Clarke Wilkes, Chris Thomasson, M. Alexander Jurkat, Chris Sims

DIRECCIÓN EDITORIAL
Kim Mohan

DIRECCIÓN DE DISEÑO
Christopher Perkins

DIRECCIÓN DE DESARROLLO
Jesse Decker

DIRECCIÓN I+D JDR
Bill Slavicsek

DIRECCIÓN DE PRODUCCIÓN
Josh Fischer, Randall Crews

DIRECCIÓN ARTÍSTICA SENIOR DE D&D
Stacy Longstreet

DIRECCIÓN ARTÍSTICA
Karin Jaques

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA
Henry Higginbotham

ILUSTRACIONES INTERIORES
Daarken, Wayne England, Carl Frank, David Hudnut, Howard Lyon, Raven Mimura, Jim Nelson, Steve Prescott, Wayne Reynolds, Ron Spencer, Anne Stokes, Arnie Swekel, Francis Tsai, Eva Widermann, Sam Wood, James Zhang

CARTOGRAFÍA
Mike Schley

DISEÑO GRÁFICO
Karin Jaques, Leon Cortez

ESPECIALISTA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA
Angelika Lokotz

TÉCNICO DE IMAGEN
Bob Jordan

Créditos de la edición en castellano

DIRECCIÓN DE LA SERIE
Joaquim Dorca

TRADUCCIÓN
Marcos García (Kushtar)

COORDINADOR DE TRADUCCIONES
Jordi Zamarreño

COORDINACIÓN EDITORIAL
Xavi Garriga y César Carracedo

MAQUETACIÓN
Darío Pérez Catalán

CONTRIBUCIONES Y CONSEJOS
el equipo de DnDTrad

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

Este producto emplea el material actualizado a la revisión v3.5.

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

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

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

Rambla de Catalunya 117,
Principal 2.ª
08008 Barcelona
España

Dungeons & Dragons, D&D, Eberron y Wizards of the Coast son marcas registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc., empresa subsidiaria de Hasbro, Inc. El logotipo de d20 System es una marca comercial registrada propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Todos los personajes de Wizards, sus nombres y rasgos distintivos, son marcas comerciales registradas propiedad de Wizards of the Coast, Inc. Este material está protegido por las leyes del copyright de los Estados Unidos de América. Queda terminantemente prohibida la reproducción o utilización no autorizada de los materiales o ilustraciones aquí contenidos sin el permiso expreso y por escrito de Wizards of the Coast, Inc. Este producto es una obra de ficción. Todo parecido con sucesos, lugares, organizaciones o personas reales es pura coincidencia. ©2006 Wizards of the Coast, Inc. Quedan reservados todos los derechos. La edición original de esta obra ha sido publicada en inglés por Wizards of the Coast, Inc. de Seattle con el título *Monster Manual IV*.

Impreso por Gráficas'94
Depósito legal: B-54627-2006
ISBN: 84-96422-84-4

Impreso en España - Printed in Spain

Contenidos

Introducción 4
Lectura de las fichas 4

Los monstruos
Anciano marchito 7
Antepasado enano 9
Guarida de ejemplo: templo corrupto de Moradin 10
Araña de seda sangrienta 12
Araña de las tumbas 14
Momia de telaraña 14
Nidada de arañas de las tumbas 16
Araña del infierno 18
Asesino concordante 20
Avatares del Mal elemental 22
Nodos elementales 23
Avatares elementales 23
Asesino veliaguado (avatar de agua) 23
Destructor ciclónico (avatar de aire) 25
Discípulo del holocausto (avatar de fuego) 26
Triskelion de roca negra (avatar de tierra) 28
Avispa aulladora 30
Avispa aulladora reina 30
Balhannoth 32
Guarida de ejemplo: caverna del balhannoth 34
Bebedor vítreo 35
Brezvex 37
Caminante de la plaga 39
Cieno de sangre y fuego 41
Colmena demoníaca 43
Enjambre de demoncillos 43
Reina de la colmena demoníaca 43
Sirviente de la colmena demoníaca 45
Corcel mecánico 47
Corruptor 49
Criatura tocada por Lolth 51
Araña monstruosa tocada por Lolth 51
Bébilith tocado por Lolth 51
Exploradora drow tocada por Lolth 52
Cucautómata 54
Defensor roblizo 56
Guarida de ejemplo: anillo feérico 58
Demonio 59
Bebemuertes 59
Demonio susurrante 61
Nashrou 63
Kastighur 65
Elfo, drow 67
Aguijón de Lolth 67
Francotirador oscuro 68
Guardia arcano 68
Sacerdotisa drow 69
Los drow y la plantilla de tocado por Lolth 71
Engendro atormentado 72
Enjambre desgarramágicos 74
Esquiúrido 76
Filo en el viento 78
Cuchilla en el viento 78
Guadaña en el viento 79
Gigante, Craa'ghoran 82
Githyanki 84
Capitán githyanki 84
Gish 84
Soldado githyanki 85
Gnoll 89
Brujo arcano gnoll semiinfernal 89
Clérigo infernal de Yeenoghu 89
Esclavista 90
Guarida de ejemplo: la Gran geoda 93
Gólem, colmillos 94
Hombre lagarto, tribu de la Garra oscura 96
Campeón de la Garra oscura 96
Chamán de la Garra oscura 96
Jinete de avispa de la Garra oscura 97
Soldado de la Garra oscura 97
Yarshag, rey de la Garra oscura 98
Justarconte 103
Campeón justarconte 104
Merodeador de calamita 106
Minotauro, grancuerno 108
Mole sanguínea 110
Guerrero mole sanguínea 110
Gigante mole sanguínea 110
Aplastador mole sanguínea 111
Nagatha 114
Necrosis carnex 116
Ogro 118
Batidor ogro 118
Esclavo guardián ogro 118
Tempestad ogro 119
Orco 123
Aullador de guerra 123
Bersérker orco 123
Infiltradora semiorca 124
Portavoz de la plaga orco 125
Sacerdote de batalla orco 126
Príncipe verdinal 129
Progenie de Tiamat 131
Cavador de la progenie azul 133
Emboscador de la progenie azul 135
Matadioses de la progenie azul 137
Tormentoso de la progenie azul 139
Cazador de la progenie blanca 141
Guarida de ejemplo 143
Deslizador de la progenie blanca 145
Retoño de la progenie blanca 147
Acechador de la progenie negra 149
Incursor de la progenie negra 151
Guarida de ejemplo 154
Arcaniss de la progenie roja 154
Escupefuego de la progenie roja 156
Furtivo de la progenie verde 158
Saltador de la progenie verde 162
Tajador de la progenie verde 165
Quanlos 167
Robagozos 169
Robarrostros 171
Saqueador lunar 173
Serpiente voladora 176
Varag 178
Líder de manada varag 178
Yuan-ti 182
Abominación líder de secta 182
Asesino puracasta 183
Embaucador híbrido 184
Yuan-ti ignaro 186
Yugoloth 188
Corruptor del destino 188
Azotador temible 191
Voor 191
Zern 193
Zern, experimentos 195
Arcanóvoro zern 195
Esclavo de los filos zern 196
Zurcidor mecánico 198

Guarida de ejemplo: las simas Huecas 200

Dotes de los monstruos 202

Monstruos ordenados por Valor de desafío 204

Listado de monstruos por NEP 204

Glosario 205

Monstruos por tipo (y subtipo) 221

Glosario inglés-castellano 221

Mapas a toda página
Capilla y guarida subterráneas 102
Gran tumba 113
Guarida en la espesura de ejemplo 88
Minas de mithril 122

Plantillas
Momia de telaraña 15
Tocado por Lolth 52

Para los personajes jugadores: creación de criaturas
Caminante de la plaga (ritual) 40
Cieno de sangre y fuego (ritual) 42
Cucautómata (constructo)* 55
Garañón mecánico (constructo)* 48
Gólem, colmillos (constructo)* 95
Mole sanguínea (*reanimar a los muertos*) 112
Necrosis carnex (*reanimar a los muertos*) 117
Poni mecánico (constructo)* 48
Robarrostros (*crear muertos vivientes*) 172
Zurcidor mecánico (constructo)* 199
*Requiere la dote Fabricar constructo

Monturas/compañeros
Escupefuego de la progenie roja 156
Garañón mecánico 47
Merodeador de calamita 106
Poni mecánico 47
Saltador de la progenie verde 162
Serpiente voladora 176
Tormentoso de la progenie azul 139

Componentes de poder
Testículo de esquiúrido (conjuros de nigromancia) 77

Criaturas convocables*
Antepasado enano (V) 9
Araña del infierno (VI) 18
Avispa aulladora (II) 30
Cuchilla en el viento (III) 78
Engendro atormentado (IV) 72
Guadaña en el viento (VI) 79
Justarconte (VII) 103
Yugoloth, corruptor del destino (VI) 188
Yugoloth, voor (IV) 191
Zurcidor mecánico (II) 198
*Requiere un conjuro de *convocar monstruo* del nivel indicado (o superior)

Armas
Gran martillo 109
Maquahuitl 101
Tajo del dragón 161

Introducción

Bienvenido al *Manual de monstruos IV*. Este libro contiene nuevas criaturas para su uso en las aventuras de DUNGEONS & DRAGONS®. Las fichas de los monstruos suelen estar ordenadas alfabéticamente, aunque algunos que tengan una gran similitud estarán agrupados juntos. Además de la tabla de contenidos al principio de este libro, las criaturas también se resumen ordenadas por tipo y subtipo en la página 221 y por VD y NE en la página 204.

Esta introducción explica cómo interpretar las fichas de cada criatura. A menudo hace referencia a términos del glosario, que puedes encontrar en las páginas 205 a 220. Consulta dichas páginas para ver las definiciones de aquellos términos con los que no estés familiarizado.

LECTURA DE LAS FICHAS

Cada descripción de un monstruo está organizada bajo el mismo formato genérico, tal y como se describe a continuación. Para obtener una información completa acerca de las características de cada monstruo, consulta el glosario de este libro, el *Manual del jugador* (*Mdj*) o la *Guía del Dungeon Master* (*GDM*).

Queremos que este libro sea tan útil a los DMs como sea posible, por lo que hemos adoptado nuestro nuevo sistema de bloque de estadísticas. Este nuevo formato se divide en cuatro secciones principales, separadas por líneas horizontales. Cada sección cumple un propósito determinado; deberás consultar cada una de ellas en momentos distintos de cada encuentro.

IDENTIFICACIÓN Y ENCUENTRO

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

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

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

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

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

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

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

Sentidos: el apartado de Sentidos indica si la criatura posee visión en la oscuridad, visión en la penumbra, olfato o cualquier otra aptitud sensorial especial. Esta información va seguida por los modificadores de la criatura a Avistar y Escuchar (incluso aunque no posea rangos en dichas habilidades).

Aura: este apartado detalla las aptitudes especiales que entren en efecto cada vez que cualquier otro ser se acerque a cierta distancia, como el aura de miedo de un diablo.

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

INFORMACIÓN DEFENSIVA

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

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

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

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

Resistencia y RC: si la criatura disfruta de resistencia frente a algunos tipos de ataque, esa información aparecerá aquí. Los modificadores a los TS en circunstancias especiales, si la criatura los posee, también aparecerán en este apartado. La Resistencia a conjuros (RC) de la criatura, si la tiene, se indicará en la misma línea, tras todas las demás resistencias.

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

Debilidades: en esta línea se indica cualquier debilidad o vulnerabilidad que posea la criatura, como sensibilidad a la luz o vulnerabilidad frente a un tipo concreto de energía.

INFORMACIÓN OFENSIVA

Acude a esta sección cuando sea el turno de actuar en combate de la criatura. Todas sus opciones de combate se detallarán en esta sección, incluso aunque su naturaleza no sea estrictamente ofensiva.

Velocidad: este apartado empieza con la velocidad terrestre base de la criatura, en pies y casillas sobre el tablero de batalla.

LUGARES DE AVENTURA ADAPTABLES

Una de las nuevas características del *Manual de monstruos IV* es una serie de mapas a toda página, que no están asociados con ninguna criatura en concreto. En lugar de ello, representan algunos de los lugares arquetípicos para una buena aventura: una gran tumba (página 113), una guarida típica en las zonas salvajes (página 88), un cubil subterráneo (página 102) y un campamento minero en las profundidades (página 122). Cada uno de estos mapas se puede utilizar "tal cual viene"; todo lo que tú, como DM, necesitas hacer es poblarlos con monstruos y tesoros acorde con las circunstancias. Cualquiera de ellos se puede modificar, por supuesto, para ajustarlo a las necesidades concretas de la historia que se desarrolle en tu campaña.

Las simas Huecas, una guarida subterránea de ejemplo que aparece descrita en las páginas 200 y 201, se diferencia de los demás mapas a página completa, ya que incluye extensos textos descriptivos de cada lugar clave. Podrá servir como lugar de aventura por derecho propio, o de ejemplo sobre cómo expandir las demás ubicaciones arquetípicas, añadiendo ciertas informaciones detalladas.

Después vienen las velocidades de cualquier otra forma de movimiento, si la posee.

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

A distancia *arco largo +1* +8 (2d6+2/×3) con Disparos múltiples o
A distancia *arco largo +1* +10/+10/+5 (1d6+1/×3) con Disparo rápido
C/C espada larga de gran calidad +8/+3 (1d6/19-20)

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

Espacio y alcance: este apartado define el lado del cuadrado que ocupa la criatura sobre el tablero de batalla, así como lo lejos que llega el alcance natural de la criatura, y también información sobre cualquier arma de alcance que use.

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

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

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

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

Equipo de combate: las posesiones que la criatura pueda decidir usar en su turno aparecen aquí. Estos objetos pueden incluir dosis de veneno (aplicados, no naturales), pergaminos, pociones, varitas, bastones, cetros u objetos maravillosos.

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

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

Puntos de poder/día y Poderes conocidos: este apartado indica el número de puntos de poder diarios a los que puede tener acceso un personaje psiónico, así como cualquier poder psiónico que conozca. Al principio del todo aparecerá el Nivel de manifestador de la criatura. Los poderes conocidos se listarán del nivel más alto al menor, y cada uno de ellos incluirá el bonificador de ataque y CD (si ha lugar). Si el personaje puede lanzar poderes con diferentes NM, dicha información se especificará en los poderes pertinentes.

Aptitudes sortílegas: cualquier aptitud sortílega que posea la criatura aparecerá aquí. Este apartado comienza con el NL de la criatura para dichas aptitudes. Igual que en el caso de los conjuros, este apartado también incluirá los bonificadores de ataque y CDs donde sea apropiado.

OTRA INFORMACIÓN

La mayoría de la información incluida aquí no será relevante durante un encuentro de combate con la criatura.

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

CE: cualquier cualidad especial que no se haya reseñado en otro lugar, aparecerá aquí.

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

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

Posesiones: este apartado no es más que una lista de los objetos que la criatura lleva consigo. La expresión "equipo de combate" aparecerá primero, si es pertinente, para recordarte las demás posesiones que se han indicado con anterioridad.

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

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

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Esta sección contiene consejos sobre cómo jugar a la criatura. ¿Prefiere cargar al combate, o atacar a distancia? ¿Se inclina más por las armas o los conjuros? ¿Es un monstruo solitario o tiende a agruparse en hordas?

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las antiguas fichas de monstruo disponían de un apartado de una línea llamado Organización. Este apartado añade más profundidad y detalle. La sección de encuentros incluye NE de ejemplo y a menudo también algún nombre o ganchos de aventura.

ECOLOGÍA

¿Dónde viven los monstruos? ¿Qué cazan o comen? ¿Qué los caza o se los come? ¿Cuál es su ciclo vital? Cuando sea necesaria, la sección de Ecología ofrecerá datos sobre la vida cotidiana del monstruo en cuestión.

Entorno: en este apartado se seguirán usando los términos específicos que hemos desarrollado para describir el clima (cálido, templado o frío) y el terreno (llanuras, colinas, bosques, marismas, montañas o desiertos). Algunas criaturas son subterráneas y por tanto viven bajo tierra. Algunas no tienen cabida en un entorno natural (especialmente, constructos y muertos vivientes), por lo que pueden encontrarse en cualquier lugar. A los ajenos extraplanarios se les asigna un plano de origen, en el cual se consideran ajenos nativos. Si se los encuentra en cualquier otro lugar, tendrán el subtipo extraplanario.

Características físicas típicas: esta sección incluye la altura media de una criatura bípeda, o la que sea más adecuada para un ser no bípedo, así como su peso. También incluirá cualquier diferencia física sustancial entre edades o sexos.

Alineamiento: el bloque de estadísticas de la criatura indica un alineamiento de ejemplo. Aquí se profundiza en el tema. ¿Ese alineamiento se da siempre, habitualmente o sólo a veces?

CONOCIMIENTO

El *Manual de monstruos IV* ofrece sobre cada monstruo la información que se puede reunir normalmente mediante una prueba de Saber. La descripción de la habilidad de Saber indica que, en general, la CD de las pruebas para identificar a los monstruos y recordar algún tipo de información útil sobre sus debilidades o poderes especiales es de 10 + los DG de la criatura. Por cada 5 puntos en que la prueba supere esa CD se obtendrá otro retazo de información útil (*Mdj*, página 79).

Estas reglas son perfectamente válidas para criaturas concretas, pero hay mucho más que decir sobre un tipo de criatura genérico. Pensemos en el demonio susurrante, por ejemplo. Es una criatura de 15 DG, lo que significa que para identificarlo hace falta una prueba de Saber contra CD 25. Esta prueba genérica suele ser suficiente para obtener un dato útil sobre él, pero dado que hay otros demonios de apenas 2 DG pululando por ahí, como los gibados, que comparten muchos de los rasgos de los demonios y tanar'ri, es razonable dar algo más de información sobre este monstruo tras la identificación inicial.

Como regla general, una prueba contra CD 15 o superior revelará todos los rasgos del tipo y subtipo de la criatura base, tal y como se definen en el glosario. A menudo esto incluirá información sobre resistencias a la energía o diversas inmunidades. Por ejemplo, una prueba de Saber (arcano) contra CD 15 revelará que los dragones poseen muchos puntos de golpe (dados de 12 caras), todos los TS buenos, visión en la oscuridad hasta 60', y visión en la penumbra. Son inmunes a los efectos de sueño mágico y parálisis. Comen, duermen y respiran.

La información concreta sobre la criatura, como su tipo o RD, aptitudes sortílegas o inmunidades, se revelarán mediante pruebas contra CDs más altas.

SOCIEDAD

Las criaturas inteligentes suelen formar sociedades propias y tienen sus propias normas y filosofía de vida. Aquí encontrarás datos sobre su forma de pensar, interacción social, religión o gobierno. ¿Cómo se ven a sí mismas, a las demás de su especie o a otras razas? ¿Qué es lo que más valoran? ¿Qué es "normal" para ellas?

GUARIDA DE EJEMPLO

Algunas criaturas disponen de un apartado que detalla una guarida de ejemplo, así como las descripciones de sus zonas más importantes.

TESORO TÍPICO

Esta información muestra los valores de tesoro típicos y las preferencias del ser.

Algunas criaturas no tienen tesoro. Otras disponen de bienes que pueden ser detallados al completo en su apartado de Posesiones. En esta sección de su descripción podrás encontrar cualquier otro tipo de información al respecto, si es necesaria.

En el caso de sociedades civilizadas, podrían incluirse objetos de arte, joyas y demás ornamentos específicos que esta criatura posea.

Una criatura que haya sido mejorada mediante niveles de clase tendrá un tesoro igual al de un PNJ de su VD, no de su nivel de clase efectivo. Por ejemplo, un soldado githyanki (guerrero 3) tiene VD 4 y un NEP de 5 (niveles de clase +2). En este caso, poseerá el tesoro de un PNJ de nivel 4.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Si la criatura puede ser de utilidad para un PJ como compañero animal, familiar, aliado planario, montura, monstruo convocado o similar, toda la información relevante aparecerá en este apartado.

CRIATURAS COMO PERSONAJES

Si una criatura puede ofrecer perspectivas interesantes para su interpretación como personaje jugador, esta sección ofrecerá sus estadísticas y ajuste de nivel.

CRIATURAS CON NIVELES DE CLASE

Si la criatura avanza por clase, pero no es adecuada para su uso como PJ, esta sección describirá sus clases predilectas, así como alguna otra información sobre su deidad y dominios, u otros datos relacionados con las clases.

CRIATURAS AVANZADAS

Si una criatura avanza por DG, el apartado Avance de su bloque de estadísticas resumirá las fases de dicha progresión. Esta sección de la descripción, cuando esté presente, hablará de las causas y consecuencias del aumento de tamaño y aptitudes de la criatura. Por ejemplo, si se trata de un monstruo subterráneo, ¿es posible que los especímenes más grandes de la especie se encuentren a profundidades mayores? ¿Su crecimiento es resultado de una buena alimentación, un entorno favorable, la edad o mera casualidad?

CRIATURAS EN EBERRON O EN FAERÛN

Estas secciones (no disponibles para todos los monstruos) describen el hueco que ocupa la criatura en el Escenario de campaña de Eberron o de los Reinos olvidados.

ANCIANO MARCHITO

Lo que en principio tomáis por una especie de arbusto retorcido, se despliega hasta convertirse en una criatura de aspecto antiguo del tamaño de un enano. Una corteza cubierta de musgo cuelga de su cuerpo, y grupos de hojas atrofiadas brotan a intervalos en sus extremidades. Unos ojos suspicaces os contemplan desde sendas ranuras.

ANCIANO MARCHITO **VD 2**

Planta Mediana normalmente CN
Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas hablar con las plantas, silvano

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+4 natural)
pg 30 (4 DG); **RD** 5/cortante
Inmune inmunidades de planta
Fort +7, **Ref** +1, **Vol** +2
Debilidades vulnerabilidad al fuego

Vel 20' (4 casillas); zancada forestal mejorada
C/C 2 golpetazos +5 cada uno (1d8+1)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +4
Acciones especiales enmarañar

Características Fue 13, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 12, Car 13
CE rasgos de planta
Dotes Alerta, Soltura con un arma (golpetazo)
Habilidades Avistar +4, Esconderse +0*, Escuchar +3, Saber (Naturaleza) +4, Supervivencia +3 (+5 en entornos naturales al aire libre)
*Un anciano marchito dispone de un bonificador +8 racial a las pruebas de Esconderse realizadas en zonas boscosas.
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta:** druida; ver texto

Hablar con las plantas (Sb): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; NL 4.
Zancada forestal mejorada (Ex): un anciano marchito puede moverse por cualquier tipo de maleza (como espinos naturales, zarzas, sotobosque y zonas similares) a su velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Además, los espinos, zarzas y maleza que hayan sido manipulados mágicamente no impedirán su movimiento ni le afectarán en forma alguna.
Enmarañar (Sb): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; CD 15; NL 4. Esta aptitud afecta a un área de 60' de radio alrededor del anciano marchito y dura 1 minuto. La CD del TS se basa en la Constitución.

Un anciano marchito es una criatura de tipo planta atrofiada, de aspecto antiguo, emparentada con los ents pero que habita las tierras más solitarias de los bordes de los bosques. Aunque no son malignos, los ancianos marchitos son criaturas amargadas y crueles que se funden a la perfección con su rudo entorno. Se arrastran por los paisajes desolados, para interceptar y expulsar a cualquier intruso.

Estrategias y tácticas

Los ancianos marchitos patrullan solos o en pequeños grupos (bosquecillos). Disponen de un camuflaje excelente, ya que son virtualmente indistinguibles de los demás árboles resecos o arbustos, incluso hasta el punto de tener uno de sus costados con más musgo que los otros, igual que los árboles centenarios. Prefieren permanecer a la espera, quietos y a la espera, hasta poder coger a sus enemigos desprevenidos.

Si un enemigo no parece demasiado peligroso, el anciano empleará su aptitud de *enmarañar* para atraparlo y después azotarlo desde lejos con sus ramas. Incluso aunque su víctima no haya quedado inmovilizada, su velocidad reducida hará que no pueda superar con facilidad al anciano.

Obviamente, estas tácticas no funcionan contra enemigos que dispongan de ataques a distancia. La gruesa corteza del anciano marchito le protegerá contra la mayoría del daño de las flechas, y las hondas serán casi inefectivas contra él. Cuando sea necesario, se limitará a retirarse. Si se ve enfrentado a enemigos que empleen fuego, el anciano marchito los inmovilizará si puede, y después buscará a otros aliados que lo ayuden a machacarlos.

Los bosquecillos de ancianos marchitos cooperan para derrotar a enemigos poderosos. Emplean tácticas inteligentes, que les conceden bonificadores por flanqueo y se ayudan unos a otros en ataque o defensa según requiera la situación. Se concentrarán en un enemigo de cada vez, empezando por aquellos que usen armas cortantes o empleen fuego. Si se ven superados se retirarán, dejando al enemigo atascado en terreno enmarañado, y se ocultarán entre la vegetación en cuanto estén fuera de su vista.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los ancianos marchitos no son especialmente cooperativos y rara vez empiezan una pelea. Un espécimen solitario forma el encuentro más común, pero también se juntan en grupos.

Pareja (NE 4): dos ancianos marchitos vigilan un manantial termal que fluye todo el año, a pesar del frío reinante en la zona. Los viajeros se detienen aquí a menudo, lo cual lo convierte en un lugar ideal para una emboscada. Los ancianos emplearán *enmarañar* para ralentizar a sus enemigos. Luego se concentrarán en el mismo objetivo, tratando de apresarlo, arrastrarlo al agua y ahogarlo.

ECOLOGÍA

Los ancianos marchitos pueden ser hallados en lugares elevados o al borde de las tundras, donde los árboles son pequeños y se debaten al borde de la habitabilidad. Viven durante mucho tiempo, pero nunca superan el tamaño de un pequeño arbusto. No se suelen ver especímenes inmaduros, ya que son casi indistinguibles del mantillo forestal y las zarzas de los alrededores. Esto los hace vulnerables ante los herbívoros pequeños, pero siempre están atentos ante cualquier amenaza escuchando a las plantas cercanas. Pueden expulsar con facilidad a la mayoría de estos animales, ya que no éstos no están acostumbrados a que las plantas se defiendan. Las plantas maduras también procuran proteger las zonas en las que crecen sus retoños, ya que no abundan precisamente.

Tras un siglo o así, un anciano marchito será capaz de vivir de forma independiente y obtendrá su propio territorio de roca musgosa o pantano en el que vivir. A esa edad, ya será capaz de reproducirse. No obstante, existen tan pocos que encontrar pareja se convierte en una tarea ardua y a menudo infructuosa.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ANCIANOS MARCHITOS

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los ancianos marchitos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un anciano marchito, un pariente remoto de los ents. Este resultado revela todos sus rasgos de planta.
17	La dura corteza de un anciano marchito es difícil de penetrar con armas perforantes o contundentes.
22	Los ancianos marchitos pueden hacer que las plantas cercanas cobren vida y enmarañen a sus enemigos.
27	Mientras las plantas animadas enmarañan a los rivales del anciano, éstos pueden atravesar dicha zona sin impedimentos.

Ambos sexos buscan parejas potenciales preguntando a la flora local. Si dos ancianos se encontrasen y fuesen compatibles, formarían una pareja de por vida. Su reproducción es un proceso complejo, lleno de rituales. El resultado es una única semilla, que los progenitores plantarán en las cercanías. Su cría enraizará allí a medida que crece (a menos que sea obligada a moverse por alguna amenaza) y permanecerá en la zona durante un siglo o dos.

Un anciano marchito se enraizará superficialmente en su lugar elegido y se alimentará como una planta, extrayendo agua y los nutrientes que pueda del mantillo local. La carne en descomposición le proporciona nutrientes adicionales, por lo que un anciano marchito no renunciará a matar a alguna criatura incauta para complementar su dieta. Los cadáveres de los intrusos siempre terminan alimentando la tierra.

Los ancianos marchitos no son atractivos para los herbívoros, aunque en los inviernos más duros, incluso una planta de aspecto tan correoso puede resultar apetecible. Estas plantas son bastante capaces de ahuyentar a los animales corrientes, pero los monstruos salvajes a veces terminan devorándolos. Son especialmente vulnerables a los barnaclas, adaptados a masticar bocados tan duros.

Anciano marchito

Ilustración de W. England

Entorno: los ancianos marchitos suelen hallarse en llanuras frías, pero las gélidas zonas subalpinas de las montañas también los acogen. Se mueven lentamente por la zona y a veces pasan a otros tipos de terreno, aunque no permanecen allí mucho tiempo.

Características físicas típicas: un anciano marchito rara vez supera la altura de un enano, con unos 4' a 5' de alto y unas 150 lbs. de peso.

Machos y hembras tienen aproximadamente el mismo tamaño, y ambos pueden generar semillas parecidas a piñas cada dos años. Las piñas de los machos tienen pestañas anchas y brillantes y crecen en las grietas que hay justo debajo de su "rostro"; las de las hembras son bastante pequeñas y circundan su tronco. Ambos sexos presentan distintos patrones de crecimiento de sus hojas: las de los machos crecen en montones casi exclusivamente a lo largo de su espalda, mientras que las de las hembras lo hacen de forma más uniforme por todo su cuerpo. Las hojas son gruesas, resbaladizas y permanecen verdes durante todo el año.

Alineamiento: los ancianos marchitos suelen ser caóticos neutrales, una actitud nacida de su solitaria vigilia. Aquellos que se hacen druidas son más propensos a ser neutrales, neutrales buenos o neutrales malignos. Aquellos individuos especialmente amargados pueden desarrollar un comportamiento neutral maligno o incluso caótico maligno, sobre todo a una edad avanzada.

SOCIEDAD

Los ancianos marchitos se consideran los últimos defensores solitarios contra el avance de la "civilización" en sus páramos. Piensan que los ents son unos primos demasiado distantes y blandos, que los han abandonado en las tierras más inhóspitas. Se muestran entre indiferentes y hostiles con las demás razas, aunque suelen ser más comunicativos con los druidas. Las uldras (*Frostburn* [*NdT: inédito en castellano*]) comparten su entorno y los ancianos marchitos consideran que estas fatas árticas son espíritus afines (aunque las gentiles uldras puedan no compartir esta opinión).

En general, la religión no es importante en sus vidas. Aquellos que sienten cierta vocación espiritual se decantan por las sendas druídica o chamánica, aunque algunos pueden ofrecer sus oraciones a ceñudos dioses del invierno. Los druidas ancianos marchitos son más aventureros que otros de su raza y son los más propensos a formar asociaciones con las uldras u otros druidas.

La vida es dura. La vida es fría. Estas creencias básicas de los ancianos marchitos influyen en su comportamiento básico y su sistema de valores. No tienen paciencia con nadie que no pueda sobrevivir por su cuenta en entornos duros, ni siquiera con los de su especie. Sus retoños aprenden con rapidez a defenderse por sí mismos de las depredaciones.

Cada anciano marchito es una nación en sí mismo. El concepto de gobierno central es totalmente ajeno a estas criaturas taciturnas, ni lo necesitan cuando son tan pocos y están tan dispersos. Cuando se reúnen para formar algún bosquecillo, la autoridad suele recaer en el más viejo. Los ancianos marchitos que se hacen druidas estarán más predispuestos a aceptar puestos de autoridad, ya que también suelen ser los más viejos.

TESORO TÍPICO

Los ancianos marchitos cuentan con el tesoro estándar para su VD, unas 600 po, que normalmente consiste en equipo y monedas de las criaturas a las que han vencido. Tales objetos pueden estar medio enterrados en su corteza o musgo.

ANCIANOS MARCHITOS CON NIVELES DE PERSONAJE

Los niveles de druida se apilan con los DG de un anciano marchito a la hora de calcular sus aptitudes de *enmarañar* y hablar con las plantas. Sus niveles en dicha clase no se apilan con sus DG raciales a efectos de lanzar conjuros.

Los clérigos ancianos marchitos suelen adorar a Telchur (*Frostburn* [*NdT: inédito en castellano*]). Sus dominios son Aire, Caos, Frío*, Fuerza e Invierno*. Su arma predilecta es la lanza corta o el arco corto.

*Dominios descritos en *Frostburn* (*NdT: inédito en castellano*).

Ajuste de nivel: +3.

LOS ANCIANOS MARCHITOS EN FAERÛN

Los ancianos marchitos habitan en yermos fríos y desolados, como Narfel o el valle del Viento helado, o a veces en las laderas de grandes cadenas montañosas. A veces los Arpistas acuden a hablar con estos centinelas solitarios sobre las actividades de seres malignos en sus territorios. Algunos bárbaros úzhgardt comparten sus regiones y presentan sus respetos a estas antiguas plantas. Una pequeña facción de la tribu del Abuelo árbol está consagrada a la protección de los ancianos.

ANTEPASADO ENANO

Una gran estatua viviente bloquea el paso con actitud amenazante. Tiene el aspecto de un guerrero enano embutido en una armadura laminada, todo ello tallado en granito oscuro. Alza su gigantesca hacha y os desafía con voz grave.

ANTEPASADO ENANO **VD 6**

Ajeno Grande (nativo) siempre LB
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +9, Escuchar +9
Aura espíritu ancestral (30')
Idiomas enano

CA 26, toque 8, desprevenido 26 (-1 tamaño, -1 Des, +18 natural)
pg 67 (5 DG); **RD** 10/adamantita
Fort +13, **Ref** +3, **Vol** +5

Vel 20' (4 casillas)
C/C *gran hacha +1* +11 (1d12+10/×3)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +5; **Prs** +15
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura

Características Fue 22, Des 8, Con 28, Int 8, Sab 13, Car 14
CE intermitencia
Dotes Ataque poderoso, Hendedura
Habilidades Avistar +9, Escuchar +9, Intimidar +10, Saber (historia) +7, Saber (los Planos) +7, Saltar -4, Supervivencia +1 (+3 en otros planos), Trepar +14
Avance 6-18 DG (Grande); ver texto
Posesiones *gran hacha +1*

Espíritu ancestral (Sb): cualquier enano en un radio de 30' de un antepasado enano, obtendrá un bonificador +1 de moral a sus tiradas de ataque y daño.
Intermitencia (Sb): una vez al día, un antepasado enano puede volverse incorporal hasta el inicio de su siguiente turno. Activar esta aptitud es una acción gratuita que no provoca ataques de oportunidad.

Antepasado enano

Un antepasado enano es el espíritu de un antiguo héroe enano, rescatado de la otra vida por la voluntad y rezos de un clérigo enano. Acudirá en ayuda de aquellos que soliciten auxilio a Moradin, el Forjador de almas. Cuando son convocados por primera vez, los antepasados enanos se introducen en la estatua de algún gran héroe del pueblo enano, dándole vida. Como resultado, mucha gente confunde a primera vista a estas pétreas criaturas con constructos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un antepasado enano es invocado para ayudar a su pueblo en épocas de crisis. Defiende los salones de su raza con determinación funesta, y no se retirará jamás ni pedirá cuartel. Luchará hasta ser destruido o hasta que los enanos a los que defiende estén a salvo.

Aunque su alineamiento es legal bueno, el antepasado no distingue a sus enemigos en base a sus filosofías morales. Si sus descendientes están en peligro, atacará a cualquiera que los amenace. No obstante, no carece de inteligencia y el espíritu que da vida a la estatua seguramente fuese guerrero en vida. Así pues será capaz de concentrar sus ataques contra el rival más peligroso y hará uso de su Ataque poderoso para maximizar el daño (siempre que la armadura de su rival lo convierta en una buena opción), antes de pasar al siguiente rival con un ataque de Hendedura si es aplicable. A pesar de su impresionante RD, no dispone de ninguna protección especial contra conjuros, por lo que tratará de librarse de los lanzadores de conjuros evidentes cuanto antes.

Es inusual encontrar a más de uno o dos de estos antepasados, aunque en tiempos de guerra los clérigos de Moradin pueden solicitar más apoyo. Lo normal es que estas criaturas ofrezcan apoyo en cuerpo a cuerpo a una compañía de combatientes enanos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los antepasados enanos suelen ser guardianes que defienden a sus protegidos con celo inquebrantable.

Guardias (NE 6): un antepasado enano solitario es convocado para proteger un lugar sagrado, como la tumba de un campeón o un templo de Moradin.

NE 6: Ulfgar Manodeplata fue un defensor enano que murió protegiendo a su rey de una banda de incursores orcos. Ahora protege la tumba de su soberano como espíritu ancestral. Dos ballesteros enanos también vigilan el lugar, dejando que el antepasado se trabe en combate cerrado con los intrusos mientras ellos paquean desde lejos.

Guardianes corruptos (NE 8): estos antepasados enanos han sido convocados por invasores duergar. Los espíritus ancestrales vigilan a los malignos duergar como si fuesen los enanos nativos del lugar.

NE 8: los duergar han cerrado un pacto impío con un grupo de azotamentes, entregándoles esclavos a cambio de la ayuda de los ilícidos en la toma de la capilla de Martillocaído. Cuando los enanos que vigilaban la capilla fueron capturados, los duergar entraron en el lugar y subyugaron a los espíritus ancestrales a su voluntad. Dos antepasados enanos corruptos y cuatro combatientes duergar vigilan ahora el templo.

ECOLOGÍA

Los antepasados enanos sólo aparecen cuando son llamados en defensa de algo o alguien. Son los espíritus de héroes muertos hace tiempo, regresados al plano Material en época de gran necesidad. No necesitan comer, beber, dormir ni respirar. Un antepasado puede permanecer durante siglos en

Ilustración de W. Widermann

vigilia de un lugar sagrado, pero lo más normal es que acuda para librar alguna batalla concreta y luego sea liberado. Los enanos son reacios a "aprisionar" a estas almas valientes durante mucho tiempo, prefiriendo devolverlas a los salones de Moradin tan pronto como sea posible.

El vínculo entre un antepasado enano y su anfitrión pétreo no puede ser eliminado por ningún medio, excepto matando a la criatura o desterrándola de vuelta a los salones de Moradin (aunque en este último caso la estatua permanecerá en el plano Material, inerte).

Antepasados corruptos: los antepasados enanos a veces caen en manos de los duergar. Estas almas desgraciadas suelen verse corrompidas por los duergar (a quienes los antepasados ven como enanos normales) y se vuelven contra su verdadera naturaleza. En tierras donde las fortalezas enanas hayan caído en manos de los duergar, algunos antepasados enanos trastornados patrullan sus antiguos corredores, desando aplacar su sed de sangre con la de los vivos.

Entorno: los antepasados enanos suelen habitar casi siempre en complejos subterráneos, formando la última línea de defensa de una comunidad. Salones reales, hogares ancestrales y templos son algunos de los lugares más habituales en los que montará guardia un antepasado enano, aunque ciertos sacerdotes enanos pueden convocar a estos campeones de Moradin para otros combates breves.

Características físicas típicas: un antepasado enano típico tiene la forma de una estatua normal de unos 12' de alto. La estatua está tallada de roca sin tratar, a menudo granito, y (dependiendo del tipo de piedra) pesa entre 3.000 y 4.000 lbs. El espíritu convocado puede ser cualquier cosa, desde un guerrero de nivel bajo a un campeón legendario. La apariencia exterior de la estatua no ofrece ninguna pista al poder del ajeno que la habita en ese momento.

Aunque el ejemplo aquí descrito va armado con un gran hacha, un antepasado enano puede empuñar cualquier arma que pueda aparecer en una estatua (con frecuencia un hacha de guerra enana, una atarraga o una gran clava).

Alineamiento: los antepasados enanos siempre son legales buenos. Son espíritus de aquellos que lucharon desinteresadamente por su pueblo, y serán enemigos implacables de cualquier cosa que amenace a los clanes enanos. Los antepasados corruptos, no obstante, son legales malignos.

SOCIEDAD

Los antepasados enanos responden a la llamada de los fieles de Moradin en apuros, ya que antaño fueron héroes que protegieron a los suyos. Muchos murieron en combate y dan la bienvenida a cualquier oportunidad para volver a luchar contra los enemigos de su gente. Sus cuerpos pétreos no sienten el dolor, por lo que pueden pelear hasta su destrucción total sin miedo; saben que regresarán a los salones de Moradin al final del combate.

Los combatientes enanos son fieros e implacables, pero estos campeones renacidos luchan con una determinación que resulta inspiradora. No tienen nada que perder y su causa siempre es de lo más noble. Gritan y cantan en combate con sus graves y resonantes voces, mientras empuñan sus armas.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ANTEPASADOS ENANOS

Los personajes con rangos en Saber (local), Saber (los Planos), o Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los antepasados enanos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (local)

CD	Resultado
16	Los enanos reverencian a sus héroes ancestrales y a veces los llaman al combate.
21	Las leyendas afirman que estos héroes viven con Moradin el Forjador de almas, hasta que puedan ser invocados por sus descendientes vivos.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un antepasado enano, el espíritu de un héroe enano. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
21	Los sacerdotes de Moradin llaman a los antepasados enanos para defender a su pueblo en épocas de crisis.
26	Los antepasados enanos son muy resistentes al daño.
31	El espíritu convocado puede variar enormemente en poder; algunas son las almas de combatientes corrientes que sirvieron con honor en su día, mientras que otras pertenecen a héroes épicos. Descubrir la verdadera fuerza de un espíritu requiere entrar en combate con el antepasado.

Saber (religión)

CD	Resultado
10	Moradin es una deidad enana legal buena y el creador de su pueblo.
16	Moradin a veces responde a las peticiones de ayuda de su pueblo y envía a uno de estos emisarios.
21	Un antepasado enano es el espíritu de un héroe enano, invocado para acudir en ayuda de su pueblo.

GUARIDA DE EJEMPLO: TEMPLO CORRUPTO DE MORADIN

Un antaño orgulloso templo ha sido ocupado por un siniestro grupo de duergar. El lugar aún está protegido por un par de antepasados enanos convocados hace siglos, que ahora acatan la voluntad de los duergar.

1. **Sala de adoración:** esta zona es donde se desarrollaban las ceremonias a Moradin. Cuatro estatuas de héroes enanos montan guardia en esta área (ninguna de ellas contiene un espíritu ancestral). Dos estatuas inanimadas más flanquean el altar.

2. **La gran forja (NE 4):** esta cámara estaba destinada a la forja y bendición de armas mágicas. Sólo los sacerdotes, herreros y armeros del templo entraban en este lugar sagrado cuando los enanos controlaban el lugar, pero ahora los duergar entran y salen a su antojo, empleando la forja como les place. Hay un conjuro de *sacralizar* centrado en la forja. Cuatro enanos duergar trabajan allí.

Combatientes duergar (4): pg 9 cada uno; *MM*, página 109.

3. **Antepasados enanos corruptos (NE 8):** dos grandes estatuas de Moradin se alzan en estos puntos, cada una de ellas corrompida con sangre y basura, y muy dañada por los golpes de martillos y picos. Ambas contienen antepasados enanos, invocados para defender el santuario interior, corrompidos ahora por los duergar. Cuando cualquier no duergar trate de atravesar las puertas del oeste, atacarán.

Antepasados enanos (2): pg 67 cada uno; consulta más arriba.

4. **Celdas de los clérigos:** estos austeros dormitorios contienen catres destartalados.

5. **Cámara del Sumo sacerdote:** esta gran cámara acomodaba al Sumo sacerdote del templo. Está decorada con mayores lujos que las demás celdas, aunque sus muebles muestran claros signos de abandono. Un cofre sin cerrar contiene unas túnicas ceremoniales y un pergamino de *sanar*.

6. **Biblioteca (NE 5):** los textos religiosos y seculares del templo aún están en las estanterías, pero el tiempo y la humedad los han

dejado casi ilegibles. El mayor tesoro es una serie de tablillas de piedra grabada, que contienen retazos de liturgias antiguas. Seis combatientes duergar vigilan esta sala.

Combatientes duergar (6): pg 9 cada uno; *MM*, página 109.

TESORO TÍPICO

Un antepasado enano, al ser un espíritu convocado a este mundo, no posee ningún tesoro. Un espíritu muerto no deja atrás su arma, que queda destruida junto con la estatua que lo alberga. Cuando los antepasados van en compañía de una partida de guerra enana, el grupo tendrá un tesoro (básicamente en forma de equipo) equivalente a su NE. Si los PJs osan saquear un templo de Moradin, podrán recuperar las ofrendas realizadas para convocar al antepasado (si el dinero ya no ha sido gastado por el clero).

ANTEPASADOS ENANOS AVANZADOS

Aunque el tamaño y apariencia de la estatua no cambia, el espíritu de su interior puede ser el de un combatiente letal. Un antepasado enano puede tener hasta 18 DG (el máximo permitido por el conjuro *aliado mayor de los Planos*), pero seguirá siendo de tamaño Grande. Los campeones más poderosos son avatares de Moradin y requieren magia de nivel épico para ser convocados. Estos espíritus pueden ser albergados en estatuas Enormes, que sólo existen en los mayores centros de adoración a Moradin. Las leyendas dicen que el propio Moradin se apareció una vez en forma de antepasado, pero ningún tipo de magia sería capaz de invocar a un dios. Sólo la inminente destrucción de su pueblo podría hacer que el Forjador de almas luchase en persona.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un clérigo de Moradin puede convocar a un antepasado enano empleando *convocar monstruo V* o versión superior del conjuro, o llamarlo para un período de tiempo más prolongado mediante un conjuro de *aliado de los Planos*. La versión básica de la criatura puede ser convocada con el conjuro *aliado menor de los Planos*, pero los antepasados avanzados requieren las versiones de mayor nivel.

Un convocador debe pagar el precio requerido por el servicio del antepasado. No obstante, dado que ha sido llamado en defensa de los hijos de Moradin, el coste en po será la mitad del normal. Lo normal es que esta ofrenda se emplee para crear equipo de combate superior o mágico para las defensas del asentamiento. El clérigo también puede emplear este dinero para realizar algún otro servicio por el bien de su comunidad, como resucitar a los combatientes sin cobrar o financiar alguna misión peligrosa.

LOS ANTEPASADOS ENANOS EN EBERRON

Los clanes enanos de los baluartes de Mror son los señores absolutos de las finanzas de Eberron, y sus enormes cámaras fuertes bajo Puerta de Korunda están llenas de una riqueza ingente tanto en metales preciosos como artefactos mágicos. Los antepasados enanos, que en muchos casos también son los espíritus de grandes banqueros fallecidos de la casa Kundarak, vigilan todas estas riquezas. Defender la riqueza de sus clientes y de su casa es tan vital para estos mercaderes enanos como proteger a su pueblo. No obstante, nunca se permite que un espíritu concreto pase más de

200 años desempeñando estas tareas. Las cámaras menores en otros asentamientos de la casa Kundarak pueden tener también algún espíritu ancestral, vigilando sus bienes.

Los espíritus adecuados para estos servicios son enviados por Kol Korran, el Señor del mundo y la riqueza, en lugar de Moradin, y exigen el precio normal por su servicio. Aquellos que responden a la llamada para defender a su pueblo son convocados mediante rezos a Dol Dorn, y sólo exigen la mitad del pago normal.

LOS ANTEPASADOS ENANOS EN FAERÛN

Aunque cualquier comunidad enana podría llamar a un antepasado enano para recibir su ayuda, las estatuas de los héroes enanos más famosos se encuentran en Salón de Mithril. Esta gran ciudad de los enanos escudo en la marca Argéntea fue recuperada de manos del dragón Lóbrego hace pocas décadas, y muchos combatientes cayeron al lado de su campeón, Brúenor Mazaguerra. Ahora el rey Brúenor se dedica a restablecer la antigua gloria de su ciudad y eliminar la amenaza de la Infraoscuridad de una vez por todas. Ahora muchos espíritus de campeones caídos habitan en las estatuas de salón de Mithril, y acompañan a las partidas de guerra enanas a la Infraoscuridad o vigilan a los mineros que han vuelto a adentrarse en los túneles encantados.

Además de Moradin, las deidades enanas Berronar Argêntica, Clangeddín Bargênta y Gorm Gultyn a veces también envían antepasados enanos en respuesta a las plegarias. Estos dioses comparten el ámbito de poder de la defensa de las comunidades enanas, por lo que serán receptivos a las peticiones de auxilio.

ARAÑA DE SEDA SANGRIENTA

Esta fofa araña es tan grande como un lobo, con gruesas y fuertes patas, y una gruesa ampolla de carne en su lomo.

ARAÑA DE SEDA SANGRIENTA **VD 2**

Bestia mágica Pequeña normalmente N
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; Avistar +4, Escuchar +0
Idiomas —

CA 16, toque 14, desprevenido 13 (+1 tamaño, +3 Des, +2 natural)
pg 11 (2 DG)
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C mordisco +6 (1d6-1)
A distancia telaraña sangrienta +6 toque a distancia (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** -3
Acciones especiales absorción de sangre

Características Fue 9, Des 16, Con 10, Int 2, Sab 10, Car 2
Dotes Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +4, Esconderse +12*, Escuchar +0, Moverse sigilosamente +3*, Trepar +11
*Cuando una araña de seda sangrienta está en su telaraña, su bonificador racial a Esconderse aumenta a +8, además de ganar un +8 racial a sus pruebas de Moverse sigilosamente.
Avance 3-4 DG (Pequeña); 5-8 DG (Mediana); 9-12 DG (Grande)

Telaraña sangrienta (Ex): una araña de seda sangrienta puede arrojar una telaraña de color rojo sangre hasta ocho veces al día. Esta acción es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de distancia de 10', y será efectivo contra objetivos que sean como máximo una categoría de tamaño mayores que la araña. La telaraña aprisionará a su objetivo en el sitio, impidiéndole cualquier movimiento. Los intentos por escapar o romper la telaraña obtendrán un bonificador +5 si la criatura apresada dispone de algo a lo que agarrarse mientras se libera.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 11 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 15. Ambas son acciones estándar. Las CD de las pruebas se basan en Constitución, y la CD de la prueba de Fuerza incluye un bonificador +4 racial. La telaraña tiene 12 pg y dureza 0. La sangre que la empapa le concede inmunidad al daño por fuego, a diferencia de otras telarañas ordinarias.

Una araña de seda sangrienta puede crear zonas de seda pegajosa de entre 5' y 20' de lado. Estas telarañas serán rojas por la sangre drenada a sus víctimas, y en algunos lugares llegan incluso a gotear este líquido. La araña suele emplear estas telas para atrapar criaturas voladoras, pero también son efectivas contra criaturas terrestres. Las criaturas que se acerquen deberán superar una prueba de Avistar contra CD 20 para detectar una de estas telarañas; si no lo logran, toparán con ella y quedarán enmarañadas como si hubiesen sufrido un ataque a distancia con éxito de la araña. Cada sección de 5' de tela tiene 12 pg y reducción de daño 5/–.

Una araña de seda sangrienta puede moverse por su propia telaraña a su velocidad de Trepar, y podrá conocer con exactitud la ubicación de cualquier criatura que esté en contacto con las hebras de su tela.

Absorción de sangre (Sb): como acción rápida cada asalto, una araña de seda sangrienta podrá ordenar a sus telarañas que se entierren en la carne de las criaturas apresadas en ellas, sorbiéndoles la sangre y canalizándola hacia ella. La araña debe estar en contacto con sus telarañas para poder hacer esto. La telaraña de una araña de seda sangrienta causa 1d4 puntos de daño al inicio de cada asalto a cada víctima enmarañada en ella. Esta aptitud no afecta a elementales, plantas o criaturas que carezcan de puntuación de Constitución.

Una araña de seda sangrienta obtiene una cantidad de pg temporales igual al daño causado. La araña no podrá tener más de 10 pg temporales gracias a esta aptitud. Estos puntos desaparecen en 24 horas (si no los gasta antes).

Habilidades: las arañas de seda sangrienta tienen un +4 racial a Esconderse (excepto cuando estén en sus telas; consulta más arriba) y un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar.

Una araña de seda sangrienta dispone de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre podrá elegir 10 en dichas pruebas, incluso aunque esté apresurada o amenazada. Podrá emplear su modificador de Fuerza o Destreza en sus pruebas de Trepar, según el que sea más alto.

Las arañas de seda sangrienta, al igual que sus primas mundanas, son depredadoras que emboscan a sus víctimas para sorberles los fluidos vitales. Acechan en telarañas rojizas, que pueden emplear para drenar la sangre de las criaturas atrapadas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

A diferencia de los arácnidos mundanos o incluso monstruosos, las arañas de seda sangrienta poseen una inteligencia astuta. Atacarán a cualquier ser vivo por su sangre, empleando sus telarañas arrojadizas para inmovilizar y devorar a todos los que puedan. Individualmente no son poderosas, por lo que prefieren atacar en grupos de habitualmente cuatro a ocho miembros. Una de las arañas inicia el ataque con el lanzamiento de sus telarañas, tras lo cual las demás cargan contra cualquier víctima enmarañada.

Una araña solitaria tejerá sus telas entre dos árboles, rocas o cualquier otro lugar apropiado de alguna senda forestal. Después se esconderá en las cercanías, empleando su aptitud de sentido de la vibración para detectar la llegada de alguna presa. Cuando haya caído una víctima en sus redes, la araña se abalanzará sobre ella. Su telaraña absorberá su sangre, mientras que la araña la morderá con sus mandíbulas.

Las arañas de seda sangrienta que se vean enfrentadas a enemigos mayores que ellas, siempre esperarán a haber eliminado a alguna presa fácil (y, por tanto, a haber obtenido pg adicionales) antes de encararse con los rivales más peligrosos.

"Al tercer día nos encontramos con un par de leñadores que hablaban de telarañas rojas. El príncipe Lumien quiso verlas en persona, y persuadió al santón Ilix para que lo acompañase. No volvimos a verlos de nuevo; al menos, vivos".
—Guldur, de la Guardia real

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las arañas de seda sangrienta son asesinas pacientes y arteras.

Individuo (NE 2): una araña solitaria emplea sus tácticas de escondite y ataque sorpresa para asaltar a su víctima. En uno de cada diez casos, la araña de seda sangrienta solitaria acabará de alimentarse y tendrá 5 pg temporales.

Grupo (NE 6-8): los grupos de cuatro a ocho arañas de seda sangrienta suelen acechar entre el follaje denso o bajo pilas de escombros, a la espera de que alguna víctima propicia pase cerca.

Nidada (NE 8-10): un nido de arañas de seda sangrienta puede contener de 8 a 16 criaturas. Al menos la mitad de ellas se habrán

alimentado recientemente, lo cual les concederá entre 5 y 10 pg temporales.

ECOLOGÍA

Las arañas de seda sangrienta viven y se reproducen de forma muy similar a otros arácnidos. Prefieren zonas de vegetación densa para crear sus guaridas, sobre todo si la región alberga una buena diversidad de animales que puedan servir como presa. Cuando haya agotado la caza en una zona, la araña se mudará a otra.

Una araña de seda sangrienta también puede habitar en las ruinas de algún edificio, si los bosques albergan una colonia abundante de avispas gigantes o aracnófagos (los dos peores enemigos de esta criatura). Incluso algunas de las variedades de araña más grandes podrían ser una amenaza para la araña de seda sangrienta, si las presas escasean.

Entorno: las arañas de seda sangrienta viven en bosques y marismas templados o cálidos, sobre todo en las zonas con árboles de mayor tamaño o vegetación más densa, donde pueden camuflarse con mayor facilidad.

Características físicas típicas: una araña de seda sangrienta típica suele tener 3' de largo y pesar entre 40 y 50 lbs.

Alineamiento: estas arañas son depredadores natos y rara vez se plantean dilemas morales. Aquellas que habiten una región mancillada por el mal pueden llegar a desarrollar cierta tendencia hacia la malicia.

TESORO TÍPICO

Al igual que otras arañas monstruosas, las arañas de seda sangrienta no acaparan tesoros, pero hay un 50% de probabilidades de que su nido contenga algunas monedas, bienes u objetos descartados de sus víctimas. Tira por separado para cada tipo de tesoro.

LAS ARAÑAS DE SEDA SANGRIENTA EN EBERRON

Las arañas de seda sangrienta se cuentan entre los muchos peligros que aguardan a los aventureros que atraviesen el bosque Encumbrado, en los confines de Eldeen. Un viajero incauto podría toparse con un nido de estas bestias, si no hace caso de las advertencias en forma de telarañas rojizas. Una gran población de estas criaturas infesta Crepuscular, donde sus redes se funden en la luminosidad mortecina del ocaso continuo de ese antiguo bosque. Las arañas de seda sangrienta a veces se acercan a los lindes del bosque, convirtiéndose en una amenaza para los granjeros locales.

LAS ARAÑAS DE SEDA SANGRIENTA EN FAERÛN

En Faerûn, las arañas de seda sangrienta habitan los extensos bosques del sur, sobre todo en el bosque Khondal, donde ejemplares particularmente grandes anidan entre su flora. Los exploradores y druidas medianos también se reúnen a veces para combatir contra las colonias especialmente grandes del bosque Luir, y también se pueden hallar nidos de arañas de seda sangrienta en muchos otros bosques cercanos al Sheir, incluido el bosque de Qurzh y el bosque Espino de los Reinos fronterizos. Los rumores afirman que estas arañas se crearon a causa de la maldición del hechicero calishita que envenenó el bosque de Qurzh, como una nueva forma de araña letal que con el paso del tiempo llegó a procrear de forma independiente.

Araña de seda sangrienta

Ilustración de J. Nelson

CONOCIMIENTO SOBRE LAS ARAÑAS DE SEDA SANGRIENTA

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre las arañas de seda sangrienta. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (arcano)

CD	Resultado
12	Las arañas de seda sangrienta son bestias mágicas, que reciben su nombre a causa de las telarañas color rojo sangre que tejen. Este resultado revela todos los rasgos de las bestias mágicas.
17	Las telarañas de estas criaturas absorben la sangre de las víctimas atrapadas, hundiéndose en su carne. La araña puede consumir la sangre absorbida por su tela, lo cual la hace más fuerte.
22	Las arañas de seda sangrienta son cazadoras astutas y pacientes. Cuando acechen a una criatura mayor que ellas, tratarán de alimentarse primero de otras víctimas más débiles para aumentar su vitalidad de cara a la lucha.
27	Un nido de arañas de seda sangrienta es especialmente peligroso, ya que aquellas que se han alimentado recientemente podrán arrojar sus telarañas sobre los intrusos, atrapándolos para que las demás puedan saciarse.

ARAÑA DE LAS TUMBAS

Las arañas de las tumbas son criaturas aracnoides imbuidas de energía negativa. Su veneno neutraliza la magia curativa que afecte a la criatura envenenada.

Las arañas de las tumbas ponen sus huevos en los cadáveres de humanoides, que vuelven a la vida como momias de telaraña, una burla zombificada de lo que fueron en vida. Cuando los huevos eclosionan, cientos de diminutas arañas de las tumbas se retuercen dentro del cadáver. Si se liberan, formarán una nidada de arañas que engullirá a sus rivales. Así pues, los tres ciclos básicos en la vida de las arañas de las tumbas son la momia de telaraña, la nidada y la madurez.

ARAÑA DE LAS TUMBAS

Costras de quitina caen como caspa del cuerpo de esta larguirucha araña moteada en gris, del tamaño de un caballo.

ARAÑA DE LAS TUMBAS **VD 6**

Bestia mágica Grande siempre NM
Inic +5; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +11, Escuchar +11
Idiomas –

CA 19, toque 14, desprevenido 14 (-1 tamaño, +5 Des, +5 natural)
pg 76 (8 DG); **RD** 5/bueno
Fort +10, **Ref** +11, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C mordisco +12 (2d6+7 más veneno)
A distancia telaraña +12 toque a distancia (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +17
Opciones de ataque veneno (CD 18, 1d4 pg/1d4 pg)

Características Fue 21, Des 20, Con 19, Int 3, Sab 16, Car 18
CE esencia sepulcral
Dotes Alerta, Ataque natural mejorado (Mordisco), Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +11, Esconderse +5*, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +8*, Saltar +15, Trepar +13
*Obtienen un +8 racial adicional a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente cuando estén en sus telarañas.
Avance 9-12 DG (Grande); 13-24 DG (Enorme)

Veneno (Ex): las criaturas afectadas por el veneno de una araña de las tumbas pasarán a ser curadas por la energía negativa y dañadas por la positiva, como si se hubiesen convertido en muertos vivientes. Este efecto dura 1 minuto tras fallar el TS.

Telaraña (Ex): una araña de las tumbas puede lanzar una telaraña hasta tres veces al día. Esta acción es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 60', con un incremento de distancia de 10', y será efectivo contra objetivos de hasta tamaño Mediano. La telaraña aprisionará a su objetivo en el sitio, impidiéndole cualquier movimiento.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 19 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 19. Las CD de las pruebas se basan en Fuerza. La telaraña tiene 12 pg, dureza 0 y sufre doble daño por fuego.

Una araña de las tumbas puede crear zonas de seda pegajosa de hasta 20' de lado. La araña suele emplear estas telas para atrapar criaturas voladoras, pero también son efectivas contra criaturas terrestres. Las criaturas que se acerquen deberán superar una prueba de Avistar contra CD 20 para detectar una de estas telarañas; si no lo logran, toparán con ella y quedarán enmarañadas como si hubiesen sufrido un ataque a distancia con éxito de la araña. Cada sección de 5' de tela tiene 12 pg y reducción de daño 5/–.

Una araña de las tumbas puede moverse por su propia telaraña a su velocidad de trepar, y podrá conocer con exactitud la ubicación de cualquier criatura que esté en contacto con las hebras de su tela.

Esencia sepulcral (Ex): la energía negativa cura a las arañas de las tumbas, mientras que la energía positiva les causa daño, como si fuesen muertos vivientes.

Habilidades: las arañas de las tumbas disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y un bonificador +10 racial a sus pruebas de Saltar. Una araña de las tumbas siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque esté apresurada o amenazada.

Las arañas de las tumbas tienen una fuerte conexión con la energía negativa, lo cual las hace significativamente más peligrosas que sus parientes corrientes.

MOMIA DE TELARAÑA

Una criatura de forma humanoide, totalmente envuelta en telas de araña, se tambalea en vuestra dirección. Su piel se rasga en algunos puntos, como si hubiese decenas de pequeñas criaturas en su interior pugnando por salir.

MOMIA DE TELARAÑA (PLEBEYO HUMANO) VD 4

Muerto viviente Mediano siempre NM
Inic +1; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas —

CA 20, toque 11, desprevenido 19 (+1 Des, +9 natural)
pg 29 (4 DG); **RD** 3/–
Inmune inmunidades de muerto viviente, telarañas
Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +5

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 20' (4 casillas), Tr 20'
C/C golpetazo +9 (1d6+10)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** +9
Opciones de ataque enfurecida

Características Fue 25, Des 13, Con -, Int -, Sab 12, Car 7
CE adhesiva, anfitriona de nidada, rasgos de muerto viviente
Dotes Dureza[A], Gran Fortaleza[A]
Habilidades Avistar +1, Escuchar +1, Trepar +15
Avance –

Inmunidad a las telarañas (Ex): el movimiento de una momia de telaraña no se ve alterado por las telarañas, incluidas las creadas por el conjuro del mismo nombre.

Enfurecida (Ex): si la araña de las tumbas que ha creado a la momia muere, ésta quedará sumida en la furia y obtendrá un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño durante los siguientes 10 minutos.

Adhesiva (Ex): las momias de telaraña son increíblemente pegajosas. Cualquier arma que las golpee se quedará adherida a menos que su portador supere un TS de Reflejos contra CD 19. Las criaturas que empleen ataques naturales quedarán apresadas automáticamente si fallan la salvación. Liberar un arma o extremidad de las redes de estas momias requiere una prueba de Fuerza contra CD 19. Las CD de las pruebas y salvaciones se basan en Fuerza.

Anfitriona de nidada (Ex): las arañas de las tumbas emplean a las momias de telaraña como anfitrionas para sus crías. Cuando una momia de telaraña Pequeña o mayor resulte destruida, una nidada de arañas de las tumbas quedará libre y podrá actuar en el siguiente asalto.

Habilidades: las momias de telaraña disfrutan de un bonificador +8 a sus pruebas de Trepar y siempre pueden elegir 10 en ellas, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

Las momias de telaraña son las anfitrionas de las crías de araña de las tumbas. Se las puede encontrar en cualquier lugar donde dichas arañas vivan y procreen.

Este ejemplo emplea a un plebeyo de nivel 1 como criatura base. Tenía las siguientes puntuaciones de característica antes de la aplicación de la plantilla y los aumentos de característica por DG: Fue 13, Des 11, Con 12, Int 8, Sab 10, Car 9.

CÓMO CREAR UNA MOMIA DE TELARAÑA

"Momia de telaraña" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier gigante, humanoide o humanoide monstruoso (llamado a partir de ahora "criatura base").

Tipo y tamaño: el tipo de la criatura cambia a muerto viviente. No obtendrá el subtipo de criatura aumentada, pero sí retendrá los que ya tuviese excepto humanoide y los de alineamiento.

Dados de golpe: aumenta todos los DG actuales y futuros a d12. Los DG base de la criatura aumentan en 3.

Valor de desafío: depende de los DG originales, como se indica a continuación:

DG	VD
1-2	4
3-4	5
5-7	6
8-9	7
10-11	8
12-14	9
15-17	10
18-20	11

Alineamiento: siempre neutral maligno.

Clase de armadura: el bonificador de armadura natural de una momia de telaraña es +9 o el de la criatura base (el que sea mayor).

Velocidad: la velocidad terrestre de una momia de telaraña decrece en 10' (hasta un mínimo de 10'). Las velocidades de otros tipos de movimiento no cambian. La momia de telaraña también obtiene una velocidad de trepar de 20', si no tenía.

Ataque: una momia de telaraña retiene todos los ataques de la criatura base y también obtiene uno de golpetazo, si no lo tenía ya. Si la criatura base puede emplear armas, la momia de telaraña conservará dicha aptitud, así como cualquier uso de armas naturales. Una momia de telaraña que luche sus armas empleará su golpetazo o su arma natural principal (si la criatura base la poseía). Una momia de telaraña equipada con un arma usará su golpetazo o el arma, a su elección.

Daño: una momia de telaraña cuenta con un ataque de golpetazo. Si la criatura base no dispone de este tipo de ataque, emplea el daño apropiado en la siguiente tabla de acuerdo a su tamaño.

Tamaño	Daño
Minúsculo	1
Diminuto	1d2
Menudo	1d3
Pequeño	1d4
Mediano	1d6
Grande	1d8
Enorme	2d6
Gargantuesco	3d6
Colosal	4d6

Opciones de ataque: una momia de telaraña pierde todas las opciones de ataque de la criatura base, pero obtiene la descrita a continuación:

Enfurecida (Ex): si la araña de las tumbas que ha creado a la momia de telaraña muere, ésta quedará sumida en la furia y obtendrá un bonificador +2 a sus tiradas de ataque y daño durante los siguientes 10 minutos.

Características: las puntuaciones de característica de una momia de telaraña se modifican de esta forma: Fue +12, Des +2, Sab +2, Car -2. Como criatura muerta viviente sin mente, la momia de telaraña carece de puntuaciones de Constitución e Inteligencia.

Ilustración de Daarken

Araña de las tumbas, momia de telaraña y nidada de arañas

Cualidades especiales: una momia de telaraña pierde todas las cualidades especiales de la criatura base. A cambio obtiene sentido de la vibración a 60' y las cualidades descritas a continuación:

Reducción de daño (Ex): el reseco cuerpo muerto viviente de una momia de telaraña está cubierto por telarañas gomosas, lo cual le concede una reducción de daño 3/-.

Inmunidad a las telarañas (Ex): el movimiento de una momia de telaraña no se ve alterado por las telarañas, incluidas las creadas por el conjuro del mismo nombre.

Vulnerabilidad al fuego (Ex): una momia de telaraña sufre la mitad más (+50%) del daño normal de los ataques basados en fuego.

Adhesiva (Ex): las momias de telaraña son increíblemente pegajosas. Cualquier arma que las golpee se quedará adherida a menos que su portador supere un TS de Reflejos (CD 10 + 1/2 de los DG de la momia + el modificador de Fue de la momia). Las criaturas que empleen ataques naturales quedarán apresadas automáticamente si fallan la salvación. Liberar un arma o extremidad de las redes de estas momias requiere una prueba de Fuerza contra una CD igual a la del TS de Reflejos.

Anfitriona de nidada (Ex): cuando una momia de telaraña Pequeña o mayor resulte destruida, una nidada de arañas de las tumbas quedará libre y podrá actuar en el siguiente asalto.

Dotes: como criaturas sin mente, las momias de telaraña pierden todas las dotes de la criatura base, aunque obtienen Dureza y Gran fortaleza como dotes adicionales.

Habilidades: una momia de telaraña pierde todas las habilidades de la criatura base. Su velocidad de trepar le concede un bonificador +8 racial a las pruebas de Trepar. Las momias de telaraña siempre pueden elegir 10 en ellas, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

Avance: –.

Ajuste de nivel: –.

NIDADA DE ARAÑAS DE LAS TUMBAS

Se os acerca un enjambre de arañas de un color rojo intenso, cada una del tamaño de un puño.

NIDADA DE ARAÑA DE LAS TUMBAS **VD 2**

Bestia mágica Menuda (plaga) siempre NM

Inic +5; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +11, Escuchar +11

Idiomas –

CA 17, toque 17, desprevenido 12 (+2 tamaño, +5 Des)

pg 22 (3 DG)

Resiste mitad de daño de armas perforantes y cortantes

Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +6

Debilidades vulnerabilidades de plaga

Vel 20' (4 casillas), Tr 20'

C/C enjambre (1d6 más veneno)

Espacio 10'; **Alcance** 0'

Atq base +3; **Prs** –

Opciones de ataque distracción, veneno (CD 13, 1d4 pg/1d4 pg)

Características Fue 7, Des 20, Con 15, Int 1, Sab 16, Car 2

CE caminar por la red, esencia sepulcral, rasgos de plaga

Dotes Alerta, Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +9, Esconderse +11*, Escuchar +9, Moverse sigilosamente +7*, Saltar +2, Trepar +13

*Las nidadas de arañas de las tumbas obtienen un bonificador +8 racial adicional a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente, cuando estén las telarañas de otras arañas de las tumbas.

Avance –

Distracción (Ex): Fortaleza CD 13, mareado 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Veneno (Ex): igual que la araña de las tumbas.

Caminar por la red (Ex): una nidada de arañas de las tumbas puede moverse por las telarañas de una araña de las tumbas a su velocidad de trepar, y determinar con exactitud la ubicación de cualquier criatura que esté en contacto con las hebras de la tela.

Esencia sepulcral (Ex): igual que la araña de las tumbas.

Habilidades: las nidadas de arañas de las tumbas disfrutan de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar, Esconderse y Escuchar, un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y un bonificador +10 racial a sus pruebas de Saltar. Una nidada de araña de las tumbas siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque esté apresurada o amenazada. La nidada emplea su modificador de Destreza para en sus pruebas de Trepar, en lugar del de Fuerza.

Las nidadas son peligrosas por sí mismas, pero mucho más cuando está presente mamá araña. La nidada avanzará para engullir a cualquier criatura atrapada en la red de la araña de las tumbas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las arañas de las tumbas, las nidadas de arañas y las momias de telaraña luchan de forma directa y sin tapujos cuando se hallan solas. Si forman un grupo mixto, las arañas de las tumbas ignorarán su propia seguridad si sus retoños (nidadas o momias) están en peligro. Empleará sus telarañas contra los enemigos de aspecto más peligroso, para que las nidadas puedan engullirlos mientras están atrapados.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las arañas de las tumbas, las nidadas de arañas y las momias pueden formar encuentros individuales, pero las amenazas más serias provienen de las combinaciones entre ellas.

Individuo (NE 6): una araña de las tumbas acaba de mudarse a un territorio de caza más abundante, cerca de algunas granjas aisladas. Hasta el momento sólo han desaparecido un puñado de ovejas y un perro, pero ahora que la araña está lista para poner sus huevos, buscará de forma agresiva un anfitrión humanoide.

Nido (NE 8): el rastro de la última cacería de una araña de las tumbas lleva directamente a su guarida cubierta de telarañas. Dos momias de telaraña vagan por el lugar, mientras que una nidada de arañas corretea por las telas. La araña de las tumbas permanecerá oculta hasta que los PJs ataquen, para saltarles por la espalda.

ECOLOGÍA

Las arañas de las tumbas son carnívoras y devoran presas que van desde conejos a caballos. No obstante, su ciclo vital exige que vivan cerca de humanoides, humanoides monstruosos o gigantes, para poder reproducirse.

Todas las arañas de las tumbas adultas son capaces de engendrar huevos. Cuando esté lista para ponerlos, cada araña buscará un cadáver adecuado (o fabricará uno), pondrá en él sus huevos y envolverá el cadáver con sus telarañas. El cuerpo anfitrión se alzará como una momia de telaraña y protegerá a su creadora. Los huevos eclosionan con rapidez y las pequeñas arañas empezarán a alimentarse de los órganos internos de su anfitrión. Bajo condiciones ideales, las crías de araña pasarían entonces a atacarse mutuamente hasta que sólo una araña plenamente formada emerja del cuerpo varias semanas después. No obstante, las momias de telaraña suelen ser destruidas antes de que se complete el proceso de maduración, lo cual libera una nidada de arañas de las tumbas inmaduras. En algunas ocasiones inusuales puede llegar a formarse una araña de las tumbas madura a partir de estas crías liberadas prematuramente, pero sin el entorno protector de las

telarañas que cubren a la momia, lo normal es que no sobrevivan mucho tiempo.

Entorno: las arañas de las tumbas prefieren vivir en bosques templados en los límites de la civilización. Acechan en los subterráneos, buscando criptas funerarias o lugares similares que tengan buen acceso a los asentamientos de la superficie. Una vez hayan encontrado un lugar acogedor, empezarán a infestar todos los cadáveres que encuentren. Cuando hayan agotado la provisión de cuerpos, cazarán otros nuevos en la superficie.

Características físicas típicas: una araña de las tumbas Grande es una criatura larguirucha, de color gris mate, con unos 10' de diámetro y un peso de unas 500 lbs. Algunas pueden llegar a los 20' de ancho, con un peso de más de 2.000 lbs.

Las crías recién eclosionadas tienen un intenso color rojo, que va oscureciéndose hacia el gris en sus primeras semanas de vida.

Una momia de telaraña empieza con el peso y medidas de su anfitrión original, pero a medida que la nidada se alimenta de sus órganos internos, su peso disminuye al ritmo que aumenta el de las arañas.

Alineamiento: las arañas de las tumbas están corrompidas por la energía negativa y siempre son neutrales malignas.

Una antigua cripta se convierte en un nido para las arañas de las tumbas

Ilustración de Daarken

SOCIEDAD

Aunque las arañas de las tumbas tienen una inteligencia básica, no forman ninguna sociedad como tal ni hablan ningún idioma. Su única preocupación es la supervivencia y la reproducción. En su mayoría son seres solitarios con sus propios terrenos de caza, pero pueden compartir el espacio si abundan las presas.

Los drow y las drañas respetan a todos los arácnidos y fomentan la estancia de las arañas de las tumbas en los límites de sus territorios, para separar los asentamientos drow de los cubiles de las drañas o de cualesquiera otras criaturas. Los prisioneros y los cadáveres son una forma de agasajar y atraer a estos seres. Las arañas esperarán ansiosas estas comidas gratuitas y no atacarán a sus alimentadores, a menos que estén muy hambrientas o se las provoque.

TESORO TÍPICO

Las arañas de las tumbas no recogen ni acumulan tesoros, pero sus guaridas contienen el tesoro estándar para su VD. Estos objetos son las posesiones de las criaturas muertas como alimento o alojamiento de sus huevos.

LAS ARAÑAS DE LAS TUMBAS EN EBERRON

Las arañas de las tumbas habitan en las zonas salvajes de Xen'drik, si bien pequeños grupos de ellas han migrado a Khorvaire en épocas recientes, a bordo de las bodegas de algunos barcos. La mayoría de ellas se ha establecido en zonas boscosas cerca de los puertos del continente, pero ya han sido halladas en Sharn, Cráneo del draco y Vralkek algunas criaturas individuales o nidos poco numerosos. Estas arañas de las tumbas se han adaptado bien a los entornos urbanos, acomodadas en sótanos o sistemas de alcantarillado.

LAS ARAÑAS DE LAS TUMBAS EN FAERÛN

Aunque prefieren los bosques templados, las arañas de las tumbas también encuentran en la Infraoscuridad un entorno acogedor. A los drow les gustan estas criaturas y a menudo buscan de forma activa su presencia. La araña de las tumbas más grande jamás descrita vive como "mascota" en la casa Barrison de Menzoberranzan. Los visitantes pueden contemplar con pavor a esta gigantesca criatura, que alcanza los 30' de diámetro.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS ARAÑAS DE LAS TUMBAS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) o Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre las arañas de las tumbas, las nidadas de arañas de las tumbas y las momias de telaraña. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Las arañas de las tumbas son bestias mágicas con una conexión especial con la energía negativa. Este resultado revela todos los rasgos de las bestias mágicas.
21	Las criaturas afectadas por su veneno sufren daño de la magia curativa durante un breve periodo de tiempo.

Saber (religión)

DC	Result
14	Las momias de telaraña son criaturas muertas vivientes, animadas por una araña con conexiones con la energía negativa. Este resultado revela todos los rasgos de muerto viviente.
19	Una araña de las tumbas pone sus huevos en el cadáver de un humanoide, humanoide monstruoso o gigante, reanimándolo como una momia de telaraña. La criatura resultante carece de mente pero es muy dura. Si se destruye a la momia, una nidada de arañas de las tumbas brotará del cuerpo.
24	Las momias de telaraña son vulnerables al fuego.

ARAÑA DEL INFIERNO

Este arácnido monstruoso parece estar compuesto en su totalidad de magma. De sus colmillos gotea lava ardiente, y sus ocho ardientes ojos carecen de toda expresión.

ARAÑA DEL INFIERNO **VD 8**

Elemental Grande (extraplanario, fuego) siempre N
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas ígnaro

CA 22, toque 12, desprevenida 19; Esquiva, Movilidad (-1 tamaño, +3 Des, +10 natural)
pg 119 (14 DG); **RD** 5/-
Inmune fuego, inmunidades de elemental
Fort +8, **Ref** +12, **Vol** +6

Debilidades vulnerabilidad al frío
Vel 40' (8 casillas), Tr 40'; Ataque elástico
C/C mordisco +14 (2d6+7 más veneno cáustico)
A distancia telaraña ardiente +12 toque a distancia (2d6 por fuego más enmarañar)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +10; **Prs** +19
Acciones especiales Reflejos de combate, escudo de fuego, veneno cáustico (CD 21, 3d6 fuego/3d6 fuego)

Características Fue 20, Des 16, Con 18, Int 6, Sab 11, Car 11
CE rasgos de elemental
Dotes Alerta[A], Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada[A], Movilidad, Reflejos de combate, Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +6, Esconderse +8, Escuchar +6, Saltar +9, Trepar +13
Avance 15-20 DG (Grande); 21-28 DG (Enorme); 29-40 DG (Gargantuesca)

Telaraña ardiente (Ex): las arañas del infierno pueden lanzar una telaraña flamígera hasta ocho veces al día. Se trata de un ataque similar al de una red, pero con un alcance máximo de 100', un incremento de distancia de 20', y efectivo contra objetivos de hasta una categoría de tamaño mayores que la propia araña. La tela dejará al objetivo inmovilizado en su sitio, sin permitirle ningún movimiento. Cada asalto, al final del turno de la araña del infierno, cada criatura enmarañada por la telaraña sufrirá 2d6 puntos de daño por fuego.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 21 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 25. Las CD de las pruebas se basan en Constitución, y la CD de la prueba de Fuerza incluye un bonificador +4 racial. La telaraña tiene 12 pg y dureza 5. Si cualquier parte de la telaraña ardiente sufre 5 o más puntos de daño por frío, sus llamas se extinguirán y la tela quedará fría y quebradiza, lo que reducirá la dificultad de las pruebas de Escapismo a CD 16 y las de Fuerza a CD 20.

Escudo de fuego (Sb): del cuerpo de una araña del infierno emana un calor tremendo. Cualquier criatura que la golpee o toque con su cuerpo o un arma, o que se atreva a apresarla, sufrirá de inmediato 1d6 puntos de daño por fuego. Una criatura sólo podrá sufrir daño a causa de esta aptitud una vez por turno.

Habilidades: las arañas del infierno tienen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar. Además, siempre podrán elegir 10 en dichas pruebas, aunque estén apresuradas o amenazadas.

Las arañas del infierno, cuyos colmillos arden con furia elemental, son depredadoras letales. Estas cazadoras a veces se alían con sacerdotes de dioses del fuego o grupos de astutas salamandras, empleando sus aptitudes para complementar las de los demás.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las arañas del infierno cazan y se alimentan de criaturas más débiles que ellas. Emplean sus ardientes telarañas para capturar a las presas que demuestren ser demasiado ágiles o rápidas. En combate, las arañas del infierno tratarán de enmarañar a sus objetivos con sus telas, para después morderlos con sus colmillos venenosos. A pesar de poseer una inteligencia limitada, estas arañas demuestran ser cazadoras astutas y tenaces, que harán buen uso de su Ataque elástico para entrar y salir del combate.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Las arañas del infierno pueden ser halladas en compañía de elementales de fuego, salamandras o clérigos de dioses del fuego. Estas arañas son lo bastante inteligentes como para acatar órdenes sencillas, así como para comprender los beneficios de aliarse con criaturas más poderosas.

Guardianas del templo (NE 13): en el interior de un volcán remoto, Kaerlak, un clérigo pirómano de nivel 10 de Obad-Hai, ha subyugado a dos arañas del infierno para que actúen como guardianas de su templo. Kaerlak encontró a las arañas en las cavernas volcánicas que hay bajo la estructura, así como a un grupo de cuatro salamandras estándar. Las arañas del infierno vagan libremente por los pasadizos del templo, en busca de intrusos, mientras que Kaerlak y las salamandras buscan añadir más criaturas de fuego a su retén. Aunque el clérigo y sus lacayos no buscan causar una destrucción irracional, sus incendiarios viajes por los bosques cercanos y sus intentos por avivar las llamas del volcán, han llamado la atención de un pequeño grupo de druidas devotos de Ehlonna. Ahora estos druidas desean preservar su hogar forestal frente a la amenaza del templo de Kaerlak.

ECOLOGÍA

Depredadoras voraces, incluso comparadas con otras de su especie, las arañas del infierno llevan vidas solitarias en el plano Elemental del fuego. Los habitantes más débiles del lugar suelen aborrecerlas, y las arañas también evitan todo contacto con otros integrantes de su especie.

Una vez en su vida, normalmente cuando haya avanzado de tamaño con el paso de los años, una araña del infierno buscará

CONOCIMIENTO SOBRE LAS ARAÑAS DEL INFIERNO

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre las arañas del infierno. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
18	Se trata de una araña del infierno, un tipo de elemental de fuego. Este resultado revela todos los rasgos de elemental y el subtipo de fuego.
23	Las arañas del infierno lanzan filamentos de seda ardiente para inmovilizar a sus presas. Compuestas de una sustancia flamígera, estas telarañas son bastante vulnerables al frío.
28	El mordisco de una araña del infierno inyecta un veneno ardiente que quema a sus víctimas desde dentro.
33	Las arañas del infierno pueden ser convocadas, por aquellos que aprendan el procedimiento adecuado.

Araña del infierno

Ilustración de Daarken

pareja. Dos arañas que estén cortejando realizarán una extraña danza ritual, durante la cual describirán círculos una alrededor de la otra durante horas, o a veces incluso días. Al final del ritual, ambas arañas cargarán una contra la otra con gran fuerza, explotando en una erupción de lava ardiente de la cual saldrán cientos de crías. Los enemigos y depredadores de estas arañas suelen ocultarse cerca del lugar en el que se desarrollen estos rituales, con la esperanza de aniquilar a tantas crías como puedan. Las recién nacidas también se atacan entre sí. Muy pocas arañas del infierno sobreviven hasta llegar a ser lo bastante grandes como parar cazar otra cosa que no sean sus hermanas de camada.

Las arañas del infierno se sienten atraídas por los individuos que ostenten un gran poder arcano o divino, y suelen entrar voluntariamente al servicio de aquellos con los conocimientos suficientes como para convocarlas.

Entorno: las arañas del infierno habitan en cualquier región cálida del plano Material, así como en el plano Elemental del fuego. A veces son llamadas por poderosos lanzadores de conjuros en otros planos de existencia, sobre todo por aquellos que sirven o adoran a deidades del fuego.

Características físicas típicas: las arañas del infierno se alzan a unos 4' del suelo y tienen un diámetro de unos 8'. Compuestas casi en exclusiva por magma y fuego, una de estas arañas puede llegar a pesar hasta 600 lbs. Algunos trozos de roca translúcida pueden dejar ver una masa de roca fundida, que forma la estructura interna de la criatura, mientras que las llamas bailan erráticamente por su abdomen y patas.

Alineamiento: las arañas del infierno siempre son neutrales. Sólo se preocupan de su supervivencia como raza; cazan, viven y se aparean por ese único propósito.

TESORO TÍPICO

Las arañas del infierno rara vez atesoran ningún artículo. Sus ardientes cuerpos y guaridas tienden a destruir cualquier objeto con rapidez.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Una araña del infierno puede ser convocada por un mago, hechicero o clérigo con acceso al dominio de Fuego, mediante el conjuro *convocar monstruo VI* o versión superior. Considera que la araña de fuego pertenece a la lista de 6.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222). Los clérigos con acceso al dominio de Fuego también pueden emplear el conjuro *aliado mayor de los Planos* para invocar a una de estas criaturas, que normalmente exige mucha comida como pago.

Para lograr esta meta por cualquiera de los medios, el lanzador de conjuros debe tener también al menos 5 rangos en Saber (los Planos).

Además, el lanzador de conjuros deberá completar un ritual que requiere el polvillo de ópalos de fuego por valor de 100 po. Preparar el ritual requiere dos días de estudio intenso.

LAS ARAÑAS DEL INFIERNO EN EBERRON

Las arañas del infierno proceden de Fernia, el Mar de fuego. Allí vagan por la superficie de su paisaje de lava fundida como gigantescos insectos de agua, cazando, comiendo y apareándose sin cesar en su ciclo vital. A veces estas criaturas pasan a Eberron cuando queda limítrofe con Fernia, y allí crearán sus guaridas en cuevas volcánicas. Se rumorea que hay un espécimen gigantesco cerca del cráter del pico Haka'torvhak, millas por debajo de la ciudad infernal.

LAS ARAÑAS DEL INFIERNO EN FAERÛN

Las arañas del infierno viven en el plano Elemental del fuego. La enorme mayoría de estas criaturas sirve a Kossut, Señor de las llamas, a quien adoran. Su deidad se aparece ante ellas como una descomunal araña del infierno de gran edad y fuerza. Los fanáticos de la facción de los Braseros ardientes desea introducir a estas criaturas en Toril, para poder purificar el mundo. Hasta ahora, el Señor del fuego les ha concedido unas convocaciones muy limitadas. Si esta deidad desconocida y distante tiene otros planes para estos seres, o si es que simplemente no les presta atención, es algo que aún ha de revelarse.

ASESINO CONCORDANTE

Esta criatura se asemeja a un infernal alto y de piel escarlata, con un par de alas de plumas negruzcas. Su holgada túnica está decorada con trozos pulidos de las armas de sus enemigos caídos. De lo alto de su cabeza sale un vapor gris azulado.

ASESINO CONCORDANTE **VD 19**

Ajeno Grande (extraplanario) siempre N
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, visión verdadera; Avistar +28, Escuchar +28
Idiomas abisal, celestial, común; telepatía 100'

CA 39, toque 12, desprevenido 36 (-1 tamaño, +3 Des, +4 armadura, +4 escudo, +19 natural)
pg 200 (19 DG); **RD** 10/–
Fort +3, **Ref** +6, **Vol** +0

Inmune ácido, electricidad, frío, petrificación, veneno
RC 30
Vel 40' (8 casillas), Vl 90' (buena)
C/C *espadón concordante* +2 +29/+24/+19/+14 (3d6+14/17-20) o
C/C 2 golpetazos +26 cada uno (2d8+8)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +19; **Prs** +31
Opciones de ataque Apresurar aptitud sortílega (*disipar magia mayor*), Apresurar aptitud sortílega (*muro de fuerza*), Ataque poderoso, Hendedura, espadón concordante

Aptitudes sortílegas (NL 19):
A voluntad: *analizar esencia mágica* (CD 23), *armadura de mago*†, *disipar magia mayor, escudo*†, *esfera elástica de Otiluke* (CD 21), *proyectil mágico, teleportar mayor* (a sí mismo más 50 lb. de objetos)
3/día: *desplazamiento de plano* (sólo a sí mismo), *esfera telecinética de Otiluke* (CD 25), *espada de Mordenkainen, invisibilidad mayor, jaula de fuerza, muro de fuerza*
1/día: *blasfemia* (CD 24), *máxima* (CD 24), *mente en blanco, palabra del caos* (CD 24), *palabra sagrada* (CD 24)
† Ya lanzado

Características Fue 27, Des 17, Con 23, Int 16, Sab 22, Car 24
CD defensas alineadas, conocer alineamiento
Dotes Apresurar aptitud sortílega (*disipar magia mayor*), Apresurar aptitud sortílega (*muro de fuerza*), Ataque poderoso, Crítico mejorado (espadón), Hendedura, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (espadón)
Habilidades Averiguar intenciones +28, Avistar +28, Concentración +28, Conocimiento de conjuros +27 (+29 con pergaminos), Diplomacia +9, Esconderse +21, Escuchar +28, Intimidar +29, Moverse sigilosamente +25, Saber (arcano) +25, Saber (los Planos) +25, Saltar +12, Supervivencia +6 (+9 en otros planos), Usar objeto mágico +29 (+31 con pergaminos)
Avance 20-40 DG (Grande)
Posesiones *espadón concordante +2*

Visión verdadera (Sb): igual que el conjuro del mismo nombre; continuo; NL 19.
Espadón concordante (Sb): empuñadas por todos los asesinos concordantes, estas armas son una extensión de la voluntad de su dueño. Se considera que estos espadones poseen las aptitudes anárquica, axiomática, sacrílega y sagrada a la vez. La espada puede romperse (dureza 14 y 30 pg), pero si el asesino concordante suelta su empuñadura, desaparecerá. El asesino concordante podrá crear un nuevo espadón de la nada como acción de movimiento.
Si el asesino concordante resulta destruido, la espada desaparece con él.
Defensas alineadas (Sb): un asesino concordante puede aumentar sus defensas contra criaturas con un componente de alineamiento concreto (bien, mal, ley o caos). Contra ataques realizados o efectos creados por criaturas del alineamiento elegido, esta aptitud concederá al asesino un bonificador +4 de desvío a la CA y un bonificador +4 de resistencia a sus TS. A voluntad, como acción estándar, el asesino concordante podrá cambiar el componente de alineamiento afectado por esta aptitud.
Esta aptitud también bloquea los conjuros de hasta 3.er nivel lanzador por las criaturas del alineamiento especificado, igual que un *globo de invulnerabilidad menor* (NL 19). Ninguno de estos beneficios defensivos está incluido en las estadísticas anteriores.
Conocer alineamiento (Sb): igual que los conjuros *detectar el bien, detectar el caos, detectar el mal* y *detectar la ley*; continuo; NL 19. Un asesino concordante puede suprimir o reanudar parte o toda esta aptitud como acción gratuita.

Con su herencia celestial e infernal simultánea, estas poderosas entidades son frías asesinas que suelen actuar como mensajeras de la ira de los dioses. Los asesinos concordantes siempre desean perfeccionar sus habilidades marciales y, cuando no están al servicio de un poder superior, cazan a aquellos que juzgan como una presa digna.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un asesino concordante prefiere estudiar a su rival antes de entrar en combate, para discernir su alineamiento y preparar mejor sus defensas. Si es posible, lanzará primero *armadura de mago, escudo, mente en blanco* e *invisibilidad mayor* sobre sí mismo (por ese orden).

Una vez empiece el combate el asesino concordante lanzará *disipar magia mayor* apresurado contra su objetivo, o a quien presente la mayor amenaza si lucha contra varios rivales. Seguirá con *blasfemia, máxima, palabra sagrada* o *palabra del caos*, según sea adecuado para el alineamiento de su enemigo, aptitudes que también

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ASESINOS CONCORDANTES

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los asesinos concordantes. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
20	Esta criatura no es totalmente infernal ni celestial, sino que posee ambas naturalezas. Posee rasgos característicos de ambos tipos de ajeno. Este resultado revela todos los rasgos de ajeno.
29	Un asesino concordante está rodeado por un campo defensivo mutable, que cambia para repeler los ataques de las criaturas de un alineamiento concreto. Otras aptitudes, incluida su espada, son aún más letales contra todos aquellos cuyo alineamiento se aleje de la neutralidad.
34	Muchas de las aptitudes sortílegas de un asesino concordante manipulan la energía de fuerza. La criatura también es resistente a todos los tipos de daño.
39	Los asesinos concordantes creen que fueron creados para mantener el equilibrio cósmico. Desde entonces se han convertido en asesinos que persiguen a sus presas por todos los Planos, con facilidad metódica e implacable.

le ayudarán a calibrar el poder relativo de su rival. Empleará su Ataque poderoso cuando pueda permitírselo, sobre todo contra enemigos con defensas relativamente malas. Si se enfrenta a un gran grupo de criaturas, dividirá sus fuerzas mediante el uso de uno o más *muros de fuerza*.

Si la lucha se torna impracticable, o si el asesino concordante se ve desbordado, empleará *teleportar mayor* o *desplazamiento de plano* para huir del combate. Volverá cuando esté fresco y listo para combatir según sus términos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los asesinos concordantes suelen trabajar solos, aunque las misiones más peligrosas pueden requerir el envío de un grupo de cuatro o cinco de ellos. Si los PJs se topan con un asesino concordante, puede que estén ligados de alguna forma con su objetivo actual, o que ellos mismos se hayan convertido en el objetivo.

Individuo (NE 19): un asesino solitario puede estar al servicio de un dios, con la misión de destruir a uno o más transgresores de su fe.

NE 19: los PJs se han ganado el odio de los siervos de un semidiós, que ha contactado con un asesino concordante llamado Drexsalles para "ocuparse del asunto". Drexsalles aparecerá a cierta distancia del grupo, alzará su *espadón concordante* +2 como siniestro saludo y luego usará *invisibilidad mejorada* para desaparecer. Avanzará invisible y pronunciará la evocación sónica apropiada al alineamiento predominante del grupo cuando esté dentro del alcance de su efecto.

ECOLOGÍA

Algunos dicen que los asesinos concordantes fueron un experimento de los dioses de la neutralidad, que querían crear a los siervos perfectos para mantener el equilibrio cósmico. Otros sostienen que fueron creados como guardaespaldas por un semidiós largo tiempo olvidado. Fracasaron en su empeño, por lo que su señor cayó ante un siniestro rival. Sin un amo que los guiase, terminaron acomodándose al papel de mercenarios.

Sea cual sea la verdad, como seres de la neutralidad los asesinos concordantes se preocupan por el equilibrio de todas las fuerzas en los Planos. Comprenden que derrotar a un enemigo especialmente poderoso puede desequilibrar la balanza hacia cualquier lado. Así pues, se reparten sus presas entre todos, con el objetivo de distribuir sus objetivos lo más ecuánimemente posible entre todos los alineamientos. Mantienen la ubicación de estas reuniones en secreto, aunque muchos estudiosos creen que se congregan cerca de la espira central de las Tierras exteriores. Allí incluso la magia de los dioses se ve limitada, por lo que es un lugar perfecto para los encuentros clandestinos.

Los asesinos concordantes no se reproducen, por lo que cada uno que cae en combate reduce para siempre su número. Cualquiera que logre destruir a uno de estos seres se convertirá en el objetivo de sus airados semejantes.

Entorno: imbuidos de rasgos infernales y celestiales, los asesinos concordantes son seres de los planos Exteriores, pero sin llegar a ser nativos de ninguno. Se puede encontrar a uno de estos asesinos en cualquier lugar al que lo lleve su misión.

Características físicas típicas: un asesino concordante mide entre 10' y 11' de altura y pesa entre 900 y 1.200 lbs.

Alineamiento: los asesinos concordantes siempre son neutrales y buscan el equilibrio en sus vidas, incluso aunque sirvan o cacen a criaturas de los alineamientos más extremos.

Asesino concordante

Ilustración de W. Reynolds

SOCIEDAD

Los asesinos concordantes existen para perseguir y destruir a otras criaturas poderosas. Eficaces a la par que discretos, son muy demandados por las entidades más influyentes (como señores demoníacos, semidioses o incluso deidades) para realizar su trabajo sucio. Los asesinos concordantes se atreverán a despreciar a cualquier contratante potencial, a menos que se les ofrezca un pago más que interesante.

Los asesinos concordantes cambian sus servicios por favores, ya que tienen poco interés en las posesiones materiales. A veces solicitan el favor en el momento de su contratación, pero lo normal es que se llegue a un acuerdo para reclamarlo en el futuro. Incluso los dioses están obligados a cumplir con los asesinos concordantes, por lo que podrían mirar hacia otro lado, dejar un portal planario abierto, ofrecer información sobre el paradero de un objetivo, o realizar alguna otra tarea que favorezca a un asesino concordante en su misión.

TESORO TÍPICO

Los asesinos concordantes poseen el tesoro estándar para su VD, unas 61.000 po, pero no llevan ninguna moneda (reemplázalas por gemas de igual valor). No se interesan mucho en las armas o armaduras mágicas, por lo que sus posesiones más poderosas suelen ser varitas, bastones u objetos maravillosos.

AVATARES DEL MAL ELEMENTAL

Los príncipes del Mal elemental (Imix, Ogremoch, Olhydra y Yan-C-Bin) han buscado desde siempre la forma de extender su influencia al plano Material. Creen que la deidad conocida como el Ojo elemental arcano posee la clave que les permitirá desarrollar sus planes. Los avatares del Mal elemental, los más destacados de entre los sirvientes de estos príncipes, son vigorosas fuerzas de destrucción que ayudan y sirven a los sumos sacerdotes del Mal elemental.

Los príncipes elementales creen que el Ojo elemental arcano es su antepasado, un poderoso ser que podría ascenderlos a la divinidad y encabezar su dominación del plano Material. No obstante, esta deidad está atrapada en un extraño vacío entre los Planos, del cual intentan rescatarla los príncipes. Lo que ellos no saben es que el Ojo elemental arcano no es más que una fachada del maléfico dios Tharizdun.

Hace mucho tiempo, todos los dioses (buenos y malignos) se aliaron contra Tharizdun, cuya única meta es la aniquilación de toda la realidad, y lo sellaron en una gran prisión. Los codiciosos príncipes del Mal elemental, demasiado jóvenes para recordar aquellos hechos, dejaron que su ambición los cegase ante los engaños de Tharizdun. Si tuviesen éxito en su empeño de liberar al Ojo elemental arcano, la destrucción resultante consumiría a toda la existencia. El culto secreto a Tharizdun fracasó en su primer intento de utilizar a los príncipes elementales para restablecer el poder de su temible señor, pero su avaricia y ambición continúan intactas.

Símbolo del Ojo elemental arcano

Los avatares del Mal elemental representan los primeros pasos de los príncipes en la restitución de su poder. Tras la destrucción del templo de la Consunción total (consulta la aventura *Retorno al templo del Mal elemental*), los cuatro príncipes se han dedicado a esparcir su impía progenie por todo el plano Material. Por suerte para el mundo, es muy raro que los cuatro colaboren entre sí. Cada uno compite con los demás para ganarse el favor del Ojo elemental arcano. Sus sectas también se oponen unas a otras, y en ocasiones llegan a declararse la guerra abierta para controlar alguna región concreta.

ADORACIÓN DEL OJO ELEMENTAL ANCIANO

Todos los seres que adoran al Ojo elemental arcano en realidad ofrecen sus rezos y sacrificios a Tharizdun. Pocos conocen, o sospechan siquiera, la verdadera identidad de este dios.

El Dios oscuro, Tharizdun

Deidad intermedia

Símbolo: un triángulo negro con una "Y" invertida amarilla en su interior, cada uno de cuyos extremos termina en el centro de cada lado del triángulo.
Plano nativo: ninguno (sellado en un plano prisión)
Alineamiento: neutral maligno
Ámbitos de poder: ruina, poder elemental, venganza.
Adoradores: nihilistas fanáticos, seres elementales malignos
Alineamiento de los clérigos: LM, NM, CM
Dominios: Aire, Agua, Destrucción, Fuego, Mal, Tierra
Arma predilecta: daga curvada

Los seguidores del Ojo elemental arcano adoran uno de sus aspectos elementales: agua, aire, fuego o tierra, y sus clérigos eligen un dominio elemental, además de Destrucción o Mal. Suelen llevar túnicas de color ocre marcadas con el símbolo del dios, modificado para ajustarse al aspecto elemental que hayan elegido. Las sectas reúnen a aquellos marginados de la civilización, a gente que pueda sentirse desplazada por la sociedad y a quienes busquen una venganza irracional contra enemigos poderosos. Cada una de las cuatro sectas atrae a una gran variedad de criaturas distintas.

Los clérigos que adoran al aspecto elemental del aire del Ojo llevan túnicas con bordes blancos. Construyen sus templos en los picos más altos de las montañas, donde los aullantes vientos no cesan de soplar entre los peñascos. Sus sacerdotes más poderosos viven en castillos que flotan entre las nubes. Arpías, gigantes de las nubes y djinn renegados habitan en estos lugares, así como humanoides que montan sobre hipogrifos, grifos o roc capturados.

Los clérigos de la tierra llevan amuletos engarzados con docenas de gemas pequeñas, cuentas de oro y plata, u otros tesoros de la madre tierra. Sus túnicas lucen rebordes amarillos y suelen preferir los templos subterráneos. Los minotauros grancuerno (consulta la página 108) sienten una conexión natural con estos lugares, atraídos por su vínculo con Ogremoch. Actúan como guardianes y, en algunos casos, incluso sacerdotes del Ojo elemental arcano. Los enanos malignos, duergar, sauriones y grimórlock también suelen unirse bajo la enseña de estos templos.

Los clérigos del aspecto de fuego del Ojo lucen túnicas con rebordes rojos y suelen llevar amuletos o brazales sobre los que se han lanzado conjuros de *llama continua*. Sus bases secretas se ocultan dentro de túneles y cuevas volcánicas, aunque son los agentes del Ojo más viajeros. Los sacerdotes del fuego viajan a ciudades o regiones asoladas por la sequía, para iniciar incendios que arrasan enormes extensiones de terreno. Gigantes de fuego, salamandras, azer, efrit y criaturas similares adoran a este aspecto del dios.

El aspecto de agua atrae a su causa a marineros y piratas. Los clérigos del agua llevan túnicas con bordes de color azul oscuro. Muchos de ellos llevan frascos con agua marina, utilizada en ceremonias y bendiciones especiales. Abolez, sajuaguines y kraken adoran al aspecto de agua. Muchos druidas marinos malignos, sobre todo aquellos que desean la destrucción de todos los asentamientos costeros, también adoran al aspecto de agua del Ojo.

PLANES Y METAS

Las sectas del Ojo elemental arcano buscan la destrucción de la civilización y el inicio de una nueva era. Los príncipes elementales sueñan con un mundo de puro caos, dominado por las fuerzas elementales, donde la tierra se sacudirá y agrietará, tragándose ciudades enteras; los mares se alzarán para anegar los campos, llevando a los seres vivos a una tumba subacuática; los volcanes escupirán torrentes de lava, que consumirán cualquier cosa que se interponga en su camino; y los vientos soplarán con gran furia, barriendo todo rastro de la civilización y convirtiéndolo en polvo. Los sectarios creen que sólo ellos se salvarán, gracias a su diligencia, obediencia y fe.

Las sectas pueden actuar tras fachadas de apariencia inocente. Por ejemplo, los clérigos del aspecto de la tierra del Ojo podrían infiltrarse en cualquier explotación minera, bajo el pretexto de unir a los trabajadores en algún tipo de sindicato o gremio. Los

Ilustración de W. England

miembros de base de esta secta realizarán donaciones mensuales, o pagarán algún tipo de cuota, y a cambio el gremio les garantizará unas condiciones de trabajo seguras. Los miembros más ambiciosos o hábiles ascenderán en las filas de la organización, y aquellos de más confianza serán iniciados en la secta. Los clérigos podrían erigir un templo en la zona más profunda de las minas, una base de operaciones segura cercana a alguna villa o ciudad. Esto les proporcionará una buena base de lacayos involuntarios, que verán a los aventureros que acudan a enfrentarse a los clérigos como intrusos que quieren desarticular el gremio. Los clérigos emplearán sus poderes curativos para ganarse la gratitud de los trabajadores; no es probable que un minero se vuelva contra un maestro gremial que haya empleado *quitar enfermedad* para salvarle la vida a un pariente. A medida que el gremio aumente su poder, será una fachada legal excelente contra cualquier tipo de investigación o sospecha.

NODOS ELEMENTALES

El Ojo elemental arcano exige a sus seguidores que busquen y reclamen lugares sagrados por todo el mundo. Los príncipes elementales creen que el Ojo emplea estos sitios como canalizadores de su gran poder. Al santificar y armonizar de forma adecuada estos lugares, la secta los puede transformar en nodos elementales. Cuando haya listos suficientes nodos, la energía canalizada por ellos será suficiente como para permitir que el Ojo elemental arcano regrese al mundo. Los clérigos del Ojo erigen templos en los nodos o en sus cercanías, y reclutan bestias, ajenos y elementales para protegerlos contra los intrusos.

Cada nodo requiere un complejo ritual específico para activar sus poderes. Estos ritos pueden requerir meses, o incluso años, para ser investigados y aprendidos. Una vez activo, un nodo elemental suele albergar edificios, artefactos y portentos extraños. Un nodo de fuego puede consistir en una esfera de rugiente energía, flotando en medio de un lago de lava en lo más profundo de un volcán. Un nodo de aire podría ser un torbellino de potentes corrientes de aire, que sopla a intervalos regulares sobre las nubes, con un enrejado de plata flotando en su centro, sobre un gran altar de piedra. Sin importar cual sea su naturaleza exacta, estos lugares siempre serán hostiles a las criaturas buenas.

AVATARES ELEMENTALES

Los avatares del Mal elemental sólo han aparecido en el mundo en épocas recientes. Cada avatar representa la voluntad viviente de uno de los príncipes: contiene un pequeño fragmento de su esencia y sólo existe para cumplir la voluntad de su señor en el plano Material. Los avatares se reúnen en lugares importantes, como nodos elementales recién descubiertos o sitios que puedan estar ligados al regreso del Ojo al mundo. A veces también actúan como poderosas máquinas de guerra en las filas de los clérigos del Ojo elemental arcano.

La guerra latente entre las diversas facciones de los sacerdotes del Ojo también atrae a los avatares. Estas criaturas son tan propensas a atacarse entre sí como a aliarse contra una amenaza poderosa.

ASESINO VELIAGUADO (AVATAR DE AGUA)

Los muros a vuestro alrededor gimen y se abomban hacia vosotros, a medida que un torrente de agua se precipita a través de docenas de grietas. El agua fluye hasta unirse en un punto, formando una silueta monstruosa. Trozos de piedra, polvo y huesos flotan en su interior, así como los carcomidos restos de armas, armaduras y ropa. La criatura se abalanza sobre vosotros como un tsunami, lista para atacar.

ASESINO VELIAGUADO — VD 15

Elemental Grande (agua, extraplanario) siempre NM
Inic +10; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión ciega 60'; Avistar +20, Escuchar +20
Idiomas acuano, común

CA 25, toque 15, desprevenido 19 (+6 Des, -1 tamaño, +10 natural)
pg 169 (26 DG); curación rápida 5; **RD** 10/-
Inmune inmunidades de elemental
Resistencia cuerpo líquido; **RC** 23
Fort +17, **Ref** +16, **Vol** +13

Vel 30' (6 casillas), Nd 60'; forma maleable
C/C golpetazo +26 (4d8+10)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +19; **Prs** +30
Opciones de ataque Reflejos de combate

Acciones especiales agitar, envolver
Características Fue 25, Des 23, Con 15, Int 10, Sab 16, Car 12
CE rasgos de elemental, uno con el agua
Dotes Alerta, Ataque natural mejorado (golpetazo), Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una habilidad (Esconderse), Soltura con una habilidad (Moverse sigilosamente), Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +20, Esconderse +19, Escuchar +20, Moverse sigilosamente +23, Nadar +15
Avance 27-40 DG (Grande)

Cuerpo líquido (Ex): un asesino veliaguado ejercita un control absoluto sobre su forma acuosa, lo que le permite fluir con rapidez para evitar un ataque, aplastarse contra el suelo para evitar la detonación de un conjuro, etc. Cualquier efecto o conjuro que permita un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño, sufrirá un 50% de probabilidades de no causar ningún efecto al asesino veliaguado.

Forma maleable (Ex): el control de su forma de un asesino veliaguado le permite pasar por las grietas más pequeñas y atravesar la tierra, muros y demás obstáculos. El asesino se moverá a su velocidad normal a través del terreno que ralentice el movimiento. Podrá atravesar objetos permeables a mitad de movimiento, pero no cruzar barreras sólidas. Por ejemplo, un asesino podría fluir a través de un muro de madera o ladrillo escurriéndose entre las grietas y junturas, pero no a través de una plancha de hierro o roca sólida, como las producidas por un *muro de hierro* o *piedra*.

Si el asesino termina su movimiento metido por completo dentro de un obstáculo permeable, sus rivales no dispondrán de línea de visión ni efecto hacia él. Su alcance quedará reducido a 0'. Cualquier criatura envuelta por un asesino (consulta Envolver, más adelante) quedará libre, tumbada en el suelo junto al obstáculo. Si sólo una parte del asesino está dentro del obstáculo y la parte de su cuerpo que queda fuera no puede albergar a todas las criaturas envueltas, el asesino elegirá cuáles soltar.

Agitar (Ex): como acción rápida, un asesino veliaguado puede crear poderosas corrientes en el interior de su cuerpo que castiguen a las criaturas envueltas en su interior, causándoles 5d6 puntos de daño contundente. Una criatura envuelta que supere un TS de Fortaleza contra CD 30 sufrirá la mitad del daño. La CD del TS se basa en Fuerza.

Envolver (Ex): como acción estándar, un asesino veliaguado puede fluir sobre criaturas Medianas o menores, atrapándolas dentro de su forma líquida. El asesino no tiene más que moverse sobre el espacio ocupado por la víctima; cualquier criatura cuyo espacio quede cubierto por completo será vulnerable a un ataque de envoltura. El asesino no podrá

Ilustración de Daarken

Asesino veliaguado

realizar su ataque de golpetazo durante el asalto en el que esté envolviendo a un rival. Podrá envolver a tantas criaturas como quepan físicamente dentro de su espacio.

Los rivales podrán realizar ataques de oportunidad contra el asesino, pero si lo hacen no tendrán derecho a un TS. Quienes no aprovechen el ataque de oportunidad podrán intentar un TS de Reflejos contra CD 30, quedando envueltos si fallan; si tienen éxito, se moverán a un lado o hacia atrás (a elección del asesino) para apartarse del camino del elemental. La CD del TS se basa en Fuerza.

Las criaturas envueltas se consideran apresadas dentro del cuerpo del asesino y son vulnerables a su ataque de Agitar (consulta más atrás). Las criaturas envueltas que respiren aire corren el riesgo de asfixiarse (*GDM*, página 304).

Uno con el agua (Ex): dado que el cuerpo de un asesino veliaguado es líquido, puede desaparecer por completo en el agua. Un asesino que esté inmerso en una masa de agua de al menos 15' de ancho, 15' de largo y 15' de profundidad será invisible. Y seguirá siéndolo mientras permanezca dentro del agua, incluso aunque ataque.

Habilidades: un asesino veliaguado posee un +8 racial a cualquier prueba de Nadar realizada para llevar a cabo una acción especial o escapar de algún peligro. Siempre podrá elegir 10 en sus pruebas de Nadar, incluso aunque esté distraído o en peligro. Podrá emplear una acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta.

Un asesino veliaguado es una criatura de agua viva, enviada por Olhydra, príncipe de los elementales de agua malignos, para matar a los enemigos de su culto. Este asesino letal puede fluir por las grietas más pequeñas para emboscar y engullir a sus rivales, y su forma líquida le permite atacar a sus enemigos desde gran distancia.

Estrategias y tácticas

Los asesinos veliaguados son cazadores astutos que aprovechan al máximo el terreno y sus aptitudes especiales para sorprender a sus enemigos. Un asesino prefiere acechar desde el interior de un muro, una estatua antigua u otro objeto voluminoso similar que pueda contener toda su masa. Desde allí observará a sus objetivos, atacándolos cuando menos se lo esperen. La criatura es lo bastante lista como para centrarse en los lanzadores de conjuros u otros rivales que posean aptitudes peligrosas para ella. Su forma líquida la hace difícil de dañar, por lo que ignorará los ataques físicos. Esta confianza a veces se convierte en temeridad: un asesino puede lanzarse contra el mago del grupo, despreciando a los guerreros de cuerpo a cuerpo hasta que le hayan causado daños serios.

Un asesino veliaguado puede viajar a través de un río o torrente para infiltrarse en una ciudad o campamento enemigo. Una vez allí, confiará en la información de los espías o batidores del templo, o la magia de adivinación de los clérigos, para encontrar a su víctima. El asesino tratará de envolver a su objetivo y llevarlo a un lugar solitario donde rematar la faena. Lo normal es que simplemente se limite a dejar que las criaturas más débiles se ahoguen dentro de su cuerpo. Los objetivos más duros requiere tácticas más coordinadas; por ejemplo, el asesino podría llevar a su víctima hasta un río cercano, donde lo aguarda un grupo de aliados sajuaguines.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ASESINOS VELIAGUADOS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los asesinos veliaguados. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saberr (los Planos)

CD	Resultado
15	Esta criatura compuesta por agua viva es, obviamente, un elemental. Este resultado revelará todos sus rasgos de elemental y el subtipo de agua.
25	Esta criatura es un asesino veliaguado, avatar de Olhydra, príncipe de los elementales de agua malignos. Su cuerpo acuoso puede ignorar los conjuros y ataques que causen daño físico.
30	El ataque más temible de un asesino veliaguado es su capacidad para envolver a sus rivales en su cuerpo líquido, para después castigarlos con intensas corrientes internas.
35	Un asesino veliaguado puede fluir a través de grietas minúsculas en materiales aparentemente sólidos. También puede rezumar a través de la tierra, moverse por huecos en los muros y esconderse dentro de objetos porosos.

Encuentros de ejemplo

Los asesinos veliaguados se especializan en cazar y matar enemigos del Ojo elemental arcano. Estos seres suelen trabajar solos, pero pueden cooperar con otros siervos del templo a la hora de eliminar a los rivales más poderosos.

Individuo (NE 15): un asesino solitario dependerá de la información del templo que lo haya convocado.

NE 15: un asesino veliaguado acecha en el pozo cercano a una bulliciosa taberna, a la espera de un grupo de aventureros que han estado incordiando al Ojo elemental arcano. Cuando los objetivos lleguen a la posada, un espía semiorco a sueldo del Ojo le dará la señal de ataque. Esa noche, el asesino se escurrirá por la tierra y el suelo o paredes de la taberna, para ir acabando con sus enemigos uno a uno.

Equipo de eliminación (NE 16-17): los objetivos más fuertes requieren ataques coordinados, a menudo con lacayos sajuaguines.

NE 16: un asesino veliaguado se alía con un par de asesinos sajuaguines (LM Pcr 5/Asn 6) que nadan en el interior de su cuerpo. Envolverá a un rival de cada vez, al cual atacarán los sajuaguines con garras y dientes mientras el avatar mantiene a raya a sus aliados. En este caso no empleará su aptitud de agitar, ya que no quiere dañar a los sajuaguines que le ayudan.

Ecología

Un asesino veliaguado es el mayor regalo que Olhydra puede conceder a los sacerdotes del Ojo elemental arcano. Dentro de la jerarquía de los templos del agua, estos asesinos ocupan posiciones sagradas como personificaciones de la voluntad de Olhydra. Además de ser un arma contra los enemigos más poderosos, un asesino ofrece consejo a los clérigos e incluso puede que llegue a liderar el templo. Sus vasallos, a menudo exploradores o pícaros sajuaguines, lo ayudan a tener controlados a los enemigos del templo.

Entorno: los asesinos veliaguados son nativos del plano Elemental del agua, pero a menudo se los puede encontrar en entornos acuáticos, como un templo del agua del Ojo elemental arcano o un nodo de agua. Cualquier masa de agua podría contener a un asesino que esté llevando a cabo alguna misión.

Características físicas típicas: un asesino veliaguado se alza 16' sobre el suelo y pesa unas 3.000 lbs. Se asemeja a una gran ola de agua sucia.

Alineamiento: como creaciones de Olhydra, los asesinos veliaguados siempre son Neutrales malignos.

Tesoro típico

Los asesinos veliaguados son criaturas codiciosas que desean acumular tanta riqueza como les sea posible. Un asesino tendrá el tesoro estándar para su VD, unas 22.000 po. Mostrará su estatus entre los seguidores de Olhydra haciendo ostentación de gemas, oro y demás objetos que pueda conservar en el interior de su cuerpo. Aunque se desprenderá de estos bienes llamativos mientras esté cumpliendo una misión, dentro de un templo del agua hará todo lo posible por presumir de sus trofeos; al menos, uno de cada una de sus víctimas.

Destructor ciclónico

Ilustración de J. Zhang

DESTRUCTOR CICLÓNICO (AVATAR DE AIRE)

El aire frente a vosotros parece explotar en un huracán de furia. Polvo y desechos salen volando hacia arriba, dibujando la irregular silueta de un torbellino de rasgos humanoides. La criatura extiende sus brazos y empieza a girar sobre sí misma, azotándoos con vientos huracanados.

DESTRUCTOR CICLÓNICO **VD 15**

Elemental Grande (aire, extraplanario) siempre NM
Inic +14; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +16, Escuchar +26
Idiomas aurano, común, infernal

CA 25, toque 25, desprevenido 15; Esquiva, Movilidad, vientos protectores (+10 Des, -1 tamaño, +6 desvío)
Probabilidad de fallo 50% (invisibilidad)
pg 169 (26 DG); **RD** 10/mágico
Inmune inmunidades de elemental
Resistencia evasión mejorada; **RC** 23
Fort +10, **Ref** +27, **Vol** +11

Vel 30' (6 casillas), Vl 90' (perfecta); Ataque en vuelo
C/C castigo de los siete vientos +28 toque (4d6+7 o 1d6+7; ver texto)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +19; **Prs** +28
Opciones de ataque Reflejos de combate

Acciones especiales vientos lacerantes
Características Fue 21, Des 31, Con 15, Int 12, Sab 12, Car 16
CE rasgos de elemental
Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Reflejos de combate, Reflejos rápidos, Sutileza con las armas, Voluntad de hierro

Habilidades Avistar +16, Escapismo +32, Esconderse +29, Escuchar +26, Moverse sigilosamente +32, Saber (los Planos) +13, Supervivencia +23 (+25 en otros planos), Uso de cuerdas +10 (+12 con ataduras)

Avance 27-40 DG (Grande)

Vientos protectores (Sb): un destructor ciclónico controla el aire a su alrededor para desviar golpes, flechas e incluso rayos mágicos. El destructor obtiene un bonificador +6 de desvío a su CA.

Castigo de los siete vientos (Sb): un destructor ciclónico puede realizar un ataque de toque cuerpo a cuerpo, que genera una brusca ráfaga de viento que azota a su víctima. Este ataque causa 4d6+7 puntos de daño. Las criaturas inmunes a los golpes críticos sufrirán 1d6+7 puntos de daño.

Vientos lacerantes (Sb): como acción estándar, un destructor ciclónico puede crear una increíble ventolera tormentosa en una explosión de 100' de radio centrada en sí mismo. Una criatura que se encuentre en esta zona deberá superar un TS de Reflejos contra CD 28, o verse empujada hasta 30' en la dirección deseada por el destructor. La criatura puede elegir fallar voluntariamente esta salvación. Un destructor puede empujar a una criatura afectada fuera del área de acción de esta aptitud, pero nunca hacer que se detenga en el espacio de otra criatura u objeto. La CD de la salvación se basa en Fuerza.

Una criatura sufre un penalizador -4 a este TS por cada categoría de tamaño por debajo de Mediano. Las criaturas mayores obtienen un bonificador +4 por cada categoría de tamaño por encima de Mediano.

Cuando un destructor ciclónico active esta aptitud podrá elegir afectar sólo a algunas de las criaturas que estén dentro del área de efecto, dejando indemnes a las que desee.

Habilidades: un destructor ciclónico disfruta de un bonificador +10 racial a sus pruebas de Escapismo, Esconderse, Escuchar, Moverse sigilosamente y Supervivencia.

Yan-C-Bin, el príncipe de los elementales de aire malignos, envía a los destructores ciclónicos para dispersar a sus enemigos como cometas en medio de una tormenta.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DESTRUCTORES CICLÓNICOS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los destructores ciclónicos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Esta criatura compuesta por vientos ululantes es, obviamente, un elemental. Este resultado revelará todos sus rasgos de elemental y el subtipo de aire.
25	Esta criatura es un destructor ciclónico, avatar de Yan-C-Bin, príncipe de los elementales de aire malignos. Su transparente cuerpo está compuesto únicamente por un intenso viento.
30	El dominio del aire que tiene un destructor ciclónico le permite desplazar a sus rivales y aliados por todo el campo de batalla.
35	Un destructor ciclónico puede desgarrar a una criatura con sus ráfagas de viento, pero aquellas inmunes a los golpes críticos sufren mucho menos daño.

Estrategias y tácticas

Su capacidad para generar fuertes corrientes de aire permite al destructor ciclónico dominar el campo de batalla. Puede lanzar a sus rivales de un lado a otro, haciendo que choquen entre sí y anulando sus tácticas o lanzamiento de conjuros.

Un destructor ciclónico rinde mucho más si lucha junto a los demás habitantes de un templo del aire del Ojo elemental arcano. Tiene la capacidad de generar intensas ráfagas de aire a través de los cuerpos de sus enemigos, que pueden llegar incluso a arrancarles sus órganos; no obstante, esta forma de ataque tiene muy poco impacto sobre los elementales o los constructos, que son inmunes al daño adicional de los golpes críticos. Contra estos rivales, el destructor se quedará atrás para dejar que otros se traben en combate cerrado, empleando sus vientos lacerantes para desequilibrar o despistar a sus enemigos, o moverlos hacia posiciones poco ventajosas. También será capaz de desplazar a sus aliados a los sitios donde puedan ser más eficaces.

Encuentro de ejemplo

Los destructores ciclónicos luchan mejor junto a otros monstruos grandes y fuertes, que puedan beneficiarse del caos que creen.

Fuerza de ataque (NE 16): un destructor ciclónico y tres gigantes de las nubes forman la fuerza de ataque principal de un templo del aire. Los vientos lacerantes del destructor evitarán que los combatientes se lleguen a trabar con los gigantes, que podrán sacar todo el partido posible a su gran alcance natural, mientras que dejarán a los lanzadores de conjuros enemigos en posiciones vulnerables. El destructor también podrá usar su control del viento para colocar a los gigantes en posiciones de flanqueo, o sacarlos de situaciones peliagudas.

Ecología

Un destructor ciclónico ayuda a los sacerdotes del aire del Ojo elemental arcano. Estos seres son estrategas astutos y un complemento excelente a los lanzadores de conjuros del templo. Yan-C-Bin envía a estas criaturas cuando un templo pasa por una mala racha, sobre todo si sufre el ataque de los siervos de otros príncipes elementales.

Entorno: los destructores ciclónicos son nativos del plano Elemental del aire, y suelen hallarse en un templo del aire del Ojo elemental arcano o en un nodo de aire. Los destructores viajan por el aire allá donde el deber los llame.

Características físicas típicas: un destructor ciclónico mide 16' de alto y pesa unas 5 lbs. Tiene la apariencia de una estilizada columna de aire arremolinado, aunque con ciertos rasgos humanoides.

Alineamiento: como creaciones de Yan-C-Bin, los destructores ciclónicos siempre son Neutrales malignos.

Tesoro típico

Los destructores ciclónicos acaparan tesoros en nombre de su amo, Yan-C-Bin. Prefieren las monedas y gemas, que pueden atrapar al vuelo y desplazar en complejas pautas que hacen las veces de alabanza a su temible señor. Un destructor ciclónico tiene el tesoro estándar para su VD, alrededor de unas 22.000 po.

DISCÍPULO DEL HOLOCAUSTO (AVATAR DE FUEGO)

Una alta criatura de forma humana, compuesta por llamas, se alza ante vosotros. Viste una túnica roja sin adornos, que parece flotar y ondular en medio del tremendo calor reinante, mientras que el aire a

su alrededor resplandece con fulgor propio. La parte baja de su cuerpo no es más que un caudal de llamas, que se enrolla a sus espaldas como la cola de una serpiente.

Discípulo del holocausto VD 15

Elemental Grande (extraplanario, fuego) siempre NM
Inic +9; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +23, Escuchar +23
Aura calor (15', CD 27)
Idiomas común, dracónico, ígnaro, térraro

CA 21, toque 14, desprevenido 16 (+5 Des, -1 tamaño, +7 natural)
pg 221 (26 DG); curación rápida 5; **RD** 10/mágico
Inmune fuego, inmunidades de elemental
RC 23
Fort +20, **Ref** +28, **Vol** +21

Debilidades vulnerabilidad al frío
Vel 30' (6 casillas), Vl 40' (perfecta)
C/C proyectil ígneo +24 toque (8d6 fuego/19-20)
A distancia proyectil ígneo +24 toque (8d6 fuego/19-20)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +19; **Prs** +28
Opciones de ataque impacto mágico

Acciones especiales oleada de llamas
Aptitudes sortílegas (NL 18)
A voluntad: *bola de fuego* (CD 19), *escudo de fuego* (sólo cálido, CD 20)
3/día: *muro de fuego*
1/día: *tromba de meteoritos* (CD 25)

Características Fue 21, Des 21, Con 19, Int 14, Sab 20, Car 22
CE gracia elemental, rasgos de elemental
Dotes Alerta, Conjurar en combate, Crítico mejorado (proyectil ígneo), Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (proyectil ígneo), Soltura con una aptitud (oleada de llamas), Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +23, Concentración +24, Conocimiento de conjuros +20, Escuchar +23, Saber (arcano) +18, Saber (los Planos) +18, Supervivencia +5 (+7 en otros planos), Trepar +21
Avance 27-40 DG (Grande)

Aura de calor (Sb): al final de cada uno de sus turnos, las criaturas a 15' o menos de un discípulo del holocausto deberán superar un TS de Fortaleza contra CD 27, o quedar fatigadas. Un TS con éxito niega este efecto. Una criatura fatigada que falle otro TS quedará exhausta. Cada criatura tendrá que realizar este TS cada asalto que esté dentro del área de efecto, sin importar si ha superado sus salvaciones anteriores o no. Una criatura que tenga resistencia o inmunidad al fuego será inmune a este efecto, así como cualquier otra que no sea vulnerable por cualquier razón a los efectos del calor extremo. Las condiciones de fatiga y exhausto terminarán 1 minuto después de abandonar el área de efecto. La CD del TS se basa en Constitución.

Proyectil ígneo (Sb): un discípulo del holocausto puede disparar un proyectil de fuego a un objetivo, como ataque de toque en cuerpo a cuerpo o a distancia. El ataque de toque a distancia tiene un alcance máximo de 200' sin incrementos de distancia.

Oleada de llamas (Sb): una vez por asalto, como acción estándar, un discípulo del holocausto puede generar una oleada de fuego desde su propio cuerpo. Cualquier criatura a 60' o menos del discípulo deberá superar un TS de Reflejos contra CD 29, o sufrir 13d6 puntos de daño por fuego. Un TS con éxito reducirá el daño a la mitad. La CD del TS se basa en Constitución.

El daño de la oleada de llamas aumenta en 1d6 adicional por cada 2 DG más que tenga el discípulo del holocausto.

Discípulo del holocausto

Ilustración de A. Stokes

Conocimiento sobre los discípulos del holocausto

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los discípulos del holocausto. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Esta criatura compuesta de fuego es, obviamente, un elemental. Este resultado revelará todos sus rasgos de elemental y el subtipo de fuego.
25	Esta criatura es un discípulo del holocausto. Sirve a Imix, príncipe de los elementales de fuego malignos. Puede inundar la zona circundante con una letal oleada de llamas.
30	La abrasadora aura del discípulo puede hacer que las criaturas que se acerquen a él queden fatigadas y exhaustas.
35	Un discípulo del holocausto ataca a los objetivos más vulnerables con sus proyectiles ígneos. Uno de estos ataques puede aniquilar incluso al guerrero más duro.

Gracia elemental (Sb): un discípulo del holocausto gana un bonificador a sus TS igual a su bonificador de Carisma, ya incluido en las estadísticas anteriores.

Un discípulo del holocausto es un avatar elemental creado por Imix, príncipe de los elementales de fuego malignos. Esta temible criatura impregna el área que la rodea con un calor asfixiante.

Estrategias y tácticas

Los discípulos del holocausto se deleitan causando miseria y destrucción con sus ardientes llamas, y emplean su considerable inteligencia únicamente con tal fin. En batalla, un discípulo hará gala de tácticas brillantes para abrasar a sus enemigos minimizando los riesgos para su integridad; por ejemplo, puede volar sobre sus rivales y lanzarles una lluvia de fuego. Prefiere cooperar con gigantes de fuego o dragones rojos, confiando en que estas poderosas criaturas se trabarán con sus enemigos en combate cuerpo a cuerpo, mientras él será libre de inundar toda la zona con incendios indiscriminados.

Las llamas de un discípulo del holocausto afectan a las criaturas lejanas tanto como a las cercanas. Puede lanzar proyectiles ígneos a una distancia de 200', o anegar la zona circundante en una oleada de llamas. Además, el aire a su alrededor está caliente en extremo, lo cual puede agotar la resistencia del guerrero más aguerrido en un instante.

Encuentro de ejemplo

Los discípulos del holocausto suelen asociarse con gigantes de fuego. Mientras éstos se lanzan la combate cerrado, los discípulos se quedan atrás y ofrecen apoyo a distancia.

NE 16: cuatro gigantes de fuego protegen a un discípulo del holocausto, que lidera una incursión para destruir los pueblos y villas de los humanos. Cuando los gigantes se traben con un enemigo, el discípulo lanzará una oleada de llamas sobre el combate. Después volará sobre el campo de batalla para atacar con sus proyectiles ígneos.

Ecología

Los discípulos del holocausto son seres antinaturales de fuego destructor. La presencia de uno de ellos en una zona es inconfundible; las llamas y la destrucción se extienden por todas partes. Imix envía a estas criaturas para ayudar a los sacerdotes del fuego inmersos en alguna campaña. La criatura tiene una gran inteligencia malsana, pero su atención rara vez se centra en otra cosa que no sea causar una gran devastación.

Entorno: los discípulos del holocausto son nativos del plano Elemental del fuego, pero suelen acompañar a los sacerdotes del fuego errantes del Ojo elemental arcano. A veces alguno se asienta en un nodo de fuego, pero su sed de destrucción constante les vuelve irritables si permanecen demasiado tiempo en el mismo sitio.

Características físicas típicas: un discípulo del holocausto se alza a 16' de altura y pesa unas 4 lbs.

Alineamiento: como creación de Imix, un discípulo del holocausto siempre es Neutral maligno.

Tesoro típico

Un discípulo del holocausto tiene el tesoro estándar para su VD, alrededor de unas 22.000 po. Los discípulos del holocausto prefieren los objetos que puedan soportar bien un calor extremo, como gemas u objetos mágicos. También les encanta coleccionar monedas, para fundirlas y reforjarlas como objetos de arte de formas extrañas. Los coleccionistas que se especialicen en objetos extraplanarios pueden llegar a pagar muy bien por una de estas piezas terminadas.

TRISKELION DE ROCA NEGRA (AVATAR DE TIERRA)

Un pilar viviente de roca negra se alza sobre el suelo ante vosotros. Su anguloso cuerpo está cubierto de púas y filos aguzados. Lentamente estira tres largos brazos, cada uno terminado en una punta de peligroso aspecto: dos de ellos se inclinan levemente hacia delante, mientras que el tercero sobresale del centro de su espalda y se cierne sobre su cabeza. Tres patas cortas y recias lo mantienen estable como un trípode.

TRISKELION DE ROCA NEGRA **VD 18**

Elemental Grande (extraplanario, tierra) siempre NM
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; Avistar +13, Escuchar +13
Idiomas térraro

CA 30, toque 8, desprevenido 30 (-1 Des, -1 tamaño, +22 natural)
pg 377 (26 DG); curación rápida 5; **RD** 10/adamantita y mágico
Inmune inmunidades de elemental
Resistencia soportar el dolor, estabilidad (+8 contra embestidas o derribos); **RC** 23
Fort +27, **Ref** +9, **Vol** +11

Debilidades vulnerabilidad al sonido
Vel 20' (4 casillas), Ec 20'
C/C 3 brazos perforantes +30 cada uno (2d6+11/19-20/×4)
A distancia 6 púas +17 cada una (1d8+11/×3)
Opciones de ataque Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, impacto mágico, impacto metálico
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +19; **Prs** +34

Características Fue 33, Des 8, Con 31, Int 5, Sab 12, Car 8
CE rasgos de elemental
Dotes Alerta, Ataque poderoso, Crítico mejorado (brazo perforante), Gran fortaleza, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (brazo perforante), Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +13, Escuchar +13, Trepar +20
Avance 27-40 DG (Grande)

Soportar el dolor (Ex): cuando un triskelion de roca negra falle un TS de Reflejos o Voluntad contra un efecto que cause daño, sufrirá sólo la mitad de dicho daño si supera un TS de Fortaleza contra la misma CD. Este TS adicional sólo afecta al daño, no a cualquier otra condición que pueda aplicarse a causa del fallo en la salvación.
Estabilidad (Ex): un triskelion de roca negra es excepcionalmente estable cuando permanece en pie. Obtiene un bonificador +8 a sus pruebas de característica realizadas para resistir cualquier embestida o derribo, siempre que permanezca en pie sobre el suelo (no si está trepando, volando, sobre una montura o en cualquier otra situación en la que no se alce sobre terreno firme).
Impacto metálico (Ex): los ataques naturales de un triskelion de roca negra se consideran de adamantita, hierro frío y plata, a efectos de superar cualquier reducción de daño.

Un triskelion de roca negra es una poderosa criatura elemental creada por Ogremoch, el príncipe de los elementales de tierra malignos. Aplasta a sus enemigos con tres poderosos brazos que perforan carne y armadura como picos gigantescos.

Estrategias y tácticas

Los triskelion de roca negra operan bajo la estrecha supervisión de los clérigos de tierra más poderosos del Ojo elemental arcano, bloqueando cualquier ataque que pueda interrumpir los conjuros de sus amos. Una secta podría dejar una de estas

criaturas para vigilar algún nodo de tierra recién descubierto, hasta que pueda ser protegido de forma adecuada. Los triskelion forman la primera línea de defensa contra invasores o herejes.

Los triskelion de roca negra, los más lúgubres de todos los avatares elementales, no son más que simples brutos. Se lanzan contra sus enemigos azotándolos con sus tres brazos, deleitándose con el caos y el dolor que puedan crear. Son capaces de reducir a los rivales más débiles a cascarones sangrantes con unos cuantos golpes. Si nota que un rival es especialmente fácil de golpear, empleará su Ataque poderoso para aumentar más aún su devastador daño. En algunos casos, un clérigo de tierra podrá montar sobre un triskelion para entrar en combate. El sacerdote clavará una gruesa cadena de adamantita en el torso de la criatura, para aferrarse a ella mientras se acomoda entre los salientes de su cuerpo. Los triskelion no aceptarán a ningún otro jinete.

Encuentros de ejemplo

Los triskelion de roca negra defienden los templos de la tierra en los que Ogremoch les ordena servir.

Guardia (NE 18-21): cualquier templo al mando de un clérigo de tierra del Ojo de nivel 12 o superior contará con un triskelion como guardián. Ogremoch podría enviar más para proteger un nodo elemental o ayudar a alguna secta contra alguna facción de aire, fuego o agua del Ojo especialmente poderosa.

NE 18: un triskelion solitario vigila un pasadizo oculto, que lleva a un templo secreto del Ojo. Se oculta bajo la superficie, justo detrás de una trampa mágica que hace que un *muro de piedra* se alce en el pasadizo, unos 30' a espaldas de la compañía. Cuando la trampa se active, el triskelion aparecerá ante los intrusos y atacará.

Triskelion de roca negra

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TRISKELION DE ROCA NEGRA

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los triskelion de roca negra. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
8	Esta extraña criatura rocosa es, obviamente, un elemental. Este resultado revelará todos sus rasgos de elemental y el subtipo de tierra.
28	Esta criatura es un triskelion de roca negra, sirviente de Ogremoch, príncipe de los elementales de tierra malignos. Su cuerpo pétreo absorbe gran parte del daño de los ataques físicos.
33	Los temibles brazos de un triskelion de roca negra son como picos pesados, capaces de penetrar incluso la adamantita para causar un daño devastador.
38	Los triskelion son increíblemente resistentes y pueden soportar conjuros y efectos mágicos gracias a su mera dureza natural, para compensar sus pobres reflejos.

Ecología

Los triskelion de roca negra no son criaturas naturales, sino que son convocados para defender los templos de Ogremoch o nodos elementales. No se reproducen; el príncipe elemental debe crearlos según los necesite. Una vez creado, un triskelion servirá a su amo elemental hasta su destrucción.

Entorno: los triskelion de roca negra son nativos del plano Elemental de tierra, pero suelen hallarse en lugares subterráneos, especialmente templos de tierra del Ojo elemental arcano o nodos de tierra.

Características físicas típicas: un triskelion de roca negra mide 16' de alto y pesa unas 6.000 lbs. Se parece a un grueso pilar de piedra negra.

Alineamiento: como creaciones de Ogremoch, los triskelion de roca negra siempre son Neutrales malignos.

Tesoro típico

Los triskelion de roca negra no suelen tener tesoros propios. Como guardianes de los templos de tierra, entregarán los objetos valiosos saqueados a los enemigos derrotados a los sacerdotes del Ojo elemental arcano.

Ilustración de J. Nelson

AVISPA AULLADORA

Las avispas aulladoras son criaturas extrañas creadas por el poderoso mago Otiluke, quien deseaba crear un híbrido entre insecto y mamífero para vigilar su torre frente a una cábala de slaad que querían matarlo. Los primeros experimentos dieron como resultado a las avispas aulladoras. Otiluke pretendía destruir a las criaturas, ya que atacaban a los visitantes tanto como a sus enemigos. Por desgracia, los slaad atacaron poco después de completar los primeros experimentos. En la confusión del combate, algunas avispas aulladoras huyeron del lugar. Ellas y su descendencia han extendido sus nidos por todo el mundo.

Flotando en el aire, con sus alas zumbando con un runrún constante, parece haber un avispón de gran tamaño con la cabeza parecida a la de un babuino. Cuando os ve, emite un chillido de furia.

AVISPA AULLADORA VD 1

Aberración Pequeña normalmente CM
Inic +1; **Sentidos** Visión en la oscuridad 60'; Avistar +4, Escuchar +3
Idiomas –

CA 14, toque 12, desprevenido 13 (+1 Des, +1 tamaño, +2 natural)
pg 13 (2 DG)
Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +4

Vel 10' (2 casillas), Vl 60' (buena)
C/C mordisco +3 (1d4+1) y 2 garras +1 cada una (1d3) o
C/C aguijón +3 (1d3+1 más veneno)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +1; **Prs** -2
Opciones de ataque veneno (CD 13, 1d6 Des/1d6 Des)

Características Fue 12, Des 13, Con 15, Int 3, Sab 13, Car 6
CE emisión de feromonas
Dotes Ataque múltiple
Habilidades Avistar +4, Escuchar +3
Avance 3-7 DG (Mediana); 8 DG (Grande)

CONOCIMIENTO SOBRE LAS AVISPAS AULLADORAS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) o Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre las avispas aulladoras. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
11	Esta criatura es una avispa aulladora, una sádica aberración que atacará a cualquier cosa que se aproxime a menos de 10 millas de su nido. Este resultado revela todos los rasgos de aberración.
15	Una avispa aulladora volará de vuelta al nido, en busca de refuerzos, cuando sea atacada. Su reina es mucho mayor que las demás, y rara vez abandona el nido, si es que lo hace.
16	El aguijón de una avispa aulladora puede paralizar a su víctima.
21	Cuando resultan heridas, las avispas aulladoras rocían a su atacante con una sustancia que incita a las demás a atacarlo. El agua puede eliminar esta sustancia.

Saber (arcano)

CD	Resultado
15	El mago Otiluke creó las avispas aulladoras. Nunca fue su intención dejarlas sueltas en la Naturaleza.

Emisión de feromonas (Ex): si un ataque en cuerpo a cuerpo reduce a una avispa aulladora a 0 pg o menos, o si la avispa sufre un golpe crítico en cuerpo a cuerpo, podrá tratar de rociar a su rival con feromonas (toque c/c +3). La avispa empleará esta aptitud como acción inmediata, justo antes de resolver el efecto del daño.

Las feromonas atraerán a otras avispas aulladoras hacia el objetivo, a la vez que las somete a una furia descontrolada. Todas las avispas aulladoras en un radio de 60' de una criatura rociada con estas feromonas, ganarán un bonificador +1 a sus tiradas de ataque y +2 a sus tiradas de daño contra ella. Las avispas aulladoras detectarán a una criatura rociada de esta forma como si poseyesen el rasgo de sentido ciego. El efecto de las feromonas dura 10 minutos, aunque una criatura rociada podrá librarse de la sustancia sumergiéndose en agua.

El ejemplo descrito arriba es el de una obrera típica. Construye nidos, vuela en busca de comida y defiende la colonia y a su reina.

AVISPA AULLADORA REINA

En el centro de la colmena hay una criatura del tamaño de un oso, cuya forma abotargada combina rasgos de babuino y de avispa.

AVISPA AULLADORA REINA VD 5

Aberración Grande normalmente CM
Inic +0; **Sentidos** Visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +9
Idiomas –

CA 18, toque 9, desprevenido 18 (-1 tamaño, +9 natural)
pg 71 (8 DG)
Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +8

Vel 20' (4 casillas)
C/C mordisco +9 (1d8+4) y 2 garras +7 cada una (1d6+2) o
C/C aguijón +9 (1d8+4 más veneno)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** +14
Opciones de ataque veneno (CD 18, 1d8 Des/1d8 Des)

Características Fue 18, Des 11, Con 18, Int 6, Sab 15, Car 8
CE emisión de feromonas
Dotes Alerta, Ataque múltiple, Dureza
Habilidades Avistar +10, Escuchar +9
Avance –

Emisión de feromonas (Ex): igual que la avispa aulladora, excepto porque es un toque c/c a +9.

La reina de la colonia, igual que la de un nido de avispas corrientes, es la responsable de poner los huevos. Las avispas aulladoras machos se arremolinan a su alrededor en todo momento.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Individualmente, una avispa aulladora atacará al objetivo más cercano a ella. En grupo, no obstante, estas avispas cambiarán su táctica en cuanto una de ellas lance sus feromonas. En ese caso, todas atacarán a la criatura rociada.

Las avispas aulladoras heridas siempre vuelven al nido, donde reunirán a otras avispas para eliminar de una vez a la amenaza. Así pues, es imperativo derrotar a todas las avispas presentes, o estar muy lejos cuando lleguen los refuerzos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Debido a que las avispas aulladoras buscan comida cerca de su hogar, normalmente se encontrarán a pocas millas de sus nidos. Las avispas aulladoras son agresivas y no tienen miedo. Ven a todas las demás criaturas como alimento o amenaza, por lo que tratarán de matar a cualquiera que entre en uno de ambos grupos.

Individuo (NE 1): una avispa aulladora solitaria suele andar en busca de comida. Atacará sin dudar, volando de vuelta al nido en busca de ayuda si resulta herida.

Grupo de caza (NE 2-4): pequeños grupos de dos a cuatro avispas aulladoras vuelan, aparentemente al azar, en un radio de 10 millas de su nido, en busca de cualquier criatura viva.

Ala de ataque (NE 5-8): un ala de ataque está compuesta por entre 5 y 16 avispas aulladoras. Se dedica a rastrear una zona, en busca de comida y recursos, pero también es la unidad básica que defenderá al nido frente a cualquier ataque.

Nido (NE 9-13): un nido puede contener de 17 a 64 avispas aulladoras, además de la reina.

Avispas aulladoras

ECOLOGÍA

Las avispas aulladoras construyen nidos de papel, hojas secas o pieles de animales muertos. Estos nidos varían en complejidad desde cámaras únicas y varias celdas consecutivas, cada una de las cuales puede albergar hasta a seis avispas. Las avispas pueden incorporan a sus nidos cualquier objeto o equipo recuperado de sus rivales muertos: escudos, trozos de armaduras o cosas similares pueden servir de buenos cimientos o andamiaje. Los muros de papel de un nido típico tienen dureza 0 y 3 pg por pulgada de grosor.

La reina se aposenta en el centro del nido, produciendo huevos para la colonia con ayuda de las avispas macho que pululan a su alrededor sin cesar. La reina podrá poner entre 30 y 60 huevos al mes, cada uno de los cuales eclosionará en una semana. Dado que es muy posible que el nido no pueda albergar a tantas nuevas avispas aulladoras, la reina y las larvas más fuertes devorarán a las más débiles. Las supervivientes alcanzarán la madurez en unas tres semanas. La avispa aulladora media vive unos seis meses, aunque la esperanza de vida de la reina puede prolongarse años.

Las avispas hembra que crezcan más allá de los 2 DG serán vistas como una amenaza para la reina, que las despachará sin piedad. Si la reina muere, las demás hembras del nido podrán alimentarse y crecer sin restricciones. Obtendrán 1 DG adicional a la semana, hasta que alcancen los 8 DG y luchen entre sí por convertirse en la nueva reina. Lo normal es que una hembra aniquile a todas las demás, pero a veces las derrotadas abandonan la colonia para crear sus propios nidos. La vencedora construirá un capullo dentro del cual sufrirá una transformación biológica, para convertirse en reina; este proceso dura una semana.

Las avispas y arañas gigantes son la mayor amenaza para las avispas aullantes. Los simios y simios terribles también suelen entrar en conflicto con estos seres.

Entorno: las avispas aulladoras prefieren los entornos boscosos, pero pueden construir su hogar en casi cualquier lugar cálido. Cuando les sea posible, ocuparán edificios abandonados. Sienten especial predilección por los templos o bibliotecas antiguos, sobre todo si contienen pergamino o papel con el que construir sus nidos. No se las suele encontrar bajo tierra.

Características físicas típicas: la avispa aulladora media mide menos de 4' de largo y pesa alrededor de 30 lbs. La reina tiene unos 8' de largo y llega a las 250 lbs.

Físicamente, las avispas aulladoras macho y hembra son casi idénticas. La única diferencia es que los machos mueren 1d4+1 asaltos después de realizar un ataque con su aguijón. Las avispas aulladoras encontradas fuera del nido siempre son hembras; alrededor de un 20% de las que haya en el interior serán machos.

Alineamiento: las avispas aulladoras odian a todas las criaturas vivas y las matan sin provocación, tanto si necesitan alimentarse como si no. No se preocupan por nada más que por matar y sobrevivir, pero sólo una reina puede aspirar a gobernar el avispero sin ayuda sobrenatural externa. Así pues, estas criaturas suelen ser caóticas malignas.

TESORO TÍPICO

Las avispas aulladoras no disponen de tesoro individual, pero emplean cualquier objeto que hallen para construir sus nidos. En concreto les encantan los escudos, o cualquier otro objeto plano y resistente que puedan emplear como estructura básica para el nido, así como pergaminos u otras fuentes de papel. Destruir la estructura de un avispero podría revelar un pequeño tesoro de objetos mágicos, monedas o bienes por el valor estándar del VD del nido.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Una avispa aulladora típica puede ser convocada por un clérigo con acceso al dominio del Caos, mediante *convocar monstruo II* o versión de nivel superior. Considera que la avispa aulladora pertenece a la lista de 2.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Ilustración de S. Prescott

BALHANNOTH

Una criatura gigantesca de cuerpo ovoide se desprende del techo. Se mueve sobre seis largos tentáculos, en lugar de patas, y de entre sus hombros sobresale una babeante bocaza llena de dientes aserrados y puntiagudos.

BALHANNOTH VD 10

Aberración Grande normalmente CN
Inic +7; **Sentidos** ciego, vista arcana 120'; Escuchar +6
Aura cerradura dimensional
Idiomas –

CA 21, toque 12, desprevenido 18 (+3 Des, -1 tamaño, +9 natural)
pg 147 (14 DG); **RD** 15/mágico
Inmune ataques de mirada, ilusiones, efectos visuales
RC 18
Fort +10, **Ref** +9, **Vol** +12

Vel 50' (10 casillas), Tr 50'
C/C 2 golpetazos +18 cada uno (2d6+9/19-20) y mordisco +13 (1d8+4)
Espacio 10'; **Alcance** 10' (15' con tentáculos)
Atq base +10; **Prs** +23
Opciones de ataque Ataque poderoso, agarrón mejorado, constreñir +1d8, impacto mágico
Acciones especiales presa antimagia

Características Fue 28, Des 17, Con 23, Int 3, Sab 12, Car 8
CE camuflaje
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (golpetazo), Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Habilidades Esconderse +16, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +13, Saltar +17, Trepar +17
Avance 15-20 DG (Grande); 21-30 DG (Enorme)

Vista arcana (Sb): un balhannoth puede sentir la presencia y posición de las auras mágicas a una distancia de 120', además de saber la intensidad y escuela de cada una de ellas. Podrá determinar con exactitud la posición de cualquier criatura con conjuros activos sobre su persona, que lleve objetos mágicos o que haga uso de la magia de alguna otra forma, además de poder detectar cualquier cosa dentro del área de un efecto mágico (incluida la propia cerradura dimensional de su aura). Por lo demás, esta aptitud actúa igual que la de sentido ciego.

Cerradura dimensional (Sb): igual que el conjuro del mismo nombre, en un radio de 20' centrado en el balhannoth. NL 10. Este efecto se desplaza con la criatura.

Constreñir (Ex): un balhannoth causa 1d8 puntos de daño mediante una prueba de presa con éxito, además del daño de su golpetazo.

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el balhannoth debe golpear a un rival, de tamaño Grande o menor, con su golpetazo. Entonces podrá intentar iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad. Si vence la prueba de presa, inmovilizará a su víctima y podrá constreñirla.

Presa antimagia (Sb): cuando un balhannoth apresa a un rival, todas las propiedades mágicas de los objetos de la víctima quedan suprimidas. Además, una criatura apresada por un balhannoth no podrá lanzar conjuros ni emplear aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Un balhannoth suprime automáticamente los poderes de cualquier objeto mágico que sostenga o utilice.

Camuflaje (Ex): la piel del balhannoth cambia de color para fundirse con su entorno. Como resultado, esta criatura puede emplear la habilidad de Esconderse en cualquier tipo de terreno natural.

Ilustración de C. Frank

Incluso los letales drow temen el poder acechante de un balhannoth

Habilidades: un balhannoth disfruta de un bonificador +15 racial a sus pruebas de Esconderse debido a su aptitud de camuflaje. También cuenta con un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurado o en peligro.

Horrendas aberraciones de los reinos subterráneos, los balhannoth cazan siguiendo el rastro de las energías mágicas. Pueden "ver" la magia, pero por lo demás son ciegos. Nada mágico funciona en su poderoso abrazo, lo cual los convierte en depredadores letales para quienes dependen de conjuros u objetos mágicos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los balhannoth cazan mediante emboscadas, no acechando. Aunque puede ser veloz en carreras cortas, un balhannoth es demasiado voluminoso como para dedicarse a perseguir a su presa por los estrechos y serpenteantes túneles subterráneos. La táctica más común de estos seres es esperar inmóviles en alguna caverna grande, fundiéndose con el muro o techo de roca natural gracias a sus poderosos tentáculos prensiles. Cuando detecta a una presa potencial mediante su vista arcana, el balhannoth carga contra la criatura que ostente el mayor número de efectos mágicos, o los más poderosos. Empleará con gusto su Ataque poderoso para acabar rápido con los rivales más peligrosos.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los balhannoth suelen cazar solos, pero en zonas de magia abundante pueden reunirse en grupos de hasta seis miembros.

Guardaespaldas (NE 12-14): las criaturas poderosas a menudo emplean balhannoth como guardianes, alimentándolos con carne cruda y dándoles de vez en cuando algún objeto mágico del que puedan extraer su poder.

NE 14: un par de azotamentes ha *hechizado* a tres balhannoth, a los cuales utilizan como guardaespaldas mientras viajan por el subsuelo. Lanzarán a estos seres contra cualquier criatura que se encuentren en sus viajes, permitiendo que se alimenten de las auras de sus objetos mágicos. Los azotamentes confiscarán los objetos en cuanto los balhannoth se cansen de su "sabor". Cuando encuentren una buena guarida cerca de algún asentamiento humanoide, los ilícidos planean colocar a los balhannoth alrededor de su perímetro; estas aberraciones son demasiado peligrosas como para tenerlas cerca mucho tiempo.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BALHANNOTH

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los balhannoth. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
20	Esta extraña criatura es un balhannoth, una aberración nativa del subsuelo. Este resultado revela todos los rasgos de aberración.
25	Los balhannoth están especialmente adaptados para cazar detectando magia. Si no llevas objetos mágicos ni eres el beneficiario de un conjuro activo, serás invisible para ellos a menos que estés muy cerca.
30	Los balhannoth comen carne pero también absorben energía mágica, alimentándose de los objetos mágicos sin dañarlos. Almacenan objetos mágicos en sus guaridas como carne en una despensa.
35	Los balhannoth suprimen cualquier objeto mágico que toquen y los efectos mágicos de cualquier criatura que apresen. Un balhannoth está rodeado por un efecto de cerradura dimensional. Esto evita las huidas mágicas y permite a la criatura discernir su entorno.

ECOLOGÍA

Los balhannoth han evolucionado para llenar un hueco inusual en los reinos subterráneos empapados de magia. Son sensibles a la magia y emplean su presencia para detectar a sus presas.

Los balhannoth se alimentan tanto de la carne física como de las auras mágicas. Un objeto mágico con un aura leve sustentará a un balhannoth durante un día, uno con un aura moderada lo hará durante una semana, y otro con un aura fuerte lo alimentará durante todo un mes. No se sabe cuánto tiempo podría sobrevivir un balhannoth gracias a un aura mágica abrumadora, aunque algunos eruditos teorizan que podría darle sustento de por vida. Un balhannoth disfruta con el "sabor" de la magia, pero no causa daños permanentes a los objetos mágicos. Llega un momento en el que se cansa de uno determinado y debe buscar nuevas fuentes de alimento.

Las extrañas necesidades alimenticias de los balhannoth los llevan a atacar y matar a los seres que hagan uso de la magia. Estas criaturas no pueden distinguir entre un objeto mágico o el efecto de un conjuro activo, por lo que atacarán a cualquier cosa que detecten con su vista arcana. Una criatura sin magia no corre ningún peligro a menos que entre dentro del área de efecto de su cerradura dimensional, lo cual la hará "visible" a ojos del depredador.

Cuando el balhannoth haya matado a su presa y eliminado a cualquier otra amenaza, se llevará el cuerpo a su guarida. Allí devorará su carne y apartará cualquier objeto mágico que poseyese la víctima. Elegirá uno de ellos para llevarlo consigo y poder seguir alimentándose de su aura, y los demás los ocultará en algún lugar de difícil acceso. Los escondrijos más comunes para estas "provisiones" son las grietas tras grandes rocas, o alguna abertura en el techo de una caverna.

Los balhannoth no tienen sexo definido; cualquiera puede copular y preñar a otro. Sus apareamientos no conllevan ningún tipo de ritual, excepto un gentil roce de sus tentáculos. Un año después del apareamiento, cada balhannoth involucrado pondrá un huevo del tamaño aproximado de una jarra de cerveza. El huevo debe permanecer en contacto con un objeto mágico, o dentro del área de un efecto mágico, hasta que eclosione. La mayoría de balhannoth conservan sus huevos en el mismo lugar que su despensa, aunque algunos separan ambos escondites. Un balhannoth que no pueda encontrar suficiente comida cerca de su guarida se llevará el huevo a otro lugar más favorable, aunque mientras transporte esta carga sólo podrá realizar un ataque de golpetazo y preferirá huir a correr el riesgo de romper el huevo. Los huevos de balhannoth eclosionan tras un mes y los retoños alcanzarán la madurez en unos tres años.

Aunque son lo bastante inteligentes como para aprender los rudimentos de un idioma, pocos balhannoth pueden hablar. Sólo aquellos mantenidos en cautividad y entrenados como guardianes llegan a desarrollar cierta comprensión del idioma de sus captores, que emplean con sus roncas y graves voces. Su vocabulario, no obstante, será limitado y tendrán una pobre comprensión de la sintaxis.

Entorno: los balhannoth se pueden hallar en cualquier entorno subterráneo.

Características físicas típicas: un balhannoth típico se alza a unos 9' de altura hasta la grupa y pesa unas 4.000 lbs.

Alineamiento: los balhannoth son depredadores voraces, impredecibles en su comportamiento pero no intrínsecamente malignos. Normalmente son Caóticos neutrales.

"Hoy he perdido a otra cuadrilla de excavación. Los sacerdotes no dicen nada, pero los rumores abundan entre la soldadesca. Lo llaman balhannoth, 'muerte sin magia', y murmuran que se negarán a salir de patrulla. Puede que tenga que empezar a azotar algunas espaldas en breve".

—Vulfur, capitán duergar

GUARIDA DE EJEMPLO: CAVERNA DEL BALHANNOTH

Esta amplia caverna de techo alto no está muy lejos de una ruta comercial subterránea. El balhannoth que acecha en este lugar se ceba con los animales de granja, las bestias de carga y alguna criatura inteligente ocasional que se pierda por estos túneles.

1. Emboscada del balhannoth (NE 11)

Esta gran caverna está llena de gruesos pilares de piedra natural, que llegan hasta el techo a unos 20' de altura.

Un balhannoth se aferra al techo de la cueva en el punto marcado con un 1, a la espera de algún viajero incauto que pase por debajo.

2. El puente roto (NE 4)

Un estrecho pasadizo de piedra gastada se adentra en la oscuridad. El rugido del agua os llega desde abajo.

Este precario puente de piedra está muy maltrecho. Moverse por él requiere una prueba de Equilibrio contra CD 20, para no caer. La corriente del arroyo que pasa bajo él es intensa y fluye hacia la zona 4. los personajes que caigan al agua deberán superar una prueba de Nadar contra CD 20 o verse empujados hacia el fondo, lo que les causará 1d6 puntos de daño antes de emerger en la zona 4.

3. Guarida del balhannoth

Esta cámara es el lugar en el que duerme y devora a sus presas el balhannoth. Varios cuerpos a medio comer yacen esparcidos por la zona y aún tienen objetos útiles: un registro de los restos revelará 40 po, una gema por valor de 55 po, una *armadura de piel de rinoceronte* y una poción de *lentificar veneno.*

4. Río subterráneo

Por aquí discurre el río que pasa bajo la zona 2. Es profundo y de corriente veloz. Un personaje en el agua que falle una prueba de Nadar contra CD 20 será arrastrado hacia el fondo, donde sufrirá 3d6 puntos de daño al ser zarandeado por las corrientes submarinas contra las rocas, antes de emerger en otra zona distinta. Esta podría ser una buena forma de llevar a los PJs a la siguiente parte de la aventura.

5. Ruta comercial subterránea (NE 11)

Un sinuoso camino se extiende durante millas hacia el subsuelo.

Si los PJs no tienen dificultades con el balhannoth, haz que una patrulla drow de tres francotiradores oscuros y dos guardias arcanos (consulta la sección de los drow, en la página 67) llegue desde el camino y se trabe con el grupo desde atrás.

TESORO TÍPICO

Debido a la forma en que se alimentan, los balhannoth son mucho más propensos que otras criaturas a tener tesoros mágicos. La mayoría de este botín estará oculto en su guarida y tendrá un valor aproximado al de una criatura de VD 10, unas 5.800 po. Los balhannoth tienen la mitad de monedas habituales, pero el doble de objetos.

LOS BALHANNOTH EN EBERRON

Los balhannoth pueden hallarse por todo Khyber, pero son mucho más comunes en las cuevas que hay bajo el continente de Xen'drik. Suelen entrar en contacto frecuente con los nómadas drow, y entre ciertas tribus la palabra "balhannoth" sirve para catalogar a un cazador especialmente hábil y astuto.

LOS BALHANNOTH EN FAERÛN

Los balhannoth pueden encontrarse dispersos por toda la Noroscuridad, con mayor abundancia en los alrededores de Anaurokh. Esta distribución tan inusual ha llevado a los eruditos a teorizar que estas criaturas quizá hayan sido creadas por los magos nezherinos, para destruir a sus enemigos.

BEBEDOR VÍTREO

Esta figura encorvada y tambaleante podría tomarse por humana, si no fuese por los bulbosos ojos húmedos que cubren cada centímetro de su piel, así como por la repulsiva lengua prensil que cuelga de su boca abierta. Varios cuervos sombríos y translúcidos vuelan en círculos sobre su cabeza, con sus picos abiertos en silenciosos graznidos.

BEBEDOR VÍTREO — VD 11

Muerto viviente Mediano siempre NM
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +19, Escuchar +2
Idiomas abisal, común, dracónico, infernal

CA 27, toque 17, desprevenido 23 (+4 Des, +3 desvío, +10 natural)
pg 91 (14 DG); **RD** 10/bueno
Inmune inmunidades de muerto viviente
Resiste resistencia a la expulsión +6; **RC** 22
Fort +7, **Ref** +13, **Vol** +14

Vel 30' (6 casillas)
C/C lengüetazo +12/+7 (2d4+1 más sorber ojo)
Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con lengüetazo)
Atq base +7; **Prs** +8
Acciones especiales mirada horripilante, sorber ojo
Aptitudes sortílegas (NL 14):
A voluntad: *detectar pensamientos* (CD 15), *don de lenguas, ojo arcano*
3/día: *avizor* (CD 21), *toque vampírico* (toque +11)
1/día: *dedo de la muerte* (CD 20), *puerta dimensional*

Características Fue 12, Des 19, Con -, Int 18, Sab 15, Car 16
CE cuervos espectrales, gracia sacrílega, rasgos de muerto viviente
Dotes Iniciativa mejorada, Reflejos rápidos, Soltura con un arma (lengüetazo), Soltura con una aptitud (*avizor*), Sutileza con las armas
Habilidades Averiguar intenciones +12, Avistar +19, Concentración +17, Descifrar escritura +17, Diplomacia +17, Engañar +10, Escuchar +2, Intimidar +15, Reunir información +15, Saber (arcano) +15, Saber (local) +11, Saber (los Planos) +8, Saber (Naturaleza) +8, Saber (religión) +8, Usar objeto mágico +19 (+21 con pergaminos)
Avance 15-20 DG (Mediano); 21-42 DG (Grande)

Sorber ojo (Sb): un bebedor vítreo puede emplear su ataque de lengüetazo para robar mágicamente la capacidad visual de una criatura. Esta aptitud no tiene ningún efecto sobre aquellas criaturas que carezcan de visión. Una criatura golpeada por la lengua de un bebedor vítreo deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 20; si lo falla, sus ojos quedarán cubiertos de gruesas cataratas lechosas. La criatura no podrá ver a más allá de 60', y todos los ataques en cuerpo a cuerpo o a distancia que realice dentro de dicho alcance sufrirán un 20% de probabilidad de fallo. Este efecto sólo se puede eliminar mediante un *restablecimiento mayor* o *milagro*, o mediante la destrucción del bebedor que le privase de la vista.

Una criatura que haya perdido su visión de esta forma sufrirá un -4 a sus TS de Voluntad contra los rasgos y aptitudes sortílegas del bebedor vítreo. La víctima tampoco podrá desviar sus ojos para evitar su mirada horripilante (consulta más adelante).

Un bebedor vítreo puede ver a través de los ojos de cualquier criatura a la que empañe la vista, empleando su capacidad visual normal e íntegra; no sufrirá ninguna de las penalizaciones o restricciones de su víctima. El alcance y duración de esta aptitud no tienen límite, aunque el bebedor sólo puede ver a través de los ojos de una de sus víctimas de cada vez. El bebedor podrá usar su propia habilidad de Avistar para percibir detalles a través de los ojos de sus víctimas, así como beneficiarse de su visión en la oscuridad.

Mirada horripilante (Sb): el aspecto repulsivo de un bebedor vítreo repugna incluso a los más férreos espíritus. Los bebedores disponen de un ataque de mirada con un alcance de 60', que hace que una criatura quede mareada durante 1 asalto. Un TS de Fortaleza contra CD 20 con éxito niega este efecto, pero la criatura deberá realizar otro en cada asalto que permanezca dentro del área de efecto. La CD del TS se basa en Carisma.

Cuervos espectrales (Sb): un bebedor vítreo siempre va acompañado por unos cuervos espectrales, que lo sirven de forma inquebrantable. El bebedor comparte un intenso vínculo simbiótico con estas aves; será consciente en todo momento de lo que ellas vean y oigan, y podrá darles órdenes como acción gratuita. Estas aves son incorporales y el bebedor podrá controlarlas mientras permanezcan en el mismo plano que él. Los cuervos no son criaturas reales, si no más bien objetos creados por el bebedor vítreo. Cada cuervo tiene 5 pg y CA 15. Por lo demás, considéralos objetos Menudos desatendidos. Cada bebedor contará con la compañía de hasta 24 cuervos y, si alguno resultase destruido, podría regenerarlos a un ritmo de uno al día.

Los cuervos tienen una velocidad de vuelo de 100' con maniobrabilidad perfecta. No pueden realizar acciones por su cuenta, ni hacer nada que afecte físicamente al mundo que los rodea. Sólo existen para observar.

Gracia sacrílega (Sb): un bebedor vítreo suma su modificador de Carisma como bonificador a sus TS y como bonificador de desvío a su CA. Ya incluidos en las estadísticas.

Los bebedores vítreos son horrendos sirvientes de Vecna. Estas criaturas roban la vista de sus enemigos, dejándolos parcialmente ciegos. Pero peor aún, los bebedores vítreos podrán ver a través de los ojos de sus víctimas. Como siervos de Vecna, los bebedores emplean esta aptitud para escudriñar los secretos de eruditos, magos y demás gente letrada. El saber que puede acumular un bebedor vítreo es un arma tan temible como sus letales aptitudes mágicas y físicas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los bebedores vítreos se asientan en pueblos, ciudades u otras zonas civilizadas. Emplean su aptitud para sorber ojos sobre una gran cantidad de animales y personas de la región en la que habiten. Un único bebedor vítreo podría emboscar y robar la vista de varios mendigos de una ciudad. Estas víctimas serían centinelas involuntarios para la criatura, conformando una red de espías y

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BEBEDORES VÍTREOS

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los bebedores vítreos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (religión)

CD	Resultado
21	Esta criatura es un bebedor vítreo, un muerto viviente que roba la visión de sus víctimas. Este resultado revela todos los rasgos de muerto viviente.
26	Los bebedores vítreos pueden emplear *avizor, dedo de la muerte* y *toque vampírico* como aptitudes sortílegas.
31	Los cuervos espectrales que acompañan a los bebedores vítreos son manifestaciones de la energía negativa que los animan. El bebedor puede ver cualquier cosa que vean sus cuervos.
36	Los bebedores vítreos pueden ver a través de los ojos de sus víctimas.

vigilantes a la que podría acceder en un instante. Un bebedor mañoso que planee sus acciones de antemano sería capaz de seguir todos los pasos de cualquier compañía aventurera en "su" ciudad. Si una criatura a la que desee investigar se adentra en un lugar en el que carezca de espías, el bebedor vítreo recurrirá a sus cuervos para seguirle la pista.

Un bebedor vítreo es un espía, infiltrador y tratante de información. Rehuirá las confrontaciones directas, a menos que puedan reportarle algún beneficio futuro. En lugar de recurrir al combate, el bebedor emboscará a sus víctimas, empleará su aptitud para sorber ojos y después se retirará para espiarla a ella y a sus aliados desde lejos. Con su excelente habilidad de Avistar, el bebedor tratará de leer los labios de cualquiera a quien pueda ver a través de los ojos de sus víctimas.

En la mayoría de los casos estas criaturas colaborarán con algún clérigo poderoso de Vecna. Un bebedor solitario puede ser el núcleo de una amplia red de espías, informantes y topos, reuniendo una ingente cantidad de información para cualquier meta que tenga en mente. Algunos bebedores desean desestabilizar políticamente una región, debilitando a su gobierno e instituciones públicas para provocar alguna oleada de violencia y caos. Otros ayudan a diversos grupos malignos a conseguir sus fines, ya sea entregándoles información u hostigando y acabando con sus enemigos.

Un bebedor vítreo es más peligroso si dispone de aliados poderosos a los que acudir. Por ejemplo, podría trabajar en colaboración con un gremio de asesinos y ayudarlos a trazar un plan para acabar con un paladín, clérigo bueno u otra figura heroica.

Enfrentados a un combate, los bebedores huirán a menos que se vean acorralados o tengan una gran confianza en derrotar a sus enemigos. Empleará *dedo de la muerte* al principio de la batalla para aniquilar a algún rival de aspecto vulnerable (como un lanzador de conjuros arcano o un pícaro), seguido de *avizor*. Si su meta es la de debilitar a sus enemigos, empleará *toque vampírico* para drenar sus fuerzas mientras se refuerza él mismo frente a cualquier contraataque. Reservará su *puerta dimensional* como último recurso para escapar del daño.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Cuando un bebedor vítreo pase a la ofensiva, preferirá usar tácticas de guerrilla. Tratará de alcanzar a un objetivo con su aptitud de sorber ojos, huir y después espiar a sus rivales con la esperanza de aprender tanto sobre ellos como pueda. Entonces planeará un segundo ataque más concienzudo.

Individuo (NE 11): un bebedor emplea sus cuervos espectrales para seguir los movimientos del grupo. Tras algunos días, saldrá a la calle para emplear su aptitud de sorber ojos con algunos pedigüeños y otros marginados sociales de la zona. Cuando el bebedor pueda seguir los pasos de la compañía en casi cualquier circunstancia, trazará algún plan para emboscar a los personajes y atacar al miembro más vulnerable. Aún así, evitará una confrontación directa. Primero usará *avizor* para debilitar a su víctima y luego le sorberá la vista.

ECOLOGÍA

Como muertos vivientes que son, los bebedores vítreos no tienen una ecología propiamente dicha. Se supone que estas criaturas fueron creadas por Vecna para algún fin inenarrable. Algunas leyendas afirman que Vecna aconseja personalmente a estas criaturas, guiando sus pasos hacia alguna meta insondable. A lo largo y ancho de incontables mundos y los Planos infinitos, los bebedores vítreos trabajan al unísono para cumplir los deseos de Vecna.

Entorno: los bebedores vítreos pueden hallarse en cualquier clima y terreno. Los barrios bajos urbanos con altas tasas de delincuencia, los burdeles y los campos de batalla son los lugares más frecuentados por estos seres, pero estarán allí donde la muerte haga acto de presencia.

Características físicas típicas: los bebedores vítreos son seres bípedos de forma humana, de unos 6' de altura y con unas 150 lbs. de peso. Sus cuerpos carecen de sexo definido y, como muertos vivientes, nunca envejecen.

Alineamiento: los bebedores vítreos siempre son neutrales malignos, como corresponde a criaturas tan unidas a Vecna.

SOCIEDAD

Los bebedores vítreos viven solos. Rara vez operan en grupo, ya que sus aptitudes son más indicadas para una actividad solitaria en esferas de influencia amplias. A veces sí colaboran con algunos clérigos de Vecna, pero también están dispuestos a compartir sus conocimientos con cualquiera que pueda ayudarlos a cumplir sus misteriosas metas. Un bebedor vítreo es tan propenso a ofrecer información a un caudillo orco como a un valiente paladín, si cree que alguno de ellos podría dar uso a esos datos de forma que lo beneficie. Es posible incluso que una compañía aventurera trabaje en favor de Vecna sin saberlo, bajo las circunstancias adecuadas. Un bebedor suele contar con algunos aliados humanoides, dedicados a pasar la información de su amo a otros colaboradores locales, que a su vez seguirán ascendiendo la cadena de mando hasta los representantes terrenales de Vecna de mayor rango.

TESORO TÍPICO

Los bebedores vítreos tienen el tesoro estándar para su VD, unas 7.500 po, que emplean básicamente para sobornos. La mayoría de su tesoro consistirá en varitas y pergaminos, que usará para realizar ataques mágicos inesperados contra sus enemigos.

Ilustración de W. Reynolds

Bebedor vítreo

BREZVEX

Esta criatura parece ser una planta con forma humanoide, del tamaño aproximado de un ogro. Reluciente a causa de la pegajosa resina que la cubre, su cuerpo presenta retorcidas púas por toda su superficie, así como un par de retorcidas lianas tentaculares que sobresalen de sus caderas.

BREZVEX **VD 6**

Planta Grande normalmente NM
Inic +0; **Sentidos** visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas común, silvano

CA 19, toque 9, desprevenido 19 (-1 tamaño, +10 natural)
pg 68 (8 DG); **RD** 5/cortante
Inmune inmunidades de planta
Fort +10, **Ref** +2, **Vol** +5

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 30' (6 casillas); zancada forestal mejorada
C/C 2 puños espinosos +12 cada uno (2d6+7 más clavar espinas)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +6; **Prs** +17
Opciones de ataque Ataque poderoso, clavar espinas
Acciones especiales enmarañar

Características Fue 25, Des 10, Con 19, Int 11, Sab 12, Car 11
CE rasgos de planta
Dotes Ataque natural mejorado (puño espinoso), Ataque poderoso, Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +7, Esconderse +1, Escuchar +7, Supervivencia +6
*Un brezvex dispone de un bonificador +16 racial a las pruebas de Esconderse realizadas en zonas boscosas.
Avance 9-12 (Grande); 13-25 DG (Enorme) o por clase de personaje; **Clase predilecta:** druida; ver texto

Zancada forestal mejorada (Ex): un brezvex puede moverse por cualquier tipo de maleza (como espinos naturales, zarzas, sotobosque y zonas similares) a su velocidad normal y sin sufrir daño ni ningún otro impedimento. Además, los espinos, zarzas y maleza que hayan sido manipulados mágicamente no impedirán su movimiento ni le afectarán de ninguna forma.

Clavar espinas (Sb): el puño espinoso de un brezvex causa daño perforante, además de contundente.

Cada vez que un brezvex golpee con su puño espinoso, algunas de las púas se partirán y quedarán clavadas en su rival. Como acción rápida, el brezvex puede hacer que las espinas clavadas se retuerzan y hundan más en la carne de su víctima, causándole 3d6 puntos de daño perforante; se puede aplicar la reducción de daño de la criatura, si es relevante. El objetivo de esta aptitud debe estar a 100' o menos del brezvex, que a su vez debe disponer de una línea de efecto despejada hacia él. Una criatura puede sacarse las espinas mediante una acción estándar.

Enmarañar (Sb): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; CD 18; NL 8.

Esta aptitud afecta a un área de 60' de radio alrededor del brezvex y dura 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Un brezvex es una criatura vegetal muy agresiva, que acecha en bosques antiguos, densos pantanos y demás zonas de abundante vida vegetal. Los brezvex son capaces de controlar a las plantas, pudiendo enmarañar a sus rivales en ellas, o atravesarlos con afiladas espinas que cobran vida para perforar su carne. Estas criaturas suelen recibir el nombre de "ogros verdes".

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Dado que existen muy pocas de estas criaturas, los brezvex están muy preocupados por su propia supervivencia y bienestar. Desean repoblar las densas zonas de bosques con su descendencia, para después mudarse a otras regiones para seguir expandiendo sus zonas de influencia.

Cuando se encuentren con otros seres, los brezvex tratarán de evaluar el nivel de amenaza que representan desde un escondite seguro. Se mostrarán especialmente cautos con cualquier extraño que disponga de alguna fuente obvia para crear fuego. Lo normal es que sólo ataquen abiertamente a aquellas criaturas que parezcan más débiles que ellos, siempre por sorpresa. Un brezvex empieza el combate enmarañando a sus rivales, para después acercarse a distancia de cuerpo a cuerpo (ya que no resulta afectado por su propia aptitud de enmarañar). Cuando se enfrente a un enemigo poderoso, el brezvex tratará de ganar tiempo para que lleguen otros en su ayuda; primero intentará amedrentarlo (normalmente, mintiendo sobre el número de sus aliados) y si eso falla, pasará a las lisonjas zalameras. El combate abierto será su último recurso.

Los brezvex odian a los ents (un sentimiento mutuo, por otra parte) y los atacarán nada más verlos. Consideran que los ents son su mayor enemigo en su lucha por controlar las zonas boscosas, y tratarán de exterminar a sus parientes vegetales siempre que les sea posible. Como siempre, lo harán desde una posición de fuerza, reuniéndose en gran número antes de realizar el asalto.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los brezvex prefieren la compañía de los suyos, moviéndose en grupos de entre dos y cuatro criaturas que migran de una zona boscosa a otra, extendiendo sus simientes allá donde vayan. Los especímenes más poderosos pueden viajar solos, sobre todo si se dedican a las artes druídicas. Los druidas brezvex malignos patrullan sus territorios de forma agresiva, expulsando o matando a cualquier criatura no vegetal.

Individuo (NE 6): un brezvex solitario se oculta en un bosquecillo cercano a un lugar de acampada frecuentado por los viajeros. Esperará pacientemente a que la compañía de aventureros se prepare para pasar la noche. Después se acercará al campamento y atacará al personaje dormido más cercano, empleando su apti-

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BREZVEX

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los brezvex. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Una prueba de Saber (Naturaleza) contra CD 26 identificará a un brezvex en su etapa inmadura.

Debido al origen extraplanario de estos seres también se pueden emplear pruebas de Saber (los Planos), pero todas las CD aumentarán en 5 puntos.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un brezvex, un malévolo ser vegetal. Este resultado revela todos los rasgos de planta.
21	Un brezvex es capaz de controlar las plantas cercanas, haciendo que apresen e inmovilicen a sus enemigos.
26	Los golpes de un brezvex clavan espinas en su víctima. Estas púas pueden cobrar vida y clavarse aún más en la carne, causando heridas terribles.
31	Un brezvex pasa los dos primeros años de su vida en estado inerte, similar a una planta normal. En ese tiempo, puede ser arrancado y quemado con total facilidad.

tud de enmarañar para evitar que se acerquen los centinelas. Si los viajeros llevan a la vista equipo u objetos valiosos, el brezvex correrá más riesgos por intentar hacerse con todo lo que pueda.

Pareja (NE 8): un par de brezvex puede ser un encuentro muy duro. Uno empleará su aptitud de enmarañar todos los turnos, para frenar a sus enemigos. El otro se lanzará al combate para desgarrar a quienes estén atrapados.

ECOLOGÍA

Los brezvex sólo desean propagar su especie, extendiendo sus semillas por cualquier región habitable. Consideran que todas las demás criaturas (sobre todo los ents) son amenazas potenciales a su existencia a largo plazo. Enfrentados a seres más fuertes, los brezvex podrán tratar de ganar tiempo mediante maniobras diplomáticas, mientras aumentan su población hasta cantidades imparables. No obstante, las criaturas más débiles serán expulsadas violentamente de cualquier región que habiten. Se conocen raros casos de un puñado de brezvex que ha tratado de mantener relaciones armoniosas con sus vecinos del bosque, sobre todo gnolls, pero la mayoría considera que estos "seres inferiores" son incordios, útiles sólo como fertilizante.

Una semilla de brezvex germinada pasará sus dos primeros años de existencia inerte y enraizada en el suelo, con el aspecto de un gran arbusto retorcido. Una vez haya madurado despertará, se desenraizará y será libre de moverse por el mundo.

Los brezvex pueden plantar cantidades asombrosas de retoños, aunque una siembra excesiva agotará con rapidez la fertilidad del suelo y sus reservas de humedad. No obstante, en zonas bendecidas con una tierra productiva y lluvias abundantes, su número puede aumentar a un ritmo demencial hasta causar un desastre absoluto. Al menos dos veces en la historia, que se sepa, los brezvex han logrado criar a un millar de los suyos en apenas un año, cerca de alguna ciudad que no prestaba mucha atención a los bosques cercanos. Apenas dos años después, las ciudades eran víctimas del ataque de una horda de estos seres.

Entorno: los brezvex buscan las zonas más oscuras de los bosques más densos, donde sus rasgos vegetales pasen más desapercibidos. Una vez allí abrirán un hueco en la bóveda forestal para recibir luz solar directa, pero de la forma más discreta posible.

Los eruditos y druidas que conocen a estos seres creen que su origen son los Nueve infiernos de Baator, aunque en algún momento de su historia fueron transplantados a los reinos terrenales.

Características físicas típicas: los brezvex miden entre 9' y 12' de alto en su madurez y pueden llega a pesar 1.500 lbs. No necesitan comer, pero sí requieren una fuente de agua potable y acceso a la luz solar.

Alineamiento: los brezvex son casi siempre neutrales malignos. Los individuos más ancianos y poderosos se vuelven más retorcidos con la edad, tendiendo hacia un alineamiento caótico maligno.

TESORO TÍPICO

Los brezvex poseen un amor innato por las gemas y monedas relucientes. Estas criaturas engarzan tales objetos en su corteza y espinas, mostrándolos como trofeos de sus victorias pasadas. Un brezvex tendrá el tesoro estándar para su VD, unas 2.000 po.

BREZVEX CON NIVELES DE CLASE

Los brezvex no suelen ser adecuados como PJs, pero algunos aprenden magia druídica. Los druidas brezvex a menudo se convierten en líderes de su raza, aunque unos pocos prefieren aislarse y vivir en soledad.

Ajuste de nivel: +4.

LOS BREZVEX EN EBERRON

Nadie está muy seguro acerca de cuándo aparecieron los brezvex en Khorvaire, aunque grupos de estos seres empezaron a vagar por las tierras Enlutadas poco después del final de la Última guerra. Parecen seguir una pauta en sus migraciones, aunque su significado no está claro. Quizá las razas antiguas o los gigantes tengan alguna pista, pero no están dispuestos a soltar prenda. Mientras tanto, los dragones estudian con curiosidad esta nueva puntada en el tejido de la Profecía.

LOS BREZVEX EN FAERÛN

Estas criaturas aparecieron de forma espontánea en el bosque Alto y, casi simultáneamente, en las junglas de Khult. Los eruditos y estudiosos interesados en los brezvex empiezan a financiar expediciones para observarlos sobre el terreno. Hasta ahora, nadie ha podido dar información fiable sobre estas extrañas nuevas criaturas.

Ilustración de R. Mimura

Brezvex

CAMINANTE DE LA PLAGA

Este cuerpo, que avanza a trompicones con paso inestable, consiste en una gran esfera de carne putrefacta e hinchada. Sus ojos inyectados en sangre se mueven sin cesar y un sonido gorjeante surge de lo más profundo de su garganta.

CAMINANTE DE LA PLAGA **VD 3**

Muerto viviente Mediano siempre CM
Inic -2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +10
Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 12, toque 8, desprevenido 12 (-2 Des, +4 natural)
pg 42 (6 DG)
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +2, **Ref** +0, **Vol** +6

Vel 20' (4 casillas)
C/C 2 garras +8 cada una (1d6+4 más toque enfermizo)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +7
Opciones de ataque toque enfermizo
Acciones especiales explosión pútrida

Características Fue 18, Des 6, Con -, Int 4, Sab 13, Car 3
CE objetivo hinchado, rasgos de muerto viviente
Dotes Dureza, Soltura con un arma (garras), Soltura con una habilidad (Escuchar)
Habilidades Avistar +1, Escuchar +10, Trepar +7
Avance –

Toque enfermizo (Sb): cualquier criatura viva golpeada por las garras de un caminante de la plaga deberá superar un TS de Fortaleza contra CD 13, o verse asaltada por un dolor y unas náuseas insufribles, que la dejarán indispuesta durante 1 minuto. La CD del TS se basa en la Constitución. Las criaturas inmunes a las enfermedades no se verán afectadas por esta aptitud.

Explosión pútrida (Ex): cuando quede reducido a una cuarta parte o menos de sus pg iniciales, un caminante de la plaga podrá emplear una acción rápida para estallar. Esta explosión tiene un radio de 30' y causa 3d6 puntos de daño a todas las criaturas en su área. Todas las criaturas vivas afectadas quedarán mareadas durante 1 asalto; un TS de Reflejos contra CD 15 reducirá el daño a la mitad y negará el mareo. La CD del TS se basa en Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Si queda reducido a 0 pg antes de poder activar esta aptitud, el caminante de la plaga se desmoronará en un montón de carne putrefacta.

Objetivo hinchado (Ex): el penalizador -4 por disparar a un combate cuerpo a cuerpo no se aplica a los ataques a distancia realizados contra un caminante de la plaga. El penalizador se sigue aplicando, eso sí, a las demás criaturas trabadas en combate con él.

Un caminante de la plaga es un arma muerta viviente, creada por magos y clérigos malignos. Su cuerpo torturado está lleno de carne putrefacta, materia en descomposición y demás basura infecta. En combate puede explotar voluntariamente si ha sufrido bastante daño, rociando la zona adyacente con una metralla vomitiva.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los caminantes de la plaga son demasiado obtusos como para actuar de forma independiente; en combate suelen estar liderados por sus creadores u otros líderes. Debido a su aptitud de explosión pútrida, los caminantes de la plaga suelen avanzar por delante de sus aliados. A los grandes trasgos, en concreto, les encanta emplear a estas criaturas, ya que sus ejércitos y unidades de combate tienen la disciplina suficiente para esperar a que estos seres detonen. Los orcos y demás criaturas caóticas se abalanzan a la refriega y tienden a sufrir los efectos de las explosiones de los caminantes, aunque tal posibilidad rara vez impide que un clérigo de Gruumsh cree y emplee a estos muertos vivientes.

Los señores de la guerra grandes trasgos más inteligentes ordenan a sus arqueros que apunten a los caminantes de la plaga cuando entran en contacto con el enemigo, y los lanzadores de conjuros malignos suelen lanzar *bolas de fuego, rayos relampagueantes* y conjuros similares contra ellos. Además de herir a quienes estén cerca de sus creaciones, estos conjuros a menudo bastarán para activar su explosión pútrida.

Los muertos vivientes inteligentes, sobre aquellos lanzadores de conjuros que puedan crear estos engendros, emparejan a los caminantes de la plaga con sirvientes muertos vivientes incorporales. Si el caminante explora, sus compañeros ignorarán el efecto y seguirán luchando tal cual. Esta combinación es especialmente letal contra enemigos indispuestos o incapacitados por los mareos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

En muchos sentidos, los caminantes de la plaga son máquinas de guerra muertas vivientes liberadas en el campo de batalla. Un caminante mal empleado puede crear tantos quebraderos de cabeza a sus aliados como al enemigo, por lo que estos monstruos son populares entre los humanoides o lanzadores de conjuros malignos, que tienen la inteligencia y habilidad necesarias para trazar planes y emplear tácticas de grupo.

Trampa viviente (NE 3): los templos de Hextor a menudo emplean caminantes de la plaga como trampas vivientes. Los sumos sacerdotes hacen que se construya una trampa de foso justo tras las puertas principales del templo. Cuando ataquen los intrusos, uno de los clérigos armará la trampa mientras los demás fortifican el lugar. En el fondo del foso hay un caminante de la plaga. Cuando un atacante caiga en su interior, el resorte de la tapa del pozo volverá a su lugar y se cerrará, dejando a la víctima atrapada en el fondo con el horror muerto viviente.

Considera esta trampa como una trampa de foso de VD 2 (*GDM*, pag. 71), excepto porque su tapa volverá a cerrarse de golpe tras haber sido activada. Esta tapa puede soportar un peso de hasta 400 lbs. Tiene dureza 5, 10 pg y una CD para romperla de 18. Destruir el mecanismo que mantiene la tapa cerrada requiere una prueba de Inutilizar mecanismo contra CD 15.

Equipo (NE 5): un can trasguero, empleado como batidor por un señor de la guerra gran trasgo, acompaña a un caminante de la plaga. Sigue sus pasos desde lejos y espera a que un enemigo lo ataque. El can

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CAMINANTES DE LA PLAGA

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los caminantes de la plaga. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (religión)

CD	Resultado
13	Esta criatura es un caminante de la plaga, un tipo especialmente desagradable de muerto viviente. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
18	Las mugrientas garras de un caminante de la plaga pueden indisponer a una criatura.
23	Cuando un caminante de la plaga sufre daño suficiente, puede detonar en una explosión enfermiza. Si muere de golpe, antes de hacer que su cuerpo estalle, sólo se desmoronará en un montón de carne podrida.

trasguero usará sus aptitudes sortílegas, como *desesperación aplastante*, para entorpecer a sus rivales mientras luchan con el muerto viviente. Justo tras la detonación del caminante, el can trasguero usará *puerta dimensional* para aparecer entre los debilitados rivales y atacarlos.

ECOLOGÍA

Como criaturas muertas vivientes creadas para su uso en la guerra, los caminantes de la plaga no tienen lugar en el mundo natural. Las historias dicen que se crean a causa de algún tipo de contagio inusual, pero en realidad cualquier cadáver enfermo sirve para producir estas monstruosidades.

Un caminante de la plaga que quede separado de su amo permanecerá en el mismo sitio e intentará cumplir sus últimas órdenes lo mejor que pueda. Así pues, un caminante con la misión de vigilar el corazón de un dungeon podría hacerlo durante siglos, hasta que apareciese algún grupo de intrusos. Aunque los caminantes de la plaga apenas muestran inteligencia, pueden comprender frases sencillas en común y reconocer a ciertas criaturas que lleven un símbolo sagrado concreto o pronuncien una contraseña. Dado que estos seres carecen del cerebro para lidiar con situaciones complejas, dependen de señales sencillas para distinguir a amigo de enemigo. Por ejemplo, a un caminante de la plaga se le podría ordenar que nunca atacase a un gran trasgo, o atacar sólo a elfos.

Los aventureros avispados que se pongan el uniforme de un enemigo, muestren el símbolo sagrado correcto o inventen algún otro tipo de mascarada, podrán confundir a un caminante o pasar a su lado sin problemas. Así pues, el amo de uno de estos muertos vivientes debe ser cuidadoso a la hora de darle sus órdenes, ya que los mandatos poco claros o confusos mermarán mucho su efectividad.

Ilustración de A. Swekel

Entorno: los caminantes de la plaga estarán allí donde se conozcan los oscuros secretos de su creación.

Características físicas típicas: un caminante de la plaga mide unos 6' de alto y pesa unas 300 lbs.

Alineamiento: creados con el único objetivo de destruir o emponzoñar, los caminantes de la plaga siempre son caóticos malignos.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Crear un caminante de la plaga requiere un proceso relativamente sencillo, aunque su coste evita que la mayoría de lanzadores de conjuros los cree en gran número sin estar en guerra. Cualquier lanzador de conjuros arcanos o divinos de nivel 6 o superior, que tenga acceso a conjuros nigrománticos, podrá crear un caminante de la plaga. Este proceso conlleva la ejecución de un terrible ritual que requiere 800 po en agua sacrílega, los cadáveres de cuatro criaturas Medianas muertas por enfermedad y dos días de oración (dos cadáveres Pequeños equivalen a uno Mediano, mientras que uno Grande equivale a dos Medianos). Al final del ritual, sus restos se funden en un solo caminante de la plaga, que obedecerá las órdenes de su creador lo mejor que pueda.

El creador de un caminante de la plaga puede ordenar a la criatura que obedezca los mandatos de un subordinado, cediéndole a todos los efectos su control. Este arreglo permite que los ejércitos puedan desplegar a los caminantes sobre el terreno, al mando de oficiales sin aptitud para lanzar conjuros.

LOS CAMINANTES DE LA PLAGA EN EBERRON

Los nigromantes de Karrnath saben cómo crear caminantes de la plaga, y su nación los empleó durante varios asedios y en otras operaciones de guerra. No obstante, estos seres demostraron ser poco fiables en batallas a gran escala, a menos que se los agrupase en grandes unidades difíciles de evitar.

Los sacerdotes de la Sangre de Vol, sobre todo aquellos con el tiempo y los recursos para crearlos en grandes cantidades, emplean a los caminantes como guardianes o vigilantes. Una de las facciones de la secta en Sharn cuenta con varios en su templo principal. Si ciertos fisgones llegan a husmear por las capillas interiores, los clérigos se ocultarán en una sala secreta, se encerrarán en ella y activarán una palanca. El mecanismo hará caer un rastrillo en la puerta, atrapando a los intrusos, y abrirá las puertas ocultas de cuatro cubículos que albergan otros tantos caminantes de la plaga. Incluso aunque los muertos vivientes sean derrotados, sus explosiones pútridas dejarán a los infieles en muy mala posición para defenderse del contraataque de los clérigos.

Caminante de la plaga

LOS CAMINANTES DE LA PLAGA EN FAERÛN

Los caminantes de la plaga aparecieron por primera vez hace siglos durante la Guerra corrupta de Khóndazh. El proceso de creación de estas criaturas se ha extendido por buena parte de Faerûn desde entonces, gracias a las maquinaciones de la iglesia de Talona. Los Magos rojos de Zhay también crean estos seres, para venderlos por todo el mundo. Debido a que ceder el control de una de estas criaturas es sencillo, los caminantes son guardias y soldados excelentes para cualquier señor de la guerra sin escrúpulos que necesite tropas de confianza. Los señores del crimen, u otros que puedan temer la traición en sus propias filas, consideran a los caminantes de la plaga guardaespaldas fieles e intimidantes.

CIENO DE SANGRE Y FUEGO

Este desagradable charco de sangre manifiesta de vez en cuando la forma de un rostro, retorcido por un terrible tormento. Sisea y hierve, apestando a azufre, mientras extiende un sanguinolento seudópodo hacia vosotros.

CIENO DE SANGRE Y FUEGO VD 7

Cieno Enorme (fuego) siempre NM
Inic +1; **Sentidos** ciego, vista ciega 60'; Escuchar +0
Idiomas –

CA 16, toque 9, desprevenido 15 (-2 tamaño, +1 Des, +7 natural)
pg 150 (12 DG); curación rápida 5
Inmune fuego, inmunidades de cieno
Resiste ácido y electricidad 10; **RC** 19
Fort +11, **Ref** +5, **Vol** +4
Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 30' (6 casillas)
C/C golpetazo +14 (1d8+10 más 2d6 por fuego)
Espacio 15'; **Alcance** 10'
Atq base +9; **Prs** +24
Opciones de ataque sangre ardiente
Acciones especiales estallido flamígero

Características Fue 24, Des 13, Con 24, Int -, Sab 11, Car 4
CE potenciar conjuros de fuego, rasgos de cieno
Dotes –
Habilidades Escuchar +0
Avance 13-24 DG (Enorme); 25-48 DG (Gargantuesco)

Sangre ardiente (Ex): un cieno de sangre y fuego produce un calor enorme. Cualquier criatura que lo golpee o toque con su cuerpo o un arma, o lo aprese, sufrirá automáticamente 2d6 puntos de daño por fuego. Una criatura sólo puede sufrir daño a causa de esta aptitud una vez por turno.

Estallido flamígero (Sb): un cieno de sangre y fuego puede activar un estallido flamígero, como acción estándar, una vez por asalto. Cualquier criatura a 10' o menos deberá superar un TS de Reflejos contra CD 23, o sufrir 6d6 puntos de daño por fuego. Un TS con éxito reducirá el daño a la mitad. La CD del TS se basa en Constitución.

Potenciar conjuros de fuego (Sb): cualquier conjuro o aptitud sortílega con el descriptor 'fuego' lanzado a 60' o menos de un cieno de sangre y fuego quedará potenciado, como si se hubiese empleado la dote Potenciar conjuro. Para que activar este efecto, tanto el lanzador como el punto de origen del efecto deben estar dentro del área afectada.

Un cieno de sangre y fuego es el impío resultado de mezclar una ingente cantidad de sangre de seres inocentes con el icor de un demonio. Esta criatura apenas es consciente de su entorno y arde constantemente con un calor intenso.

CIENO DE SANGRE Y FUEGO MANCILLADO VD 12

Ajeno Enorme (cieno aumentado, fuego) NM
Inic +1; **Sentidos** ciego, vista ciega 60'; Escuchar +0
Idiomas –

Aura energía negativa (10')
CA 17, toque 9, desprevenido 16 (-2 tamaño, +1 Des, +8 natural)
pg 162 (12 DG); curación rápida 5
Inmune ataques de mirada, efectos visuales, fuego, ilusiones
Resiste ácido y electricidad 15; **RC** 22 (27 contra energía positiva)
Fort +12, **Ref** +5, **Vol** +4
Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 30' (6 casillas)
C/C golpetazo +15 (2d6+10/19-20 más 2d6 por fuego)
Espacio 15'; **Alcance** 10'
Atq base +9; **Prs** +24
Opciones de ataque impacto mágico, impacto verdadero 1/día, sangre ardiente
Acciones especiales estallido flamígero, forma alternativa, rayo de energía negativa

Características Fue 24, Des 13, Con 26, Int 3, Sab 11, Car 6
CE adaptación negativa, potenciar conjuros de fuego
Dotes Armadura natural mejorada, Ataque natural mejorado (golpetazo), Crítico mejorado (golpetazo), Soltura con un arma (golpetazo), Soltura con una aptitud (estallido flamígero)
Habilidades Averiguar intenciones +15, Escapismo +16, Esconderse +8, Escuchar +0, Moverse sigilosamente +16
Avance 13-24 DG (Enorme); 25-48 DG (Gargantuesco)

Aura de energía negativa (Sb): cualquier criatura viva a 10' o menos de un cieno de sangre y fuego mancillado perderá 1 pg por asalto. Los personajes inmunes a los efectos de energía negativa, así como otros seres entrópicos, no se ven afectados por esta aura. Si está consciente, el cieno puede suprimir esta aptitud como acción estándar, pero sufrirá 1 punto de daño de Fuerza por cada minuto completo que esté inactiva. Ver *Manual planario*.

Sangre ardiente (Ex): como el cieno de sangre y fuego estándar.

Impacto verdadero (Sb): como el conjuro homónimo.

Forma alternativa (Sb): como acción estándar, un cieno de sangre y fuego mancillado podrá volverse aún más horripilante, imponiendo un penalizador –1 de moral a cualquier tirada de ataque contra él. *El arcano completo*, página 161.

Estallido flamígero (Sb): como el cieno de sangre y fuego estándar.

Rayo de energía negativa (Sb): una vez cada 1d4 asaltos; alcance 60'; ataque de toque a distancia; 1d4-2 de daño por energía negativa; este ataque daña a las criaturas vivas y cura a los muertos vivientes. Ver *Manual planario*.

Potenciar conjuros de fuego (Sb): como el cieno de sangre y fuego estándar.

Adaptación negativa (Ex): los cienos de sangre y fuego mancillados no pierden pg ni deben realizar TS de Fortaleza por verse expuestos a un entorno de energía negativa dominante. Ver *Manual planario*.

Los creadores realmente retorcidos o extraplanarios pueden moldear a los cienos de sangre y fuego para crear seres aún más terribles y extraños. Un cieno de fuego y sangre mancillado se crea al añadir la plantilla de criatura pseudonatural, de *El arcano completo*, y la plantilla de criatura entrópica, del *Manual planario*, a un cieno de sangre y fuego normal.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CIENOS DE SANGRE Y FUEGO

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los cienos de sangre y fuego. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
17	Este lodazal de sangre humeante es un cieno de sangre y fuego. Este resultado revela todos sus rasgos de cieno.
22	La candente masa de un cieno de sangre y fuego causa daño por fuego a quien la toque. Su afinidad con el fuego aumenta el poder de los conjuros ígneos lanzados en sus cercanías.
27	Los cienos de sangre y fuego son creados mediante rituales indescriptibles, que mezclan la sangre de los inocentes con la esencia de los infernales.
32	Los seres de fuego y los evocadores malignos suelen tener a estas criaturas a su servicio, para potenciar sus propias aptitudes flamígeras.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Como criaturas sin mente, los cienos de sangre y fuego no emplean ninguna táctica más compleja que "avasallar y quemar". Las criaturas inteligentes suelen crearlos para actuar como guardianes o mejorar sus propias aptitudes mágicas. Los evocadores malignos tienen una especial predilección por estos cienos, ya que pueden potenciar los conjuros de fuego lanzados en sus inmediaciones, además de actuar como protectores. Los ajenos malignos que puedan usar conjuros o aptitudes basadas en el fuego también podrían dedicarse a crear estos seres.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los cienos de sangre y fuego suelen acompañar a lanzadores de conjuros u otras criaturas más poderosas.

Guardianes (NE 10): Kalamaz Al'Anar, un ifriti que se oculta en el plano Material, tiene un par de cienos de sangre y fuego alojado en la pequeña red de cuevas que ha reclamado como hogar. Ahora el ifriti se dedica a asolar las tierras cercanas en busca de esclavos y provisiones. Otra opción sería que Kalamaz y los cienos fuesen mercenarios contratados, que defienden una sección asignada de un dungeon más amplio.

Equipo de incineración (NE 12): Melzeer, una salamandra noble de reputación temible, lidera un grupo de asalto de cuatro salamandras estándar y un cieno de sangre y fuego. Estas criaturas llenan el aire de llamas mientras cargan contra el asentamiento en el que descansan los PJs, con la intención de saquearlo con rapidez y huir entre la cobertura de las llamas.

Cieno de sangre y fuego

Ilustración de A. Stokes

ECOLOGÍA

Los cienos de sangre y fuego sólo cobran vida por medio de rituales infames y no tienen un lugar en el mundo natural.

Cuanta más sangre consuma un cieno, más grande se volverá; la sangre de criaturas buenas es especialmente nutritiva. La creación de cienos de sangre y fuego Gargantuescos o mayores requiere la sangre de cientos de criaturas. Cuando un cieno haya cobrado vida, buscará alimento por su cuenta de forma instintiva.

Entorno: los cienos de sangre y fuego pueden encontrarse en templos de dioses malignos (abandonados o no), en cubiles de evocadores malignos o el territorio de caza de alguna criatura de fuego poderosa. Vagan por amplias zonas de los reinos subterráneos, pero pocos sobreviven mucho tiempo en la superficie de la tierra; los incendios que causan suelen atraer la atención con rapidez. Estos cienos suelen permanecer cerca de los calderos que los engendraron, o aguardar al acecho en pozos poco profundos.

Características físicas típicas: un cieno de sangre y fuego se parece a una enorme masa viviente de sangre hirviente. A medida que se mueve, en su superficie aparecen los rostros de almas atormentadas, que vuelven a ser absorbidos con rapidez. Hilillos de humo sulfuroso se alzan sin cesar de su cuerpo. Un cieno Enorme tiene unos 15' de lado y pesa alrededor de 8.000 lbs., pero se han visto especímenes mucho mayores.

TESORO TÍPICO

Un cieno de sangre y fuego tiene el tesoro adecuado a su VD, unas 2.600 po. Estos bienes representan el equipo y dinero que quedan de sus víctimas.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

La creación de un cieno de sangre y fuego requiere un ritual aterrador, en el que debe emplearse la sangre de al menos 100 humanoides buenos o neutrales y el icor corporal de un demonio de 10 DG o más. Estos ingredientes deben mezclarse en un gran caldero inscrito con runas especiales, valorado al menos en 3.000 po. El ritual se completará en 24 horas, durante las cuales el lanzador no podrá hacer nada más que alguna pausa breve para descansar; combatir, lanzar conjuros o cualquier otro esfuerzo dará al traste con el ritual, que tendrá que empezarse otra vez desde cero. Este rito también se debe llevar a cabo dentro del área de efecto de un conjuro de *desacralizar*, y el creador perderá 500 PX en el momento de completarlo.

Un cieno de sangre y fuego obedece órdenes sencillas de boca de su creador, como "vigila este templo" o "ataca a cualquiera que entre excepto a mí", pero ignorará cualquier petición más compleja. Dar órdenes a un cieno de sangre y fuego obliga a su creador a estar a 30' o menos de la criatura.

LOS CIENOS DE SANGRE Y FUEGO EN EBERRON

Los cienos de sangre y fuego son bastante comunes en los yermos Demoníacos, siendo el resultado de los blasfemos rituales llevados a cabo por los rakshasa y demás seres malignos. Los aventureros también han informado de la presencia de estos seres como guardianes de templos olvidados bajo Sharn, e incluso entre las ruinas ciclópeas de Xen'drik.

LOS CIENOS DE SANGRE Y FUEGO EN FAERÛN

Los cienos de sangre y fuego son más comunes en Zhay, donde los Magos rojos los crean para proteger sus laboratorios, templos y demás lugares importantes.

COLMENA DEMONÍACA

Avistadas por vez primera en las Capas infinitas del Abismo, ahora las colmenas demoníacas son una visión común por todos los planos Inferiores. Con sus agresivos y sanguinarios miembros, estas colmenas son una amenaza para todas las criaturas con las que se topen y arrasan cualquier región que habiten. Si se permite que continúen sus depredaciones sin ponerles freno, las colmenas demoníacas podrían extenderse por todos los Planos.

ENJAMBRE DE DEMONCILLOS

Cientos de desagradables criaturas negras, parecidas a larvas flotantes, surcan el aire con sus diminutas alas rojizas, creando un canturreo hipnótico.

ENJAMBRE DE DEMONCILLOS **VD 2**

Ajeno Menudo (extraplanario, maligno, plaga) siempre NM
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas –

Aura zumbido demoníaco (60')
CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 tamaño, +3 Des)
pg 19 (3 DG)
Inmune inmunidades de plaga, sonido
Resiste mitad de daño de perforantes y cortantes
Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +2

Vel 20' (4 casillas), Vl 40' (buena)
C/C enjambre (1d6 más distracción)
Espacio 10'; **Alcance** 0'
Atq base +3; **Prs** -1
Opciones de ataque golpe alineado (maligno)

Características Fue 1, Des 16, Con 14, Int 1, Sab 9, Car 1
CE mente colectiva, rasgos de plaga
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada
Habilidades Avistar +7, Esconderse +17, Escuchar +7
Avance –

Zumbido demoníaco (Ex): las criaturas a 60' o menos de un enjambre de demoncillos sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque, pruebas de habilidad, pruebas de característica y TS. Se trata de un efecto sónico y enajenador. Los sirvientes y reinas de la colmena demoníaca, así como otros enjambres de demoncillos, son inmunes a este efecto.
Distracción (Ex): Fortaleza CD 13, mareado 1 asalto. La CD del TS se basa en constitución.
Mente colectiva (Ex): todos los miembros de la colmena demoníaca a 2 millas de la reina están en comunicación constante. Si uno es consciente de un peligro concreto, todos lo serán. Si en un encuentro hay algún miembro de la colmena que no esté desprevenido, ninguno de los demás lo estará. Ningún miembro de la colmena demoníaca se considerará flanqueado en un encuentro, a menos que todos los demás lo estén también.

Aunque individualmente son mucho menos peligrosos que las ratas, los demoncillos se reúnen en ingentes enjambres voladores, cuyo zumbido crea un arrullo hipnótico.

Estrategias y tácticas

Los enjambres de demoncillos siguen la estela de los sirvientes y la reina de su colmena. Cuando alguno de ellos parece nervioso o entra en combate, los enjambres de demoncillos hacen lo mismo. No emplean tácticas sofisticadas, sino que simplemente se abalanzan contra las criaturas que estén luchando con la reina o los sirvientes. Un enjambre de demoncillos no atacará a otros demoncillos.

REINA DE LA COLMENA DEMONÍACA

Hinchada por la grasa y un millar de retoños nonatos en su interior, esta negra criatura vermiforme tiene una boca repleta de colmillos y flanqueada por pinzas de mal aspecto. Unas alas demasiado frágiles como para soportar su peso cuelgan laxas de su lomo, mientras que unos brazos de obsceno aspecto humano le sirven para arrastrarse lentamente por el suelo.

REINA DE LA COLMENA DEMONÍACA **VD 6**

Ajeno Grande (extraplanario, maligno) siempre NM
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +14, Escuchar +14
Idiomas –

CA 15, toque 8, desprevenido 15 (-1 tamaño, -1 Des, +7 natural)
pg 114 (8 DG)
Inmune sonido
Fort +14, **Ref** +5, **Vol** +9

Vel 20' (4 casillas)
C/C mordisco +10 (3d6+4)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +15
Opciones de ataque golpe alineado
Acciones especiales alarido maternal

Características Fue 17, Des 9, Con 27, Int 2, Sab 16, Car 2
CE mente colectiva
Dotes Dureza (2), Dureza mejorada
Habilidades Avistar +14, Escuchar +14, Supervivencia +14, Trepar +14
Avance 9-11 DG (Grande); 12-24 DG (Enorme)

Alarido maternal (Ex): la primera vez cada asalto que un enjambre de demoncillos resulte destruido o dispersado, la reina de la colmena emitirá un terrible alarido como acción inmediata. Si todos sus enjambres de demoncillos resultan muertos, la reina podrá chillar una vez por asalto como acción gratuita. Este efecto causa 3d6 puntos de daño sónico a todas las criaturas en un radio de 60'. Las víctimas potenciales de este alarido pueden realizar un TS de Fortaleza (CD 22) para reducir el daño a la mitad. La CD del TS se basa en Constitución.
Mente colectiva (Ex): como los enjambres de demoncillos.

La reina de una colmena demoníaca es su corazón y existe únicamente para perpetuar la caótica destrucción que causa. Los sirvientes de la colmena la atienden y protegen, aunque ella no se preocupe mucho por ellos. En lugar de ello, toda su atención es para los demoncillos, de los cuales puede crecer otra reina.

Estrategias y tácticas

La reina siempre permanece en el centro de la colmena, apenas capaz de moverse. Depende de sus sirvientes para que la defiendan y de sus preciados enjambres de demoncillos. Si los enjambres mueren, la reina empezará a chillar. Si la reina resulta herida o muerta, los sirvientes entrarán en un estado de violenta agitación.

Las colmenas demoníacas pululan por los planos Inferiores, dejando tras de sí una destrucción total

SIRVIENTE DE LA COLMENA DEMONÍACA

Una criatura insectoide quitinosa y astada, del tamaño aproximado de un perro, revolotea en vuestra dirección con sus alas rojizas translúcidas. Con una mueca revela una boca llena de dientes lobunos y se lanza a por vosotros con unas garras inquietantemente parecidas a manos humanas.

SIRVIENTE DE LA COLMENA DEMONÍACA VD 2

Ajeno Pequeño (extraplanario, maligno) siempre NM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas –

CA 15, toque 13, desprevenido 13 (+1 tamaño, +2 Des, +2 natural)
pg 19 (3 DG)
Inmune sonido
Fort +5, **Ref** +5, **Vol** +4

Vel 40' (8 casillas), Vl 40' (buena)
C/C 2 garras +4 cada una (1d4) y mordisco +2 (1d4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** -1
Opciones de ataque golpe alineado (maligno), agitación frenética

Características Fue 11, Des 15, Con 14, Int 2, Sab 13, Car 1
CE mente colectiva
Dotes Ataque múltiple, Iniciativa mejorada
Habilidades Avistar +7, Esconderse +9, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +5, Saltar +4, Trepar +6
Avance –

Agitación frenética (Ex): cuando una reina de la colmena demoníaca sufra daño, todos los sirvientes de la colmena se agitarán con nerviosa energía. Cuando la reina quede reducida a -1 pg o menos, los sirvientes entrarán en un estado de agitación frenética. Cada sirviente obtendrá un bonificador +2 de premura a sus tiradas de ataque y daño, y un ataque de garra adicional con su bonificador de ataque más alto (3 garras +6 cada una [1d4+2] y mordisco +4 [1d4+2]). Esta agitación durará el resto del encuentro, tras lo cual los sirvientes quedarán fatigados durante 10 minutos.
Mente colectiva (Ex): como los enjambres de demoncillos.

Los sirvientes de la colmena demoníaca son los obreros y cazadores del grupo. Atacarán a casi cualquier criatura que encuentren, y la matarán sin importar su hambre o las necesidades de la colmena.

Estrategias y tácticas

Como proveedores de la colmena, los sirvientes matan a otras criaturas y llevan sus cuerpos de vuelta para que la reina y los demoncillos se alimenten. Atacarán a cualquiera que entre en su colmena y a cualquier criatura mayor que Minúscula con la que se topen mientras forrajean. En combate, los sirvientes prefieren avasallar en grupo a un enemigo antes de ir a por el siguiente, a menos que haya elementos hostiles amenazando a su reina. En tal caso, dividirán sus fuerzas para bloquear el acceso a la reina y atacar a quienes se les acerquen.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS COLMENAS DEMONÍACAS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre las colmenas demoníacas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
13	Las colmenas demoníacas son colonias de ajenos insectoides malignos. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
18	Tres tipos de criatura forman una colmena demoníaca: los demoncillos que forman enjambres, sirvientes machos que cazan para el grupo y la reina.
23	Los sirvientes son las "abejas obreras" de la colmena y entran en un estado de frenesí si su reina resulta herida o llega a morir. Los enjambres de demoncillos emiten un zumbido insoportable que dificulta mucho enfrentarse a ellos.
28	La reina es muy protectora con sus demoncillos y emitirá un devastador aullido cuando alguno de sus enjambres sea destruido. Los demás miembros de la colmena son inmunes a este u otros efectos sónicos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Una colmena demoníaca puede dar pie a encuentros interesantes que formen el pilar de una aventura corta. Todos los miembros de la colmena deberían estar tan juntos como sea posible, ya que rara vez se alejan mucho de su reina. Las aptitudes de la reina, sirvientes y demoncillos también se complementan entre sí a la perfección. Como resultado, la dificultad de un encuentro con una de estas colmenas dependerá en buena medida de las decisiones tácticas hechas por los PJs. Desde la perspectiva de los personajes, un acercamiento óptimo sería derrotar primero a los sirvientes, luego a la reina y por último a los enjambres de demoncillos. De esta forma, los monstruos supervivientes no se beneficiarían de las aptitudes de los demás.

Los PJs podrían encontrarse con sirvientes de la colmena en misión de caza, solos o en grupos reducidos, para después encontrarse con más sirvientes y demoncillos a la entrada de la colmena. Las reinas siempre conservan un puñado de sirvientes y enjambres cerca de ellas, en las cámaras de puesta e incubación de la colmena. En algunas circunstancias sería posible encontrarse con una reina acompañada por guardaespaldas sirvientes y demoncillos, si la colmena está en proceso de desplazarse de una guarida que haya quedado inhabitable a otro lugar más propicio.

Escuadrilla de caza (NE 6): cuatro sirvientes de la colmena demoníaca vuelan por el bosque, acosando a una pequeña manada de ciervos. Cuando las criaturas avisten a los PJs, se desviarán para atacarlos. Si los personajes se quedan en la zona tras el combate, una nueva escuadrilla de caza aparecerá en breve, alertada gracias a la aptitud de mente colectiva de los sirvientes muertos.

Guardias en la entrada (NE 7): dos enjambres de demoncillos revolotean en la entrada a una colmena demoníaca, atentos ante el regreso de una escuadrilla de caza con sus presas. También hay dos sirvientes montando guardia, y otros dos se acercan al lugar con su víctima del día: un mediano moribundo.

La reina y su corte (NE 9): la reina yace en la cámara de incubación de la colmena, protegida por cinco sirvientes y con la compañía de tres enjambres de demoncillos. Cuando la reina o sus sirvientes detecten alguna amenaza, los enjambres se lanzarán contra el enemigo y los sirvientes se encargarán de proteger a la reina frente a cualquiera que intente atacarla.

Ilustración de D. Hudnut

ECOLOGÍA

La ecología de una colmena demoníaca se parece a la de una colmena de abejas. Una reina reproductora da a luz a miles de demoncillos, la mayoría de los cuales crecerán para convertirse en sirvientes que cuiden del nido. Los sirvientes cazarán en el territorio cercano y trabajarán en la construcción y expansión de la colmena. Las colmenas demoníacas suelen ocupar cuevas o complejos de edificios que puedan descubrir, pero los sirvientes excavarán lentamente nuevos túneles para que la colmena los ocupe si fuese necesario.

Los miembros de la colmena sólo comen carroña y carne fresca. Los sirvientes cazan en solitario o en pequeñas bandas, atacando a cualquier cosa viva que se crucen. Un combate que no termine rápidamente en victoria atraerá la atención de otros sirvientes, que llegarán a la zona en unos 5 minutos. Los sirvientes suelen tener un territorio de caza de unas 2 millas alrededor del centro de la colmena, que coincide con el alcance de su aptitud de mente colectiva, por lo que nunca saldrán de él voluntariamente. Una zona con presas abundantes puede mantener a una colmena durante varios meses, pero cuando la comida empiece a escasear, la reina dará muestras de disgusto. En ese estado seguirá dando a luz a sus demoncillos, pero matará a un sirviente cada día. La reina no se comerá el cadáver, sino que dejará que sean los demoncillos y los demás sirvientes quienes se alimenten de él. Cuando la reina muera, sus enjambres y sirvientes que hayan sobrevivido se dispersarán para crear nuevas colmenas en zonas más propicias.

Una reina da a luz a un demoncillo cada 10 minutos, creando los suficientes para constituir un enjambre tras una semana. Los demoncillos no cazan, y de hecho ni siquiera atacarán a los intrusos a menos que la reina o los sirvientes lo hagan primero. Los demoncillos nacen sin sexo definido, pero tras una dieta regular de carne, muchos de ellos evolucionan hasta convertirse en machos sirvientes. Aproximadamente uno de cada 3.000 demoncillos desarrolla género femenino. Estas hembras seguirán siendo embrionarias y formarán enjambres con sus iguales mientras viva la reina.

Cuando la reina muera, los demoncillos hembras liberarán un olor que atraerá a todos los sirvientes hacia ellas. Estos se ocuparán de proteger y cazar para alimentar al enjambre, hasta que todos sus miembros se hayan desarrollado en más sirvientes y una reina dominante. Si hubiese varios enjambres a la vez en proceso de evolución, cada uno se iría por su lado junto a sus sirvientes en cuanto la reina se haya desarrollado lo suficiente como para buscar nuevas tierras.

Entorno: las colmenas demoníacas solían ser exclusivas de una de las capas del Abismo, pero a estas alturas ya se han expandido por otras capas y el plano Material, mediante *umbrales* o la acción de otros demonios interesados en causar todo el caos posible. Estos "transplantes" suelen ser breves en los planos Superiores, donde sus habitantes se esfuerzan al máximo para erradicar estas amenazas, pero el plano Material ofrece un lugar mucho más acogedor a estas colmenas.

Las colmenas demoníacas pueden existir en cualquier lugar templado y cálido, pero su mayor índice de éxito es en los bosques y junglas. Sin protección de los elementos salvo sus túneles y caparazones, los miembros de una colmena no pueden sobrevivir en entornos fríos.

Características físicas típicas: un demoncillo tiene aproximadamente el peso y dimensiones de un gato. Los sirvientes miden unos 3' de largo y pesan unas 40 lbs. Una reina es enorme, y llega a medir los 10' de largo y casi otro tanto de circunferencia abdominal. Sus alas son meros vestigios, del tamaño aproximado de las de un sirviente. Una reina típica puede llegar a pesar 2.000 lbs., pero un ejemplar longevo y bien alimentado puede crecer hasta tamaño Enorme.

Alineamiento: las colmenas demoníacas infestan cualquier región que pueda alimentarlas; no se preocupan por fronteras ni leyes. No obstante, su origen demoníaco las convierte en depredadoras letales, y sus componentes individuales disfrutan con los alaridos de sus presas al ser despedazadas. Así pues, siempre son neutrales malignas.

LAS COLMENAS DEMONÍACAS EN EBERRON

La primera colmena apareció en Eberron hace sólo cinco años, en el sur de Zilargo, y fue atacada y destruida por aventureros gnomos. Los gnomos aseguraron que un barco naufragado en sus costas sureñas contenía pruebas, en su diario de a bordo, de que tales criaturas fueron recogidas en Xen'drik. Muchos ponen en duda tal afirmación, y se inclinan más por la teoría de que los gnomos criaron a esos seres como arma secreta. Algunos creen esta explicación, porque otras colmenas demoníacas hicieron acto de presencia en varias naciones de Khorvaire pocos meses antes de la firma del Tratado de Tronofirme. Otros aceptan la versión de los gnomos, pero no tienen muy claros sus motivos. Un rumor especialmente siniestro afirma que la nave naufragada no venía de Xen'drik, ni siquiera del mar, sino que provenía de Mabar y de alguna forma logró salvar la distancia entre ambos planos. El misterio sigue vigente hoy en día, ya que los gnomos no permiten a nadie ver los restos de la nave ni su diario de a bordo.

LAS COLMENAS DEMONÍACAS EN FAERÛN

Las colmenas demoníacas se han originado sin duda en los Fosos de la telaraña demoníaca, donde se alimentaban de las incontables arañas del plano y a su vez eran acechadas por ellas. Las colmenas se extendieron mediante *portales* al Abismo, donde algunos tanar'ri llegaron a sentirse interesados por ellas. Desde allí llegaron a Corazón de la furia, donde su naturaleza rapaz se ganó el favor de Málar. Ahora se pueden hallar colmenas demoníacas en estos tres planos, pero Málar y algunos demonios también se encargan de que se vayan filtrando al plano Material. Estos últimos las conducen a través de *portales* activos, mientras que el Señor de las bestias las emplea para encargarse de los enemigos indignos de sus feroces cazadores, para que éstos puedan emplear su tiempo en presas más valiosas.

CORCEL MECÁNICO

Esta criatura se parece a un caballo construido con fuertes planchas de metal y recios muelles. El silbido del vapor y rítmico sonido de los engranajes acompaña cada uno de sus movimientos.

GARAÑÓN MECÁNICO VD 3

Constructo Grande siempre N
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas –

CA 15, toque 8, desprevenido 15 (-1 tamaño, -1 Des, +7 natural)
pg 63 (6 DG)
Inmune inmunidades de constructo
Fort +2, **Ref** +1, **Vol** +2

Vel 50' (10 casillas)
C/C 2 pezuñas +8 cada una (1d6+5)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +13

Características Fue 20, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
CE mejoras, rasgos de constructo, respuesta a su jinete
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0, Saltar +13
Avance –

Respuesta a su jinete (Ex): un corcel mecánico está construido para responder a las órdenes físicas dadas por un jinete que sujete sus riendas o lo guíe con las rodillas. Un corcel mecánico sin jinete se detiene de inmediato y permanece quieto, sin importarle cualquier amenaza potencial, hasta que vuelva a tener jinete. Un corcel mecánico también se detendrá y quedará inmóvil si su jinete queda inconsciente, aturdido, paralizado, muerto o sufre alguna otra incapacidad para dar órdenes.

Un corcel mecánico no puede aprender trucos igual que un caballo o poni real. El jinete puede ordenar que se mueva o ataque a enemigos, igual que una montura entrenada para la guerra, pero no puede espolearlo para obtener mayor velocidad.

Mejoras (Ex): el creador de un corcel mecánico puede imbuirle más aptitudes por un coste de creación mayor. Consulta el apartado Para los PJs.

PONI MECÁNICO VD 3

Constructo Mediano siempre N
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas –

CA 17, toque 10, desprevenido 17 (+7 natural)
pg 53 (6 DG)
Inmune inmunidades de constructo
Fort +2, **Ref** +2, **Vol** +2

Vel 40' (8 casillas)
C/C 2 pezuñas +8 cada una (1d4+4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +8

Características Fue 18, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
CE mejoras, rasgos de constructo, respuesta a su jinete
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0, Saltar +8
Avance –

Respuesta a su jinete (Ex): igual que el garañón mecánico.
Mejoras (Ex): igual que el garañón mecánico.

Un corcel mecánico ofrece a su dueño una montura dócil y lista para el combate, que nunca se cansa ni debe alimentarse. Los garañones mecánicos son para jinetes Medianos, mientras que los ponis son adecuados para los usuarios Pequeños.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los corceles mecánicos carecen por completo de mente y permanecen inertes a menos que cuenten con un jinete que les dé órdenes. Dirigir a un corcel mecánico es sencillo para cualquiera que esté familiarizado con la monta de caballos normales. Como acción gratuita, un personaje que posea al menos 1 rango en Montar podrá ordenar al corcel mecánico que realice una acción de movimiento o ataque o, como acción de movimiento, hacer que realice un ataque completo o acción de asalto completo relacionada con el movimiento (como una carga). Un jinete sin rangos en Montar deberá hacer uso de una acción de movimiento o acción estándar, respectivamente. Las acciones ordenadas no podrán ser acciones tácticas complejas, como derribar, arrollar o prestar ayuda, pero los corceles mecánicos podrán cargar y saltar como cualquier otro caballo. No se necesitan órdenes verbales.

Los corceles mecánicos actúan igual de bien que las monturas vivas entrenadas para el combate, a pesar de su carencia de inteligencia.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

La gente emplea a los corceles mecánicos igual que a los caballos normales. No obstante, la mayoría de estas criaturas pertenece a personas ricas o lo bastante poderosas como para robárselas a aquellas. Así pues, cualquier encuentro con un corcel mecánico involucrará sin duda a un dueño mucho más peligroso que la montura.

Recuperación (NE 7): una janni hizo un trato con un mago al que salvó de morir en el desierto, y ha venido a cobrar su parte. Pero el mago se ha negado a reconocer su deuda, por lo que la janni le ha robado el garañón mecánico. Ahora ella y dos colegas jann tratan de abandonar la ciudad. Todos los lugareños saben que el caballo mecánico pertenece al mago, por lo que se dará la alarma en cuanto alguien vea a un extraño montado sobre él. Los dos jann a pie se han lanzado conjuros de *invisibilidad* y *agrandar*, para poder interceptar a cualquiera que trate de llegar hasta su compañera. Embestirán a sus objetivos, con la esperanza de que esta acción y su súbita aparición de la nada sirvan para espantar a la mayoría de personas; si eso no funciona, empuñarán sus cimitarras. La montura dispone de las mejoras Arrollar mejorado y Pisotear (consulta más adelante), que su jinete janni usará contra cualquier rival que supere a sus compañeros.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CORCELES MECÁNICOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los corceles mecánicos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (arcano)

CD	Resultado
13	Esta criatura es un corcel mecánico, una montura constructa diseñada para reemplazar a los caballos ordinarios. Este resultado revela todos sus rasgos de constructo.
18	Los corceles mecánicos no hacen nada si no tienen jinete, y cualquiera puede darles órdenes simplemente subiéndose a ellos. No hacen falta órdenes verbales.
23	Aunque los corceles mecánicos no son peligrosos por sí mismos, las personas lo bastante ricas como para permitirse uno sí pueden ser una amenaza.

ECOLOGÍA

Como constructos mecánicos, estos corceles no realizan ninguna contribución al medio ambiente. Sin un jinete, un corcel mecánico se limita a permanecer inmóvil, cogiendo polvo y oxidándose lentamente.

Un mago olvidado por la Historia creó los primeros corceles mecánicos para las tropas de un señor de la guerra embarcado en una larga campaña, pero cuando el cacique se enteró del elevado precio de estas criaturas se negó a pagar. El mago terminó vendiendo los corceles, junto con los planes del señor de la guerra, a los nobles de la ciudad estado que aquél quería asaltar. Desde entonces, muchos otros eruditos han aprendido a confeccionar estos constructos, por lo que ahora se pueden encontrar en posesión de cualquiera con oro bastante para permitírselos.

Entorno: los corceles mecánicos, al ser constructos, no tienen ningún entorno natural. Al igual que los caballos reales, rinden mejor en espacios abiertos y terrenos duros, como llanuras, colinas o desiertos. Las unidades de caballería numerosa pueden tener dificultades en bosques y marismas, pero los exploradores o batidores solitarios montados en corceles mecánicos pueden rondar por tales lugares.

Características físicas típicas: un garañón mecánico tiene el tamaño aproximado de un caballo de guerra pesado, con casi 6' de altura hasta la grupa. Un poni mecánico tiene el tamaño de un poni de guerra, con 5' de altura hasta la grupa. La construcción metálica de estos caballos los hace bastante más pesados que sus homólogos vivientes: un garañón puede superar las 2.500 lbs. de peso, mientras que un poni rondará las 2.000.

TESORO TÍPICO

Un corcel mecánico es un tesoro en sí mismo, que normalmente formará parte de las posesiones de algún rival. Muchos aventureros pagarían bien por una montura que no se cansa, no necesita establos y no requiere atenciones especiales. Además, las alforjas de estas criaturas suelen contener objetos útiles para sus dueños, como *pociones de curar heridas leves* o raciones de emergencia.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los PJs pueden crear o comprar corceles mecánicos, siempre que estén disponibles los recursos necesarios. Además, podrán pagar por la adquisición de mejoras para su corcel durante su creación, o mejorarlo más adelante como si añadiesen aptitudes nuevas a un objeto mágico (*GDM*, página 288).

Capacidad de carga: un garañón mecánico considera carga ligera hasta 400 lb., carga mediana entre 401 y 800 lb. y carga pesada entre 801 y 1.200 lb. Un garañón mecánico puede arrastrar hasta 6.000 lb.

Un poni mecánico considera carga ligera hasta 150 lb., carga mediana entre 151 y 300 lb. y carga pesada entre 301 y 450 lb. Un poni mecánico puede arrastrar hasta 2.250 lb.

Construcción

El cuerpo de un corcel mecánico está construido con engranajes, muelles y pistones montados con gran precisión, tratados con agentes alquímicos y reforzados con aleaciones extrañas, todo lo cual cuesta 150 po.

Montar el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (herrería) contra CD 18.

NL 4; Fabricar constructo, *animar objetos*, *montura*; Precio 2.150 po; Coste 1.150 + 80 PX. Las mejoras aumentan el coste base como se indica a continuación.

Mejoras

Se pueden añadir las siguientes aptitudes a un corcel mecánico. Tienen el mismo precio para garañones y ponis.

Arrollar mejorado: el corcel obtiene la dote Arrollar mejorado y puede recibir la orden de su jinete para arrollar a sus rivales. Precio 150 po; Coste 75 po + 6 PX.

Competencia con armaduras: el corcel obtiene competencia con todo tipo de armaduras (excepto escudos). Un corcel mecánico sin esta mejora que lleve barda, sufrirá el penalizador por armadura relevante a sus tiradas de ataque y pruebas basadas en Fuerza y Destreza. Precio 100 po; Coste 50 po + 4 PX.

Derribo mejorado: el corcel obtiene la dote Derribo mejorado y puede recibir la orden de su jinete para realizar ataques de derribo. Precio 200 po; Coste 100 po + 8 PX.

Embestida mejorada: el corcel obtiene la dote Embestida mejorada y puede recibir la orden de su jinete para realizar embestidas. Precio 150 po; Coste 75 po + 6 PX.

Entrenamiento de combate mejorado: esta mejora permite a un jinete consumado emplear una acción rápida, en lugar de una acción de movimiento, para hacer que el corcel realice acciones de asalto completo. Precio 500 po; Coste 250 po + 20 PX.

Pisotear: para poder obtener esta mejora, el corcel debe disponer de Arrollar mejorado. Esta aptitud permitirá al jinete hacer uso de la dote Pisotear, como parte de un ataque de arrollamiento con su montura. Precio 150 po; Coste 75 po + 6 PX.

Reducción de daño: el corcel obtiene RD 5/mágico o adamantita. Precio 500 po; Coste 250 po + 20 PX.

Corcel mecánico

Ilustración de D. Hudnut

CORRUPTOR

Una repulsiva avalancha de carne desciende sobre vosotros, ondulando como una ola de piel. Verrugas llenas de un espeso líquido amarillo explotan constantemente sobre su superficie, estallando con sonoros estampidos y rociando el aire con fluidos corrosivos.

CORRUPTOR **VD 9**

Cieno Enorme (acuático) siempre N
Inic -5; **Sentidos** ciego, visión ciega 60'; Escuchar -5
Idiomas –

CA 3, toque 3, desprevenido 3 (-2 tamaño, -5 Des)
pg 159 (11 DG); **RD** 5/-
Inmune ácido, ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones; inmunidades de cieno
RC 18
Fort +12, **Ref** -2, **Vol** -2

Vel 20' (4 casillas), Tr 20', Nd 20'
C/C golpetazo +16 (2d6+15 más 2d6 por ácido)
Espacio 15'; **Alcance** 10'
Atq base +8; **Prs** +26
Opciones de ataque envoltura ácida, pisotear 2d6+15 más 2d6 por ácido
Acciones especiales estallido ácido

Características Fue 31, Des 1, Con 29, Int -, Sab 1, Car 1
CE anfibio, rasgos de constructo
Dotes –
Habilidades Escuchar -5, Nadar +18, Trepar +18
Avance 12-22 DG (Enorme); 23-33 DG (Gargantuesco)

Envoltura ácida (Ex): el cuerpo de un corruptor produce limo corrosivo. Cualquier criatura que golpee o toque a un corruptor con su cuerpo, o que lo aprese, sufrirá automáticamente 2d6 puntos de daño por ácido. Una criatura sólo podrá sufrir daño a causa de esta aptitud una vez por turno.

Pisotear (Ex): Reflejos CD 25 mitad. La CD del TS se basa en Fuerza.

Estallido ácido (Ex): un corruptor puede lanzar un estallido ácido como acción estándar. Cualquier criatura en un radio de 20' deberá superar un TS de Reflejos (CD 24) o sufrir 6d6 puntos de daño por ácido. Un TS con éxito reducirá el daño a la mitad. La CD del TS se basa en Constitución.

Anfibio (Ex): un corruptor puede sobrevivir indefinidamente en tierra o en el agua.

Habilidades: un corruptor disfruta de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurado o amenazado. Además, dispone de un bonificador +8 racial a cualquier prueba de nadar realizada para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrá elegir 10 en sus pruebas de Nadar, incluso aunque esté distraído o amenazado. También podrá realizar una acción de correr mientras nada, siempre que sea en línea recta.

Los corruptores, asquerosas bolsas de carne rellena de ácido, son el resultado de la degradación de la Naturaleza. Ansían alimentarse de carne y atacan sin razonar a cualquier ser vivo, a la vez que disuelven todo su entorno.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un corruptor avanza por instinto contra cualquier objeto o criatura en movimiento de tamaño superior a Menudo para atacar, pasando por encima de cualquier cosa en su afán por disolver y saborear su carne. Tenaces en su hambre incesante, los corruptores seguirán atacando con obstinación a la primera criatura que "saboreen". Emplearán su estallido ácido cuando su presa predilecta y al menos otra criatura estén dentro de su radio de acción, o si le cierra el paso una criatura demasiado grande como para poder usar su ataque de pisotear con ella. Si un grupo de enemigos huye de un corruptor, éste perseguirá únicamente a su presa predilecta, eligiendo a la más cercana si aún no ha "probado" ninguna. Cuando su primera presa esté muerta, el cieno atacará a la criatura de carne más grande que haya detectado en las cercanías; si no hay ninguna, el cieno se dedicará a digerir su comida con total tranquilidad.

Un corruptor ignorará a las criaturas que no pueda "probar" mediante su primer ataque, como aquellas inmunes a su ácido o que carezcan de carne, al menos hasta que salgan del radio de su vista ciega y vuelvan a entrar en él (este cieno sin mente no será capaz de reconocer a los nuevos objetos móviles como los mismos a los que ya atacó antes). Los muertos vivientes esqueléticos, muchos constructos y las criaturas inmunes al ácido pueden eludir todo daño limitándose a no contraatacar tras el primer ataque del cieno. Estos cienos parecen saber de forma instintiva que otros corruptores no son presas válidas.

"¡Estúpidos! Los corruptores han venido a castigarnos por nuestros pecados contra la Naturaleza. ¿Qué habéis hecho para despertar su ira?"

—Craggar, druida semiorco, poco antes de su muerte

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Un corruptor puede aparecer en compañía de otros de su especie, o con otras criaturas que devasten el mundo natural.

Guardias (NE 12): un dragón negro joven adulto emplea a dos corruptores como guardianes de su guarida, manteniéndolos en un pozo enorme que rodea la entrada sumergida. El dragón, al ser inmune al ácido, es ignorado por los cienos y evita que se vayan de su puesto llevándoles carne fresca cada vez que regresa a la cueva. Los cienos atacarán a cualquier otro que entre en el radio de alcance de su vista ciega. El dragón sobrevolará el combate y empleará su arma de aliento sobre tantos intrusos como pueda. Seguirá usando esta táctica mientras vivan los cienos y su arma de aliento parezca hacer daño a sus enemigos. Mientras espera a que se recargue su aliento, lanzará *escudo* y *armadura de mago* sobre su persona. El *Manual de monstruos* presenta las estadísticas

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CORRUPTORES

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los corruptores. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
19	Los corruptores son cienos que escupen ácido y se alimentan de carne. Este resultado revela todos sus rasgos de cieno.
24	Los corruptores se sienten igual de cómodos en tierra o bajo el agua. Pueden moverse con bastante rapidez y también trepan y nadan muy bien.
29	Los corruptores cobran vida allí donde el entorno natural ha quedado mancillado de forma irreparable o se han violado las leyes naturales de forma repetida. Su apetito de carne es insaciable, y la disuelven metódicamente con sus ácidos.

de un dragón negro joven adulto en la página 80: reemplaza su dote Viraje brusco por Ataque en vuelo y su conjuro de *protección contra el bien* por *escudo*.

ECOLOGÍA

Los corruptores cobran vida cuando el orden natural ha quedado terriblemente mancillado o las leyes naturales han sido violadas repetidas veces. En tales lugares, la Naturaleza reacciona con un desgarrón en la realidad que da vida a un corruptor antes de volver a cerrarse; esta criatura podría considerarse, pues, una personificación del daño canceroso infligido al mundo natural. Los corruptores suelen aparecer en zonas vírgenes que hayan sufrido emponzoñamiento o enfermedad, o que soporten una influencia desmedida de magia u otros planos. Rara vez aparecerán en zonas civilizadas. Las "adulteraciones" más mundanas, como talar un bosque o drenar un pantano, no son lo bastante radicales como para crear un corruptor, pero un laboratorio arcano clandestino dedicado a la experimentación mágica con seres vivos sí puede llegar a serlo.

Un corruptor es un cazador sin mente, impulsado por su instinto a cazar a la presa más cercana de un tamaño apropiado. Absorbe la comida y el agua directamente a través de su piel, disolviendo a la víctima con sus ácidos para después deleitarse con la papilla resultante. Los corruptores pueden sobrevivir a base de plantas durante cierto tiempo, pero deben ingerir carne al menos una vez por semana. Si se ven obligados a ello recurrirán a la carroña, pero no hay nada comparable a las presas frescas llenas de fluidos.

Los corruptores no tienen sexo definido y no se aparean: se limitan a crecer cada vez más. Un corruptor que no se meta en peleas y tenga comida abundante mudará su capa de piel exterior antes de aumentar de tamaño; este proceso requiere un mes de hibernación ininterrumpida. Tras ese tiempo, el corruptor presentará un apetito aún más voraz durante varias semanas. Los corruptores más ancianos y voluminosos pueden llegar a perder su capacidad para desplazar su propio peso; llegará un momento en que estas gigantescas masas de carne purulenta quedarán inmóviles hasta morir de hambre.

Entorno: los corruptores pueden aparecer en cualquier entorno mancillado, incluso el mar.

Características físicas típicas: un corruptor es una enorme masa de carne semilíquida de unos 15' de diámetro. Ondula y palpita constantemente, lo cual hace difícil calcular su masa exacta, pero un espécimen típico pesará del orden de 6.000 lbs. La carne de los corruptores varía de color desde el ocre al rosa o un rojo intenso, pero siempre está cubierta por una telaraña de venas, moratones y ampollas. Bolsas de ácido espeso y amarillo brotan en su superficie cada pocos segundos, salpicando los alrededores al estallar. La piel del corruptor queda cubierta por los restos de estas erupciones, lo cual la convierte en extremadamente cáustica.

Alineamiento: los corruptores, máquinas de comer sin mente, siempre son neutrales.

TESORO TÍPICO

Un corruptor nunca lleva tesoros encima, pero el equipo de sus víctimas que haya sobrevivido a su toque corrosivo puede ser valioso. Un corruptor sólo tiene un 50% de probabilidades de poseer bienes u objetos mágicos, que tendrán que ser metálicos o de piedra, y una décima parte del tesoro estándar en monedas.

LOS CORRUPTORES EN EBERRON

Los corruptores emergen de la bruma grisácea que bordea las tierras Enlutadas, para atacar a aquellos lo bastante idiotas como para acercárseles. Cientos de ellos habitan en los neblinosos confines que rodean ese paisaje desolado, pero también hay más vagando por Thrane, Darguun y las llanuras de Talenta. Siempre se pensó que las brumas o el cataclismo de Cyre fueron los responsables de la creación de estos seres, pero hace poco regresaron aventureros de Xen'drik jurando haber encontrado corruptores entre las ruinas ciclópeas. Qué conexión puedan tener las tierras Enlutadas con los eventos acaecidos en aquel continente misterioso, sigue siendo un secreto.

LOS CORRUPTORES EN FAERÛN

Los corruptores vagan por muchos lugares de Faerûn, pero son mucho más comunes en lugares vinculados con mytales debilitados o los arcanistas nezherinos de antaño. Bajomontaña cuenta con una buena cantidad de corruptores, igual que Myt Drannor y el bosque Terrible del bosque Alto. Algunos rumores cuentan que docenas de corruptores habitan en lugares secretos de la ciudad de Umbra, y que las umbras que habitan ese lugar los conservan por algún motivo. Desde luego, ninguna investigación ha logrado confirmar ese extremo, y las umbras se ríen de tal disparate.

Ilustración de J. Nelson

Corruptor

CRIATURA TOCADA POR LOLTH

Las criaturas tocadas por Lolth reciben una bendición especial de la diosa Araña de los drow. Son más fuertes, duras y escurridizas de lo normal.

ARAÑA MONSTRUOSA TOCADA POR LOLTH

Una gigantesca araña pardusca se mueve más adelante. Su hinchado cuerpo, marcado con un difuso emblema, se arquea sobre sus poderosas patas al lanzarse contra vosotros.

ARAÑA CAZADORA MONSTRUOSA TOCADA POR LOLTH — VD 3

Sabandija Grande siempre CM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; Avistar +8, Escuchar +0
Idiomas –

CA 14, toque 12, desprevenido 11 (-1 tamaño, +3 Des, +2 natural)
pg 34 (4 DG)
Inmune inmunidades de sabandija, miedo
Fort +8, **Ref** +4, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C mordisco +7 (1d8+7 más veneno)
A distancia telaraña +5 toque (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +12
Opciones de ataque veneno (CD 16, 1d6 Fue/1d6 Fue)

Características Fue 21, Des 17, Con 18, Int -, Sab 10, Car 2
Dotes –
Habilidades Avistar +8, Esconderse +7, Escuchar +0, Moverse sigilosamente +7, Saltar +15, Trepar +13
Avance 5-7 DG (Grande)

Telaraña (Ex): una araña monstruosa tocada por Lolth puede arrojar una telaraña hasta ocho veces al día. Esta acción es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 100', con un incremento de distancia de 20', y será efectivo contra objetivos de hasta una categoría de tamaño superior a la de la araña. La telaraña aprisionará a su objetivo en el sitio, impidiéndole cualquier movimiento.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 21 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 21. Las CD de las pruebas se basan en Fuerza e incluyen un bonificador +4 racial. La telaraña tiene 12 pg y dureza 0, además de sufrir doble daño por fuego.

Habilidades: las arañas cazadoras monstruosas tocadas por Lolth disfrutan de un bonificador +10 racial a sus pruebas de Saltar, un bonificador +8 racial a sus pruebas de Avistar, Esconderse y Trepar, y un bonificador +4 racial a sus pruebas de Moverse sigilosamente. Una araña monstruosa tocada por Lolth siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque esté apresurada o amenazada.

Esta es una araña cazadora monstruosa, ascendida al rango de centinela en un templo de Lolth.

Estrategias y tácticas

Una araña cazadora monstruosa tocada por Lolth se comporta de forma muy similar a la de una araña de su tamaño, pero no siente miedo ante presas mayores o más peligrosas.

BÉBILITH TOCADO POR LOLTH

Un inmenso infernal, retorcido y semejante a una araña, se cierne sobre vosotros. El emblema de una araña es levemente discernible en su monstruosa cabeza.

BÉBILITH TOCADO POR LOLTH — VD 11

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno) siempre CM
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +16, Escuchar +16
Idiomas comprende abisal, telepatía 100'

CA 22, toque 9, desprevenido 21 (-2 tamaño, +1 Des, +13 natural)
pg 186 (12 DG); **RD** 10/bueno
Inmune miedo
Fort +19, **Ref** +9, **Vol** +9

Vel 40' (8 casillas), Tr 20'
C/C mordisco +22 (2d6+12 más veneno) y 2 garras +17 cada una (2d4+6)
A distancia telaraña +11 toque (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 15'; **Alcance** 10'
Atq base +12; **Prs** +36
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, daño a las armaduras, golpe alineado (caótico, maligno), veneno (CD 27, 1d6 Con/1d6 Con)
Acciones especiales desplazamiento de plano (sólo ella misma)

Características Fue 34, Des 12, Con 32, Int 11, Sab 13, Car 13
Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Presa mejorada, Rastrear
Habilidades Averiguar intenciones +16, Avistar +16, Buscar +15, Diplomacia +3, Esconderse +20, Escuchar +16, Moverse sigilosamente +20, Saltar +31, Supervivencia +1 (+3 siguiendo rastros), Trepar +35
Avance 13-18 DG (Enorme); 19-36 DG (Gargantuesca)

Telaraña (Ex): un bébilith tocado por Lolth puede arrojar una telaraña hasta cuatro veces al día. Esta acción es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 30', con un incremento de distancia de 10', y será efectivo contra objetivos de tamaño Gargantuesco o menor. La telaraña aprisionará a su objetivo en el sitio, impidiéndole cualquier movimiento.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 27 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 27. Las CD de las pruebas se basan en Constitución. La telaraña tiene 14 pg y dureza 0, además de un 75% de probabilidades de no arder cuando se le aplique algún tipo de fuego (a determinar cada asalto).

Daño a las armaduras (Ex): un bébilith tocado por Lolth que impacte con sus dos ataques de garra podrá hacer trizas cualquier armadura empleada por su víctima. Este ataque causa 4d6+24 puntos de daño a la armadura del rival golpeado, que quedará destruida si llega a 0 pg.

Desplazamiento de plano (Sb): igual que el conjuro homónimo; NL 12.

Habilidades: la coloración oscura y moteada de un bébilith tocado por Lolth le concede un bonificador +12 racial a sus pruebas de Esconderse. También tiene un bonificador +4 racial a sus pruebas de Moverse sigilosamente. Un bébilith tocado por Lolth disfruta de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurado o amenazado.

Cuando Lolth bendice de esta forma a un bébilith, lo normal es que tenga algún plan concreto en mente, puesto que estos demonios arácnidos suelen cazar y destruir a las drañas. Nadie podría decir si esto no es más que otra inexplicable prueba para estos drow fracasados, o sólo una muestra de su odio.

Estrategias y tácticas

Un bébilith tocado por Lolth es un depredador astuto igual que el resto de su raza, pero sus características físicas mejoradas hacen que sus telarañas sean más difíciles de eludir y su veneno más letal. Su dureza y carencia de miedo le hacen osado, y es menos probable que huya de un combate. Comenzará empleando una generosa cantidad de ataques cuerpo a cuerpo potenciados con su Ataque poderoso, moderando su agresividad sólo si ve que su objetivo es difícil de impactar.

EXPLORADORA DROW TOCADA POR LOLTH

Esta frágil humanoide tiene la piel del color de la tinta y una mata de pelo blanco. Parece más fuerte que otras de su raza, y su sombría armadura está adornada con el emblema de una araña.

EXPLORADORA DROW TOCADA POR LOLTH VD 7

Mujer drow Exp 5
Humanoide Mediano (elfo) CM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +10, Escuchar +10
Idiomas común, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

---

CA 16, toque 12, desprevenido 14; Esquiva, (+2 Des, +4 armadura)
pg 46 (5 DG)
Inmune miedo, sueño
RC 16
Fort +8, **Ref** +6, **Vol** +2 (+4 contra encantamientos); +4 contra conjuros y aptitudes sortílegas de las fatas
Debilidad ceguera ante la luz

Vel 30' (6 casillas)
C/C *cimitarra +1* +11 (1d6+7/18-20) y espada corta de gran calidad +10 (1d6+3/19-20) o
C/C *cimitarra +1* +13 (1d6+7/18-20)
A distancia ballesta de mano de gran calidad +8 (1d4/19-20 más veneno)
Atq base +5; **Prs** +11
Opciones de ataque enemigo predilecto (aberraciones +4), enemigo predilecto (humanos +2), veneno (veneno drow, CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)
Equipo de combate 3 dosis de veneno drow, 2 *pociones de curar heridas moderadas*, *poción de piel robliza* (+3)
Conjuros de explorador preparados (NL 2):
1.º: *zancada prodigiosa*
Aptitudes sortílegas (NL 5):
1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 22, Des 15, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 12
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas, compañero animal, compartir conjuros, empatía salvaje +6 (+2 con bestias mágicas), vínculo con el compañero
Dotes Aguante[A], Combate con dos armas[A], Esquiva, Soltura con un arma (cimitarra), Rastrear[A]
Habilidades Avistar +10, Buscar +2, Esconderse +14, Escuchar +10, Moverse sigilosamente +19, Saber (dungeons) +6, Saber (Naturaleza) +4, Saber (religión) +1, Supervivencia +9 (+11 bajo tierra)
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1 silenciosa*, *cimitarra +1*, espada corta de gran calidad, ballesta de mano de gran calidad con 20 virotes

---

Compañero animal: víbora Mediana (*MM*, pag. 280).
Habilidades: una exploradora drow tocada por Lolth disfruta de un bonificador +4 racial a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Una exploradora drow tocada por Lolth es una cazadora feroz que revisa las cavernas y corredores subterráneos, en busca de enemigos a los que pueda enfrentarse sola o a la cabeza de su equipo de asalto. La exploradora drow aquí descrita posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Estrategias y tácticas

Una exploradora drow tocada por Lolth se especializa en los ataques por sorpresa. Prefiere rastrear a su presa sin ser detectada, hasta que la situación táctica la favorezca, para atacar después con la sorpresa de su parte, si le es posible. Antes de entrar en combate, beberá su *poción de piel robliza* y se lanzará *zancada prodigiosa* sobre sí misma. Su víbora debilitará a sus rivales con su mordisco venenoso y le ayudará a obtener buenas posiciones de flanqueo.

CÓMO CREAR UNA CRIATURA TOCADA POR LOLTH

"Tocada por Lolth" es una plantilla adquirida que puede ser añadida a cualquier criatura viva corporal no buena y no legal (que, a partir de ahora, será llamada "criatura base").

Un bébilith, un drow y una araña monstruosa tocadas por Lolth

Ilustración de J. Nelson

Valor de desafío: igual que la criatura base +1.

Alineamiento: el alineamiento de la criatura cambia a caótico maligno.

Características: aumenta las de la criatura base como se indica a continuación: Fue +6, Con +6.

Habilidades: una criatura tocada por Lolth obtiene un bonificador +4 racial a sus pruebas de Esconderse y Moverse sigilosamente.

Cualidades especiales: una criatura tocada por Lolth dispone de todas las cualidades especiales de la criatura base, más la siguiente:

Impávida (Ex): las criaturas tocadas por Lolth poseen inmunidad a todos los efectos de miedo.

Ajuste de nivel: igual que la criatura base +1.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las criaturas tocadas por Lolth son un grupo selecto, que suelen liderar o apoyar a otras de su especie. Acompañan a las sacerdotisas de Lolth, vigilan los templos de la diosa y actúan como monturas o bestias de guerra mejoradas en los ejércitos drow. A veces, un sirviente predilecto de Lolth puede recibir esta bendición.

Individuo (NE 1-12): una criatura tocada por Lolth solitaria suele ser un guardián o agente de élite.

NE 3: una araña monstruosa tocada por Lolth acecha entre los bajorrelieves arácnidos de un templo menor a la diosa. Su gran habilidad en Esconderse hace difícil distinguirla de su entorno, y esperará a que la presa potencial se haya acercado lo suficiente para atacar. Un cuidador de sabandijas drow (*La Infraoscuridad*, pag. 35) ha entrenado a su araña para que no ataque a nadie que lleve el símbolo sagrado de Lolth.

NE 11: un bébilith tocada por Lolth merodea por las paredes de una sima subterránea, cazando a las dranas que habitan en las cuevas de su interior. A veces se lleva consigo a alguna presa atrapada en su telaraña de vuelta al Abismo, ya sea para devorarla a placer o por petición de la reina de los Fosos de la telaraña demoníaca.

Patrulla (NE 3-15): los tocados por Lolth a menudo ascienden a posiciones de poder dentro de los drow, teniendo el mando de escuadrones de élite que patrullan el territorio cercano a las ciudades drow.

NE 9: In'zadila, una exploradora drow tocada por Lolth como la descrita antes, tiene órdenes de cazar a los khóldrizh (*Monstruos de Faerûn*, página 57) que lideran a sus quitinosos en asaltos contra su ciudad natal. Aunque a menudo trabaja sola cuando espía sus movimientos, cuando debe entrar en acción cuenta con un escuadrón de cuatro exploradores drow de nivel 4.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS CRIATURAS TOCADAS POR LOLTH

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre las criaturas tocadas por Lolth. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

La criatura base y sus características deben ser identificadas por separado, de acuerdo con el tipo de criatura correspondiente.

Saber (religión)

CD	Resultado
15	Esta es una criatura tocada por Lolth, un espécimen superior. Lolth es la diosa araña de los drow y Reina de los Fosos de la telaraña demoníaca.
15 + VD	Las criaturas tocadas por Lolth pueden ser de casi cualquier tipo, y sufren un gran aumento de su Fuerza y Constitución. También carecen de miedo por completo.

ECOLOGÍA

Las criaturas tocadas por Lolth existen junto a los drow y sus aliados. A veces sirven directamente a Lolth en los Fosos de la telaraña demoníaca, o son enviadas a misiones concretas por la reina araña.

Entorno: las criaturas tocadas por Lolth suelen ser halladas bajo tierra, sin importar el hábitat natural de la criatura base, si bien es cierto que muchas de ellas ya eran de por sí habitantes de los reinos subterráneos.

Aquellas que sirven directamente a la reina araña moran en la Telaraña demoníaca, la capa 66 del Abismo.

Características físicas típicas: una criatura tocada por Lolth es mucho más musculosa y voluminosa que las criaturas normales de su tipo. Será más alta si es bípeda, y su coloración más oscura que la de la criatura base. Esta coloración también permite a la criatura fundirse mejor con las sombras. A veces mostrará algún emblema sutil, que demuestre su estatus como favorita de la diosa.

Alineamiento: una criatura tocada por Lolth cambia su alineamiento a caótico maligno, para adecuarse al de la diosa de las arañas.

TESORO TÍPICO

Si la criatura base poseía algún tesoro, la criatura tocada por Lolth lo conservará, de acuerdo con su VD. Seguirá prefiriendo los mismos tipos de objeto que los especímenes normales de su tipo.

LAS CRIATURAS TOCADAS POR LOLTH EN EBERRON

Lolth no está presente en los panteones principales de Eberron, ni se la adora entre las sectas menores. La mayoría de drow de Eberron adora a la Furia, y esta siniestra diosa de la pasión cumple el papel de Lolth en muchos aspectos. La plantilla de tocado por Lolth podría emplearse en una campaña en Eberron, alterando sólo su nombre para crear criaturas "tocadas por la Furia". Los drow de Xen'drik adoran a Vulkoor, una deidad escorpión que podría bendecir a sus seguidores de la misma forma.

Las sectas del Dragón inferior son numerosas y variopintas. Los objetos de su adoración podrían ser antiguos infernales o espíritus olvidados en las tierras civilizadas, por lo que introducir a Lolth en Eberron es tan sencillo como inventar una secta que adore a una demonio arácnida. Lolth podría ser incuso un rajá rakshasa, un poderoso señor supremo infernal atrapado en las profundidades de Khyber.

LAS CRIATURAS TOCADAS POR LOLTH EN FAERÛN

Los magistrados drow (*La Infraoscuridad*, página 42) son caballeros temidos que adoran a Selvetarm, el campeón de Lolt. Su servicio les concede algunos poderes temibles y pueden tener monturas arácnidas como sirvientes. Estos temibles campeones suelen recibir la bendición de ser tocados por Lolt, lo cual los hace aún más peligrosos en combate y potencia su veneno mientras están en forma de araña. Un magistrado con una bendición especial podría tener también un ayudante tocado por Lolt.

En la metrópolis drow de Menzoberranzan, los guardianes tocados por Lolt protegen las academias de entrenamiento de Tier Breche. Guardaespaldas tocados por Lolt también vigilan a los nobles de mayor rango, cuando se aventuran fuera de la cuestionable seguridad de sus haciendas.

CUCAUTÓMATA

Moviéndose por el suelo veis un insecto metálico que resopla y traquetea, aunque su tamaño es el de un perro grande. Los ojos de cristal que cubren casi todo su cuerpo miran en todas direcciones, mientras clava sus afiladas pinzas en el suelo y deja escapar un chorro de ácido sobre un montón de desperdicios.

CUCAUTÓMATA **VD 1**

Constructo Pequeño siempre N
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra, sentido de la vibración 60'; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas –

CA 14, toque 14, desprevenido 11 (+1 tamaño, +3 Des)
pg 15 (1 DG)
Inmune inmunidades de constructo
Fort +0, **Ref** +3, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas), Ec 15', Tr 30'
C/C 2 pinzas +1 cada una (1d4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +0; **Prs** –4
Acciones especiales arma de aliento

Características Fue 11, Des 17, Con –, Int -, Sab 11, Car 10
CE rasgos de constructo
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Esconderse +7, Escuchar +0, Trepar +8
Avance 2-3 DG (Pequeño)

Arma de aliento (Sb): línea de 30', una vez cada 5 asaltos, daño 3d4 por ácido, Reflejos CD 14 mitad. La CD del TS incluye un bonificador +4 racial.
Habilidades: una cucautómata posee un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurada o amenazada.

Las cucautómatas son, como su nombre indica, pequeños autómatas diseñados para limpiar los desperdicios de dungeons, talleres, etc. Una cucautómata puede controlarse mediante un amuleto de mando, mediante el cual su dueño puede darle órdenes sencillas.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS CUCAUTÓMATAS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre las cucautómatas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (arcano)

CD	Resultado
11	Esta criatura es una cucautómata, un constructo sin mente incapaz de razonar por sí mismo. Este resultado revela todos sus rasgos de constructo.
16	Las cucautómatas son unos duros constructos con forma de insecto, equipados con unas reservas de ácido que se recargan mágicamente y que pueden expulsar a unos 30' de distancia.
21	Las cucautómatas pueden excavar en piedra y tierra, o trepar tan rápido como caminan.
26	El caparazón de una cucautómata presenta una hendidura en la que se aloja un medallón de mando. Cuando el amuleto está en su sitio, se pueden programar las acciones de la criatura.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Como constructos sin mente, las cucautómatas se limitan a llevar a cabo algunas tácticas preprogramadas muy limitadas. La criatura atacará sólo para defenderse o si hay alguien en una zona que se le haya ordenado limpiar. En ambos casos usará su arma de aliento tanto como le sea posible, recurriendo a sus pinzas mientras se recarga su reserva de ácido. Una cucautómata también empleará su ácido para atravesar posibles obstáculos que haya entre ella y su objetivo.

"Hasta ahora, todos mis esfuerzos por controlar esta tontería de cosa han fracasado. Está claro que guarda algún secreto que aún se me resiste. Mientras se limite a limpiar el dungeon de basura, no tendré ningún problema. Pero si en algún momento decidiese que mi familiar es un desperdicio... o yo misma... Sin duda, hace falta investigar más."

—Última anotación en el diario de Ingalla Asterian, artífice

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las cucautómatas suelen encontrarse en complejos subterráneos, habitualmente en cuadrillas de limpieza de hasta seis criaturas. También se sabe de hordas que aparecen sobre los campos de batalla planarios, representando una grave amenaza para los viajeros desprevenidos.

Guardián (NE 1): una cucautómata puede ser programada para atacar a cualquiera que vea, o a cualquier criatura que no de una contraseña preprogramada.

NE 1: una cucautómata vigila la entrada a la cueva de un bandido. Nunca se aleja más de 30' de la entrada, ni entrará en ella o atacará a nadie que esté en su interior. Ignorará a cualquier criatura que pronuncie la contraseña "canela" o agite su mano a modo de saludo con sólo dos dedos alzados. Si no, atacará a cualquier cosa que se mueva.

Equipo de limpieza (NE 2-6): en los campos de batalla extraplanarios, las cucautómatas eliminan los restos de antiguos combates, dejando la zona lista para algún otro enfrentamiento.

NE 6: en uno de los infinitos campos de batalla de Aqueronte yacen los restos de miles de orcos y trasgos, muertos una y otra vez en una guerra sin fin. Hace tiempo que la guerra se ha desplazado a otro lugar, pero las apestosas pilas de cadáveres aún siguen aquí. Seis cucautómatas se desplazan metódicamente por la zona, rociándolo todo con su ácido para disolver cuerpos, armas rotas y demás desperdicios. Consideran cualquier cosa en su camino como basura digna de ser eliminada y atacarán a cualquier criatura que entre en su radio de alcance. Un rival que sobreviva más de 1 asalto se convertirá en el objetivo de las seis cucautómatas, que dirigirán todos sus chorros de ácido contra la "basura" rebelde.

ECOLOGÍA

Las cucautómatas son constructos sin mente. No comen, duermen ni respiran. Existen como meras herramientas, que trabajan únicamente con el objetivo para el que han sido programadas. Seguirán sus instrucciones desde el día de su construcción hasta el momento en que se caigan a trozos.

Cada cucautómata se construye junto a su amuleto de mando. Este pequeño disco de metal encajará a la perfección en una hendidura practicada en el caparazón de la criatura. Cuando el amuleto esté en su ranura, la cucautómata podrá recibir una

Cucautómata

Ilustración de A. Stokes

lista de órdenes sencillas. Las instrucciones programables incluyen aquellas que dependan de la visión u oído de la criatura, y bajo ningún concepto podrán basarse en el raciocinio independiente del autómata. Ninguna podrá superar las 25 palabras de largo.

Entorno: aunque las cucautómatas se pueden hallar en cualquier lugar, fueron construidas en primera instancia por generales extraplanarios que deseaban limpiar los campos de batalla arrebatados a sus eternos enemigos.

Características físicas típicas: una cucautómata mide 4' de largo y 1,5' de ancho. Ocho delgaduchas patas metálicas la mantienen a 1' del suelo, además de estar equipadas con pequeños garfios que le permiten excavar el suelo o trepar por las paredes. Por todo su cuerpo se pueden ver pequeños ojos de cristal, dispuestos al azar. Emite un ronroneo constante, como el de un ventilador a toda potencia. La mayoría de cucautómatas está fabricada en bronce o latón, aunque se sabe de la existencia de algunos especímenes de hierro o incluso acero.

El caparazón de una cucautómata cuenta con una pequeña depresión circular, rodeada y cubierta por runas de pequeño tamaño.

Alineamiento: como autómatas sin mente, las cucautómatas siempre son neutrales.

TESORO TÍPICO

Las cucautómatas no llevan ni almacenan tesoro de ningún tipo. No obstante, el amuleto de mando de una de ellas tiene un valor aproximado de 2.150 po.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Una cucautómata está fabricada con planchas de metal que protegen los delicados engranajes y mecanismos de su interior, con un valor total de 75 po. Construir el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (trabajos en metal) contra CD 14.

Se pueden crear cucautómatas con más de 1 DG, pero cada DG adicional suma 2.000 po al coste de creación.

Este coste también incluye los materiales para el amuleto de mando ligado a la cucautómata. El amuleto no es ningún tipo de llave mecánica, sino que forma parte de la criatura. No es posible reconstruir un amuleto destruido, ni obviar su función y programar a la cucautómata sin él.

NL 4; Fabricar constructo, *cuchichear mensaje, flecha ácida de Melf, ojo arcano*; Precio 2.150 po; Coste 1.075 po + 80 PX.

LAS CUCAUTÓMATAS EN EBERRON

Se cree que estas criaturas fueron desarrolladas a la vez que los forjados, quizá para actuar como ayudantes suyos. Aún existen muchas en las tierras Enlutadas, y algunos forjados las tienen como mascotas.

Algunos artífices pueden crearlas como homúnculos (*Magic of Eberron* [*NdT: inédito en castellano*]). Un homúnculo cucautómata requiere como ingrediente adicional una pinta de sangre de su creador. Posee Inteligencia 10, la dote Sutileza con las armas (lo que aumenta su bonificador de ataque en cuerpo a cuerpo a +4) y un bonificador +4 a sus pruebas de Avistar. No requiere amuleto de mando.

LAS CUCAUTÓMATAS EN FAERÛN

Las cucautómatas hicieron su primera aparición en Lantan, como productos de los fabricantes de maravillas de Gond. Pronto se extendieron las historias sobre su utilidad, por lo que ahora se pueden hallar por casi toda la costa de la Espada. Muchas son compradas por mercaderes acaudalados, pero algunas fueron transportadas sin querer hasta las tierras centrales en las bodegas de algunos barcos. Algunas historias cuentan que un grupo de exploradores liberó una horda de estas criaturas en las junglas de Khult, con la esperanza de que abriesen un camino hasta una ruina recién descubierta. El experimento fue un fiasco, y ahora las cucautómatas vagan por la región devorando viejos desechos y tesoros de valor incalculable con igual deleite.

DEFENSOR ROBLIZO

La maleza parece cobrar vida a vuestro alrededor, a medida que una gigantesca forma vegetal emerge de la tierra. Está cubierta de púas de aspecto cruel, y muchos tentáculos parecidos a ramas animadas fustigan el aire en torno a vosotros.

DEFENSOR ROBLIZO **VD 12**

Planta Enorme normalmente NB
Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas comprende silvano; vínculo de empatía 900'

CA 23, toque 8, desprevenido 23 (-2 tamaño, +15 natural)
pg 207 (18 DG); **RD** 10/mágico
Inmune inmunidades de planta
RC 24
Fort +18, **Ref** +6, **Vol** +7

Vel 20' (4 casillas), Ec 10' (tierra blanda)
C/C cornada +23 (2d6+12) y 2 golpetazos +21 cada uno (1d8+6)
Espacio 15'; **Alcance** 10'
Atq base +13; **Prs** +33
Opciones de ataque Ataque de torbellino, Ataque poderoso, Gran hendedura, Hendedura, impacto mágico

Características Fue 35, Des 10, Con 24, Int 8, Sab 13, Car 13
CE encontrar defensor roblizo, rasgos de planta
Dotes Ataque de torbellino[A], Ataque múltiple, Ataque poderoso, Duro de pelar, Gran hendedura, Hendedura, Rastrear
Habilidades Avistar +1, Esconderse -8*, Escuchar +1, Intimidar +22
*Un defensor roblizo obtiene un bonificador +15 racial a las pruebas de Esconderse cuando esté quieto en su arboleda.
Avance 19-30 (Enorme); 31-54 DG (Gargantuesco)

Vínculo de empatía (Sb): un defensor roblizo posee un vínculo de empatía con las dríadas de su arboleda, mediante el cual puede percibir sus necesidades y sentimientos. Este vínculo se extiende a 900'.
Encontrar defensor roblizo (Sb): igual que el conjuro *discernir ubicación*; siempre activo; NL 18. Un defensor roblizo puede emplear esta aptitud sólo para encontrar a otro defensor roblizo que esté en el mismo plano. Se considera que todos ellos se han visto unos a otros a efectos de usar esta aptitud.

Los defensores roblizos son los feroces protectores de las arboledas sagradas en las que habitan las dríadas. Son criaturas raras, que sólo suelen aparecer cuando se ataca directamente el roble de una dríada. Cuando despierta, un defensor roblizo sólo permanece activo el tiempo suficiente para aniquilar a los enemigos de la fata.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Como guardianes de sus arboledas, los defensores roblizos atacan de inmediato a cualquier intruso hostil, a menos que haya una dríada u otra fata presente para calmarlos. Un defensor roblizo acecha parcialmente enterrado bajo el suelo de su hogar elegido, oculto entre la maleza. Su táctica favorita es la de alzarse de golpe entre un grupo de intrusos, cuando todos o la mayoría de ellos ya se encuentren dentro del alcance de sus golpes.

Un defensor roblizo aprovechará bien su tamaño y fuerza abrumadora, usando Ataque poderoso para causar el mayor daño posible. Sus múltiples miembros pueden servir como armas o patas, según sea la necesidad. Contra uno o dos enemigos, se desplazará con cuatro de sus apéndices y atacará con los otros dos. Cuando se enfrente a un grupo mayor de rivales, preferirá quedarse quieto y fustigarlos a todos con su Ataque de torbellino. Es bastante frecuente que combine el Ataque de torbellino con el Ataque poderoso, sobre todo cuando tenga a más de cuatro enemigos al alcance; en tales casos, su cornada tendrá un bonificador +12 al ataque y causará 2d6+23 puntos de daño.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Enfrentarse a un defensor roblizo es haberse enemistado con una dríada y su árbol. Las dríadas de una arboleda prestarán apoyo al defensor, igual que cualquier ent u otro defensor forestal que haya por la zona. A veces las dríadas adoptan una actitud belicosa y provocan activamente a los viajeros, incluso a aquellos sin intenciones aviesas. Incluso en tales casos, el defensor roblizo se despertará para ponerse de parte de las fatas del bosque.

Guardián (NE 12): las raíces del árbol de una dríada han crecido mucho y han rodeado por completo un artefacto sagrado, que es la única esperanza contra una invasión de infernales. La dríada no está dispuesta a arriesgarse a herir de muerte a su árbol, ni siquiera por un tema tan urgente, y el defensor de la arboleda se alzará ante sus mudos llantos de desesperación.

Pareja (NE 14): un ejército que marcha a la guerra ha acampado en las lindes de un antiguo bosque, y un escuadrón de soldados ha acudido a talar algunos árboles para hacer fuego y refugios sin preocuparse por las dríadas que habitan el lugar. Hay demasiados soldados acampados para que las fatas los dominen con sus aptitudes sortílegas, e incluso el defensor de la arboleda se siente incapaz de enfrentarse a todos. Un segundo defensor roblizo se presenta para ayudar en la defensa del bosque.

ECOLOGÍA

Los defensores roblizos son enormes y longevas criaturas que personifican la furia de la Naturaleza. Se parecen a gigantescas masas de vegetación.

Un defensor roblizo se muestra bastante sedentario a lo largo de toda su vida, dedicándose a descansar justo bajo la superficie de alguna arboleda feérica. Puede dormir durante siglos, mientras hierba, maleza y pequeños arbustos crecen sobre su corteza y ocultan sus temibles espinas. No obstante, siempre estará en contacto empático con las dríadas de la arboleda, y cuando éstas den muestras de alarma, se alzará como una montaña para protegerlas. Una vez eliminada la amenaza, se hundirá de nuevo en su sueño.

Mientras duerme, un defensor roblizo no come. Las puntas de sus extremidades tentaculares cuentan con partes de tejido poroso, que excavan en la tierra de la arboleda para absorber la lluvia de agua y otros nutrientes. Las dríadas también lo mantienen con alimentos

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DEFENSORES ROBLIZOS

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los defensores roblizos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
15	Este es un defensor roblizo, una criatura tipo planta salvaje e inteligente. Este resultado revela todos sus rasgos de planta.
22	Los defensores roblizos son seres extraños que protegen las arboledas de las dríadas y pasan la mayor parte del tiempo dormidos. Pueden vivir durante más de 1.000 años.
27	Los defensores roblizos son resistentes al daño de las armas mundanas.
32	Los defensores roblizos pueden sentir la presencia de otro de su especie a cualquier distancia, lo cual les permite acudir en ayuda de sus tocayos cuando haga falta.

de sus árboles, que lo tocan gentilmente con sus raíces. Pero cuando el defensor roblizo se despierta, su furia le da un hambre terrible. Es posible que devore a los enemigos caídos, o que incluso persiga a los que huyan para saciar su apetito.

Cuando un defensor roblizo llega a la edad de 1.000 años, inicia su proceso de reproducción. El nuevo defensor empezará su existencia como una bellota caída del árbol de una de las dríadas, que se incubará dentro de un folículo en el interior de su "padre" defensor. Allí absorberá los nutrientes necesarios del cuerpo de su anfitrión, lo que obligará a este a alimentarse más de la arboleda circundante, hasta que se transforme en un defensor roblizo embrionario. La semilla se convertirá en algo parecido a un huevo, dentro del cual la nueva criatura pasará casi un siglo desarrollándose lentamente. Al final de dicho periodo, tendrá un tamaño aproximado de una cuarta parte de su progenitor, cuyo cuerpo estará claramente deformado por el creciente quiste de su interior. El nuevo defensor "nacerá" atravesando la corteza del anterior, que morirá en el proceso. El cuerpo de su progenitor le proporcionará alimento en sus primeros años, tras lo cual el joven defensor roblizo asumirá las tareas protectoras de su predecesor. A veces se pueden incubar dos bellotas de esta forma, para que uno de los recién nacidos pueda desplazarse a proteger alguna arboleda diferente. Nada de esto ocurre al margen del bosque. Las dríadas cuidan al defensor roblizo anciano, aliviando su dolor y despidiéndose de él con toda ceremonia. Después, ayudarán de igual forma al recién nacido a adaptarse a su nueva existencia.

Defensor roblizo

Los defensores roblizos pueden crecer hasta alcanzar tamaños verdaderamente descomunales, dependiendo de su edad, el tamaño de la arboleda en la que habiten y cuántos atacantes hayan consumido. Por otro lado, también es posible que el defensor mengüe en tamaño si su arboleda está bajo presión constante, ya que preferirá dejar que los árboles crezcan fuertes (y por tanto, las dríadas que los habitan) a costa de su propia alimentación. En circunstancias extremas, como en caso de sequía, puede incluso que el defensor roblizo pase hambre por la supervivencia de los robles.

Entorno: los defensores roblizos habitan los mismos bosques templados que las dríadas a las que protegen. La presencia de un defensor está marcada por un "anillo feérico" que rodea la arboleda con arbustos parecidos a setas (que, en realidad, son las puntas de sus extremidades tentaculares).

Las variantes existentes de defensores roblizos pueden acomodarse en otros entornos. Por ejemplo una oréada (*Manuscrito infernal*, página 139) podría tener un "defensor rocoso", que crezca a partir de una gema mágica, como guardián. La cascada de un fossergrim (*Manuscrito infernal*, página 88) podría tener un "defensor torrencial" que dormite bajo la laguna que forme el salto de agua.

Características físicas típicas: un defensor roblizo es un gigantesco ser con forma de disco, de unos 15' de diámetro y con un peso aproximado de 5 toneladas. Seis miembros flexibles, parecidos a tentáculos, brotan a intervalos casi regulares de su cuerpo, actuando como patas o brazos según hagan falta. Su cuerpo tiene una apariencia leñosa, parecida a la de una raíz recién desenterrada, con grandes espinas que sobresalen de su parte superior del largo de lanzas cortas. Es muy común que los cuerpos de los defensores roblizos estén cubiertos de tierra y vegetación, por lo que en general parecerá que la misma tierra ha cobrado vida.

La parte superior del cuerpo central del defensor se parece a una gigantesca cara enfadada, lo cual lo hace aún más intimidante en combate. Dispone de una boca enorme, como si fuese una gran grieta en un árbol, con la cual devora a sus enemigos derrotados. Sus "ojos" son realmente protuberancias sensibles a la luz y el calor, que le permiten localizar a cualquier criatura tan bien como los seres con vista.

Los defensores roblizos no tienen sexo definido, y se reproducen de la forma que se ha descrito anteriormente.

Alineamiento: los defensores roblizos son pacíficos por naturaleza, como sugiere su alianza con las dríadas. No obstante, se muestran implacables a la hora de defender sus arboledas, tomando la decisión final sobre si atacar o no a los intrusos basándose en las necesidades actuales de las dríadas. Como tal, la mayoría de defensores roblizos son neutrales buenos. Los pocos que se alejan de esta definición moral tienden a la neutralidad. Si la arboleda de una dríada ha sido corrompida, es posible que su defensor también haya cambiado.

SOCIEDAD

Los defensores roblizos son seres solitarios, pero están íntimamente ligados a las dríadas y los árboles de sus arboledas. Este vínculo es físico, en cuanto que reciben su sustento de sus protegidos, tanto como espiritual, mediante el vínculo psíquico y emocional que comparten. Los defensores roblizos se ven a sí mismos como bastiones en la defensa de la Naturaleza, y confían mucho en su capacidad para defender las arboledas sagradas.

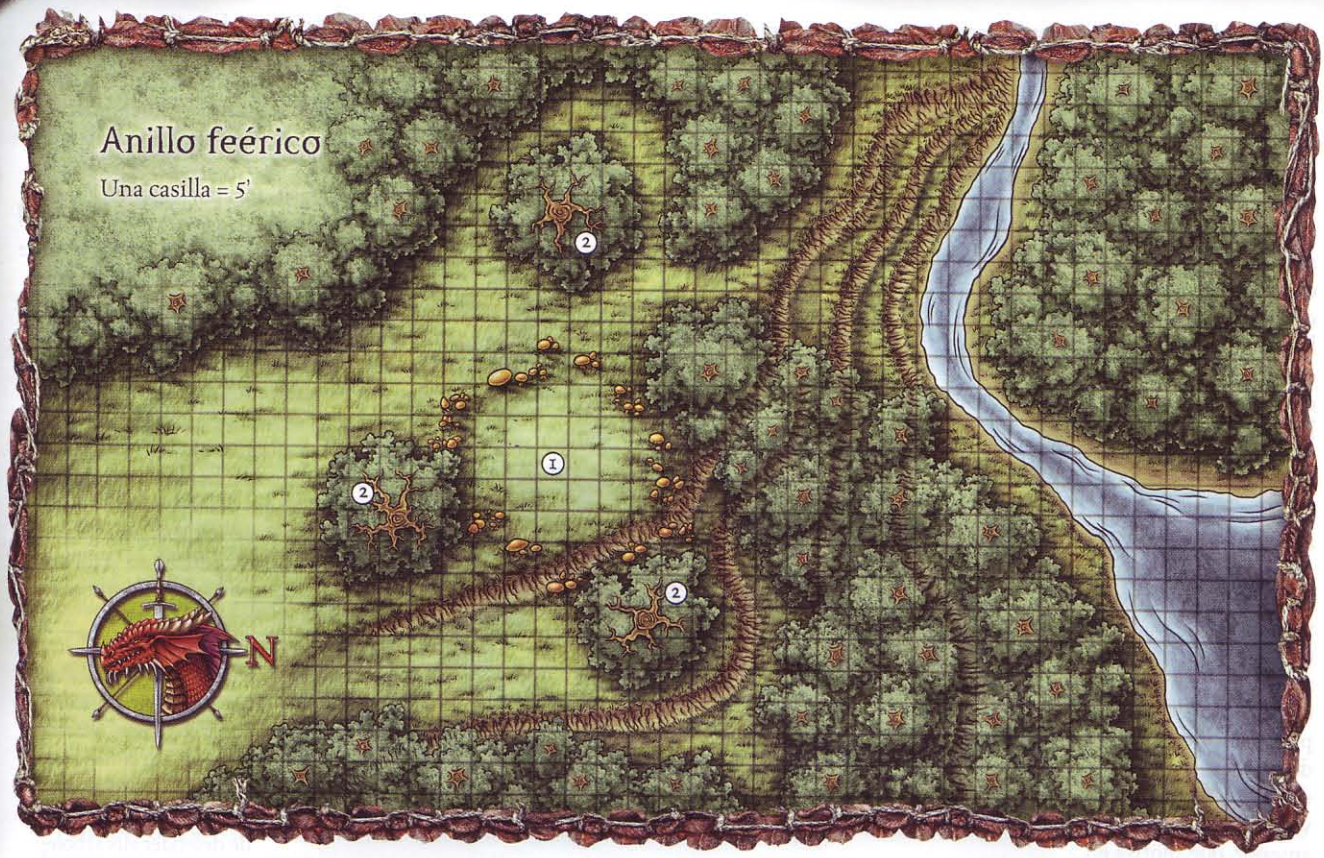
Debido a que están tan dispersos y pasan tanto tiempo de su vida durmiendo, los defensores roblizos no forman comunidades con otros de su especie. Sí mantienen una especie de vínculo onírico, mediante el cual conocen de forma subconsciente el estado de ánimo y las preocupaciones de los demás.

Los defensores no tienen nombres propios, sino que eligen un título que identifique a aquellos a quienes defiende. Por ejemplo, el que repose en una arboleda habitada por dos dríadas a la orilla de un lago, podría ser conocido como Orilla de las dos hermanas.

TESORO TÍPICO

Los defensores roblizos no amasan tesoros. Las dríadas a las que protegen, no obstante, sí que lo hacen; lo normal es que conserven los objetos obtenidos después de que el defensor despache a cualquier amenaza. Estas dríadas podrían llegar a tener el doble del tesoro estándar para su VD.

Ilustración de J. Nelson



LOS DEFENSORES ROBLIZOS EN EBERRON

Árboles ancestrales, algunos de ellos dotados de consciencia, llaman hogar a los confines de Eldeen, y en lo más profundo de su foresta habitan multitud de fatas. La parte occidental del bosque Encumbrado es una zona de manifestación, vinculada a Thelanis. Allí los poderes de las fatas son mucho más potentes y los defensores roblizos son inusualmente grandes y numerosos. La cercanía de la Corte de las fatas puede haber creado a los primeros defensores, nacidos en los anillos feéricos y montículos que jalonan toda la región. Los veteranos Guardas del bosque también mantienen contactos psíquicos con los defensores roblizos, para reforzar las ya de por sí formidables protecciones del lugar. Se dice que Oalian habla con ellos en sus sueños, y las leyendas afirman que el mismo druida cancerbero que dotó de consciencia al gran pino fue responsable de la creación de los defensores.

LOS DEFENSORES ROBLIZOS EN FAERÛN

Los seguidores de Mielikki adoran a las dríadas y demás fatas forestales, por lo que aceptan como un deber sagrado la tarea de alimentar y cuidar a los defensores roblizos. Durante las Cuatro fiestas, los adoradores llevan ofrendas de néctar a las arboledas de las dríadas y las vierten cuidadosamente en los anillos feéricos. El nacimiento de un nuevo defensor roblizo es un acontecimiento raro y jovial, aunque marcado por la tristeza de la muerte del anterior. Cuando un defensor joven se instala en una arboleda hasta entonces indefensa, los clérigos y druidas locales de Mielikki organiza una celebración especial llamada Verdhogar. Durante tres días, rezan a su diosa y realizan ofrendas de alimentos, poniéndose al servicio de la arboleda y su nuevo protector.

GUARIDA DE EJEMPLO: ANILLO FEÉRICO

Tres dríadas habitan una colina escarpada, en lo más profundo de una antigua arboleda. Un defensor roblizo las protege.

1. Anillo feérico

Hay un claro entre estos árboles antiguos. Podéis ver pequeñas agrupaciones de moreras por aquí y allá, así como un curioso anillo de setas que rodea el claro en un radio de unos 30'.

La zona rodeada por las "setas" es el lugar de descanso del guardián de la arboleda. Los brotes de vegetación ocultan las púas de la criatura.

Parte del anillo se extiende a lo largo de una empinada ladera. Cuando el guardián despierte, podrá decidir abandonar la colina si con ello obtiene alguna ventaja.

2. Robles de las dríadas

Tres magníficos robles destacan sobre el resto del bosque.

Con este número hay marcados tres árboles. Cada uno es el hogar de una dríada, todas las cuales han adoptado la forma de un árbol mucho más corriente cerca del bosque circundante. A menos que los intrusos dañen intencionadamente algún árbol o se dediquen a alguna otra actividad destructiva, las dríadas mantendrán su camuflaje y esperarán hasta que se vayan. Emplearán *hechizar persona* y *sueño profundo* contra cualquier amenaza, recurriendo al defensor roblizo sólo si el combate las supera ampliamente.

DEMONIO

Malignos y caóticos hasta la médula, los demonios, más que ninguna otra criatura, tienen como único objetivo destruir y mutilar. Son nativos de las Capas infinitas del Abismo y su entorno complementa a la perfección sus naturalezas. Los demonios se deleitan con el dolor y la desgracia ajenas. Algunos son astutos y zalameros, mientras que otros se muestran mucho más directos y brutales.

Algunos demonios pertenecen a una raza (y subtipo) conocida como tanar'ri. Los tanar'ri forman el grupo más grande y diverso de demonios, considerados los amos indiscutibles del Abismo (al menos, a sus propios ojos). Los tanar'ri poseen varios rasgos raciales distintivos, que se resumen en el glosario de este libro.

A menos que se indique lo contrario, los demonios hablan abisal, celestial y dracónico.

BEBEMUERTES

Esta enorme criatura es del tamaño de un gigante, con una cornamenta recta y astillada de la cual cuelgan cuerpos y cráneos disecados. La criatura viste una armadura muy elaborada, incluidas unas grebas oscuras llenas de hoyuelos que cubren sus patas terminadas en pezuñas. En sus manos de incontables dedos sostiene una ancha espada larga.

BEBEMUERTES **VD 18**

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno) siempre CM
Inic +6; **Sentidos** visión verdadera; Avistar +30, Escuchar +30
Aura antivida (10')
Idiomas abisal, común

CA 35, toque 10, desprevenido 33 (-2 tamaño, +2 Des, +7 armadura, +18 natural)
pg 337 (27 DG); **RD** 15/bueno y legal
Inmune energía negativa, veneno
Resiste ácido, electricidad, frío y fuego 10; **RC** 29
Fort +23, **Ref** +17, **Vol** +17

Vel 35' (7 casillas) con coraza; base 50'
C/C *espada larga +3 de adamantita* +38/+33/+28/+23 (3d6+13/17-20)
Espacio 15'; **Alcance** 15'
Atq base +27; **Prs** +45
Opciones de ataque Apresurar aptitud sortílega (*teleportar mayor*), Apresurar aptitud sortílega (*disipar magia mayor*), Ataque poderoso, Desenvainado rápido, Gran hendedura, Hendedura, Reflejos de combate, gloria en la matanza, golpe alineado (caótico, maligno)
Equipo de combate *aceite de alinear arma, aceite de arma corrupta, aceite de bendecir arma*
Aptitudes sortílegas (NL 20):
A voluntad: *caminar por el aire* (sólo a sí mismo), *disipar magia mayor, teleportar mayor* (sólo él mismo más 50 lb. de objetos)

Características Fue 30, Des 14, Con 27, Int 10, Sab 11, Car 11
CE beber la muerte
Dotes Apresurar aptitud sortílega (*teleportar mayor*), Apresurar aptitud sortílega (*disipar magia mayor*), Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada larga), Desenvainado rápido, Gran hendedura, Hendedura, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +30, Concentración +38, Esconderse +21, Escuchar +30, Intimidar +30, Moverse sigilosamente +29, Saber (los Planos) +30, Saltar +37, Supervivencia +0 (+2 en otros planos)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** clérigo; consulta el texto
Posesiones equipo de combate más coraza +2, espada larga +3 de adamantita, gemas y joyas (13.000 po).

Visión verdadera (Sb): igual que el conjuro del mismo nombre; continuo; NL 20.

Aura antivida (Sb): las criaturas a 10' o menos de un bebemuertes sufrirán 2d6 puntos de daño al final del turno del demonio. Se trata de un efecto de energía negativa. Los muertos vivientes se curarán dicha cantidad de daño.

Gloria en la matanza (Ex): un bebemuertes obtiene un bonificador +5 de moral a sus tiradas de ataque, daño y TS durante 1 minuto, tras haber matado a un rival digno (una criatura con 10 DG o más).

Beber la muerte (Sb): si un bebemuertes causa suficiente daño a una criatura como para matarla, ya sea gracias a su aura antivida o mediante un ataque físico, se curará de inmediato 1d8 puntos de daño por cada DG de su víctima.

Un bebemuertes colecciona las almas de aquellos lo bastante desafortunados como para cruzarse en su camino. Criaturas de fuerza bruta y violencia sangrienta, los bebemuertes ansían el combate con sádico regocijo, instilando pavor incluso entre otros demonios.

Estrategias y tácticas

Un bebemuertes es muy móvil en el campo de batalla, gracias a su *teleportar mayor* apresurado que le permite alcanzar a los lanzadores de conjuros o arqueros que se queden en segunda fila. El demonio también tiene *caminar por el aire* activo en todo momento, lo que le permitirá teleportarse junto a criaturas voladoras. Siempre disfruta del pánico que causa cuando emplea su *teleportar mayor* apresurado para aparecer delante de un lanzador de conjuros volador, antes de someterlo a un durísimo castigo de ataques en cuerpo a cuerpo. También podrá emplear su *disipar magia mayor* apresurado para "suavizar" a sus rivales antes de entrar en combate cerrado. Siempre usará su Ataque poderoso, a menos que algún enemigo concreto sea difícil de golpear.

Un bebemuertes emplea a sus aliados en beneficio personal, ya que suele ir acompañado por muertos vivientes que gozan de su aura antivida. Un bebemuertes herido no dudará en matar a uno de sus lacayos heridos o prescindibles para curarse, usando después su Hendedura para ir a por algún enemigo cercano.

Encuentros de ejemplo

Un bebemuertes será un rival formidable. A menudo va acompañado por muertos vivientes o demonios de menor VD. Aunque

CONOCIMIENTO SOBRE LOS BEBEMUERTES

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los bebemuertes. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Esta horrible criatura es, sin duda, un demonio de algún tipo. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
28	Este demonio es conocido como bebemuertes. Se deleita con las matanzas.
33	Un bebemuertes es resistente al ácido, electricidad, frío y fuego. La energía negativa no lo daña, ni los venenos, pero sus ataques sí emplean el poder de la muerte.
38	Matar a otra criatura cura a los bebemuertes y aumenta su pericia en batalla. Un bebemuertes estará dispuesto a matar a un aliado para obtener estos beneficios.

estas criaturas adicionales no suelen añadir una amenaza significativa al encuentro por sí mismas, la disposición del bebemuertes a sacrificarlas para mejorar sus aptitudes aumentará el NE normal.

Compañía maldita (NE ≥18): a un bebemuertes normalmente lo acompañan muertos vivientes, habitualmente otros bebemuertes y rara vez demonios de tipos diversos.

NE 18: Pisatúmulos es un bebemuertes con ambición. Mantiene a un grupo de muertos vivientes como aliados (y carnaza si necesita curación rápida en combate). Sus lacayos incluyen dos incorpóreos aterradores (*MM*, página 160) y un vampiro de élite (*MM*, página 256).

Bebemuertes

Ilustración A. Swekel

Ecología

Los bebemuertes se reproducen dejando gotear parte de su sangre en pozos de esencia vil especialmente preparados. La sangre se mezcla con el fango, se coagula y crece en volumen. Los demonios menores se encargan de cuidar el pozo, removiendo su contenido o arrojando cadáveres o sangre fresca a la mezcla. Con el tiempo, un bebemuertes totalmente formado emergerá del pozo.

Como ajenos, los bebemuertes no necesitan comer, dormir ni respirar. No obstante, disfrutan con la creación y personalización de sus guaridas, decoradas con calaveras y demás símbolos de muerte, donde se tumban a descansar sobre enormes pilas de cadáveres o huesos.

Entorno: los bebemuertes viven en las Capas infinitas del Abismo. Prefieren establecer sus cubiles cerca de campos de batalla recientes, para aprovecharse de la abundancia de cadáveres.

Características físicas típicas: un bebemuertes mide unos 18' de alto y pesa alrededor de 3.000 lbs. de puro músculo. Es ancho de hombros, tiene bíceps muy desarrollados y un pecho musculoso y duro.

Alineamiento: los bebemuertes siempre son caóticos malignos. Son criaturas egocéntricas y autosuficientes, dispuestas a matar sin remordimientos a sus aliados si con ello obtienen algún beneficio; o si, simplemente, desean ver algo de sangre derramada.

Sociedad

Los bebemuertes viven en el Abismo, pero no son tanar'ri. Emplean este detalle para distanciarse de las intrigas políticas y las luchas de poder, contemplándolas por encima del hombro como riñas infantiles. Son combatientes duros y poderosos, pero no genios del mal ni generales astutos.

Los bebemuertes sólo tienen un interés claro: ellos mismos. Su egocentrismo no conoce límites. Consideran que su raza es superior a todas las demás y cada uno se considera a sí mismo como el representante perfecto de su raza. Cuando se enzarzan en encuentros sociales, prefieren tratar con otros bebemuertes, pero también disfrutan de la compañía de criaturas que los alaben, admiren y elogien (aunque quizá no lo admitan en público). Los individuos más poderosos y arteros pueden llegar a conseguir los servicios de un bebemuertes, enviándole incontables regalos y emisarios lisonjeros.

Tesoro típico

Un bebemuertes posee el tesoro adecuado para su VD, unas 36.000 po. La mayoría de este tesoro adopta la forma de su armadura y arma mágicas. Si tiene acceso a otras fuentes de magia, preferirá los objetos que lo conviertan en un asesino más eficaz, como armaduras mejores u objetos que eliminen las reducciones de daño. El resto del tesoro suelen ser joyas, normalmente con motivos siniestros como calaveras, rostros deformados por la agonía o instrumentos de tortura.

Bebemuertes con niveles de clase

Un bebemuertes suele carecer de la ambición para dedicarse a una clase de personaje. Aquellos que sí lo hacen suelen preferir la clase de clérigo, normalmente de un dios de la muerte neutral maligno o caótico maligno. Muchos eligen no adorar a ninguna deidad, en la creencia de que sólo ellos son dignos de alabanza, y se limitan a escoger sus dominios. Los más populares son Destrucción, Mal y Muerte. Un clérigo bebemuertes se deleita con la creación de muertos vivientes, a los que pueda emplear para potenciar sus talentos.

Un bebemuertes reúne automáticamente las condiciones para adquirir la clase de prestigio de asesino (*GDM*, página 179).

Los bebemuertes en Eberron

Los bebemuertes habitan en Dolurrh, el Reino de los muertos, actuando como señores del lugar. Los bebemuertes en Eberron son mucho más ambiciosos, activos y sedientos de poder que los descritos anteriormente. Los muertos vivientes se reúnen a su lado, para beneficiarse de su aura antivida.

Los bebemuertes en Faerûn

Los bebemuertes suelen liderar las partidas de guerra demoníacas que desean robar las almas del plano de la Fuga. Su aura antivida atrae a las almas muertas, por lo que estas excursiones suelen terminar con cosechas importantes.

DEMONIO SUSURRANTE

Una criatura fantasmal, demoníaca e insustancial, os mira de reojo con una sonrisa casi lasciva. Aunque su forma es humanoide, sus rasgos están muy distorsionados. Su frente cae a pico sobre sus ojos y su larga barbilla sobresale hacia adelante con prominencia. Su carne es de un color verde moteado.

DEMONIO SUSURRANTE **VD 9**

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, incorporal, maligno) siempre CM
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +14, Escuchar +14
Aura susurros enloquecedores (60', CD 21)
Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 60'

CA 20, toque 20, desprevenido 15; Esquiva, Movilidad (+5 Des, +5 desvío)
Probabilidad de fallo 50% (incorporal)
pg 90 (12 DG); **RD** 5/hierro frío o bueno
Inmune *confusión*, daño o consunción de Sab, electricidad, hipnotismo, *locura*, veneno
Resiste ácido, frío y fuego 10
Fort +11, **Ref** +13, **Vol** +13

Vel volar 40' (8 casillas) (perfecta); Ataque en vuelo
C/C 2 toques incorporales +17 cada uno (2d6/19-20)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +12; **Prs** -
Opciones de ataque golpe alineado (caótico, maligno)

Características Fue –, Des 20, Con 16, Int 10, Sab 5, Car 20
CE crear engendro, locura, rasgos de incorporal
Dotes Alerta, Ataque en vuelo, Crítico mejorado (toque incorporal), Esquiva, Movilidad
Habilidades Averiguar intenciones +12, Avistar +14, Diplomacia +9, Disfrazarse +5 (+7 actuando), Engañar +20, Esconderse +20, Escuchar +14, Intimidar +22, Saber (religión) +15, Saber (los Planos) +15
Avance 13-24 DG (Mediano)

Susurros enloquecedores (Sb): cualquier criatura viva en un radio de 60' de un demonio susurrante escuchará sus insoportables susurros telepáticos, por lo que deberá superar un TS de Voluntad contra CD 21 o quedar confusa durante 1 asalto. Cuando tires el dado de porcentaje para determinar las acciones de una criatura confusa por esta causa, con un resultado de 51 o más la criatura se causará daño automáticamente a sí misma, en lugar del resultado normal de la confusión; el daño sufrido será igual al que cause el arma que esté empuñando en cuerpo a cuerpo o su arma natural principal (lo que sea mayor). Una criatura que supere su TS de Voluntad no podrá verse afectada por la aura del mismo demonio susurrante durante 1 asalto. Se trata de un efecto enajenador de compulsión. La CD del TS se basa en el Carisma. Esta aptitud no permite al demonio susurrante ejercer ningún control mental sobre su víctima, y por lo tanto el conjuro *protección contra el mal* no sirve de nada contra sus efectos. Los demonios son inmunes a los susurros enloquecedores de un demonio susurrante.

Crear engendro (Sb): una criatura viva que se mate a sí misma en un radio de 60' del demonio susurrante, se alzará 1 asalto después como un alip bajo su control. Un demonio susurrante puede controlar hasta 9 alip creados por él. Los alip creados después del noveno se alzarán como criaturas independientes y libres de su control.

Locura (Ex): los demonios susurrantes emplean su modificador de Carisma en sus TS de Voluntad, en lugar del de Sabiduría. También son inmunes a los efectos de *confusión* y *locura*. Además, cualquiera que trate de lanzar un efecto o aptitud de detección, control mental o telepatía sobre una de estas criaturas entrará en contacto con su mente torturada, por lo que sufrirá 1d4 puntos de daño de Sabiduría.

Malvados y locos hasta el tuétano, los demonios susurrantes gozan viendo a otras criaturas quitarse la vida antes sus ojos y después esclavizar sus almas condenadas. Los susurros enloquecedores telepáticos del demonio pueden obligar al héroe más duro a automutilarse, y su mero toque puede desgarrar carne y hueso.

Estrategias y tácticas

Un demonio susurrante suele viajar con un grupo de alip bajo su control. Los alip siempre van en vanguardia, balbuceando sin cesar y fascinando a las criaturas con las que se encuentran para que no escapen. Contra enemigos que no sean afectados por sus balbuceos, los alip recibirán órdenes de drenar sus puntuaciones de Sabiduría, lo que reducirá sus posibilidades de resistirse a los susurros enloquecedores. Entonces el demonio los atacará con sus toques incorporales, con la esperanza de que un enemigo confuso termine por quitarse la vida él mismo.

"Prefiero enfrentarme a un bálor."
—Señor Páramoventoso, tras perder a su hijo frente a un demonio susurrante

Encuentros de ejemplo

Los demonios susurrantes siempre tratarán de arrastrar a sus rivales a la locura y la autodestrucción. Estos demonios suelen ir acompañados por alip, pero también se podrían asociar otros muertos vivientes con estos infernales dementes. La inmunidad de los muertos vivientes a los susurros enloquecedores del demonio los convierte en aliados poderosos. Los demás demonios, sobre todo los tanar'ri, tienden a evitar a los demonios susurrantes, aunque podrían aliarse con ellos para alguna meta concreta.

Expedición esclavista (NE 10): un demonio susurrante, acompañado por cuatro alip, busca más víctimas que transformar en alip.

Es tu funeral (NE 14): un liche loco (liche humano mago 11; *MM*, página 180) ha empleado un conjuro de *ligadura de los Planos*

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DEMONIOS SUSURRANTES

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los demonios susurrantes. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
19	Un demonio susurrante es un tipo de demonio, que puede dañarte mediante un simple toque. Estas criaturas son incorporales, pero no muertos vivientes. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
24	Un demonio susurrante emite un aura de susurros telepáticos enloquecedores. Quienes sucumben a ellos suelen automutilarse.
29	Las armas de hierro frío y buenas son lo mejor para dañar a un demonio susurrante, pero si no son mágicas, atravesarán sin más a esta criatura incorporal.
34	Los alip suelen acompañar a los demonios susurrantes. Estas criaturas son las almas de aquellos que se suicidaron a causa de la influencia de los susurros del demonio.

para convocar y someter a un demonio susurrante. Al darse cuenta de que su nuevo siervo sería mucho más poderoso con algunos esclavos alip, el liche se ha puesto a buscar víctimas para que su demonio las convierta en alip, así como nuevos objetos mágicos y conjuros para sí. Esta "procesión fúnebre" consiste en el liche, nueve derro que lo adoran como a un dios y el demonio susurrante. Los derro encapuchados transportan al liche inmóvil sobre un féretro, mientras que el demonio incorporal se oculta dentro de su cuerpo. Los derro marchan con solemnidad hacia cualquier criatura inteligente con la que se crucen. Cuando los extraños estén al alcance del aura de susurros del demonio, el grupo iniciará el ataque. Los derro actuarán como guardaespaldas del liche y permanecerán cerca de él, empleando ataques a distancia y su aptitud de *explosión de sonido*. El demonio susurrante cargará contra sus objetivos, empleando sus toques incorporales mientras trata de atrapar a la mayor cantidad posible de criaturas dentro del alcance de sus susurros telepáticos. El liche lanzará conjuros ofensivos con alegría, sin importarle si los derro o el demonio sufren sus efectos.

Ilustración de W. England

Demonio susurrante

Ecología

Los demonios susurrantes son criaturas extrañas. Aunque son nativos del Abismo, prefieren visitar otros planos y emplear sus poderes sobre víctimas vulnerables. Se pueden hallar en cualquier punto del multiverso.

Entorno: los demonios susurrantes habitan las Capas infinitas del Abismo, pero las abandonan siempre que pueden para ir en busca de mentes cuerdas con las que cebarse.

Características físicas típicas: los demonios susurrantes son aproximadamente del tamaño y forma de un humano, pero como criaturas incorporales no tienen peso. Su piel es de un color verde moteado. Si uno resulta herido, la zona de la herida se volverá de un color verde más intenso y parecerá rezumar una sustancia verdosa, aunque esta "sangre" también es incorporal. Las cejas y barbilla de estos demonios son exageradamente pronunciadas, lo cual hace que sus salvajes ojos parezcan hundidos en el cráneo. La expresión sonriente y maliciosa de los demonios susurrantes muestra a las claras su tendencia al mal.

Alineamiento: los demonios susurrantes siempre son caóticos malignos. Dementes y rencorosos, viven sólo por la oportunidad de causar desgracias a otros.

Sociedad

Los demonios susurrantes existen con el único propósito de hacer que otras criaturas enloquezcan hasta quitarse la vida. Nada es más placentero para ellos que un ser vivo que pierde toda esperanza o sus últimas hebras de cordura. Estos demonios, felizmente locos, no poseen ningún sentido de comunidad o juego limpio. Rara vez hablan, pero cuando lo hacen, un torrente de anhelos aborrecibles emana de sus bocas en todos sus idiomas conocidos.

Los demonios susurrantes están al margen de las estructuras de poder y sociedades del Abismo, ya que representan una gran amenaza para los demás infernales. Aunque sus susurros enloquecedores no pueden dañar a los demás demonios, contactar con ellos telepáticamente sí les merma su puntuación de Sabiduría, mientras que sus toques incorporales ignoran su reducción de daño. Además, los alip que suelen acompañarlos sí pueden dañar a otros habitantes del Abismo. Así pues sólo los demonios más poderosos, equipados con la magia más letal, se arriesgarán a tratar con un demonio susurrante. Todos los demás los ignorarán cuando sea posible y saldrán huyendo si no. Si una criatura decide emplear los servicios de un demonio susurrante, lo normal es que le ofrezca transporte al plano Material a cambio de su ayuda.

Tesoro típico

Los demonios susurrantes no tienen el hábito de acaparar tesoros, pero alguno de ellos podría poseer un objeto de toque fantasmal (como un escudo), simplemente por la sensación de poder manipular un objeto material.

Los demonios susurrantes en Eberron

Los demonios susurrantes provienen de Xoriat, el Reino de la locura, y personifican buena parte de la atmósfera de dicho plano. Actúan como retorcidos visitantes y embajadores en Shavarath, el Campo de batalla, donde se alían con los demonios nativos.

Los demonios susurrantes en Faerûn

Los demonios susurrantes son nativos del Abismo. Siempre ansiosos por extender su locura a los mortales, pasan gran parte de su tiempo buscando formas de alcanzar el plano Material. Los demonios susurrantes suelen acechar a ambos lados de algún *portal* que conecte el plano Material con el Abismo.

NASHROU

Una amalgama de pesadilla de púas óseas y garras salta contra vosotros desde una meseta del Abismo. Su grácil figura está cubierta de placas de brillante quitina, y os contempla con maldad con el grupo de ojos que tiene en el centro de su cuerpo.

NASHROU **VD 2**

Ajeno Grande (caótico, extraplanario, maligno) siempre CM
Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas –

CA 15, toque 11, desprevenido 13 (-1 tamaño, +2 Des, +4 natural)
pg 42 (4 DG); **RD** 5/hierro frío o bueno
Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +4

Debilidades vulnerabilidad a los críticos
Vel 50' (10 casillas)
C/C 2 cornadas +5 cada una (1d8+2) y 2 garras +3 cada una (1d6+1)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +4; **Prs** +10
Opciones de ataque golpe alineado (caótico, maligno)

Características Fue 15, Des 14, Con 22, Int 2, Sab 11, Car 8
Dotes Ataque múltiple, Iniciativa mejorada
Habilidades Avistar +7, Escuchar +7, Saltar +17, Supervivencia +7
Avance 5-9 DG (Grande); 10-15 (Enorme)

Vulnerabilidad a los críticos (Ex): un nashrou tiene una debilidad única, que puede hacer que un rival con suerte o maña lo destruya de un solo golpe. Un golpe crítico con éxito reducirá de inmediato a la criatura a -10 pg; no se podrá aplicar ningún TS ni reducción de daño, aunque el ataque debe causar daño suficiente para superar la RD inicial del nashrou.

Los nashrou son depredadores salvajes y sádicos que vagan por las desoladas planicies volcánicas del Abismo. Sus crueles garras se extienden en las cuatro direcciones desde su cuerpo central, y varias patas les impulsan con gran rapidez por cualquier terreno. Los nashrou son cazadores veloces e infatigables, que pueden llegar a perseguir a sus presas durante días o semanas. En algunos casos su tenacidad es tal, que seguirán a su objetivo a través de un portal a otro plano.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS NASHROU

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los nashrou. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
12	Los nashrou son malignos demonios depredadores originarios del Abismo. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
17	Los nashrou son difíciles de herir, a menos que sean atacados con armas de hierro frío o una bendecida por los poderes del bien.
22	Los nashrou forman manadas de caza. Los miembros más débiles detectan a las presas, mientras que los más fuertes las acorralan y masacran.
27	Los nashrou tienen un punto débil, y si logras alcanzarlos en él o con la suficiente fuerza, es posible que mueran de un golpe.

Estrategias y tácticas

Un nashrou es un guerrero feroz que representa un desafío considerable incluso a los viajeros planarios más veteranos. Cuando luchan en grupo, estos demonios cargan contra la mayor concentración de enemigos, con la esperanza de romper su formación y causar tanto daño como puedan con sus afiladas zarpas y garras secundarias como guadañas.

Un nashrou solitario lucha con más precaución y preferirá acechar desde las sombras hasta que pueda coger a su víctima en un momento vulnerable. Un nashrou solitario no será propenso a atacar a un grupo de más de dos criaturas, y no tendrá problemas en huir si se ve ampliamente superado en una lucha.

"Estábamos saliendo de la primera capa del Abismo cuando nos olfatearon. Primero eran tres o cuatro, después diez y en un abrir y cerrar de ojos había un centenar. Mali y Skrit cayeron a los pocos segundos; los demás salimos corriendo. No sé dónde estarán los otros. Demonios, ni siquiera sé dónde estoy yo. Todo lo que sé es que lanzarme de cabeza a aquel portal me salvó el pellejo".

—Berrin Orlan,
antiguo aventurero
y viajero planario involuntario

Encuentro de ejemplo

Los nashrou suelen hallarse en el Abismo, pero pueden perseguir a sus presas a través de portales planarios y terminar muy lejos de casa.

Individuo (NE 2): lo normal es que un nashrou solitario sea el único superviviente de algún grupo de caza.

NE 2: en la villa desierta de Ahlmad, la gente susurra acerca del "ponzoñoso ladrón del desierto". Un nashrou persiguió a un viajero planario a través de un *umbral* y terminó solo en el plano Material.

Manada (NE 5-8): las manadas errantes de entre tres y diez nashrou son un "peligro natural" en las llanuras del Abismo.

NE 5: este grupo de cinco nashrou acecha en las Capas infinitas del Abismo, en busca de viajeros incautos.

Ecología

Al igual que muchas criaturas del Abismo, los nashrou no muestran una ecología tal y como la conciben los eruditos del plano Material. Existen sólo por el placer de desgarrar y devorar a cualquier otra criatura que se cruce en su camino. Algunos estudiosos teorizan que son las perversiones abismales de los depredadores naturales, como leones o lobos.

Entorno: los nashrou habitan en las Capas infinitas del Abismo. Son mucho más comunes en la llanura de los Portales infinitos, la primera capa del Abismo, que parece ser su hábitat nativo. Pero debido a su empleo como "sabuesos de caza" por parte de muchos señores abismales u otros demonios poderosos, se puede dar con ellos en cualquier capa. A veces aparecen en el plano Material, tras haber cruzado sin querer algún portal o haber sido convocados por algún lanzador de conjuros. Las manadas de nashrou se desplazan por todo el Abismo, mientras que los ejemplares solitarios son más comunes en puntos más alejados, como el plano Material.

Características físicas típicas: un nashrou se alza hasta los 10' de altura, sobre sus cuatro delgadas patas perfectamente adaptadas para las carreras o saltos. Sus seis miembros de combate están diseñados para enfrentarse a diversas amenazas, aunque el demonio sólo puede hacer uso de cuatro cada vez. Sus enormes

brazos pueden empalar a los rivales más peligrosos, mientras que las garras más ágiles se emplean para desgarrar al resto de amenazas. Un nashrou típico pesa unas 800 lbs. Los nashrou no aumentan de tamaño por ningún proceso natural, sino que parecen hacerse más poderosos simplemente matando.

Alineamiento: los nashrou sólo disponen de un intelecto rudimentario, por decir algo, pero sobresalen como habitantes retorcidos y sádicos de los planos Inferiores. Siempre son caóticos malignos.

Sociedad

Los nashrou no son más inteligentes que cualquier animal, pero dentro de sus manadas existe cierto tipo de "sociedad". Se establece una estricta jerarquía de importancia y privilegios dentro de cada grupo, que determina cuándo y cuánto se puede alimentar cada individuo (los nashrou no necesitan la comida para sobrevivir, por supuesto, pero obtienen un salvaje deleite al devorar la carne de otras criaturas).

Los miembros más pequeños y débiles de la manada siempre van por delante, como batidores en busca de presas. Estos exploradores tendrán que buscar la forma de hacerse más fuertes y duros para ganarse el derecho a permanecer con la manada, o no tardarán mucho en morir. Los nashrou más grandes y feroces hostigan al objetivo designado, a menudo durante horas, a veces durante días. Los estudiosos de estas criaturas han bautizado a estos miembros del grupo como "acechadores".

Una vez que los acechadores han logrado llevar a sus presas a un estado de pánico y agitación total, los integrantes del grupo de mayor prestigio entran en juego. Llamados "asesinos", estos nashrou de gran tamaño y ferocidad son los más sanguinarios y salvajes que sus congéneres.

Tesoro típico

Aunque los cadáveres dejados atrás pueden conservar parte de sus antiguas posesiones, los nashrou no se preocupan por los bienes materiales. Tienen tendencia a devorar a sus presas allí donde caigan al suelo, por lo que rara vez se acumulan objetos de valor en sus guaridas comunales.

Para los PJs

Un nashrou puede ser convocado mediante *convocar monstruo III* o una variante más poderosa de dicho conjuro. Considera que el nashrou pertenece a la lista de 3.er nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222). Aunque *aliado menor de los Planos* podría convocar a uno o más nashrou, estas depravadas criaturas son tan intratables que es prácticamente imposible llegar a un acuerdo con ellas. Es mucho mejor obligarlas a servir durante periodos de tiempo más breves.

Los nashrou en Eberron

En Eberron, los nashrou proceden del plano de Shavarath, el Campo de batalla, donde manadas de nashrou salvajes se desplazan por las arrasadas llanuras reclamadas por los ejércitos demoníacos, mientras que los demonios más emprendedores (a veces, incluso diablos) tratan de capturarlos para su uso como tropas de choque. Es posible que algún nashrou termine en el plano Material cuando Shavarath esté limítrofe con Eberron, apareciendo sobre todo en las tierras Enlutadas.

Los nashrou en Faerûn

En la cosmología de los Reinos olvidados, los nashrou viven en el Abismo. Algunos dicen que son viles creaciones de Málar, el Señor de las bestias, o de Gáragos el Asaltante, dios de la destrucción y la guerra, aunque no comparten el plano nativo de ninguno de los dos. Es posible que algún clérigo fanático de Gáragos liberase estos horrores en el Abismo, quizá para ponerlos a prueba frente a los letales seres que habitan allí o conseguir endurecerlos aún más. Las bestias se han adaptado al caótico plano con rapidez y su número aumenta sin cesar en sus capas superiores.

Ilustración de S. Wood

Nashrou

KASTIGHUR

El cuerpo de este repulsivo demonio se hincha a causa de sus músculos. Su voluminosa cabeza cuenta con dos largos cuernos, mientras que sus fuertes patas terminan en pezuñas hendidas. La mayoría de su cráneo queda oculta bajo un enorme yelmo de acero, que ha sido remachado a su nuca. Una coraza amarrada a su cuerpo le ofrece protección adicional, por si su grueso pellejo fuese poco.

KASTIGHUR **VD 11**

Ajeno Enorme (caótico, extraplanario, maligno, tanar'ri) siempre CM
Inic -1; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +19, Escuchar +19
Aura presencia espantosa (60', CD 18)
Idiomas abisal, celestial, dracónico; telepatía 100'

CA 23, toque 7, desprevenido 23 (-2 tamaño, -1 Des, +7 armadura, +9 natural)
pg 172 (15 DG); **RD** 10/hierro frío o bueno
Inmune ácido, electricidad, veneno
Resiste frío y fuego 10; **RC** 17
Fort +16, **Ref** +8, **Vol** +10

Vel 30' (6 casillas) con coraza; base 40'
C/C cornada +21 (2d6+8) y 2 golpetazos +19 cada uno (1d8+4)
Espacio 15'; **Alcance** 15'
Atq base +15; **Prs** +31
Opciones de ataque Apresurar aptitud sortílega (*teleportar*), Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Carga poderosa, Embestida mejorada, atraído por el miedo, carga aturdidora (5d6+12), golpe alineado (caótico, maligno)
Aptitudes sortílegas (NL 18):
A voluntad: *caída de pluma*, *teleportar* (sólo a sí mismo)

Características Fue 27, Des 8, Con 25, Int 8, Sab 12, Car 8
CE rasgos de tanar'ri
Dotes Apresurar aptitud sortílega[A] (*teleportar*), Arrollar mejorado, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Carga poderosa, Embestida mejorada, Rastrear[A], Soltura con una aptitud (presencia espantosa)
Habilidades Averiguar intenciones +13, Avistar +19, Buscar +8, Concentración +15, Conocimiento de conjuros +8, Diplomacia +1, Escuchar +19, Intimidar +17, Saber (dungeons) +4, Saber (Naturaleza) +6, Saber (los Planos) +5, Supervivencia +19 (+21 en otros planos, +21 siguiendo rastros, +21 en entornos al aire libre, +21 bajo tierra)
Avance 16-30 DG (Enorme); 31-45 (Gargantuesco)
Posesiones *coraza +2*

Presencia espantosa (Sb): un kastighur puede inspirar terror al atacar o cargar. Las criaturas afectadas deberán superar un TS de Voluntad contra CD 18 o quedar estremecidas, sin poder librarse de tal condición mientras permanezcan a 60' o menos del demonio. La CD del TS se basa en Carisma e incluye ya el bonificador por la dote Soltura con una aptitud.
Atraído por el miedo (Ex): un kastighur se deleita atacando a rivales aterrados, por lo que obtiene un bonificador +2 a las tiradas de ataque contra criaturas estremecidas, asustadas o despavoridas.
Carga aturdidora (Ex): un kastighur suele empezar el combate cargando contra un rival. Además de los beneficios y restricciones habituales de una carga, esto permite al demonio realizar un único ataque de cornada con un bonificador de +23, que causa 5d6+12 puntos de daño. La criatura impactada deberá superar un TS de Fortaleza (CD 25) o quedar aturdida durante 1 asalto. La CD del TS se basa en Fuerza.

Crueles y sádicos, los kastighur actúan como cazadores o guardias de las prisiones de los tanar'ri. En combate, se pueden teleportar por el campo de batalla y emplear sus cargas aturdidoras para incapacitar y aterrar a sus rivales.

Estrategias y tácticas

A los kastighur les encanta la lucha cuerpo a cuerpo y se enzarzan en los combates con gran deleite. Cargarán contra sus rivales tanto como puedan, intentando aturdirlos o estremecerlos con sus letales golpes.

Un kastighur suele empezar el combate cargando contra un rival, deteniéndose al límite de su alcance (15'). Si logra aturdirlo, volverá a cargar al turno siguiente contra el mismo objetivo, acercándose hasta quedar adyacente para atacar con su golpetazo. A partir de entonces empezará a realizar ataques completos con sus cuernos y puños, pudiendo causar un daño dantesco gracias a su Ataque poderoso.

Un kastighur puede teleportarse a voluntad, además de poder emplear tres veces al día la dote Apresurar aptitud sortílega para *teleportarse* como acción rápida. En combate hará uso de ese poder para alejarse unos 10' de un enemigo y poder cargarle a continuación. Estas criaturas también pueden emplear su *teleportación* para atacar a una criatura voladora, apareciendo justo sobre ella con la intención de apresarla y echarla a tierra de golpe.

Los kastighur hacen uso de estas tácticas de teleportación con cierta aprensión, ya que no poseen la aptitud de *teleportar mayor* compartida por muchos infernales y normalmente no tienen tiempo para familiarizarse con los campos de batalla. Son reacios a teleportarse grandes distancias, e incluso el uso que hagan de esta aptitud en combate será para desplazarse distancias lo más cortas posibles.

Encuentro de ejemplo

Dado que los kastighur no poseen medios fiables para moverse de un plano a otro, suelen depender de demonios más poderosos o incluso objetos mágicos para viajar de esa forma. Los kastighur también disfrutan enormemente del dolor y la miseria que pueden causar en el plano Material, siempre que un poderoso lanzador de conjuros maligno los convoque mediante un *umbral* o *aliado mayor de los Planos*.

Un encuentro con un kastighur debería enfatizar sus tácticas de carga y lo mucho que disfruta aterrando a los demás. Estos demonios pueden aliarse con otras criaturas que causen miedo (como dragones malignos) o que les ofrezcan apoyo con armas o poderes a distancia. Los aliados voladores son una combinación especialmente potente.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS KASTIGHUR

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los kastighur. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Esta horrible criatura es, sin duda, un demonio de algún tipo. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
21	Un kastighur es un tipo de tanar'ri y comparte muchos de los rasgos de esa raza, pero también es inmune al ácido. Es muy difícil de herir y resistente a casi toda la magia.
26	Estos demonios actúan como carceleros y cazadores del Abismo. Un kastighur adora cargar contra sus enemigos y empalarlos con sus cuernos. El golpe físico de un kastighur es suficiente para aterrar a sus víctimas.
31	A diferencia de muchos tanar'ri, un kastighur se teleporta con ciertos riesgos y puede terminar en un lugar distinto al deseado. A veces es capaz de teleportarse en un parpadeo, cambiando de posición y atacando antes de que nadie pueda reaccionar.

Ilustración de A. Swekel

Kastighur

Caza del zorro (NE 16): dos kastighur, montados sobre roc infernales y liderados por una manada voladora de seis digestores semiinfernales, han perseguido a un prisionero canarconte fugado a través de un *umbral* hasta el plano Material. Andan tras la pista del celestial, pero atacarán alegremente a cualquier otra criatura que se cruce en su camino. Los kastighur emplearán *teleportar* o *caída de pluma* para aterrizar cuando divisen a algún enemigo, de forma que puedan usar sus terribles cargas. Los digestores semiinfernales usarán sus aptitudes sortílegas y rociadas ácidas para hostigar a cualquier rival, sin preocuparse mucho por los kastighur. Los roc realizarán ataques en vuelo contra los enemigos aéreos y apresarán a aquellos que no puedan volar.

Ecología

Aunque los kastighur no comen ni beben en el sentido tradicional, sí se alimentan del miedo, el pánico y la desesperación de aquellos a los que apresan o persiguen. Se deleitan con la caza y la tortura física, y si pueden prolongarán ambos placeres durante todo el tiempo que puedan para paladear tan deliciosas emociones.

Entorno: los kastighur viven en las Capas infinitas del Abismo.

Características físicas típicas: los kastighur pueden oscilar entre los 15' y los 20' de altura y llegar a pesar hasta 10.000 lbs. Los cuernos de sus enormes cabezas crecen lenta pero inexorablemente, y a estos demonios les gusta afilarlos o adornarlos con símbolos o palabras grabadas en el hueso.

Alineamiento: los kastighur siempre son caóticos malignos; caprichosos, depravados e infernales. Su mayor placer es quebrar la voluntad de otras criaturas, ya sea mediante la tortura directa o un acoso implacable.

Sociedad

Al no ser muy brillantes por naturaleza, los kastighur suelen servir a otros demonios más inteligentes y poderosos. Trabajan como cazadores y carceleros de los tanar'ri, papeles en los que se sienten más que a gusto. Cuando un tanar'ri necesita encontrar a una criatura, pero carece del poder para crear un cobrador, llamará a uno o dos kastighur para que la atrapen.

El apetito de los kastighur por el miedo y la persecución a veces los supera por completo, una situación que puede llegar a frustrar a sus amos. Es posible que un kastighur deje escapar intencionadamente a una de sus presas, sólo para tener la posibilidad de seguir rastreándola un poco más. En el campo de batalla, las unidades de kastighur son propensas a romper filas para perseguir a cualquier enemigo que parezca acobardado.

Si tiene la oportunidad de actuar por su cuenta, un kastighur vagará por el Abismo cazando y matando a cualquier criatura que considere adecuada, ya sea un alma condenada o incluso otro kastighur. Estos seres ven a los de su propia raza como competencia a la hora de ganarse la atención de los grandes generales y señores demoníacos, que podrían convocarlos para ir de caza a otros planos desconocidos. Así pues, los kastighur se desprecian entre sí a menos que sirvan al mismo amo. E incluso entonces verán su servicio como una especie de competición, por lo que siempre intentarán superar las hazañas de los demás. Un kastighur que haya logrado sobrevivir y prosperar durante bastante tiempo puede alcanzar un tamaño Gargantuesco. Estos infernales siempre buscarán la oportunidad de esclavizar y torturar a criaturas de gran poder, incluidos dragones, mortales sobresalientes u otros ajenos poderosos.

Tesoro típico

Un kastighur suele poseer la mitad del tesoro estándar de una criatura de su VD, casi todo ello concentrado en la coraza mágica que lleva remachada al cuerpo. Un kastighur siempre viaja con poco bagaje, y cualquier tesoro que encuentre en sus viajes suele terminar en manos de su amo.

Estas criaturas también pueden codiciar objetos mágicos que les permitan moverse más de lo normal o por otros medios diferentes. Los objetos que les permitan volar, excavar o trepar estarán bien, pero los kastighur aprecian sobre todo aquellos que les den la capacidad de realizar *desplazamientos de plano.*

Los kastighur en Eberron

Los kastighur habitan Mabar, la Noche eterna. Allí dirigen sus propias prisiones y torturan a incontables criaturas en la oscuridad sin fin del plano. Viajan al plano Material cada vez que tengan la oportunidad, donde podrán cazar a gusto en las profundidades más remotas de Khyber.

Los kastighur en Faerûn

Los kastighur tienen su hogar en los eriales de Ruina y desesperación, donde compiten por el servicio a Loviatar y Talona. Suelen ser convocados a Toril al servicio de poderosos lanzadores de conjuros, como Reichero, Manshun o Fzoul Khembryl.

ELFO, DROW

Aparecidos por primera vez en el *Manual de monstruos*, los drow son la progenie subterránea y depravada de los elfos. Los siguientes ejemplos presentan cuatro arquetipos que pueden servir como encuentros perfectos: una asesina silenciosa, un ágil arquero, un guerrero lanzador de conjuros y una temible clériga de Lolth.

AGUIJÓN DE LOLTH

Una elfa de piel oscura salta desde las sombras, austera con su pelo blanco y el acero en sus manos, dejándose ver durante un instante antes de desvanecerse.

AGUIJÓN DE LOLTH — VD 5

Hembra drow Nnj* 4
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Humanoide Mediano (elfo) NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +11, Escuchar +11
Idiomas común, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

CA 18, toque 15, desprevenida 15 (+3 Des, +3 armadura, +2 Sab)
pg 25 (4 DG)
Inmune sueño
RC 15
Fort +3, **Ref** +7, **Vol** +3 (+5 con reserva *ki*) (+5/+7 contra conjuros y aptitudes sortílegas)
Debilidad ceguera ante la luz

Vel 35' (7 casillas)
C/C estoque de gran calidad +7 (1d6+1/18-20 más veneno)
A distancia daga +6 (1d4+1/19-20 más veneno)
Atq base +3; **Prs** +4
Opciones de ataque impacto repentino +2d6, veneno (veneno drow, CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)
Equipo de combate 3 dosis de veneno drow, 2 bolsas de abrojos, 2 ahumaderas, *elixir de ocultación, elixir de furtividad, poción de curar heridas moderadas*
Aptitudes sortílegas (NL 4):
1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 12, Des 17, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas, empleo de venenos, encontrar trampas, gran salto, paso fantasmal, poder del *ki* 4/día
Dotes Carrera*, Sutileza con las armas
*Dote descrita en *El combatiente completo*
Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +11, Buscar +3, Diplomacia +4, Disfrazarse +0 (+2 actuando), Engañar +7, Esconderse +10, Escuchar +11, Intimidar +2, Moverse sigilosamente +10, Piruetas +10, Saltar +7
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1*, estoque de gran calidad, daga, *amuleto de salud +2*

Ceguera ante la luz (Ex): la exposición repentina a una luz brillante (como la de un cetro solar o un conjuro de *luz del día*) ciega a los drow durante 1 asalto. Además, sufrirán un penalizador -1 de circunstancias a sus tiradas de ataque TS y pruebas mientras deban actuar bajo luz brillante.
Impacto repentino (Ex): un ataque furtivo, pero que no causa daño adicional al flanquear. *El aventurero completo.*
Gran salto (Sb): siempre realiza las pruebas de Saltar como si hubiese tomado carrerilla con la dote Correr. *El aventurero completo.*
Poder del *ki* (Sb): gasta un uso diario para activar las aptitudes basadas en él (paso fantasmal o esquiva *ki*); bonificador +2 a los TS de Voluntad mientras le quede al menos un uso diario. *El aventurero completo.*
Paso fantasmal (Sb): acción rápida, un uso del poder del *ki*, invisibilidad durante 1 asalto. *El aventurero completo.*

Ilustración de F. Tsai

Drow: un aguijón de Lolth, un francotirador oscuro y un guardia arcano

En la cultura drow, el asesinato es una forma común de ascenso o conservación del estatus. Las clérigas de Lolth, ansiosas por mantener sus elevados cargos, entrenan a un grupo de asesinas drow de élite. Las mejores de entre ellas reciben el título de aguijón de Lolth.

La aguijón de Lolth descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 12, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 8.

Estrategias y tácticas

El sigilo y la sorpresa son básicos en las tácticas de un aguijón de Lolth. Cuando acechan a su presa, se preparan ingiriendo su *elixir de ocultación* y su *elixir de furtividad*, lo que aumenta sus bonificadores de Esconderse y Moverse sigilosamente a +20.

Un aguijón de Lolth tratará de realizar su primer ataque desde su escondite, lo que le permite emplear su impacto repentino sin tener que gastar un uso de la pisada fantasmal. Una vez haya empezado el combate, empleará su pisada fantasmal para seguir realizando impactos repentinos, desde una posición distinta cada asalto.

Si su enemigo es poderoso y resiste su veneno, el aguijón de Lolth se retirará a cubierto de *oscuridad* o humo, cortesía de sus ahumaderas. Permanecerá por la zona el tiempo suficiente para comprobar si su objetivo sucumbe al efecto secundario de su veneno, y puede que vuelva a unirse al combate si alguno de sus enemigos queda inconsciente y se nivelan las fuerzas.

En grupo, los aguijones emplean invisibilidad, humo y *oscuridad* para ocultar su verdadero número. La mitad de ellas atacará a la vez, mientras que las demás cubren sus armas con veneno. El grupo se irá alternando en estos papeles cada asalto.

FRANCOTIRADOR OSCURO

Un drow sujeta su arco listo para disparar, con el destello de un cazador avezado en sus ojos. Su capa hace que parezca fundirse con su entorno.

Francotirador oscuro **VD 7**

Varón drow Btd* 6
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Humanoide Mediano (elfo) CM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +12, Escuchar +12
Idiomas común, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

CA 19, toque 15, desprevenido 19; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa (+5 Des, +4 armadura)
pg 36 (6 DG)
Inmune sueño
Resiste evasión; **RC** 17
Fort +4, **Ref** +10, **Vol** +3 (+5 contra conjuros y aptitudes sortílegas)
Debilidad ceguera ante la luz

Vel 40' (8 casillas); Disparo a la carrera, zancada perfecta
C/C estoque de gran calidad +6 (1d6+1/18-20 más veneno)
A distancia *arco largo compuesto +1* +10 (1d8+2/×3)
Atq base +4; **Prs** +5
Opciones de ataque Disparo a quemarropa, hostigar (+2d6, +1 CA), veneno (veneno drow, CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)
Equipo de combate 5 dosis de veneno drow
Aptitudes sortílegas (NL 6):
1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 13, Des 20, Con 12, Int 12, Sab 12, Car 10
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas, empleo de venenos, encontrar trampas, fortaleza de combate +1, movimiento rápido, zancada perfecta
Dotes Disparo a la carrera[A], Disparo a quemarropa, Esquiva, Movilidad
Habilidades Averiguar intenciones +6, Avistar +12, Buscar +12, Diplomacia +2, Equilibrio +16, Esconderse +19, Escuchar +12, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +15, Saltar +12, Trepar +10
Posesiones equipo de combate más camisote de mithril, *arco largo compuesto +1* (bonif. +1 Fue) con 50 flechas, estoque de gran calidad, *guantes de Destreza +2, capa élfica*

Ceguera ante la luz (Ex): como el aguijón de Lolth.
Zancada perfecta (Ex): un francotirador oscuro ignora los penalizadores al movimiento de cualquier terreno que ralentice el paso. *El aventurero completo.*
Hostigar (Ex): bonificador +2d6 a las tiradas de daño y +1 a la CA, en cualquier asalto en el que el francotirador oscuro se mueva al menos 10'. *El aventurero completo.*
Fortaleza de combate (Ex): bonificador a las pruebas de iniciativa y TS de Fortaleza, mientras no lleve armadura o armadura ligera y transporte una carga como mucho ligera. *El aventurero completo.*

Los francotiradores oscuros patrullan las cuevas y túneles cercanos a los asentamientos y puestos avanzados drow. Emplean su movilidad para hostigar a sus rivales, hasta que puedan llegar refuerzos más importantes.

El francotirador descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los francotiradores oscuros eligen escondites junto a las principales rutas de los reinos subterráneos. Se aprovecharán al máximo de su visión en la oscuridad superior, por lo que normalmente empezarán a lanzar flechas cuando sus enemigos estén incluso a 100' de distancia.

En combate cerrado un francotirador se moverá sin cesar, para emplear Disparo a la carrera tras mover al menos 10' y obtener los beneficios de su aptitud de hostigar. Su habilidad de Piruetas también lo ayudará a la hora de separarse de los enemigos que logren acercarse al cuerpo a cuerpo. Su táctica favorita es la de esperar a que un objetivo se mueva a 30' o menos de distancia, para realizar un ataque a distancia contra él y luego retroceder; esto evita que sus rivales puedan hacerle más de un ataque por turno.

Un francotirador oscuro emplea el terreno en beneficio propio y tratará de evitar ser cargado moviéndose por terreno que ralentice el movimiento. En grupo, los francotiradores oscuros se dispersan; si uno resulta atacado, los demás aún tendrán libertad de movimiento para atacar desde varios puntos.

GUARDIA ARCANO

Este humanoide se parece a un joven elfo con una mata de pelo blanco y piel como el ébano. Hace girar una cadena armada con desenfado en una de sus manos, mientras que con la otra empieza a realizar gestos arcanos.

Guardia arcano **VD 8**

Varón drow Gue 2/Mag 5
Humanoide Mediano (elfo) NM
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +7, Escuchar +6
Idiomas abisal, común, dracónico, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

CA 18, toque 14, desprevenido 15; Esquiva, (+3 Des, +4 armadura, +1 desvío)
pg 35 (7 DG)
Inmune sueño
RC 18
Fort +5, **Ref** +4, **Vol** +4 (+6 contra conjuros y aptitudes sortílegas)
Debilidad ceguera ante la luz

Vel 30' (6 casillas)
C/C *cadena armada +1* +9 (2d4+2)
A distancia ballesta de mano de gran calidad +8 (1d4/19-20 más veneno)
Alcance 5' (10' con cadena armada)
Atq base +4; **Prs** +5
Opciones de ataque veneno (veneno drow, CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)
Equipo de combate 3 dosis de veneno drow, *poción de acelerar, poción de curar heridas graves, poción de resistencia de oso, varita de proyectiles mágicos* (NL 5, 25 cargas)
Conjuros de mago preparados (NL 5; probabilidad de fallo arcano 10%):
3.º: *manos ardientes potenciado* (CD 14), *volar*
2.º: *invisibilidad, rayo abrasador* (toque a distancia +7), *ver lo invisible*
1.º: *escudo, impacto verdadero, proyectil mágico, rayo de debilitamiento* (toque a distancia +7)
0: *detectar magia, resistencia, sonido fantasma* (CD 13), *toque de fatiga* (toque c/c +5, CD 13)
Aptitudes sortílegas (NL 7):
1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 13, Des 16, Con 12, Int 17, Sab 10, Car 10
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas
Dotes Competencia con arma exótica (cadena armada), Esquiva, Iniciativa mejorada, Inscribir rollo de pergamino[A], Potenciar conjuro[A], Soltura con un arma[A] (cadena armada), Sutileza con las armas[A]
Habilidades Avistar +7, Buscar +5, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +6, Intimidar +4, Saltar +6, Trepar +6
Posesiones equipo de combate más camisote de mithril, *cadena armada +1*, ballesta de mano de gran calidad con 20 virotes, *anillo de protección +1*, 12 po

Libro de conjuros conjuros preparados más 0: todos; 1.º: *alarma, animar una cuerda, identificar, imagen silenciosa*; 2.º: *telaraña, trepar cual arácnido*; 3.º: *toque vampírico*
Ceguera ante la luz (Ex): como el aguijón de Lolth.

Los guardias arcanos son varones drow de talento combinado, que emplean el acero y la magia en combate. No son lo bastante poderosos como para continuar con sus estudios de magia, pero comprenden el funcionamiento de las instituciones arcanas lo bastante bien como para que los magos y hechiceros drow más poderosos consientan su presencia. Los guardias arcanos también han recibido entrenamiento marcial, combinándolo con sus estudios mágicos.

El guardia arcano descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 12, Des 13, Con 14, Int 15, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Si tiene tiempo para prepararse, un guardia arcano lanzará *escudo* y *volar* antes del combate. Después tratará de alzarse por encima del alcance de sus enemigos, para sacar provecho al mayor alcance de su cadena armada. Usará su *poción de acelerar* si necesita realizar más ataques por turno.

Si se encuentra volando, el guardia arcano tratará de reducir la amenaza de los combatientes en cuerpo a cuerpo de aspecto más capaz mediante *rayos de debilitamiento*. Después intentará situarse a 10' de un lanzador de conjuros o algún otro personaje que emplee ataques a distancia, atacándolo con una combinación de conjuros y ataques con su cadena armada.

En grupo, los guardias arcanos concentran sus conjuros sobre los objetivos más peligroso o los curanderos rivales, si llegan a convertirse en un problema.

SACERDOTISA DROW

Esta humanoide posee una suave piel negra, y cabello de un color plata pálido. Es algo más baja y delgada que un humano. Viste una coraza ennegrecida con una araña de cabeza humana grabada en ella; el escudo que sujeta luce una decoración similar.

SACERDOTISA DROW — VD 9

Hembra drow Clr 8
Humanoide Mediano (elfo) NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 120'; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas común, élfico, infracomún, lenguaje de los signos drow

CA 22, toque 14, desprevenida 19; (+3 Des, +6 armadura, +2 escudo, +1 desvío)
pg 48 (8 DG)
Inmune sueño
RC 19
Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +10 (+6 contra conjuros y aptitudes sortílegas)

Debilidad ceguera ante la luz
Vel 20' (4 casillas) con coraza; base 30'
C/C daga de gran calidad +8/+3 (1d4+1/19-20 más veneno) o
C/C maza ligera +7/+2 (1d6+1)
Atq base +6; **Prs** +7
Opciones de ataque castigo 1/día (+4 al ataque, +8 a daño), veneno (veneno drow, CD 13, inconsciente 1 minuto/inconsciente 2d4 horas)
Acciones especiales lanzamiento de conjuros espontáneo (*infligir*), reprender muertos vivientes 3/día (+0, 2d6+8, 8.º)
Equipo de combate 2 dosis de veneno drow, *varita de curar heridas moderadas* (34 cargas)
Conjuros de clérigo preparados (NL 8, 1d20+10 para superar RC):
4.º: *azote sacrílego*[D] (CD 18, NL 9), *caminar por el aire, convocar monstruo IV, libertad de movimiento*
3.º: *círculo mágico contra el bien*[D] (NL 9), *convocar monstruo III, disipar magia, lanzar maldición* (toque c/c +8, CD 17), *purgar la invisibilidad*
2.º: *campanas fúnebres* (CD 16, NL 9), *convocar monstruo II, curar heridas moderadas, estallar*[D] (CD 16), *explosión de sonido* (CD 16)
1.º: *convocar monstruo I, curar heridas leves, escudo de entropía, fatalidad* (CD 15), *infligir heridas leves*[D] (toque c/c +8), *perdición*
0: *curar heridas menores* (2), *detectar magia, detectar veneno, guía, resistencia*
D: conjuro de dominio; Deidad: Lolth. Dominios: Destrucción, Mal.
Aptitudes sortílegas (NL 8):
1/día: *fuego feérico, luces danzantes, oscuridad*

Características Fue 13, Des 16, Con 12, Int 12, Sab 19, Car 10
CE capaz de detectar puertas secretas u ocultas
Dotes Aumentar convocación, Conjurar en combate, Conjuros penetrantes
Habilidades Avistar +6, Buscar +3, Concentración +12, Conocimiento de conjuros +12, Diplomacia +5, Escuchar +6, Saber (religión) +4, Saber (los Planos) +4
Posesiones equipo de combate más *coraza +1, escudo ligero de acero +1*, daga de gran calidad, maza ligera, *guantes de Destreza +2, presea de Sabiduría +2, anillo de protección +1*

Ceguera ante la luz (Ex): como el aguijón de Lolth.

Ningún grupo u organización ostenta tanto poder en la sociedad drow como las clérigas de Lolth. Las sacerdotisas drow son respetadas, o al menos temidas, por casi todos los demás drow. Actúan por voluntad de la reina araña y a veces por capricho propio, siempre en busca de mayor poder y el favor de su diosa. Actúan como comandantes en el campo de batalla, alguaciles, detectives y jueces, según requiera la situación.

La sacerdotisa drow descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 13, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 15, Car 8.

Estrategias y tácticas

Una sacerdotisa drow disfruta sembrando confusión entre sus rivales. Una sacerdotisa, que rara vez se encontrará sin un grupo de seguidores o lacayos, no se pondrá en peligro en combate de forma inmediata. En lugar de ello usará sus conjuros de *convocar monstruo* para obtener aliados adicionales.

Una sacerdotisa drow siempre está dispuesta a convertir sus conjuros de forma espontánea para lanzar *infligir heridas*, aunque reservará *caminar por el aire* y *libertad de movimiento* para huir si la cosa se pone fea.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DROW

Los personajes con rangos en Saber (dungeons), Saber (historia) o Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los drow. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
15	Esta criatura es un drow, un elfo subterráneo normalmente maligno. Este resultado revela todos los rasgos de elfo.
20	Los drow poseen una gran resistencia a la magia, pero son vulnerables a la luz. Este resultado revela todos los rasgos de drow (*MM*, página 107).

Saber (historia)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un drow, un elfo subterráneo normalmente maligno.
17	Los drow trazan su historia hasta una escisión en la raza élfica, a cargo de un grupo que renegaba de su amor a la libertad y la naturaleza.
22	Algunos drow viven en la superficie, pero la mayoría lo hace bajo tierra y emergen sólo por la noche para comerciar o asaltar.
27	En la sociedad drow, los esclavos llevan a cabo la mayor parte de las tareas físicas.

Saber (religión)

CD	Resultado
15	La mayoría de drow adora a Lolth, la diosa araña. Hace mucho tiempo fue la causante de una rebelión contra los demás dioses élficos y condujo a sus seguidores al subsuelo del mundo.
20	Lolth es cruel y caprichosa; exige muchos sacrificios y muestras de lealtad. También fomenta la disensión interna en la raza, para hacer que su pueblo elegido sea fuerte e implacable.
25	Las luchas religiosas intestinas azotan al pueblo drow. Aquellos desairados por el control de Lolth buscan a otros dioses.

Si uno de sus aliados quedase reducido a pg negativos, la sacerdotisa acudiría con rapidez a su lado; no para curarlo, sino para lanzar *campanas fúnebres* y aprovecharse de su agonizante fuerza vital.

"La araña es una criatura perfecta; elegante en su simetría, silenciosa en su movimiento y mortal en sus ataques. En pocas palabras, se parece mucho a un drow."

—Kaellara, clériga de Lolth

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los drow suelen actuar en grupos pequeños, despachados para cumplir alguna misión concreta. Los francotiradores oscuros podrían colaborar con los aguijones de Lolth, o a las órdenes de una sacerdotisa. La mayoría de encuentros con los drow será con más de uno de estos elfos oscuros; lo más normal es que sean entre cuatro y seis. Un drow solitario será proclive a buscar refuerzos antes de enzarzarse con sus enemigos, aunque sólo sea para tener testigos de su maestría en combate.

Patrulla (NE 9-11): grupos de francotiradores oscuros suelen vigilar los aledaños de las comunidades drow, como primera línea de defensa.

NE 11: un escuadrón de cuatro varones francotiradores oscuros (Krizzun, Lurnad, Tethlar y Zakphar) se encarga de vigilar ante la aparición de intrusos. Ocupan un puesto de vigilancia alejado, con una vista excelente de un punto en el que la ruta comercial local cruza por encima de una sima. Al grupo le encantaría capturar con vida a alguno de sus rivales, para llevarlo de vuelta a su hogar e interrogarlo.

Fuerza de asalto (NE ≥9): si los líderes de una comunidad drow detectan una amenaza, movilizarán una fuerza de asalto con rapidez. Muchos drow estarán ansiosos por demostrar sus aptitudes, obtener el favor de sus superiores o simplemente disfrutar del derramamiento de sangre gratuito. Una fuerza de asalto incluye varios drow, con un líder bien definido (que normalmente será una sacerdotisa).

NE 10: una sacerdotisa drow ha sido enviada a encargarse de una incursión. Moviéndose en silencio por las sombras tras ella viajan tres aguijones de Lolth, a la espera de su orden para matar. Cuando les llegue la señal, avanzarán protegidas por la invisibilidad para llevar la muerte a sus enemigos.

ECOLOGÍA

A diferencia de los elfos de la superficie, los drow prosperan en las profundidades carentes de luz. Su visión en la oscuridad supera a la de la mayoría de habitantes de los reinos subterráneos y les da una ventaja considerable. Sus aptitudes sortílegas también les ofrecen un gran control sobre la iluminación circundante.

Al igual que la mayoría de humanoides, los drow modelan su entorno a su gusto. Crean ciudades y asentamientos cerca de los recursos naturales valiosos, como agua potable o vetas de mithril. Emplean esclavos para cultivar hongos y demás plantas subterráneas, así como arañas monstruosas domesticadas para su uso como monturas o guardianes.

Entorno: la mayoría de drow odia el sol y prefiere vivir en las profundidades. Construyen bulliciosas ciudades subterráneas de piedra y metal. Sus edificios más grandiosos tienen formas extrañas, con adornos escultóricos extrañamente elegantes. Efectos permanentes similares a *fuegos feéricos* cubren la mayoría de sus edificios, dando a las ciudades drow un aspecto fantasmagórico.

Características físicas típicas: al igual que otros elfos, los drow son bajos y espigados en comparación con los humanos. Las mujeres son algo más grandes que los varones; una mujer drow

adulta mide entre 5' y 5,5' de altura y pesa entre 95 y 120 lbs. Los varones rondan los 5' de alto y pesan entre 80 y 110 lbs.

Los drow poseen una suave piel negra y rasgos bellamente marcados. Su cabello es de color pálido; el blanco es el más común, pero también son frecuentes las tonalidades plateadas, grises o rubio platino.

Alineamiento: la mayoría de drow son neutrales malignos, pero muchos son caóticos malignos. A pesar por su gusto por el estatus y los títulos de poder, pocos son legales. Valoran enormemente la incertidumbre y el talento para la improvisación.

SOCIEDAD

Los drow se consideran superiores a todos los demás seres mortales, y albergan un desprecio malsano hacia los elfos de la superficie y los drow que han regresado a tierras bañadas por el sol. Los drow aman el placer y aborrecen el trabajo físico, excepto en lo que se refiere a luchar y matar. Los esclavos son quienes llevan a cabo casi todos los trabajos pesados en la sociedad drow. Su extraña arquitectura y sensuales gustos no son más que dos aspectos de su hedonismo recalcitrante.

La sociedad drow es matriarcal. Los varones son valorados, pero siempre se los considera prescindibles. Las clérigas drow ostentan una influencia tremenda, y la facción que cuente con la clériga de Lolth más veterana de un asentamiento podrá reclamar el control del lugar, al menos de cara al exterior. Las sacerdotisas drow defienden con celo el estatus de Lolth como patrona de todos los drow, y erradican a cualquier blasfemo que ose poner a otro dios por encima de ella.

El sacerdocio no es más que otra capa de una sociedad que tiene un gran gusto por los títulos ostentosos. La sociedad drow está fragmentada en muchas casas nobles, familias mercantiles y gremios, todos los cuales luchan por el poder. Los drow creen firmemente que el gobierno debería estar en manos del más fuerte, por lo que las diversas facciones de un asentamiento lucharán sin cesar por demostrar que son ellos los elegidos, a menudo socavando a sus rivales.

Sacerdotisa drow

TESORO TÍPICO

Los drow tienen el tesoro estándar para PNJs de su VD, pero la mayoría de los que se encuentren lejos de sus hogares llevarán poco encima, aparte de su equipo de combate y algunas monedas. En sus asentamientos, los drow atesoran objetos y joyas de platino o adamantita. También tienen cierto gusto por las esculturas y tapices fantasiosos, aunque la mayoría de habitantes de la superficie encuentra su diseño obsceno, o al menos inquietante.

LOS DROW COMO PERSONAJES

Consulta la página 107 del *Manual de monstruos* sobre este tema.

LOS DROW Y LA PLANTILLA DE TOCADO POR LOLTH

Las monturas y bestias de carga tocadas por Lolth (a menudo, sabandijas) abundan en la sociedad drow y son empleadas sobre todo por los nobles y la casta sacerdotal. Son mucho más fuertes y resistentes que las criaturas ordinarias de su tipo, además de facilitar los viajes furtivos. A veces, un drow puede convertirse él mismo en una criatura tocada por Lolth; estos elfos oscuros, incluso si son varones, son muy respetados en la sociedad drow. Para conocer más sobre las criaturas tocadas por Lolth, consulta la página 51.

LOS DROW EN EBERRON

La división entre elfos y drow ocurrió mucho antes de que los gigantes de Xen'drik esclavizasen a los elfos. A salvo en sus enclaves subterráneos, los drow se libraron de la humillación de la servidumbre.

En la actualidad, los drow son los dominadores *de facto* del continente de Xen'drik y de las ruinas del desmoronado imperio de los gigantes. Sus mayores asentamientos aún se encuentran en las profundidades de Khyber, en parte por la sensibilidad de la raza a la luz solar, pero también porque la superficie del continente es un lugar salvaje y peligroso repleto de gigantes, o monstruos aún más temibles. Aún así, los drow creen que ellos, que nunca han sido esclavos, son los verdaderos guardianes del valor y dignidad elfas.

Los drow de Xen'drik adoran al dios escorpión Vulkoor. En otros puntos del planeta, suelen inclinarse más por la Furia. Lolth es desconocida en Eberron.

LOS DROW EN FAERÛN

Los drow controlan grandes extensiones de la Infraoscuridad de Faerûn. Las luchas internas han llevado a muchos a la superficie, donde se han embarcado en un esfuerzo conjunto por reclamar el bosque de Cormanzhor de manos elfas.

Los mercaderes drow mantienen un comercio activo con cualquiera que valore la riqueza más que los escrúpulos morales, como los agentes zhent y ciertas casas mercantiles de Sembia.

Las luchas internas entre los drow quedan reflejadas en las luchas entre sus dioses (o quizá sea al revés). Lolth sigue siendo la deidad tutelar de la raza. Las deidades rivales incluyen a Ghónador (el Ojo anciano), Kiaransali (diosa de los muertos) y Vheron (patrón de los pícaros y los varones drow). La diosa Eilistréy es la deidad tutelar de los drow de alineamiento bueno, que desean vivir en paz en la superficie del mundo.

Ilustración de D. Hudnut

ENGENDRO ATORMENTADO

Esta monstruosidad deforme parece haber sido despellejada y quemada viva, y sus miembros convertidos en una parodia mutilada. Carece de ojos y aúlla con un deseo irrefrenable de sangre.

ENGENDRO ATORMENTADO **VD 3**

Ajeno Mediano (caótico, extraplanario, maligno) siempre CM
Inic +0; **Sentidos** ciego, vista ciega 120'; Escuchar +10
Idiomas comprende el abisal

CA 14, toque 10, desprevenido 14 (+2 armadura, +2 natural)
pg 45 (4 DG); **RD** 5/–
Inmune ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones
Fort +10, **Ref** +4, **Vol** +4

Vel 20' (4 casillas)
C/C lanza corta de hueso +8 (1d6+4 más dolor) y garra doble +3 (2d4+2) o
C/C garra doble +8 (2d4+6)
A distancia lanza corta de hueso +4 (1d6+4 más dolor)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +8
Opciones de ataque dolor, golpe alineado (caótico, maligno)

Características Fue 19, Des 10, Con 22, Int 6, Sab 11, Car 12
Dotes Dureza, Soltura con una habilidad (Escuchar)
Habilidades Esconderse +7, Escuchar +10, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +7, Saltar +5, Trepar +11
Avance 5-8 DG (Mediano)

Posesiones armadura remendada (cuenta como cuero), lanza corta de hueso
Dolor (Sb): una criatura viva herida por la lanza corta de hueso de un engendro atormentado sufrirá 2d6 puntos de daño adicional, y quedará indispuesta por el dolor durante 1 asalto. Un TS de Fortaleza contra CD 18 con éxito reduce el daño a la mitad y niega la indisposición. La CD del TS se basa en Constitución.

Los engendros atormentados existen porque la maldad de los demonios no conoce límites. Estas criaturas, restos de almas buenas capturadas y atormentadas en el Abismo, sólo viven para causar dolor. El miedo y el tormento los han convertido en lo que son, y los engendros sólo quieren que todos los seres vivos compartan su angustia.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los engendros atormentados cargan al combate sin importarles cualquier peligro para su seguridad. No emplearán ninguna estrategia más allá de atacar a la criatura viva más cercana. Los engendros atormentados suelen ignorar a los muertos vivientes y constructos, a menos que los ataquen primero, e incluso entonces preferirán volverse contra otros rivales que puedan sentir dolor. Las únicas excepciones son su propia raza y los demonios. Los engendros atormentados temen por naturaleza a los demonios u otras criaturas infernales, y las rehúyen de inmediato en combate.

Los engendros atormentados empuñan siniestras lanzas cortas creadas con sus propios huesos rotos. Rara vez arrojarán estos preciados tesoros, prefiriendo usarlos en cuerpo a cuerpo, aunque si no tienen más alternativa podrían lanzarlas contra un enemigo al que estén seguros de matar.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los engendros atormentados no parlamentan ni piden o dan cuartel. Sólo existen para hacer que el resto de seres vivos sientan su dolor, meta que persiguen de forma implacable. Los infernales los emplean como carne de cañón, empujándolos al combate por delante de ellos. Quienes emplean de esta forma a los engendros atormentados suelen contar con cuatro o más de ellos, tras haber vaciado sus cámaras de tortura abisales de víctimas. A veces algún mortal puede hacerse con el control de un engendro atormentado, mediante el uso de conjuros de convocación o como "regalo" de un infernal.

Manada (NE 10): un vroc llamado Azrath descubrió un *umbral* abierto al plano Material, mientras transportaba a cuatro engendros atormentados al servicio de una márilith. El *umbral* se cerró a sus espaldas y ahora Azrath recorre la campiña en busca del ser que abrió el portal, para controlar su poder. Azrath sigue a su manada de engendros atormentados desde el aire, viendo como atacan y aniquilan a cualquier criatura mayor que un conejo. A veces el vroc guía a estas criaturas hacia algún objetivo que no puedan ver. Cuando los enemigos son dignos de su atención, el vroc deja que los engendros los ataquen durante unos asaltos antes de lanzar *imagen múltiple* y *heroísmo* sobre sí mismo. Después Azrath usará su chillido aturdidor contra los enemigos aéreos, antes de aterrizar para atacar con sus esporas y armas de cuerpo a cuerpo.

ECOLOGÍA

Los engendros atormentados no contribuyen en nada a la ecología local, salvo para destruirla. Aunque no comen, matan y mutilan a placer. Lo normal es que ignoren a las criaturas Menudas o menores en favor de presas mayores, pero si no hay nada más que atacar, llegarán incluso a aplastar a los insectos. Los engendros atormentados nunca se atacarán entre sí o a otros demonios, y no les interesan los seres que no puedan sentir dolor, como muertos vivientes o constructos. Si se los deja vagar sin control por una región, sus correrías podrían conllevar una pérdida irreparable de depredadores y herbívoros.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ENGENDROS ATORMENTADOS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los engendros atormentados. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
13	Esta criatura es un engendro atormentado, un demonio menor. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
18	Los engendros atormentados son los restos de almas buenas torturadas más allá de la cordura humana. Sólo existen para causar sufrimiento a los demás. Sus lanzas cortas de hueso pueden causar un dolor nauseabundo a los vivos.
23	Un engendro atormentado suele ignorar a los objetivos no vivos y a las criaturas Menudas o más pequeñas. A pesar de carecer de ojos, puede detectar a víctimas a 120' de distancia; es imposible ocultarse de un engendro atormentado a esa distancia.

Entorno: los engendros atormentados son nativos de las Capas infinitas del Abismo. Como soldados demoníacos, a menudo se los suele hallar en las cámaras de tortura donde cobran vida o en los masificados ejércitos de la llanura de los Portales infinitos. A veces sirven a algún señor demoníaco en pequeños grupos, como guardianes o en sangrientos pasatiempos (como las cacerías de almas condenadas).

Características físicas típicas: un engendro atormentado son los restos retorcidos de un ser humanoide, aunque apenas sea reconocible como tal. Su piel ha sido quemada y arrancada de su cuerpo y los músculos que quedan a la vista están ennegrecidos. Sus articulaciones se doblan en ángulos imposibles y a veces sus miembros están amputados o desgarrados. Su rostro mutilado carece de ojos y casi cualquier otro rasgo distintivo.

La mayoría de engendros atormentados mide unos 5' de alto y pesa 250 lbs.

SOCIEDAD

Los engendros atormentados cobran vida cuando los demonios torturan a las almas buenas prisioneras en el Abismo. El proceso de transformación es más largo para unas que para otras, pero la mayoría de ellas soportan varios años de malos tratos a manos de sus carceleros antes de sucumbir a sus vejaciones y convertirse en engendros.

Tras su creación, los engendros atormentados prolongan su propio sufrimiento arrancándose huesos de su cuerpo para crear sus características lanzas cortas. Estas terribles armas canalizan su furia y dolor, lo que les permite causárselo a otros. Un engendro atormentado que pierda su lanza corta hará cualquier cosa por recuperarla; si no logra, será incapaz de imbuir sus ataques con su dolor ni crear otra nueva. Las lanzas cortas de hueso separadas de un engendro atormentado no dispondrán de ninguna característica especial.

A los demás demonios les importa bien poco la suerte de estas criaturas. En su mayoría no son más que el resultado accidental de una tortura prolongada. Cuando un alma buena se transforma en un engendro atormentado, se convierte en una criatura de mal puro y los demonios ya no se divierten tanto martirizándola. Aún así, los engendros son mucho más útiles en combate que los gibados, y los demonios a veces los usan como tropas prescindibles.

TESORO TÍPICO

Los engendros atormentados no poseen nada aparte de sus armas de hueso y unas armaduras remendadas hechas con restos saqueados en los campos de batalla infernales.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un engendro atormentado puede ser llamado mediante un conjuro de *convocar monstruo IV* o versión superior del conjuro. Considera que el engendro atormentado pertenece a la lista de 4.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

LOS ENGENDROS ATORMENTADOS EN EBERRON

El origen de pesadilla de los engendros atormentados sugiere que sean un producto de Xoriat. Si es así, lo más probable es que sean los restos de los seres que cruzaron sus límites planarios la última vez que el Reino de la locura estuvo limítrofe con Eberron, hace miles de años. Otra posibilidad es que los daelkyr creasen a estos seres retorcidos a partir de humanoides, de forma muy similar a como crearon a los dolgaunt y los dolgrim. Su aspecto quemado y desollado sería una manifestación física de la angustia mental que sufriría cualquier criatura normal tras ser expuesta al enloquecedor entorno de Xoriat.

Sea cual sea la verdad sobre su origen, ahora son absolutamente ajenos al plano Material. La mayoría está al servicio de los ejércitos demoníacos que luchan sin cesar en las yermas llanuras de Shavarath. ¿Encuentran alivio en la muerte estas almas torturadas? Incluso el gris eterno de Dolurrh sería bienvenido tras tal existencia. ¿O vuelven a la vida en el campo de batalla, quizá como lacayos demoníacos aún más retorcidos?

Engendro atormentado

Ilustración de J. Zhang

LOS ENGENDROS ATORMENTADOS EN FAERÛN

Los mortales que se niegan a aceptar la existencia de los dioses (los Infieles) reciben un castigo muy duro por parte de Kélemvor, el Señor de los muertos. Los Infieles son convertidos en muros vivientes alrededor de su ciudad del Juicio, y con el tiempo sus consciencias individuales se van diluyendo hasta que no queda nada de sus almas. A veces, un príncipe demoníaco abre un *portal* al plano de la Fuga y envía a sus lacayos para que desgarren los muros y liberen a algunos de los que están allí atrapados, llevándoselos de vuelta al Abismo. Allí, estas almas ya enloquecidas soportan un tormento cruel que hace que su prisión en el muro parezca un paseo campestre, hasta que finalmente se convierten en engendros atormentados.

ENJAMBRE DESGARRAMÁGICOS

Una bullente masa de pequeñas criaturas extrañas cubre el suelo, con miríadas de tentáculos erguidos como antenas. Carecen de ojos y sus cuerpos son poco más que mandíbulas ansiosas llenas de dientes, aunque se mueven directamente hacia vosotros.

ENJAMBRE DESGARRAMÁGICOS **VD 6**

Aberración Menuda (plaga) siempre CN
Inic +4; **Sentidos** ciego, percibir magia 30', sentido ciego 30'; Escuchar +12
Idiomas –

Aura disipación
CA 18, toque 16, desprevenido 14 (+2 tamaño, +4 Des, +2 natural)
pg 55 (10 DG)
Resiste mitad de daño de perforantes y cortantes
Inmune ataques de mirada, ilusiones, efectos visuales; inmunidades de plaga
RC 21
Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +8

Debilidades vulnerabilidades de plaga
Vel 20' (4 casillas), Tr 10'
C/C enjambre (2d6 más sangría mágica)
Espacio 10'; **Alcance** 0'
Atq base +7; **Prs** –
Opciones de ataque distracción, sangría mágica

Características Fue 4, Des 19, Con 12, Int 6, Sab 21, Car 15
CE rasgos de plaga
Dotes Rastrear, Sigiloso, Soltura con una aptitud (sangría mágica), Soltura con una habilidad (Escuchar)
Habilidades Escuchar +12, Moverse sigilosamente +6, Supervivencia +6, Trepar +5
Avance 11-19 DG; ver texto

Percibir magia (Sb): un enjambre desgarramágicos detectará automáticamente las auras mágicas en un radio de 30', y sabrá su potencia y ubicación exacta. También podrá detectar criaturas que posean la capacidad para lanzar conjuros o aptitudes sortílegas.

Aura de disipación (Sb): al final de cada turno del enjambre desgarramágicos, éste podrá realizar una prueba de disipación contra un conjuro o aptitud sortílega que esté en funcionamiento, elegida al azar, sobre cada criatura que ocupe su mismo espacio. Este poder funciona igual que el efecto de área del conjuro *disipar magia*, con la siguiente diferencia: el conjuro o aptitud sortílega disipado se elige al azar de entre aquellos activos en ese instante sobre la criatura afectada, en lugar de ser el de mayor NL. Esta aptitud no tiene ningún efecto sobre objetos mágicos permanentes.

Por cada conjuro disipado por su aura, el enjambre obtendrá una cantidad de pg temporales igual a 2 × el nivel del conjuro. Estos pg temporales duran 24 horas, y permitirán al enjambre obtener un máximo de pg temporales igual a su total habitual. Un enjambre desgarramágicos que obtenga el máximo de pg temporales posibles (es decir, que duplique sus pg máximos habituales) y los mantenenga durante 24 horas completas, aumentará 1 DG al final de dicho periodo de tiempo, aumentando sus aptitudes de la forma habitual en una criatura avanzada.

Sangría mágica (Sb): además de causar daño a las criaturas cuyo espacio esté ocupando, un enjambre desgarramágicos drenará su capacidad para lanzar conjuros o emplear aptitudes sortílegas, al alimentarse de sus energías arcanas.

Al final de cada turno del enjambre, cada criatura que esté en su espacio deberá superar un TS de Voluntad (CD 19) o perder un conjuro preparado o espacio de conjuro del nivel más alto disponible. La CD del TS se basa en Carisma. Una criatura con una aptitud sortílega que falle su TS perderá uno de sus usos diarios de la aptitud de mayor nivel. Si la aptitud sortílega se puede emplear a voluntad, la criatura será incapaz de hacer uso de ella durante 1 minuto. Si el objetivo no tiene conjuros preparados, no le quedan espacios de conjuro y ha gastado todos sus usos de todas sus aptitudes sortílegas, este efecto no le hará nada. Un enjambre desgarramágicos no puede elegir el conjuro a drenar; se determina al azar de entre aquellos de mayor nivel disponibles.

Por cada conjuro, espacio de conjuro o aptitud sortílega drenado de esta forma, el enjambre obtendrá una cantidad de pg temporales igual a 5 × su nivel. Estos pg temporales funcionan igual que los descritos en su aptitud de aura de disipación.

Distracción (Ex): Fortaleza CD 16, mareado 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.

Habilidades: los enjambres desgarramágicos poseen un +8 racial a sus pruebas de Trepar, y siempre pueden elegir 10 en ellas aunque estén apresurados o amenazados.

Un enjambre desgarramágicos consiste en unos 300 horrores Menudos, que sólo desean alimentarse de la energía mágica. Estas criaturas son un peligro para los lanzadores de conjuros de cualquier tipo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Cuando detecte auras mágicas cercanas, el enjambre se moverá de inmediato hacia la más fuerte o el lanzador de conjuros de mayor nivel. Atacará sin descanso, ocupando el espacio de su objetivo y drenándole tanta energía mágica como pueda. Sólo se detendrá cuando sea destruido o la fuente mágica esté agotada.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Un enjambre desgarramágicos siempre actúa solo, aunque puede encontrarse junto a otras criaturas inteligentes que lo empleen para protegerse de los lanzadores de conjuros enemigos. Varios enjambres pueden infestar la misma zona si quedan fuera de control y la reserva mágica local es abundante, pero no cooperarán entre sí.

Individuo (NE 6): el mago solitario Edgar (N humano Mag 4) se ha convertido en un prisionero en su propia torre, desde que un enjambre desgarramágicos descubrió su hogar. Tras escapar de los asaltos iniciales del enjambre, Edgar se encerró en su laboratorio privado. Esta sala sin ventanas lo mantiene a salvo, pero sus existencias de comida y aire son limitadas. De vez en cuando abre de golpe la puerta y lanza contra el enjambre sus conjuros de *rayo abrasador*, pero no puede causarle bastante daño como para acabar con el enjambre de una vez por todas. El enjambre ha infestado

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ENJAMBRES DESGARRAMÁGICOS

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los enjambres desgarramágicos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. También se puede emplear Saber (arcano), pero en ese caso todas las CD aumentan 5 puntos.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
10	Este es un enjambre desgarramágicos, una masa de aberraciones Menudas. Este resultado revela todos sus rasgos de aberración y plaga.
16	Los enjambres desgarramágicos consumen energía mágica.
21	Estas criaturas son una seria amenaza para las zonas de actividad mágica. Una vez han empezado a alimentarse, no se detendrán hasta haber consumido toda aura cercana.
26	Los desgarramágicos pueden haber sido creados para defenderse de la magia. Algunas criaturas los conservan para tal propósito.

su taller arcano, que está abarrotado de pociones a medio preparar, varitas y objetos similares. Durante una de sus salidas, Edgar activó su *fetiche de plumas de quaal (pájaro)* para enviar un mensaje de auxilio a la academia de magos de la villa cercana.

ECOLOGÍA

Los enjambres desgarramágicos son tan extraños que es muy improbable que se creen de forma natural. La mayoría de eruditos cree que fueron creados a propósito con algún fin.

Un enjambre desgarramágicos depende de sus sentidos no visuales para discernir su entorno. Las criaturas que lo componen pueden subsistir a base de carne, pero sólo medran con la energía mágica y prefieren vivir allí donde tal alimento sea fácil de obtener. Estos enjambres son amenazas serias en las grandes ciudades, donde infestan los distritos de los mágicos, o en zonas habitadas por criaturas como elfos o fatas, que hacen un uso intensivo de la magia.

Aunque no pueden consumir la energía mágica almacenada en objetos, sus auras sirven igualmente para traerlos, igual que una vela atrae a las polillas. Las criaturas confusas y hambrientas se arremolinarán alrededor del objeto hasta que sean destruidas o encuentren otra cosa que "comer".

Consumir energías mágicas permite a estos seres reproducirse, aumentando el tamaño del enjambre. Los miembros individuales de del grupo tienen una esperanza de vida de un año más o menos, pero cuando devoran magia, estos seres pueden duplicar su número en apenas un día. Se reproducen de forma asexuada, ya que las crías brotan espontáneamente de las espaldas de sus progenitores. Si un enjambre desgarramágicos llega al doble de su tamaño original (es decir, a 20 DG), se dividirá en dos enjambres diferentes de 10 DG cada uno.

Los seres hostiles a la magia a veces buscan activamente la presencia de estos enjambres en sus territorios. Los desgarramágicos son unos guardianes eficaces, aunque se moverán a otros pastos más verdes si hay pocos lanzadores de conjuros en la zona. Otras criaturas pueden llegar a emplearlos contra ataques mágicos. Estos guardianes a veces lanzan conjuros sobre prisioneros indefensos, o capturan e inmovilizan a un lanzador de conjuros, para dejar al cautivo como alimento que mantenga al enjambre cerca.

Los desgarramágicos son inteligentes, aunque este rasgo es más parecido a la astucia innata de un depredador. Son capaces de adaptar sus tácticas a las nuevas circunstancias. Aunque básicamente se guían por su instinto para alimentarse y reproducirse, los enjambres desgarramágicos pueden modificar su comportamiento en respuesta a ciertos estímulos.

Las criaturas individuales se volverán torpes y apáticas si se las separa del grupo, no tardando mucho en morir.

Entorno: los enjambres desgarramágicos pueden hallarse en cualquier entorno templado y se sienten atraídos por las zonas urbanas. No toleran el calor o frío extremos. A menudo estos enjambres infestan el sótano del hogar de algún mágico, o un dungeon antiguo.

Características físicas típicas: el desgarramágicos típico tiene 1' de largo y pesa entre 3 y 5 lbs. Parece estar creado a partir de un montón de partes inconexas, con grandes mandíbulas para masticar, patas insectoides y tentáculos como los de una bestia trémula. Su coloración es antinatural, con tonos exagerados de púrpura, azul o rosa enfermizo. Unas manchas sobre su piel marcan la presencia de órganos muy especializados, que les sirven para detectar las auras mágicas.

Alineamiento: los enjambres desgarramágicos sólo se preocupan por adquirir sustento y multiplicarse. No son destructivos o maliciosos de forma intencionada, pero actúan por impulso y de forma errática. Por tanto, siempre son caóticos neutrales.

TESORO TÍPICO

Los enjambres desgarramágicos no acumulan dinero ni otros tipos de tesoro, y la mayoría de la gente no tiene uso para estos bichos tan desagradables. No obstante, a menudo pululan en las cercanías de abundantes objetos mágicos, además de tener tendencia a reunirse junto a las auras mágicas más potentes. Un enjambre de desgarramágicos estará cerca de algún tesoro del doble del estándar para su VD, unas 4.000 po, compuesto totalmente por objetos mágicos (que no pueden consumir).

LOS ENJAMBRES DESGARRAMÁGICOS EN EBERRON

Los fanáticos druidas Cenicientos consideran antinatural toda la magia arcana, pero no son partidarios de las matanzas indiscriminadas. Sí consideran, no obstante, que estos enjambres actúan como elementos disuasivos muy eficaces. Estas criaturas no son comunes en los confines de Eldeen, así que ir a cazarlas puede convertirse en un viaje peligroso a los yermos Demoníacos o la marca Sombría. Las ciudades de Aundair sufren plagas cíclicas de desgarramágicos, y también son una buena fuente de estas criaturas para los Cenicientos dispuestos a entrar en una urbe.

Con su energía mágica residual y los conjuros vivientes que asolan su paisaje, las tierras Enlutadas es un paraíso para los desgarramágicos. Puede que estas criaturas sean incluso originarias de esta región, quizá mutadas a partir de mascotas mundanas tras el Día del luto.

LOS ENJAMBRES DESGARRAMÁGICOS EN FAERÛN

Las alcantarillas de Aguas profundas llevan a innumerables lugares misteriosos; escondites de bandas criminales, cultos extraños o criaturas indescriptibles. Los enjambres desgarramágicos también moran en gran número en Puerto calavera.

Los Magos rojos de Zhay han abierto enclaves comerciales por todo Faerûn, donde ofrecen magia exótica a quien pueda pagarla. Tales concentraciones de objetos mágicos son un imán para los desgarramágicos. Mantener a esta plaga bajo control es un quebradero de cabeza constante para los zhayinos.

Enjambre desgarramágicos

Ilustración de A. Stokes

ESQUIÚRIDO

Un sonido siseante y rítmico llena el aire en medio del bosque oscuro. Justo por el rabillo del ojo, ves una pequeña forma negra saltando a toda velocidad entre las ramas.

ESQUIÚRIDO **VD 1/2**

Bestia mágica Menuda (extraplanaria) siempre NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +7, Escuchar +3
Idiomas –

CA 15, toque 15, desprevenido 12 (+2 tamaño, +3 Des)
pg 2 (1/2 DG)
Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C mordisco +6 (1d3-4)
Espacio 2,5'; **Alcance** 0'
Atq base +1; **Prs** -11
Acciones especiales oscuridad gélida 3/día

Características Fue 3, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 12
CE salto sombrío
Dotes Alerta, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Avistar +7, Equilibrio +11, Esconderse +19, Escuchar +3, Moverse sigilosamente +11, Trepar +11
Avance –

Salto sombrío (Sb): igual que el conjuro *puerta dimensional*; hasta 3/día; NL 1.

El transporte mágico debe comenzar y terminar en una zona al menos parcialmente en sombras. El esquiúrido puede saltar hasta 30' al día de esta forma; puede gastarlos en un único salto o en una combinación de saltos que sumen en total 30'. Esta cantidad puede dividirse entre varios saltos, pero cada uno, sin importar lo pequeño que sea, cuenta como un incremento de 10'.

Oscuridad gélida (Sb): igual que el conjuro *oscuridad*; 3/día; NL 3.

Una criatura dentro del radio de este efecto sufrirá 1d6 puntos de daño y también 1 punto de daño de Fuerza a menos que supere un TS de Fortaleza contra CD 13. La criatura no sufrirá más daño mientras permanezca dentro de la oscuridad, pero si sale y vuelve a entrar, será vulnerable de nuevo a ambos tipos de daño. La CD del TS se basa en Carisma e incluye un bonificador +2 racial.

Al final de la duración de este efecto, si una criatura ha sufrido daño dentro de su área, la sombra cristalizará en un pequeño nódulo del tamaño de una pepita de melocotón, que proporcionará sustento al esquiúrido.

Esta aptitud no tiene efecto sobre muertos vivientes o criaturas nativas del plano de la Sombra. La iluminación en penumbra creada por este efecto es suficiente para que el esquiúrido haga uso de su salto sombrío.

Habilidades: los esquiúridos tienen un bonificador +8 racial a Equilibrio, Esconderse, Moverse sigilosamente y Saltar. Un esquiúrido siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Trepar, incluso aunque esté apresurado o amenazado. Un esquiúrido emplea su modificador de Destreza a las pruebas de Trepar, en lugar del de Fuerza.

Un esquiúrido es una versión sombría de las ardillas mundanas, inquietantemente parecido en lo físico, pero innegablemente malévolo.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los esquiúridos actúan en colonias, aprovechándose de su sigilo y agilidad naturales. Un nido de estas criaturas empleará su oscuridad gélida para cubrir el área más grande posible, lo cual proporcionará comida para todo el grupo. Entre criaturas de inteligencia animal, no obstante, esta cooperación es fruto del instinto, no de tácticas estudiadas.

Los esquiúridos prefieren no atacar con su débil mordisco, empleándolo como último recurso cuando se ven atrapados en cuerpo a cuerpo. Si las cosas salen mal con su ataque de oscuridad, desaparecerán con rapidez en las sombras.

Estos seres suelen ser encontrados en compañía de otras criaturas de las sombras. Su aptitud de oscuridad gélida es de gran ayuda en las tácticas de caza de estos otros seres, que no se ven afectados por ella.

"Sí, venga. Reíd. Yo también lo hice una vez. Pero sólo una."
—Gruthark, semiorco amargado

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los esquiúridos pueden ir acompañados por seres del plano de la Sombra, o hallarse en las arboledas de fatas oscuras.

Colonia (NE 5-10): los esquiúridos forman colonias de varias docenas de individuos. Sólo se los encontrará solos bajo circunstancias extraordinarias (como tras haber caído en una trampa).

NE 9: una colonia de 20 esquiúridos vive en una arboleda oscura, en medio de un bosque habitado por shadar-kai (*Manuscrito infernal*, página 171). Las fatas sombrías codician las sombras petrificadas de las que se alimentan los esquiúridos, y a menudo empujan a otros seres hasta el escondrijo de aquellos para poder recolectarlas.

Nido de higueras sombrías (NE 10-12): los esquiúridos suelen vivir en higueras sombrías (*Manual de los planos*, página 169) o cerca de ellas, ya que les ofrecen protección y una buena cantidad de cautivos a los cuales drenar su vida.

NE 12: esta higuera sombría da cobijo a una colonia de 34 esquiúridos. Esperarán a que el siniestro árbol aferre a una criatura viva, para después llenar la zona de oscuridad gélida.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESQUIÚRIDOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) y Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los esquiúridos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (arcano)

CD	Resultado
10	Los esquiúridos son bestias mágicas nativas del plano de la Sombra. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica y el subtipo extraplanario.
15	A veces los esquiúridos entran en el plano Material.
20	Los esquiúridos se alimentan de energía vital concentrada, que drenan a las criaturas vivas y almacenan con esmero.
25	La energía vital concentrada es un componente de conjuro muy apreciado en la magia nigromántica.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
10	Los esquiúridos son bestias mágicas nativas del plano de la Sombra. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica y el subtipo extraplanario.
15	Los esquiúridos se alimentan de energía vital concentrada, que drenan a las criaturas vivas y almacenan con esmero.
20	Los esquiúridos suelen habitar en arboledas donde crezcan higueras sombrías, y cooperan con el árbol para drenar la esencia vital de los seres vivos.

ECOLOGÍA

Las esquiúridos son nativas del plano de la Sombra, que se alimentan únicamente de la energía vital de otras criaturas. A diferencia de las sombras, que atacan directamente a sus víctimas, los esquiúridos cubren una zona con oscuridad gélida y dejan que drene la esencia vital de las criaturas que entren en ella. Después se dedicarán a recolectar las "bellotas" de sombra cristalizada y almacenarlas en sus guaridas para su consumo posterior. Esta costumbre convierte a los esquiúridos en objetivos tentadores para otras criaturas de sombra, que deseen hacerse con estos botines de energía vital. Los mastines sombríos y las bestias del crepúsculo (*Manual de los Planos*, página 169) son sus depredadores más corrientes, pero los lanzadores de conjuros también pueden buscar estos cristales de sombra para su uso en la magia nigromántica.

Esquiúridos

Ilustración de A. Stokes

Los esquiúridos forman grandes colonias, lo cual les permite aunar sus esfuerzos y cosechar grandes cantidades de energía vital de sus víctimas. A menudo viven en higueras sombrías o en sus alrededores. Al coordinar sus tácticas, el árbol puede acabar con sus presas mucho más rápido y los esquiúridos son capaces de obtener la esencia vital de la víctima antes de que sucumba del todo. La relación es beneficiosa para ambas partes.

Un esquiúrido típico vive entre dos y tres años, siendo cinco años el máximo conocido. Alcanza la madurez a los seis meses, y una hembra puede dar a luz a varias camadas en un año, si la provisión de comida es abundante. Los adultos se encargan de alimentar a sus crías; muerden una de las "bellotas" de sombra cristalizada para extraer su esencia y luego dejan que los cachorros sorban de su boca. Una de estas esferas de sombra es suficiente para mantener a una camada de entre seis y ocho cachorros durante un día.

Entorno: los esquiúridos son nativos del plano de la Sombra, pero a menudo terminan en otros planos de existencia junto a las criaturas con las que se asocian.

A veces los esquiúridos se quedan accidentalmente atrás cuando una higuera sombría se desplaza a algún bosque encantado del plano Material. A pesar de esta alteración, tales emigrantes suelen prosperar si se quedan en el corazón del tétrico bosque. A veces se los puede hallar en coalición con los siniestros shadar-kai.

Características físicas típicas: un esquiúrido mide unas 14" de largo, sin contar la cola. Se parece a una especie de ardilla demacrada, pero con un malévolo resplandor rojizo en sus ojos. Su cuerpo suele ser de color gris oscuro o negro, con una gran tendencia a confundirse con las sombras.

Alineamiento: los esquiúridos sólo muestran interés por alimentarse y son hostiles por naturaleza a cualquier forma de vida no nativa del plano de la Sombra. Su desprecio absoluto por la vida ajena los hace neutrales malignos.

TESORO TÍPICO

Los esquiúridos no acumulan tesoros, pero sus almacenes de "bellotas" de energía vital son codiciados por muchos seres. Los nigromantes, en concreto, siempre están dispuestos a pagar muy bien por estas provisiones; una bellota de sombra cristalizada vale 1.000 po. Los esquiúridos comparten sus madrigueras, por lo que obtener uno de estos tesoros suele requerir un enfrentamiento con toda una horda de criaturas (así como con cualquier otro habitante que comparta la zona).

Un nido de esquiúridos suele contener una esfera de sombra por cada cuatro adultos, que representa los sobrantes almacenados por la colonia en previsión de malos tiempos.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Una bellota de energía vital condensada puede servir como componente material opcional para conjuros de nigromancia. Tiene un 50% de probabilidades de aumentar el NL efectivo del conjuro en 2 niveles.

LOS ESQUIÚRIDOS EN EBERRON

Los esquiúridos suelen hallarse en las zonas de manifestación de Mabar. Estas regiones son comunes en la marca Sombría, pero las junglas de Xen'drik también pueden esconder estas arboledas mortales.

Cuando Mabar queda limítrofe con Eberron, los lugares oscuros del mundo se vuelven más siniestros y peligrosos. En esos instantes, los seres de sombra pueden escurrirse entre ambos mundos con mayor facilidad, y las colonias de esquiúridos pueden mudarse en masa a los bosques del plano Material, sobre todo los bosques feéricos de los confines de Eldeen.

LOS ESQUIÚRIDOS EN FAERÛN

Devotos de la Urdimbre sombría, las fatas oscuras y las criaturas de sombra comparten una conexión mística con Shar, la diosa de la magia oscura. Tales seres no sólo habitan en su hogar, el plano de la Sombra, sino que también pululan por zonas de Faerûn en las que la influencia de Shar es intensa. La casa Oscura de Serlun (*Fes y panteones*, página 163) es un ejemplo de culto dedicado a la Señora de la pérdida. Añadir una colonia de esquiúridos a alguna de sus arboledas o jardines es cuestión de segundos. Quizá la secta emplee a los esquiúridos para extraer la esencia vital a sus prisioneros.

FILO EN EL VIENTO

En las profundidades barridas por el viento de Pandemónium, donde gélidos vendavales erosionan sus túneles infinitos y crean un aullido eterno, las criaturas conocidas como filos en el viento revolotean por sus oscuros laberintos matando y destruyendo en nombre de Erythnul, su señor y creador. Las guadañas en el viento son el tipo de filo en el viento de mayor categoría; las cuchillas en el viento son sus parientes menores.

LOS FILOS EN EL VIENTO EN EBERRON

Los filos en el viento tienen sus hogares en el cambiante y caótico plano de Kythri. En este Caos agitado, practican y perfeccionan sus técnicas asesinas con los slaad y githzerai lo bastante desafortunados como para cruzarse en su camino. Los eruditos de las guadañas en el viento hablan de una era en la que Kythri estaba limítrofe con Eberron, y su gente desató una carnicería sin igual en el mundo material.

Las cuchillas en el viento también se pueden encontrar en zonas de manifestación vinculadas con Kythri. Algunas tribus han sobrevivido en Eberron desde aquella lejana época en la que su plano estuvo limítrofe con él. Forman pequeños grupos en zonas montañosas azotadas por el viento, como los picos de Adar en el sur de Sarlona o las montañas de las Garras rascacielos en la costa septentrional de Xen'drik.

Erythnul es desconocido en Eberron; en lugar de a este dios, los clérigos guadañas en el viento adoran a la Furia, personificando la pasión que este dios representa.

LOS FILOS EN EL VIENTO EN FAERÛN

En el escenario de los REINOS OLVIDADOS los filos en el viento fueron creados por Talos el Destructor, como fuerza indómita para navegar en sus tormentas y causar una destrucción total a su paso. Tienen su hogar en el Corazón de la furia, viajando a Toril cuando los llaman los siervos del Señor de la tormenta. Los clérigos de Talos a menudo convocan a los filos en el viento para aumentar la destrucción causada por los verdaderos creyentes. También se rumorea que una pequeña tribu de cuchillas en el viento habita en las cercanías del mar de las Estrellas caídas, manteniéndose cerca de las regiones montañosas y los acantilados del mar Interior.

CUCHILLA EN EL VIENTO

Una criatura larguirucha, toda ella extremidades desgarbadas y piel correosa, planea en el aire. En las puntas de sus alas veis unas cortas garras afiladas. Su cráneo alargado tiene unas protuberancias nudosas semejantes a cuernos, y una boca llena de largos colmillos afilados.

CUCHILLA EN EL VIENTO **VD 1**

Ajeno Pequeño (extraplanario) siempre CM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentidos agudos; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas aurano, canción del viento

CA 13, toque 13, desprevenida 11 (+1 tamaño, +2 Des)
pg 9 (2 DG)
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +4

Vel 10' (2 casillas), Tr 10', Vl 40' (buena); Ataque en vuelo
C/C 2 garras +4 cada una (1d4+1/19-20) y mordisco -1 (1d6/19-20)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** -1
Opciones de ataque critico temible, rasgadura 2d4+2

Características Fue 13, Des 15, Con 11, Int 8, Sab 12, Car 6
Dotes Ataque en vuelo, Crítico mejorado (garra)[A], Crítico mejorado (mordisco)[A]
Habilidades Avistar +6, Equilibrio +4, Esconderse +6, Escuchar +6, Moverse sigilosamente +7, Piruetas +7, Saber (los Planos) +4, Supervivencia +6 (+8 en otros planos), Trepar +14
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** explorador; ver texto

Sentidos agudos (Ex): una cuchilla en el viento ve cuatro veces más que un humano en condiciones de penumbra.
Rasgadura (Ex): una cuchilla en el viento que impacte con sus dos ataques de garra se aferrará a su víctima, desgarrándole la carne. Este ataque causará automáticamente 2d4+2 puntos de daño adicional.
Crítico temible (Ex): cuando una cuchilla en el viento logre un golpe crítico, todas las criaturas en un radio de 10' deberán superar un TS de Voluntad (CD 9) o quedar estremecidas. Se trata de un efecto de miedo enajenador. La CD del TS se basa en Carisma.
Habilidades: las cuchillas en el viento disfrutan de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar, y siempre pueden elegir 10 en ellas, aunque estén apresuradas o amenazadas.

Las cuchillas en el viento son los exploradores y cazadores de los filos en el viento. Criaturas sádicas y sanguinarias, viajan en grupos de hasta una docena de criaturas, buscando presas por su cuenta o como diversión para sus amos. Creadas por Erythnul, el dios de la matanza, las cuchillas en el viento se deleitan con el combate y la sangre, y buscan sin descanso nuevos niveles de emoción y brutalidad.

Cuchilla en el viento

Ilustración de A. Swekel

Estrategias y tácticas

Las cuchillas en el viento son cazadoras de manada. Buscan juntas a sus presas y juntas las despedazan.

En combate, las cuchillas en el viento hacen buen uso de su Ataque en vuelo, acercándose por oleadas, realizando pasadas rasantes con sus garras y volviendo a remontar el vuelo. Esto les asegura que sólo los enemigos que preparen sus ataques tendrán oportunidad de golpearlas en cuerpo a cuerpo, a la vez que maximizan el número de cuchillas en el viento que pueden atacar.

La influencia de su brutal deidad tutelar las lleva a preferir los ataques completos (con la posibilidad de desgarradura) contra enemigos heridos. Si no, las criaturas permanecerán cerca de un rival sólo si tiene poca armadura o es fácil de impactar (porque no esté protegido por efectos mágicos, por ejemplo).

GUADAÑA EN EL VIENTO

Una criatura con gruesos músculos y extremidades muy largas, cubiertas por lengüetas de pellejo correoso, se impulsa por el aire con su extensa cola fustigando el aire tras de sí. En las puntas de sus alas, cortas garras óseas aferran el viento como si apresasen la carne de una presa invisible. El estrecho cráneo del ser está coronado por chaparras protuberancias parecidas a una cornamenta, y sus fauces están abarrotadas de colmillos afilados. Se protege con un camisote de mallas y sobre su espalda lleva cruzado un carcaj con varias jabalinas.

GUADAÑA EN EL VIENTO — VD 4

Ajeno Grande (extraplanario) siempre CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentidos agudos; Avistar +10, Escuchar +10
Idiomas aurano, canción del viento

CA 18, toque 10, desprevenido 17 (-1 tamaño, +4 armadura, +1 Des, +4 natural)
pg 52 (8 DG)
Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +6

Vel 10' (2 casillas), Vl 60' (regular); Ataque en vuelo, Viraje brusco
C/C 2 garras +12 cada una (1d6+5/18-20/×3) y mordisco +7 (1d8+2)
A distancia jabalina +9 (1d6+5)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +8; **Prs** +17
Opciones de ataque critico aumentado, crítico temible, rasgadura 2d6+7

Características Fue 21, Des 12, Con 14, Int 9, Sab 11, Car 8
Dotes Ataque en vuelo, Competencia con armaduras ligeras, Viraje brusco
Habilidades Avistar +10, Equilibrio +1, Escuchar +10, Intimidar +9, Moverse sigilosamente +9, Piruetas +5, Saber (los Planos) +10, Supervivencia +10 (+12 en otros planos), Trepar +21
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero; ver texto

Sentidos agudos (Ex): igual que la cuchilla en el viento.
Crítico aumentado (Ex): las garras de una guadaña en el viento son increíblemente afiladas. Su rango de amenaza de golpe crítico es de 18 a 20 en la tirada de ataque natural, y causan triple daño si lo confirman. Las garras de una guadaña en el viento no pueden ser afectadas por efectos como *afiladura*, que mejoren aún más su rango de amenaza.
Crítico temible (Ex): igual que la cuchilla en el viento.
Rasgadura (Ex): igual que la cuchilla en el viento.

Ilustración de J. Nelson

Guadaña en el viento

Las guadañas en el viento son los guerreros, nobles, sacerdotes y tiranos de los filos en el viento. Criaturas brutales y violentas, con un apetito voraz por la carne cruda, las guadañas en el viento planean por sus dominios con el porte de la realeza. Al igual que otros filos en el viento, fueron creadas por Erythnul, dios de la matanza, y se deleitan viendo cumplidos sus más salvajes deseos de muerte y terror.

"...en las profundidades de Pandemónium los peligros son múltiples, entre los cuales se cuentan los filos en el viento, que cazan y matan con gran fervor rebanando a sus presas con cuchillas invisibles; convócalos con suma cautela..."

—Extracto de *Sobre las convocaciones.*

Estrategias y tácticas

Las guadañas en el viento son asesinas astutas que usarán cualquier estratagema para lograr sus objetivos, ya sea cazando en solitario o mediante manadas de cuchillas en el viento.

La táctica de combate favorita de una guadaña en el viento es un Ataque en vuelo a través de un grupo de rivales, con la intención de estremecer a sus objetivos gracias a su aptitud de crítico temible. Seguirá haciendo esto hasta que sus enemigos se hayan dispersado, momento en el que elegirá a las criaturas aisladas para atacarlas con sus garras o mordisco. Varias guadañas en el viento pueden cooperar para acelerar el proceso de dispersión del enemigo, y después combinar sus ataques sobre algún enemigo separado del grupo (con preferencia por los lanzadores de conjuros).

Cuando cazan con las cuchillas en el viento, las guadañas dejarán que sus primas pequeñas lideren la carga, empleándolas como

tropas de choque u ordenándoles que fuercen a sus enemigos a agruparse convenientemente para su pasada inicial.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las cuchillas en el viento cazan en manadas, lideradas a veces por guadañas o demonios al servicio de Erythnul. A veces también se las envía al plano Material para vigilar los templos de su dios, donde podrán ser encontradas en compañía de sacerdotes mortales, osgos, trolls u otras criaturas impías. La escuadrilla de cuchillas en el viento será el encuentro más común.

Las guadañas en el viento rara vez cazan solas; saben que son más peligrosas en gran número y más vulnerables en solitario. Una guadaña siempre tratará de contar con una escolta de al menos dos cuchillas. Las guadañas en el viento suelen hallarse en compañía de otras criaturas que sirvan a Erythnul, y con ellas, las guadañas pueden acceder al plano Material.

Pareja de cuchillas en el viento (NE 2): Fuuar y Thuafin son batidoras enviadas al plano Material para servir a un poderoso chamán osgo devoto de Erythnul. Las criaturas no tienen mucho respeto por sus salvajes anfitriones, por lo que pasan la mayor parte del tiempo lejos del campamento osgo. Lo más probable es que se topen con los aventureros durante una de sus escapadas para investigar la zona, o cuando el grupo haya acudido a la región para investigar las correrías de la tribu osga.

Escuadrilla de cuchillas en el viento (NE 4): Surrussh, Fllist, Hwool y Luluru llevan a cabo una cacería de prisioneros para sus señoras guadañas en el viento. Están más interesadas en las criaturas que se muevan rápido, para aumentar la diversión de sus amas.

Escolta (NE ≥4): a veces las cuchillas en el viento actúan como guardaespaldas de otros sirvientes del dios de la matanza.

NE 4: Thurush y Lishae, dos cuchillas en el viento traídas al plano Material por los sacerdotes de Erythnul, actúan como escoltas de un quásit llamado Kamatherdin. El quásit lleva mensajes importantes de un templo a otro. Con una mayor velocidad y la capacidad de hacerse invisible, el quásit está más que dispuesto a dejar atrás a sus escoltas para que contengan a los atacantes mientras él escapa.

Guadaña en el viento individual (NE 4): Hurrall es un osado joven macho guadaña en el viento, que ha salido de caza por su cuenta para demostrar su valor al resto de la escuadrilla. Ahora, separado de sus congéneres durante varios días y cada vez más preocupado por la posibilidad de caer ante un depredador más poderoso, Hurrall está ansioso por atacar y matar a lo primero que vea.

Incursión (NE ≥8): las guadañas en el viento suelen unirse con otras brutales criaturas caóticas, sobre todo aquellas que las dejen llevar a cabo sus ataques aéreos a su aire.

NE 8: un grupo de dos guadañas en el viento y dos trolls tiene su base en una capilla a Erythnul, oculta con cuidado entre las alcantarillas de una gran ciudad. Los incursores, consagrados en exclusiva a las matanzas, sembrarán el caos en varias haciendas locales antes de que los aventureros se enteren de su presencia.

Matanza (NE ≥10): felices por acompañar a aquellos devotos del dios de la matanza, las guadañas en el viento son una fuerza de ataque rápido.

NE 10: cuatro guadañas en el viento y dos trolls, lideradas por un clérigo osgo de Erythnul de nivel 5, caen por sorpresa sobre un pueblo, dejando devastación tras de sí. El pueblo en ruinas se convierte en un foco de enfermedades, y las comunidades cercanas sienten una gran preocupación por el ataque.

ECOLOGÍA

Los filos en el viento consideran la totalidad del Pandemónium como su dominio personal y persiguen agresivamente a los intrusos; cualquier cosa, desde los Desterrados (humanoides, trasgoides y gigantes que han quedado atrapados en el Pandemónium durante eones) a slaad o infernales que traten de forjar su propio territorio en el Pandemónium.

Entorno: los túneles y cuevas donde moran los filos en el viento son lugares sombríos y oscuros, a través de los cuales soplan sin pausa los vientos del Pandemónium. Aquí y allí, no obstante, los vientos desgastan la roca lo bastante como para crear callejones sin salida, donde los filos en el viento crean sus moradas.

Características físicas típicas: las cuchillas en el viento varían en altura desde los 3' a los 3' 10", con un peso que oscila entre las 38 y 52 lbs. Aunque ambos sexos poseen las protuberancias córneas típicas de su raza, los machos tienen cuatro mientras que las hembras sólo poseen dos.

Las guadañas en el viento varían en altura desde los 10' a los 12', con un peso comprendido entre las 550 y 800 lbs. Sus colas añaden otros 10' o 12' más a su largo total. Ambos sexos poseen las protuberancias córneas típicas de su raza, que recorren todo el largo de sus cráneos. Cuantos más cuernos tenga, más vieja será la guadaña.

Alineamiento: los filos en el viento siempre son caóticos malignos, ya que su vocación es la tortura cruel y la matanza desenfrenada.

SOCIEDAD

Los filos en el viento creen que fueron creados como primera manifestación de la voluntad de Erythnul, y que fueron los primeros en acatar sus brutales caprichos. Esta creencia alimenta su filosofía de que el Pandemónium es suyo por derecho, siempre que puedan expulsar a todos los invasores. Cuando son transportados a los reinos mortales por los conjuros de los siervos de Erythnul,

CONOCIMIENTO SOBRE LOS FILOS EN EL VIENTO

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los filos en el viento. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
11	Los filos en el viento son nativos de las Profundidades azotadas por el viento del Pandemónium. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno.
16	Las cuchillas en el viento son los filos en el viento más débiles. Las guadañas en el viento son mucho más grandes y poderosas. Todos los filos en el viento fueron creados por Erythnul, dios de la matanza, y suelen acompañar a otros siervos de su infame patrón.
21	Las cuchillas en el viento cazan en grupos, empleando sus ataques en vuelo para confundir y abrumar a sus rivales. Las guadañas en el viento fustigan con las puntas de sus alas durante tales ataques, tratando de dispersar las agrupaciones de enemigos.
26	Las guadañas en el viento rara vez van a algún sitio solas; casi siempre van acompañadas por al menos dos cuchillas en el viento.

buscarán cualquier excusa posible para derramar sangre mortal y causar muerte y destrucción por doquier.

En la sociedad de los filos en el viento, las guadañas son los dueños y señores. Las cuchillas son tratadas como algo intermedio entre siervos y mascotas. Cuidan a las crías de las guadañas en el viento, vigilan las guaridas comunales y patrullan los túneles y cavernas del Pandemónium para defenderlos de cualquier intrusión. Las cuchillas en el viento siempre son consideradas ciudadanas de segunda, con pocos derechos y de menor importancia en comparación con sus primas mayores. Las cuchillas acatan este sistema, a pesar de su mayor número, porque temen el poder y las aptitudes sortílegas de los clérigos guadañas.

Los filos en el viento tienen su propio lenguaje, llamado canción del viento.

TESORO TÍPICO

Los filos en el viento tienen los tesoros estándar para sus VD (unas 600 po para las cuchillas en el viento y unas 1.200 po en el caso de las guadañas). Nunca llevan aceites ni pergaminos, que son difíciles de usar en el ventoso entorno del Pandemónium.

Los filos en el viento con niveles de clase tendrán el tesoro adecuado para PNJs de su VD.

"Las cuchillas en el viento son temibles, pero no las más temibles de su raza. Sus nobles son bestias más grandes aún, con colas como guadañas."

- Nota al margen de *Sobre las convocaciones.*

LOS FILOS EN EL VIENTO COMO PERSONAJES

Los líderes de las cuchillas en el viento tienden a ser exploradores o batidores. Los clérigos cuchillas en el viento son casi inexistentes; las guadañas se reservan egoístamente el derecho a comulgar con los dioses. De forma similar, pocas cuchillas son magos, aunque los hechiceros sí son bastante comunes.

Los líderes de las guadañas suelen ser guerreros o clérigos. Algunas son magos, pero son una gran rareza, ya que los vientos del Pandemónium hacen casi imposible cualquier tipo de estudio serio. Muchas guadañas en el viento se hacen hechiceros, pero esa clase es bastante más común entre las cuchillas.

Personajes cuchillas en el viento

Los personajes cuchillas en el viento poseen los siguientes rasgos raciales:

— +2 a Fuerza, +4 a Destreza, -2 a Inteligencia, +2 a Sabiduría, -4 a Carisma.

— Tamaño Pequeño. Bonificador +1 a la CA, bonificador +1 a las tiradas de ataque, bonificador +4 a las pruebas de Esconderse, penalizador -4 a las pruebas de presa, límites de carga y transporte al 75% de los de otros personajes Medianos.

— La velocidad táctica terrestre de una cuchilla en el viento es de 10'. Posee una velocidad de trepar de 10' y una velocidad de vuelo de 40', con maniobrabilidad buena.

— Visión en la oscuridad hasta 60'. Una cuchilla en el viento también puede ver cuatro veces más que un humano en penumbras.

— Dados de golpe raciales: una cuchilla en el viento empieza con dos niveles de ajeno, lo cual le concede 2d8 DG, un ataque base +2 y unos TS de Fort +3, Ref +3 y Vol +3.

— Habilidades raciales: los niveles de ajeno de una cuchilla en el viento le conceden unos puntos de habilidad iguales a 5 × (8 + modif. de Inteligencia, mínimo 1). Sus habilidades de clase son Avistar, Escuchar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saber (los Planos), Supervivencia y Trepar.

— Dotes raciales: los niveles de ajeno de una cuchilla en el viento le conceden una dote. Una cuchilla en el viento recibe Crítico mejorado (garra) y Crítico mejorado (mordisco) como dotes adicionales.

— Armas naturales: 2 garras (1d4) y mordisco (1d6)

— Aptitudes especiales (consultar más arriba): crítico temible, desgarradura, sentidos agudos.

— Idiomas automáticos: aurano, canción del viento. Idiomas adicionales: abisal, común, infracomún.

— Clase predilecta: explorador.

— Ajuste de nivel: +2.

Personajes guadañas en el viento

Los personajes guadañas en el viento poseen los siguientes rasgos raciales:

— +10 a Fuerza, +2 a Destreza, +4 a Constitución, -2 a Inteligencia, -2 a Carisma.

— Tamaño Grande. Penalizador -1 a la CA, penalizador -1 a las tiradas de ataque, penalizador -4 a las pruebas de Esconderse, bonificador +4 a las pruebas de presa.

— La velocidad táctica terrestre de una guadaña en el viento es de 10'. Posee una velocidad de trepar de 10' y una velocidad de vuelo de 60', con maniobrabilidad regular.

— Visión en la oscuridad hasta 60'. Una guadaña en el viento también puede ver cuatro veces más que un humano en penumbras.

— Dados de golpe raciales: una guadaña en el viento empieza con ocho niveles de ajeno, lo cual le concede 8d8 DG, un ataque base +8 y unos TS de Fort +6, Ref +6 y Vol +6.

— Habilidades raciales: los niveles de ajeno de una guadaña en el viento le conceden unos puntos de habilidad iguales a 11 × (8 + modif. de Inteligencia, mínimo 1). Sus habilidades de clase son Avistar, Escuchar, Intimidar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saber (los Planos), Supervivencia y Trepar.

— Dotes raciales: los niveles de ajeno de una guadaña en el viento le conceden tres dotes.

— Armas naturales: 2 garras (1d6) y mordisco (1d8)

— Aptitudes especiales (consultar más arriba): crítico aumentado, crítico temible, desgarradura, sentidos agudos.

— Idiomas automáticos: aurano, canción del viento. Idiomas adicionales: abisal, común, infracomún.

— Clase predilecta: guerrero.

— Ajuste de nivel: +5.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Una cuchilla en el viento puede ser llamada mediante un conjuro de *aliado menor de los Planos*. También puede ser convocada mediante *convocar monstruo III* o versión superior del conjuro. Considera que la cuchilla pertenece a la lista de 3.er nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Una guadaña en el viento puede ser llamada mediante un conjuro de *aliado de los Planos*. También puede ser convocada mediante *convocar monstruo VI* o versión superior del conjuro. Considera que la cuchilla pertenece a la lista de 6.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

GIGANTE, CRAA'GHORAN

Retorcido y deforme, este enorme gigante parece tener agrestes formaciones rocosas creciendo de su cuerpo en ángulos extraños. Su expresión en salvaje y frenética, a medida que se arrastra hacia delante.

CRAA'GHORAN **VD 10**

Gigante Enorme (tierra) normalmente NM
Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +11, Escuchar +11
Idiomas gigante, térraro

CA 24, toque 8, desprevenido 24 (-2 tamaño, +16 natural)
pg 157 (15 DG); **RD** 5/–
Fort +15, **Ref** +5, **Vol** +8

Vel 40' (8 casillas); atravesar la tierra
C/C 2 garras +20 cada una (3d8+10)
Espacio 15'; **Alcance** 15'
Atq base +11; **Prs** +29
Opciones de ataque Ataque poderoso, Golpe demoledor, Hendedura, desgarrar 4d8+15
Aptitudes sortílegas (NL 15):
3/día: *muro de piedra, piedras punzantes* (CD 13)

Características Fue 31, Des 10, Con 23, Int 12, Sab 13, Car 8
Dotes Ataque natural mejorado (garra), Ataque poderoso, Golpe demoledor, Hendedura, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro
Habilidades Artesanía (cantería) +15, Avistar +11, Escuchar +11, Saber (Naturaleza) +13, Saltar +14, Supervivencia +11 (+13 en entornos naturales al aire libre)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta:** experto; ver texto

Atravesar la tierra (Ex): un craa'ghoran puede moverse a través de piedra y tierra, pero no metales, con tanta facilidad como un pez nada en el agua. Su excavación no deja túnel ni hoyos, ni crea ondulaciones en la superficie ni ningún otro signo de su avance.
Desgarrar (Ex): si un craa'ghoran impacta con ambos ataques de sus garras, se aferrará al cuerpo de su víctima y podrá desgarrar su carne. Este ataque causa automáticamente 4d8+15 puntos de daño adicional.

Los gigantes craa'ghoran son una rara progenie de gigantes de piedra, creados hace milenios cuando la energía elemental de la tierra deformó y mutó a sus antepasados. Tienen la capacidad de atravesar la tierra igual que los elementales. Combinado con su poder para lanzar *muro de piedra*, los craa'ghoran son expertos en la construcción de trampas letales y lugares de emboscada en lo alto de las montañas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Aunque su aspecto es bestial, los gigantes craa'ghoran son cazadores astutos, que emplean su entorno y los *muros de piedra* que crean para dividir a un grupo antes de atacar, con la intención de eliminar a sus integrantes uno a uno. Un craa'ghoran se dedica a construir cuidadosamente una intrincada serie de pasadizos, puentes y túneles cerca de su guarida con su aptitud de *muro de piedra*. Su especialidad es la creación de "puntos ciegos" en donde los muros giren de golpe, para que los intrusos tengan un campo de visión lo más limitado posible. En un entorno tan reducido y angosto, el gigante podrá hacer uso de un último *muro de piedra* para separar de golpe a sus rivales. La aptitud de atravesar la tierra le permitirá ignorar estas barreras pétreas cuando ataque.

Una vez el craa'ghoran haya logrado dividir a un grupo de enemigos, caerá sobre ellos con rapidez para intentar acabar con el primer integrante cuanto antes, empleando su Ataque poderoso y desgarramiento con efectos letales. Puede que incluso decida emerger del suelo o atacar desde el techo, si con ello cree que logrará un efecto más aterrador.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los gigantes craa'ghoran se reúnen en pequeños grupos. A veces se alían con gigantes de piedra malignos, y a menudo cuentan con orcos, ogros u otras criaturas más pequeñas como esclavos o aliados forzosos.

Esclavista (NE 10): un craa'ghoran ambicioso desea capturar enanos para esclavizarlos como artesanos cualificados. La criatura atraviesa la tierra para espiar discretamente a cualquier grupo de aventureros que cuente con un enano en sus filas. Cuando por fin ataque, empleará su *muro de piedra* para separar al enano del resto. Después lo atacará con la intención de apresarlo, causándole primero daño letal hasta donde se atreva, para después pasar a golpes que causen daño no letal. Si el craa'ghoran cuenta con una ruta de huída clara, agarrará al enano y tratará de escapar con él.

Gemelos (NE 12): un par de craa'ghoran emplean su aptitud de atravesar la tierra para confundir y asustar a sus enemigos. Estas dos criaturas son gemelos idénticos y emplean su parecido para desorientar a sus presas. Los gigantes atacan de forma normal, pero entran en combate de uno en uno. El primer gigante ataca, se lanza contra sus rivales y luego huye a través del suelo cuando quede reducido a la mitad o menos de sus pg. Tras un asalto o dos, cuando el grupo se relaje, el segundo gigante emergerá de la tierra. El primero hará uso de sus *muros de piedra* para proteger a su pariente y frustrar los intentos del grupo por organizar la defensa; se volverá a unir a la pelea en el momento que considere oportuno.

ECOLOGÍA

Los craa'ghoran fueron creados originalmente como una mezcla de gigantes de piedra y la esencia de los elementales de tierra. El influjo de la energía elemental deformó sus cuerpos, confiriéndoles la aptitud para controlar y moldear la tierra a cambio de su

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CRAA'GHORAN

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los gigantes craa'ghoran. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
20	Esta extraña criatura deforme es un craa'ghoran, un gigante mutado y alterado por las energías elementales. Este resultado revela todos sus rasgos de gigante y el subtipo de tierra.
25	La gruesa piel rocosa de un craa'ghoran absorbe buena parte de los golpes que le propinen.
30	El talento más peligroso de un gigante craa'ghoran es su capacidad de atravesar la tierra y piedra como un pez nada en el agua. Estas fieras criaturas pueden emerger del suelo bajo los pies de un grupo desprevenido.
35	Un craa'ghoran puede crear muros de piedra como aptitud mágica. Emplea estas barreras para atrapar y dividir a sus enemigos.

transformación física. Pueden subsistir a base de piedras y tierra, pero sobre todo disfrutan del sabor de la roca manufacturada. Los craa'ghoran atesoran gemas, metales preciosos y otros objetos como trofeos o moneda de cambio.

Entorno: los gigantes craa'ghoran prefieren los terrenos montañosos, sobre todo si la región contiene buenos yacimientos de piedra en las cercanías. Cuando no están de caza o defendiendo su territorio, los craa'ghoran disfrutan modelando su entorno a su antojo para acomodarlo a sus necesidades o gustos, y a menudo crean elaboradas estructuras de piedra con sus aptitudes mágicas.

Características físicas típicas: un gigante craa'ghoran típico se alza hasta los 20' de altura y puede llegar a pesar la friolera de 14.000 lbs. Imbuidas por el poder elemental de la tierra, estas criaturas pueden llegar a vivir hasta 800 años.

Alineamiento: los gigantes craa'ghoran suelen ser neutrales malignos. Egoístas hasta la médula y crueles por naturaleza, tampoco son muy predecibles; pueden cambiar un plan meticuloso por una acción improvisada en un abrir y cerrar de ojos. Los miembros más contemplativos de su raza pueden ser neutrales, pero son ejemplares raros.

Gigante craa'ghoran

SOCIEDAD

Los craa'ghoran prefieren vivir solos, ya que cada uno necesita mucho espacio vital para construir su guarida, con pasadizos, laberintos, puentes y demás estructuras que le gusten. Son muy territoriales, pero a veces se forman pequeñas familias de craa'ghoran. Estos clanes pueden llegar a reclamar enormes extensiones de terreno como propias. Exigen peaje a todos aquellos que usen los caminos que abren en las montañas, y capturarán o matarán con rapidez a cualquier viajero que se adentre en sus dominios particulares. Los señores de la guerra malignos a veces pagan tributo a los craa'ghoran por el derecho a atravesar en paz las montañas en las que habitan. Los avariciosos y amorales gigantes a veces aceptan los tributos de varios caciques a la vez, pero a la hora de la verdad sólo dejan cruzar por sus tierras al que haya pagado más.

Los craa'ghoran suelen contar con esclavos orcos, enanos, trasgos y ogros en sus guaridas. También es posible que alguna tribu orca ofrezca sus servicios como exploradores o guardianes del territorio de algún gigante en concreto. Los craa'ghoran adoran esclavizar en concreto a los enanos; la habilidad del Pueblo recio a la hora de trabajar la roca y el metal los convierte en ayudantes y sirvientes excelsos. Los craa'ghoran se enorgullecen de las estructuras de piedra que erigen. Entre su gente, los gigantes juzgan el prestigio o habilidad de cada uno por la belleza y majestuosidad de sus guaridas y territorios. Los viajeros que entren en los dominios de un craa'ghoran podrán ver estatuas muy trabajadas, enormes bajorrelieves en los acantilados y demás maravillas arquitectónicas. Pocos sospechan que estas preciosas muestras de arte sean obra de criaturas básicamente malignas. Muchos dungeons, u otras estructuras antiguas infestadas de monstruos, fueron creadas en origen por estos gigantes, como demostración de su habilidad con la piedra y el metal.

TESORO TÍPICO

Los gigantes craa'ghoran disponen del tesoro apropiado a una criatura de su VD, unas 5.800 po. A menudo exigen tributos a los gigantes menores y a otras criaturas que puedan estar en posición de servirlos. Aunque no tienen mucho uso para los objetos mágicos que no comprenden, y seguramente considerarán que tales objetos son inferiores a sus poderes innatos, los craa'ghoran son unos enamorados de las gemas, joyas lujosas, oro y platino. Emplearán estos artículos para aumentar la belleza natural de sus obras, así como para comerciar con ellos a cambio de algún objeto mágico concreto u otros bienes.

GIGANTES CRAA'GHORAN CON NIVELES DE CLASE

Los craa'ghoran no suelen avanzar en ninguna clase, pero unos pocos se convierten en escultores de renombre y adquieren niveles de experto.

Ajuste de nivel: +4.

LOS GIGANTES CRAA'GHORAN EN EBERRON

Aunque es inusual, pueden hallarse craa'ghoran viviendo en el continente de Xen'drik entre sus parientes cercanos, especialmente gigantes de piedra. Allí los craa'ghoran siguen siendo constructores excelentes, siempre con la esperanza de reconstruir su glorioso pasado erigiendo grandiosos monumentos de piedra. En general sienten cierta claustrofobia por las profundidades de Khyber, por lo que prefieren vivir en la superficie, en guaridas construidas por ellos mismos al aire libre.

LOS GIGANTES CRAA'GHORAN EN FAERÛN

Creados por los druidas devotos de Gond en tiempos remotos, en un intento por defenderse mejor de los magos nezherinos, los gigantes craa'ghoran han llegado a extenderse por casi todo Faerûn. Allí donde se alcen mesetas rocosas o grandes sistemas montañosos, un grupo de aventureros podrá toparse con una de estas criaturas, aunque tienden a ser más asociales cuanto más al norte vivan. No obstante, su aislamiento no hace que sean menos peligrosos que de costumbre.

Ilustración de W. England

GITHYANKI

Aparecidos por vez primera en el *Manual de monstruos*, los implacables, militaristas y psiónicos githyanki habitan en el plano Astral. Raza brutal, adusta y dura donde las haya, antaño fueron esclavos de los azotamentes. Ahora viajan por los planos, conquistando mundos y cazando a los ilícidos allá donde los encuentren, todo en nombre de su temida reina liche.

Los githyanki son artesanos y herreros consumados. Cuando no libran una guerra o desatan alguna incursión, se mantienen ocupados creando el equipo necesario para sus conflictos futuros. Creen que sólo el más fuerte debe sobrevivir y que la única libertad verdadera se consigue por medio del poder directo. Los githyanki han jurado no volver a ser subyugados nunca jamás.

A continuación se muestran varios ejemplos de githyanki típicos que podrían cruzarse en el camino de los aventureros, separados o como fuerza de incursión.

CAPITÁN GITHYANKI

Este humanoide delgado es tan nervudo y ágil como un gato salvaje. Viste una coraza negra como la noche, que se asemeja a un torso esquelético con sus costillas delineadas en oro pulido. Empuña un gigantesco espadón de plata, y de su espalda cuelga un arco compuesto.

CAPITÁN GITHYANKI **VD 10**

Varón githyanki Gue 7/Grd 2
Humanoide Mediano (extraplanario) LM
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas dracónico, githyanki

CA 17, toque 11, desprevenido 17 (+6 armadura, +1 desvío)
pg 81 (9 DG)
RC 14
Fort +1, **Ref** +2, **Vol** +5

Vel 20' (4 casillas) con coraza; base 30'
C/C *espada plateada* +15/+10 (2d6+9/17-20 más veneno) o
C/C daga +9 (1d4+4/19-20)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +10/+5 (1d8+4/×3) o
A distancia daga +9 (1d4+4/19-20)
Atq base +9; **Prs** +13
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, Romper arma mejorado, castigo, veneno (gusano púrpura, CD 24, 1d6 Fue/2d6 Fue)
Equipo de combate piedra del trueno, 1 dosis de veneno de gusano púrpura, *poción de curar heridas moderadas*
Conjuros de guardia negro preparados (NL 2):
1.º: *arma corrupta, perdición* (CD 12)
Aptitudes sortílegas (NL 9):
A voluntad: *detectar el bien*
3/día: *atontar* (CD 10), *contorno borroso, desplazamiento de plano* (CD 17), *mano de mago, puerta dimensional, telecinesia* (CD 15)

Características Fue 18, Des 10, Con 16, Int 12, Sab 12, Car 10
CE aura maligna, uso de venenos
Dotes Ataque poderoso[A], Crítico mejorado (espadón), Especialización con un arma (espadón)[A], Hendedura[A], Jinete del dragón githyanki†, Romper arma mejorado[A], Soltura con un arma (espadón), Voluntad de hierro
† Dote descrita en la página 203
Habilidades Avistar +1, Concentración +7, Diplomacia +2, Disfrazarse +0 (+2 actuando), Engañar +5, Esconderse +4, Escuchar +1, Intimidar +2, Montar +5, Saber (religión) +3
Posesiones equipo de combate más *coraza +1, espada plateada*, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +4 Fue) con 20 flechas, 2 dagas, *guanteletes de fuerza de ogro, anillo de protección +1*

Un capitán githyanki lidera las incursiones y los grupos de asalto, luchando a veces en vanguardia sobre un dragón rojo.

El capitán descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de puntuaciones de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 15, Des 8, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 10.

Estrategias y tácticas

Al igual que sus subordinados, los capitanes githyanki se aseguran de activar su *contorno borroso* para mejorar sus defensas. Harán un uso liberal de sus *puertas dimensionales* en combate. Si deben escapar, lo harán mediante un *desplazamiento de plano*.

Si tiene tiempo para prepararse, un capitán githyanki lanzará *arma corrupta* justo antes del combate, para que sus amenazas de crítico se confirmen automáticamente contra enemigos buenos. También buscará a los rivales psiónicos, empleando su *espada plateada* (*MM*, página 136) para interferir sus poderes.

Cuando luchen a lomos de un dragón, los capitanes lanzarán flecha tras flecha contra sus enemigos, permitiendo que su montura escupa fuego una o dos veces antes de lanzarse al combate en cuerpo a cuerpo.

GISH

Esta enjuta humanoide está protegida por un camisote de malla de aros plateados y grises, que forman dibujos circulares como las nubes de un cielo tormentoso. La criatura también lleva una túnica crema de un color casi idéntico a su piel, mientras en sus manos sostiene un arco y un espadón muy trabajado.

GISH **VD 8**

Mujer githyanki Gue 2/Evo 5
Humanoide Mediano (extraplanario) LM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas común, dracónico, githyanki, infernal, infracomún

CA 18, toque 13, desprevenida 16 (+2 Des, +5 armadura, +1 desvío)
pg 42 (7 DG)
RC 12
Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +5

Vel 30' (6 casillas)
C/C espadón de gran calidad +7 (2d6+3/19-20) o
C/C daga +6 (1d4+2/19-20)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +7 (1d8+2/×3) o
A distancia daga +6 (1d4+2/19-20)
Atq base +4; **Prs** +6
Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso
Equipo de combate *poción de curar heridas graves, varita de fuerza de toro* (37 cargas)
Conjuros de mago preparados (NL 7):
3.º: *acelerar, inmovilizar persona* (CD 17), *rayo relampagueante* (CD 17)
2.º: *flecha ácida de Melf* (toque a distancia +6), *partículas rutilantes* (CD 16), *rayo abrasador* (2) (toque a distancia +6)
1.º: *escudo*†, *impacto verdadero, proyectil mágico* (2), *rayo de debilitamiento* (toque a distancia +6)
0: *cuchichear mensaje, detectar magia, rayo de escarcha* (2) (toque a distancia +6), *resistencia*
† Ya lanzado
Aptitudes sortílegas (NL 7):
3/día: *atontar* (CD 9), *contorno borroso, mano de mago, puerta dimensional*

Características Fue 14, Des 15, Con 14, Int 18, Sab 8, Car 8

Dotes Conjurador de batalla githyanki[2], Disparo a quemarropa[A], Disparo preciso[A], Inscribir rollo de pergamino[A], Lanzador de conjuros veterano[3], Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
2 Dote descrita en la página 203
3 Dote descrita en *El arcano completo*
Habilidades Avistar +3, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +11, Escuchar +3, Intimidar +4, Montar +7, Saber (arcano) +9, Saber (los Planos) +6
Posesiones equipo de combate más *camisote de malla +1*, espadón de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, 2 dagas, *diadema de intelecto +2*, *anillo de protección +1*
Libro de conjuros conjuros preparados más 0: todos excepto de ilusión y nigromancia; 1.º: *dormir*, *grasa*, *manos ardientes*; 2.º: *oscuridad*, *trepar cual arácnido*, *ver lo invisible*; 3.º: *disipar magia*

Los gish son los magos de guerra de los githyanki y lideran a otros en combate.

La gish descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de puntuaciones de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 14, Des 13, Con 12, Int 15, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los gish suelen liderar pequeñas partidas de soldados, o actuar como apoyo de los capitanes githyanki (consulta más arriba). Aunque son competentes tanto en el combate cuerpo a cuerpo como a distancia, prefieren dirigir los combates desde la retaguardia, donde podrán dar mejor uso a sus conjuros en apoyo de sus camaradas.

Un gish empleará *acelerar* al principio del combate, para mejorar la defensa y ataque de sus aliados. El siguiente asalto, lanzará *partículas rutilantes* con la esperanza de cegar a algunos enemigos. Después atacará a cualquier combatiente en cuerpo a cuerpo que no esté cegado con *inmovilizar persona* o *rayo de debilitamiento*.

Si tiene la oportunidad, antes del combate un gish usará su *contorno borroso* y empleará su *varita de fuerza de toro* para potenciar el poder de sus soldados y capitán.

SOLDADO GITHYANKI

Este humanoide tiene el tamaño aproximado de un humano, pero parece delgado y huesudo; la descolorida piel de la criatura le da un aspecto esquelético. Su cabello es largo y del color de la sangre seca, peinado en gruesas trenzas adornadas con cuentas de colores. También viste una elaborada coraza, aunque perfectamente funcional, y empuña un espadón igualmente adornado pero letal.

SOLDADO GITHYANKI **VD 4**

Varón githyanki Gue 3
Humanoide Mediano (extraplanario) LM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +2, Escuchar +2
Idiomas githyanki

CA 19, toque 13, desprevenido 17; Esquiva (+2 Des, +6 armadura, +1 desvío)
pg 30 (3 DG)
RC 8

Fort +6, **Ref** +3, **Vol** +1
Vel 20' (4 casillas) con coraza; base 30'
C/C espadón de gran calidad +7 (2d6+3/19-20) o
C/C daga +5 (1d4+2/19-20)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +6 (1d8+2/×3) o
A distancia daga +5 (1d4+2/19-20)
Atq base +3; **Prs** +5
Opciones de ataque Ataque poderoso, Disparo a quemarropa
Equipo de combate bolsa de maraña, piedra del trueno
Aptitudes sortílegas (NL 3):
3/día: *atontar* (CD 9), *contorno borroso*, *mano de mago*

Características Fue 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 8
Dotes Ataque poderoso, Disparo a quemarropa[A], Esquiva, Soltura con un arma (espadón)[A]
Habilidades Avistar +2, Escuchar +2, Intimidar +3
Posesiones equipo de combate más *coraza +1*, espadón de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, daga, *anillo de protección +1*

Los soldados githyanki ejemplifican la sombría actitud de su raza. Cumplen sus cometidos con eficacia implacable.

El soldado githyanki descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los soldados githyanki son combatientes con recursos, que desprecian los ataques frontales. Prefieren luchar según sus reglas y en el momento que mejor les convenga. Antes de una pelea,

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GITHYANKI

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) o Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los githyanki. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un githyanki, un humanoide habitante del plano Astral. Este resultado revela todos los rasgos de humanoide y el subtipo extraplanario.
17	Los githyanki suelen mostrarse hostiles hacia cualquiera que no sea de su raza, pero albergan un odio especial hacia los azotamentes, ya que descienden de los esclavos que se rebelaron contra los ilícidos. También muestran una hostilidad especial hacia los githzerai, otra raza descendiente de los esclavos originales.
22	Los githyanki disponen de un gran abanico de poderes psiónicos y una pequeña resistencia a la magia. Una de las aptitudes innatas de estos seres los hace muy difíciles de ubicar.
27	Otra aptitud de los githyanki los transporta al instante de un punto a otro del campo de batalla. Los githyanki de nivel alto también pueden viajar entre planos.
32	La *espada plateada* de un githyanki puede cortar el cordón de plata de un viajero astral (*MM*, página 136). Los githyanki perseguirán sin tregua a cualquiera que no sea de su raza y logre hacerse con una de estas espadas.

Saber (religión)

CD	Resultado
17	Los githyanki desprecian la religión y no tienen clérigos.
22	Los githyanki adoran a una reina liche como líder mundano y espiritual, de quien se dice que destruye a cualquier githyanki que se vuelva demasiado poderoso.

un soldado githyanki activará su *contorno borroso* para obtener mayor defensa.

"La rebelión es un grave delito, aborrecido por nuestra reina. La única disculpa para la rebelión es el éxito."

—Zetch'r'r

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Excepto por algún batidor o espía ocasional, los githyanki rara vez viajan o trabajan solos. Lo más probable es que operen en compañías de dos a cuatro soldados, más un líder.

Compañía githyanki (NE 6-9): una compañía githyanki típica consiste en dos a cuatro soldados, liderados por un gish. Su táctica favorita será emboscar a los objetivos que hayan mordido un cebo sencillo, como un arma aparentemente abandonada o un githyanki solitario herido.

NE 8: una compañía de cuatro soldados githyanki, liderados por un gish, se encuentra a la caza y captura de cualquier botín apetecible, para lo cual han preparado una emboscada. La mayoría del grupo se esconde tras una cobertura, pero uno de los soldados permanece a la vista para actuar como señuelo. Estos githyanki lucharán a muerte, ya que no desean tener que informar de su fracaso a sus superiores. No obstante, si tienen las de ganar, permitirán a sus enemigos retirarse a cambio de que cada uno de ellos entregue un arma u objeto mágico valorado en al menos 300 po o su equivalente en oro.

Fuerza incursora (NE 11-16): una fuerza incursora githyanki está bajo las órdenes de un capitán, que cuenta con casi una docena de soldados y un par de gish como apoyo. Un capitán con cierto estatus también podría tener un dragón rojo joven o juvenil como montura personal.

NE 13: el capitán githyanki Zymurani y sus dos gish, Catruuk y Satiim, lideran una fuerza de diez soldados en un ataque relámpago sobre un pueblo para buscar una *espada plateada* perdida. Zymurani supervisa la incursión desde la grupa de su montura, el dragón rojo joven Tournoach, dando la señal para iniciar el ataque con una pasada sobre el pueblo y un chorro de llamas bien dirigido. Los PJs podrían salvar el pueblo derrotando a los githyanki, o convenciéndolos de que detengan su ataque el tiempo suficiente como para que el grupo encuentre la espada.

ECOLOGÍA

La mayoría de githyanki vive en enormes castillos del plano Astral. Allí no es necesario comer ni beber, por lo que esta raza ha perdido su apetito por los alimentos. No obstante, cuando se adentran en otros planos sí deben preocuparse por su sustento, por lo que muchos de sus asentamientos astrales disponen de cuevas donde los granjeros crían ganado y atienden las plantaciones de hongos. La comida githyanki es notablemente insípida, muy en la línea de su patente falta de interés por las artes culinarias. Las raciones de campaña suelen consistir en carne salada, hongos secos y algún acompañamiento de otros alimentos preservados, como fruta seca o bizcochos, que pueden haber robado o adquirido en algún intercambio comercial.

De arriba a abajo, capitán, gish y soldado githyanki

Los githyanki consideran a todas las demás criaturas inteligentes como enemigos, con un lugar especial en su odio para los azotamentes. En combate siempre tratan de eliminar en primer lugar a cualquier azotamentes presente. Es posible que estas criaturas intervengan en una lucha en la que los personajes se enfrenten a ilícidos, sólo para volverse contra el grupo cuando estén muertos.

Entorno: los githyanki se encuentran muy cómodos en el plano Astral, donde las condiciones como gravedad, mal tiempo o hambre no les preocupan. En el plano Material, los githyanki podrán aparecer en cualquier punto en el que puedan cebarse con otros seres. Suelen

Ilustración de R. Spencer

permanecer en los bordes de la civilización, donde tendrán más oportunidades de llevar a cabo incursiones con éxito sin encontrar mucha oposición.

Características físicas típicas: consulta la página 135 del *Manual de monstruos* para ver datos sobre la altura y peso de un githyanki típico.

Alineamiento: la mayoría de githyanki posee alineamientos malignos, aunque pueden ser legales, neutrales o caóticos. La maldad de esta raza proviene en gran medida de su filosofía de matar-o-morir. Los githyanki legales abrazan sin reservas su sociedad militarista, y allí prosperan dentro de su estructura de poder. Los githyanki caóticos se retuercen bajo el yugo de la disciplina militar y suelen hacer todo lo posible por trabajar solos o en grupos pequeños, lejos de la influencia de sus superiores. Los githyanki neutrales reconocen los beneficios de un orden social férreo, pero en privado dudan de que esa sea la única forma de que su pueblo sobreviva.

SOCIEDAD

Según ellos mismos cuentan, los githyanki sirvieron antaño como esclavos y ganado de los azotamentes. Ganaron su libertad mediante una revuelta paciente y brillantemente organizada; todo un logro bajo los tentáculos de los ilícidos y su capacidad para leer los pensamientos. Una hembra llamada Gith estuvo a cargo de todo. Cuando llegó el momento de actuar, los esclavos se alzaron como uno solo. Algunos grupos escaparon al plano Astral, donde se reagruparon para plantar cara a los azotamentes que los persiguieron. Tras algún tiempo, los ilícidos se vieron obligados a renunciar al conflicto (o decidieron prescindir de sus esclavos, según dicen los azotamentes). Cuando por fin terminó la guerra, los esclavos recién liberados eligieron llamarse githyanki, que significa "hijos de Gith" en el idioma secreto que desarrollaron para usar en su alzamiento.

Los githyanki nunca han conocido la paz. Justo después de haber obtenido su libertad, Gith ordenó a los githyanki que iniciasen un extermino masivo de azotamentes. Pero hubo un grupo de esclavos que pensó que Gith no hacía más que cambiar un régimen tiránico por otro. Un varón llamado Zerthimon lideró a este grupo de rebeldes, y la cruzada contra los ilícidos terminó antes de empezar al estallar una guerra civil entre los esclavos libres. Al final, la raza se dividió en dos facciones: los que huyeron al plano Astral y se quedaron con Gith (los githyanki) y aquellos que escaparon al Limbo tras Zerthimon (githzerai). Hasta el día de hoy ambas razas no pueden soportarse mutuamente y se atacarán nada más verse. Sólo la presencia de un azotamentes puede hacer que un githyanki y un githzerai dejen temporalmente a un lado sus diferencias y se unan contra su enemigo más odiado.

Los githyanki viven en asentamientos fortificados, organizados al estilo militar. Cada comunidad dispone de un gobernante, cuyas órdenes deben obedecer todos sus subordinados. Cada líder comunitario, a su vez, tiene un superior residente en algún asentamiento mayor. La posición de un líder githyanki es cualquier cosa menos segura. Los individuos tienden a ser leales a su pueblo como un todo, no a sus líderes concretos. De vez en cuando tienen lugar motines que derrocan a algunos líderes, y estas pequeñas revueltas internas suelen ser toleradas siempre que los amotinados tengan éxito y puedan demostrar que no actuaron por capricho. Los githyanki que se sublevan y fracasan se enfrentan a una ejecución inmediata.

El líder actual de toda la raza githyanki es la reina Vlaakith, que ha gobernado durante más de mil años. Vlaakith es una maga de nivel 24, además de una liche, que mata a cualquier githyanki que se vuelve lo bastante poderoso como para desafiar su mandato (*MM*, página 136). Los eruditos bien versados en los asuntos planarios sospechan que estos sacrificios forman parte del prolongado esfuerzo de Vlaakith por obtener la divinidad. Aquellos githyanki que encienden la ira de la reina liche o fracasan en alguna misión pueden ser aniquilados, incluso antes de llegar al nivel suficiente para ser considerados una amenaza. La mayoría de los githyanki son felizmente ignorantes de lo que Vlaakith les reserva cuando lleguen a un nivel elevado, razón por la cual ha gobernado sin oposición durante tanto tiempo. Y porque sus actos nunca dejan testigos.

Sean cuales sean los verdaderos motivos de la reina liche para matar a sus mejores súbditos, los githyanki disponen de una cultura sin dioses y básicamente sin religión, lo cual se ajusta a su deseo de autosuficiencia. No tienen ningún clérigo en su raza, pero algunos se dedican a carreras alternativas con poderes divinos, sobre todo exploradores y guardias negros. La mayoría de githyanki adora a Gith, pero es reverenciada como antepasada y heroína legendaria, no como deidad.

TESORO TÍPICO

La mayoría de githyanki disponen del tesoro estándar para un PNJ de su VD. Prefieren las armas y armaduras de gran calidad, y suelen llevar también varios objetos defensivos.

LOS GITHYANKI COMO PERSONAJES

Consulta la página 136 del *Manual de monstruos*, para ver la información referente a los githyanki como PJs.

LOS GITHYANKI EN EBERRON

Cuando los Cancerberos cortaron los vínculos con Xoriat, los githyanki y los githzerai aprovecharon la oportunidad para volverse contra sus amos azotamentes, escapando en masa de su esclavitud. Los githyanki se retiraron al plano Astral, atraídos por sus cualidades atemporales. Unos pocos permanecieron en el plano Material, formando pequeñas comunidades dedicadas a la conservación de los sellos mágicos que aprisionan a los poderosos supervivientes de Xoriat. El *Explorer's Handbook* (*NdT: inédito en castellano*) detalla una de estas comunidades: Katal Hazath, en la frontera entre Breland y Droaam.

Las fuerzas incursoras en Eberron suelen dedicarse a la caza de azotamentes en las profundidades de Khyber. A diferencia de otros mundos de D&D, los githyanki de Eberron no tienen ninguna conexión especial con los dragones rojos.

Guarida en la espesura de ejemplo
Una casilla = 5'
N
1. Cueva
2. Cámara del altar oculta (Buscar CD 20)
3. Sótano
4. Tiendas
5. Plataforma de guardia en los árboles

GNOLL

Aparecidos por primera vez en el *Manual de monstruos*, los gnoll son humanoides salvajes que se deleitan con la crueldad y siempre están hambrientos de la carne de las criaturas inteligentes. Cuando los gnoll posan sus ojos en las obras de la civilización, sólo ven las enormes llamas y las masacres que desean infligirles. Yeenoghu, el príncipe demoníaco de los gnoll, vigila a sus hijos y muestra una sonrisa salvaje con cada atrocidad que cometen.

BRUJO ARCANO GNOLL SEMIINFERNAL

Esta humanoide alada con cabeza de hiena, parecida a una criatura de cualquier pesadilla, agita sus enormes alas membranosas a medida que asciende en el aire. Sus pezuñas hendidas se alzan de la tierra reseca.

BRUJO ARCANO GNOLL SEMIINFERNAL **VD 6**

Hembra Gnoll semiinfernal Bja* 4
*Clase descrita en *El arcano completo*
Ajeno Mediano (humanoide aumentado, nativo) CM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas abisal, común, gnoll

CA 20, toque 13, desprevenida 18 (+2 Des, +5 armadura, +2 natural, +1 desvío)
pg 50 (6 DG); **RD** 5/mágico, 1/hierro frío
Probabilidad de fallo 20% contra ataques a distancia (*custodia de entropía*)
Inmune veneno
Resiste ácido, electricidad, frío, fuego 10; **RC** 16
Fort +9, **Ref** +4, **Vol** +6

Vel 30' (6 casillas); volar 30' (regular)
C/C 2 garras +7 cada una (1d6+3) y mordisco +2 (1d4+1)
Atq base +4; **Prs** +8
Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso, castigar al bien 1/día (+6 a daño), impacto mágico
Acciones especiales *explosión sobrenatural* (NL 4, toque a distancia +7)
Equipo de combate pergamino de *contorno borroso*, pergamino de *gracia felina*, 4 pergaminos de *curar heridas leves*, pergamino de *partículas rutilantes*, pergamino de *invisibilidad mayor*
Invocaciones conocidas (NL 4):
Mínimas (a voluntad): *custodia de entropía* (como *escudo de entropía* más *pasar sin dejar rastro*; no puede ser rastreada por olfato, pero sí detectada), *explosión aterradora*[1] (criaturas impactadas por la *explosión sobrenatural* deberán superar un TS de Vol contra CD 15 o quedar asustadas 1 minuto), *lanza sobrenatural*[2] (*explosión sobrenatural* alcance 250')
1 Invocación de esencia sobrenatural
2 Invocación de moldeado
Aptitudes sortílegas (NL 4):
A voluntad: *detectar magia*
3/día: *oscuridad*
1/día: *azote sacrílego* (CD 17), *profanar*

Características Fue 16, Des 14, Con 18, Int 14, Sab 13, Car 16
CE engañar objeto
Dotes Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Flotar
Habilidades Averiguar intenciones +6, Avistar +6, Conocimiento de conjuros +7 (+9 descifrando pergaminos), Diplomacia +7, Disfrazarse +3 (+5 actuando), Engañar +8, Esconderse +4, Escuchar +6, Intimidar +7, Moverse sigilosamente +4, Saber (arcano) +4, Saber (los Planos) +4, Saber (religión) +4, Supervivencia +3, Usar objeto mágico +10 (+12 con pergaminos)
Posesiones equipo de combate más *camisote de mallas +1*, *capa de resistencia +1*, *anillo de protección +1*

Explosión sobrenatural (St): acción estándar; alcance 60'; toque a distancia +7; 2d6 de daño. *El arcano completo.*

Engañar objeto: cuando realice una prueba de Usar objeto mágico, un brujo arcano gnoll semiinfernal podrá elegir 10 incluso aunque esté distraído o amenazado. *El arcano completo.*

Yeenoghu a menudo concede a los gnoll semiinfernales el poder de convertirse en brujos arcanos. Con una bendición tan obvia, los brujos arcanos semiinfernales rara vez se enfrentan a alguna oposición a su gobierno, y sus aptitudes ocultas se encargan de que tales disensiones sean breves. Los gnoll semiinfernales suelen engendrar descendencia infernal para reforzar sus posiciones de mando, y emplean su carisma e inteligencia inusuales para intimidar o manipular a sus rivales hasta convertirlos en aliados.

El brujo (*NdC: nótese que no usamos el femenino para no inducir a confusión con la clase de personaje "bruja"*) arcano gnoll semiinfernal aquí descrito posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de puntuación característica por DG: Fue 8, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 13, Car 15.

Estrategias y tácticas

Un brujo infernal gnoll echa a volar en cuanto empieza el combate, flotando muy por encima de sus rivales mientras emplea sus pergaminos de protección y mejora sobre sí mismo. Cuando esté listo azotará a sus rivales con su *explosión sobrenatural*, confiando en que sus resistencias, reducciones de daño y *custodia de entropía* lo mantengan a salvo de los conjuros o proyectiles hostiles. Empleará su *azote sacrílego* contra un grupo de enemigos heridos y, si es necesario, recurrirá a la *oscuridad* para huir.

CLÉRIGA INFERNAL DE YEENOGHU

Este ser con cabeza de hiena posee un pelaje más oscuro que otros de su especie, y sus ojos brillan como sendos carbones al rojo. Ladra una orden y comienza a lanzar un conjuro.

CLÉRIGA INFERNAL DE YEENOGHU **VD 4**

Hembra Gnoll infernal Clr 3
Humanoide Mediano CM
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas gnoll

CA 21, toque 10, desprevenida 21 (+8 armadura, +2 escudo, +1 natural)
pg 41 (5 DG); **RD** 5/mágico
Fort +10, **Ref** +2, **Vol** +7

Vel 20' (4 casillas)
C/C mangual de gran calidad +8 (1d8+3)
Atq base +3; **Prs** +6
Opciones de ataque castigar al bien 1/día (+5 a daño)
Acciones especiales lanzamiento de conjuros espontáneo (*infligir*), reprender muertos vivientes 1/día (-2, 2d6+1, 3.º)
Equipo de combate *poción de piel robliza* (+2), 2 pergaminos de *curar heridas leves*, pergamino de *escudo de la fe*
Conjuros de clérigo preparados (NL 3):
2.º: *arma espiritual*[D] (+6 c/c, 1d8+1), *curar heridas moderadas*, *resistencia de oso*
1.º: *arma mágica*[D], *causar miedo* (CD 14), *curar heridas leves*, *perdición* (CD 14)
0: *curar heridas menores* (2), *detectar magia*, *toque de fatiga* (toque c/c +6, CD 13)
[D]: conjuro de dominio. Deidad: Yeenoghu. Dominios: Guerra, Mal

Características Fue 17, Des 10, Con 16, Int 10, Sab 16, Car 6
Dotes Competencia con arma marcial (mangual)[A], Conjurar en combate, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mangual)[A]
Habilidades Avistar +8, Concentración +7, Escuchar +8, Saber (religión) +2

Posesiones equipo de combate más armadura completa, escudo pesado de acero, mangual de gran calidad, *capa de resistencia +1*

Aunque algunos gnoll adoran a Erythnul, la mayoría de tribus rinde pleitesía a Yeenoghu, el príncipe demoníaco de los gnoll. Como señor demoníaco, Yeenoghu carece del poder de un verdadero dios, pero "bendice" a sus seguidores con visitas de demonios que comunican sus deseos. Estos demonios a veces se aparean con los gnoll, produciendo semiinfernales que inician linajes de gnoll infernales. Los gnoll semiinfernales a menudo se convierten en caudillos de sus tribus, y sus vástagos gnoll infernales actúan como sus lugartenientes. Muchos semiinfernales exigen que sus hijos se conviertan en clérigos de Yeenoghu, para compensar a su príncipe y darles acceso a magia curativa.

Los clérigos infernales de Yeenoghu actúan como consejeros y guardaespaldas del líder de la tribu, más que como guías espirituales. La aprensión que sienten los gnoll por Yeenoghu se extiende únicamente a aquellos sirvientes que demuestran ser lo bastante fuertes como para mandar. La mayoría de clérigos de Yeenoghu escoge Destrucción, Guerra o Mal como sus dominios. Subordinados directamente a su cacique tribal, estos clérigos suelen conservar sus conjuros de curación para sí mismos y su líder.

La clériga infernal aquí descrita posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de puntuación característica por DG: Fue 13, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los clérigos infernales gnoll tienen tanta autoridad como el líder de la tribu les conceda provisionalmente. Cuando dispongan de mando directo sobre otros gnoll podrán ser amos despiadados, pero si carecen de dicha autoridad se ocuparán de sus asuntos. Los clérigos infernales gnoll nunca se alejan de su líder a menos que se lo ordene, disfrutando de su influencia como consejeros directos y temerosos de la ira de su señor si no están a la vista cuando se los necesite.

En combate, los clérigos infernales gnoll dependen de otros guerreros para que entretengan a sus enemigos, mientras lanzan sus conjuros desde lejos. Una vez protegido por su magia, el clérigo se lanzará al combate con su mangual y conjuros de *infligir*. Guardará sus conjuros de curación para sí mismo y su jefe. Siempre busca la oportunidad de lanzar su *toque de fatiga* sobre un enemigo que ya haya sido afectado por *perdición* o *causar miedo*.

ESCLAVISTA

Este humanoide es algo más alto que un humano medio. Tiene un cuerpo peludo y una cabeza similar a la de una hiena, con una melena marrón-grisácea. Sus ojos reflejan un brillo malicioso en la penumbra, mientras desenrolla una red.

ESCLAVISTA **VD 3**

Varón Gnoll Exp 2
Humanoide Mediano CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +3, Escuchar +2
Idiomas gnoll

CA 17, toque 11, desprevenido 16; Defensa con dos armas (+1 Des, +4 armadura, +1 escudo, +1 natural)
pg 37 (4 DG)

Fort +10, **Ref** +4, **Vol** +3
Vel 30' (6 casillas)
C/C espada corta de gran calidad +9 (1d6+4/19-20) o
C/C espada corta de gran calidad +7 (1d6+4/19-20) y espada corta de gran calidad +7 (1d6+2/19-20)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +5 (1d8+4/×3) o
A distancia red toque +0 (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Atq base +3; **Prs** +7
Opciones de ataque enemigo predilecto (humanos +2)
Equipo de combate *poción de gracia felina, poción de fuerza de toro*

Características Fue 18, Des 13, Con 18, Int 8, Sab 12, Car 6
CE empatía salvaje +0 (-4 bestias mágicas)
Dotes Combate con dos armas[A], Rastrear[A], Soltura con un arma (espada corta), Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +3, Esconderse +5, Escuchar +2, Supervivencia +6
Posesiones equipo de combate más camisote de mallas de gran calidad, 2 espadas cortas de gran calidad, arco largo compuesto de gran calidad (bonif. +4 Fue) con 20 flechas

Los gnoll capturan esclavos con regularidad en sus asaltos a asentamientos de otras razas. Tratan a estos esclavos con dureza y tienden a pensar en ellos como una despensa viviente, por lo que repondrán "existencias" siempre que puedan. Esta tarea suele recaer en los esclavistas. En la jerarquía de la manada, el esclavista suele ocupar el escalafón más bajo, por encima de la población normal.

El esclavista descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de puntuación característica por DG: Fue 14, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Un esclavista gnoll rara vez actúa solo. Lo más frecuente es que una mescolanza de gnoll y hienas vayan con él. Las tribus más grandes pueden reunir grupos de esclavistas, mientras que las más pequeñas quizá envíen a uno con algunas hienas como compañeras.

En combate, el esclavista empleará tácticas no letales para que algunos enemigos sobrevivan al combate y se conviertan en esclavos. Permitirá que sus compañeros carguen al combate, mientras él se esconde y se desliza furtivamente en busca de un momento para lanzar su red. Si cuenta con la ventaja de la sorpresa, el esclavista tratará de retener a sus aliados mientras bebe sus pociones. Una vez se una al combate, intentará enredar a uno o dos rivales. Después les propinará varios golpes no letales, recurriendo al daño letal sólo si se ve acorralado o un enemigo demuestra gran resistencia. Los gnoll y las hienas que siguen al esclavista no aceptan muy bien las órdenes de su líder provisional, pero saben que no deben alimentarse de los enemigos atrapados en las redes o aquellos reclamados por el esclavista. Las criaturas que queden inconscientes serán arrastradas de vuelta al campamento gnoll y encerradas.

"Cuidaos de los gnoll, ya que son los peones de un demonio. No dejéis que aumenten sus filas, ya que convertirán sus tierras y las vuestras en eriales. Aborrecedlos, ya que son heraldos de la muerte."

—Cornelius, clérigo sátiro de Ehlonna

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los gnoll pueden dar pie a encuentros excepcionales para personajes de casi cualquier nivel.

Esclavistas (NE 6): un esclavista, dos gnoll ordinarios (*MM*, página 137) y cuatro hienas vagan por las lindes de un bosque, en busca de humanoides que comer o apresar. Las hienas cargarán contra cualquier objetivo potencial nada más verlo, mientras que los gnoll se quedarán detrás para lanzar flechas. El esclavista seguirá a las hienas al combate. Cuando los lanzadores de conjuros o arqueros enemigos estén neutralizados en las redes, llamará a los gnoll para que acudan a primera línea.

Grupo de incursión (NE 9): un clérigo infernal gnoll está al mando de tres esclavistas, ocho gnoll ordinarios y cuatro hienas. Su misión es arrasar hasta los cimientos un asentamiento cercano

y matar o esclavizar a sus habitantes. Los esclavistas se adelantarán al grupo, con la intención de ocultarse en el asentamiento e identificar a sus defensores más poderosos antes del ataque. Los gnoll llevan antorchas para prender fuego a los edificios, mientras que las hienas atacarán a cualquiera que se cruce en su camino. El clérigo infernal se quedará atrás lanzando sus conjuros.

Liderazgo tribal (NE 12): un brujo arcano gnoll semiinfernal ha agradado lo suficiente a Yeenoghu, como para que el príncipe demoníaco le envíe a su propio padre a defenderlo en su hora de necesidad. Cuando los aventureros se abran paso hasta el corazón de la guarida de los gnoll, se encontrarán con el brujo arcano semiinfernal, cuatro clérigos infernales y un hezrou (*MM*, página 54) esperando por ellos. El hezrou invocará de inmediato a más tanar'ri y empleará sus aptitudes sortílegas. Los gnoll le darán mucho espacio libre al demonio para evitar su hedor. Los cuatro clérigos se lanzarán al combate, pero cuando el hezrou haga lo mismo, se retirarán para usar sus conjuros. El brujo arcano sobrevolará el combate y atacará con su *explosión sobrenatural*; sólo descenderá para recibir curación.

ECOLOGÍA

Los gnoll sólo comen carne, preferiblemente cruda. Cazan y realizan incursiones al abrigo de la oscuridad y se pasan buena parte del día durmiendo. En especial disfrutan atormentando y devorando a criaturas inteligentes.

La esperanza de vida de un gnoll ronda los 40 años, aunque cualquier individuo que llegue a tal edad será un espécimen notable. La mayoría de ellos muere en la veintena, ya sea en combate o por culpa de los rigores de su primitiva vida.

Las hembras gnoll dan a luz a entre dos y cuatro cachorros, unos seis meses después de su concepción. Los cachorros estarán prácticamente indefensos durante unas ocho semanas, en las cuales harán poco más que mamar y dormir. Nada más nacer serán entregados a la manada y sus padres se desentenderán de ellos; los cachorros se crían en "guarderías" bajo el cuidado de "matronas" y esclavos hasta que puedan valerse por sí mismos. Tras los primeros dos meses, los jóvenes gnoll empiezan a crecer con rapidez y desarrollan una masa muscular considerable. En ese momento ya empezarán a alimentarse con carne. Los cachorros destetados serán trasladados a otra cueva, donde practicarán sus habilidades para la caza y observarán el comportamiento de los adultos. No es seguro para ellos entrar en el núcleo de la manada hasta haber alcanzado el tamaño de un adulto; un cachorro que se meta entre los pies de un adulto podría ser una comida tan buena como cualquier otra. Los gnoll llegan a la adolescencia en unos dos años, momento en el que se unen a la tribu y comienzan a cazar y guerrear por su cuenta.

Una tribu gnoll no suele crear su propio asentamiento, sino que emplea cuevas, dungeons o ruinas abandonadas por sus anteriores habitantes. A veces el lugar aún está ocupado, pero si su inquilino es débil o se ve ampliamente superado en número, los gnoll lo expulsarán por la fuerza o lo matarán. A veces la tribu puede llegar a un acuerdo para coexistir pacíficamente con algún habitante poderoso, pero lo más frecuente es que la manada se busque otro lugar para vivir.

Una vez la tribu haya reclamado un área como propia, la hembra dominante elegirá la estancia más amplia y cómoda para sí. Entonces el líder marcará su territorio, no con almizcle como hacen los animales, sino con el símbolo del clan dibujado con sangre. El "donante" de esta sangre será el siguiente miembro en importancia de la tribu, a quien el líder morderá en el cuello como demostración de autoridad. Entonces designará las zonas dedicadas a la cría de los cachorros y también las marcará de la misma forma. Tras ello, los demás gnoll competirán entre sí por el espacio. Trozos de piel o cuero suelen marcar la entrada a la guarida de algún miembro de importancia moderada.

Entorno: los gnoll habitan llanuras templadas, con preferencia por las colinas con bosques dispersos limítrofes a las praderas. A veces se asientan en los bosques, sobre todo por la caza abundante, lo cual a menudo los sitúa en conflicto con los elfos.

De abajo a arriba, un esclavista gnoll, un clérigo infernal de Yeenoghu y un brujo arcano gnoll semiinfernal

Ilustración de W. England

Características físicas típicas: un varón gnoll adulto mide unos 7' de altura y pesa alrededor de 250 lbs. Las hembras suelen ser mayores, con unos 7,5' de altura y unas 300 lbs. de peso.

Los gnoll se parecen mucho a las hienas, con mandíbulas y torsos muy fuertes. Su pelaje marrón muestra algunos puntos o manchas, mientras que una hirsuta melena les cubre la parte trasera de cabeza y hombros.

Alineamiento: la naturaleza brutal y competitiva de su sociedad, así como su demoníaco patrón, tiende a hacer a los gnoll caóticos malignos. Algunos son neutrales malignos, pero jamás se ha sabido de ningún gnoll con un comportamiento bueno o legal.

SOCIEDAD

Otros seres suelen considerar a los gnoll como criaturas sádicas, brutales y asquerosas, todo lo cual son. Pero no son estúpidos, ni tampoco tan torpes como se suele pensar. Subestimarlos como enemigos es caer en sus astutas trampas. Los líderes gnoll más astutos se preocupan por interpretar bien el papel de criatura lerda, para que sus rivales sientan una confianza infundada. Entonces es cuando los gnoll atacan, con efecto devastador.

Al igual que las hienas, los gnoll tienen una sociedad matriarcal. Las hembras crecen más y son más fuertes que los varones, y la hembra alfa siempre será la líder indiscutible de la tribu mientras pueda defender su título. Escogerá al macho más saludable de la manada para aparearse, pero no formará ninguna relación duradera. Por debajo de la líder, los demás gnoll se organizarán de acuerdo con el sencillo principio del más fuerte, pero su líder podrá ascender o degradar a cualquiera de ellos sin importar su estatus. Los varones más agresivos pueden llegar a ostentar algún cargo de importancia en la tribu, aunque tendrán que enfrentarse a pruebas y desafíos con mayor frecuencia que cualquier hembra.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GNOLL

Los personajes con rangos en Saber (local), Saber (Naturaleza) o Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre las moles sanguíneas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (local) o Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
11	Esta criatura es un gnoll, un humanoide salvaje con los rasgos de una hiena. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide, incluida la visión en la oscuridad.
16	La sociedad gnoll está basada en la fuerza y la intimidación. Los más grandes y fuertes lideran a los demás, aunque lo normal es que las hembras ostenten los puestos de liderazgo.
21	Caóticos y malignos, los gnoll muestran cierta estrategia en combate, pero a veces sucumben a su apetito y atacan con la furia salvaje de las bestias.

Saber (religión)

CD	Resultado
11	Los gnoll respetan las fases de la luna, pero tienen pocos clérigos.
16	Yeenoghu, patrón de los gnoll, es en realidad un señor demoníaco. Las fases de la luna guardan una extraña relación con la adoración a Yeenoghu. Los gnoll son más propensos a la violencia y los ataques durante la luna llena.
21	La mayoría de los clérigos de esta raza son los descendientes infernales de un líder semiinfernal.

Los gnoll de estatus más bajo, o los más viejos, son relegados a las tareas más vergonzosas; sobre todo, quedarse atrás cuidando de los cachorros. Pero incluso estos humildes individuos están muy por encima de los esclavos, que deben sobrevivir a la malnutrición y las palizas regulares. Los gnoll emplean a los esclavos para limpiar, coser y realizar trabajos forzados, como cavar o talar árboles.

La adoración gnoll de Yeenoghu está muy vinculada a las fases de la luna y su sociedad matriarcal. Yeenoghu representa el semental definitivo para las hembras gnoll. La luna nueva es el momento idóneo para realizar grandes sacrificios al príncipe demoníaco, y los gnoll aumentan sus ataques en esta época para hacer tantos prisioneros como puedan. Los gnoll llevan a los cautivos a una cueva especial, que representa el cubil de Yeenoghu. Allí, acólitos empapados en sangre con túnicas marrones los masacran uno a uno, mientras la líder de la tribu y sus fieles clérigas aúllan pidiendo el favor de su dios. Una líder gnoll siempre sueña con que el propio Yeenoghu haga acto de presencia, pero siendo realistas a lo máximo que puede aspirar es a que envíe a un demonio. Si la tribu carece de una líder semiinfernal, o su caudilla es débil, este demonio seguramente se haga con el control de la manada y se aparee con varias gnoll para engendrar semiinfernales que algún día gobiernen al grupo.

TESORO TÍPICO

Los gnoll tienen el tesoro estándar para PNJ de su VD. Prefieren las armas y armaduras, pero las clérigas y brujas arcanas también usan pergaminos y pociones.

LOS GNOLL COMO PERSONAJES

Consulta la página 138 del *Manual de monstruos* para ver más información sobre los gnoll como PJs.

LOS GNOLL EN EBERRON

Las mayores poblaciones de gnoll en Khorvaire vagan por el reino monstruoso de Droaam. Forman comunidades de gran tamaño por todo el país y se refieren a sí mismos como "la Hermandad". No obstante, son el núcleo de todos los demás ejércitos que luchan por los recursos y el poder en Droaam. Los astutos gnoll han pensado que, de esta forma, estarán en el lado ganador sea cual sea, pero el efecto secundario de esto ha sido crear cierta estabilidad racial. No les importa para quién trabajan, pero se niegan a atacar a otros gnoll. Como resultado de esto, en Droaam se ha generado un inestable equilibrio de poder.

Muchos gnoll de Eberron son seguidores del Devorador, la Sombra o el Viajero. Un puñado sigue tradiciones druídicas siniestras. Algunos adoran a Yeenoghu como uno de los Señores del polvo, sobre todo los clérigos infernales, pero la mayoría de estos gnoll no habitan en Droaam, sino en el Laberinto de los yermos Demoníacos.

LOS GNOLL EN FAERÛN

Al norte del mar de la Luna, la Gran tierra gris de Zhar da paso a la gran estepa abierta conocida como la Vereda y la tierra Torturada. Esta región alberga las ruinas de una ciudad olvidada, rodeada por incontables tribus gnoll lideradas por flind. Puede que Diquehelado de los flind, como es conocida por los bardos, fuese antaño el centro de una civilización controlada por los flind, o quizá fuese un bastión de la humanidad en medio de un mar de humanoides caninos. Los gnoll y flind de las tierras Torturadas son liderados por chamanes de Yeenoghu, cuyos predecesores supuestamente convocaron al Trío nefario que arrasó Myt Drannor. Sus luchas son incesantes, ya sea entre sí o contra las tribus de bárbaros humanos que habitan la Vereda.

También hay bandas de gnoll nómadas por el Sheír, que subsisten gracias a los grandes rebaños de herbívoros que vagan por las llanuras. La mayoría de las tribus gnoll del sur tienen hogares sencillos por las colinas y las zonas más bajas de las montañas que cruzan el Sheír, incluidas las colinas Pardas, las montañas Uzhangol y los Huesos de la sierpe. Son más comunes en la mitad occidental del Sheír, sobre todo a lo largo de los diversos riscos al norte del valle del Khannat. Históricamente, los gnoll se han cebado sobre todo con los asentamientos de las costas del lago Lhespen y las caravanas que atraviesan esa región. Debido a ello, los habitantes del suroeste han organizado enormes batidas para erradicar esta amenaza varias veces en el pasado.

GUARIDA DE EJEMPLO: LA GRAN GEODA

Una gigantesca burbuja se formó hace mucho tiempo en una cadena de colinas antiguas, posiblemente como consecuencia de una intrusión del plano Elemental de tierra. La hondonada está cuajada de amatistas, de poco valor monetario pero belleza arrebatadora. Un terremoto reciente partió la roca sobre esta formación, desviando el arroyo de la superficie hacia la hondonada, de donde vuelve a salir gracias a una fisura en su ladera. Una tribu gnoll ha reclamado la zona.

1. Entrada (NE 6): cuatro guardias gnoll (tres Gue 2, un Gue 4) siempre están aquí de servicio, dos justo dentro de la entrada y los otros entre los arbustos que hay a los lados del arroyo. Están equipados con hachas de batalla y ballestas ligeras.

2. El estanque. Esta enorme cámara forma el habitáculo en el que viven los miembros de menor rango del clan. Los esclavos kóbold han estado extrayendo gemas, empezando por las del suelo. Los montones de tierra y roca desechadas forman una especie de muros bajos, que dividen la caverna en recintos más pequeños.

3. Dormitorios: 87 gnoll sin niveles de clase habitan en esta gran sección de la cueva, sin ningún tipo de decoración ni mobiliario; durante el día, dos tercios duermen mientras los demás patrullan la zona o preparan la comida.

4. Guardería: en este momento hay 62 niños y cachorros bajo el cuidado de hembras viejas y de bajo estatus (consulta la zona 5).

5. Cuidadoras: 16 hembras gnoll no combatientes cuidan de los pequeños de la tribu.

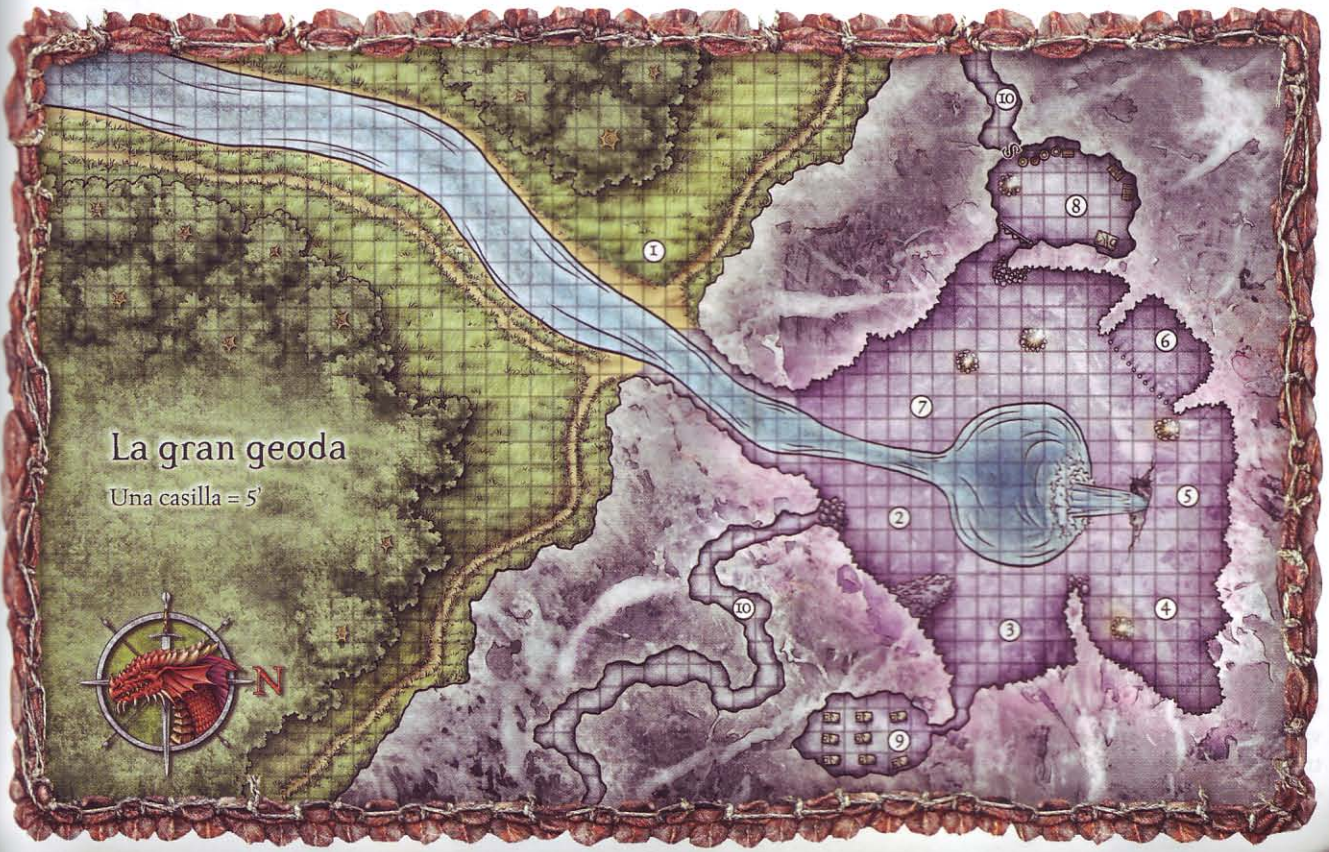
6. Redil de los esclavos: grandes montones de roca excavada prolongan los salientes naturales de la cueva, para formar una especie de prisión para los esclavos de la tribu. Aquí languidecen 30 kóbolds cuando no están trabajando, y dos gnoll los vigilan. Otros 12 gnoll supervisan a los esclavos cuando durante su trabajo.

7. Área común: aquí se despelleja a las presas, se cocina y se come. La basura se arroja al arroyo, cerca de donde abandona el estanque.

8. Cueva del cacique (NE 6): la líder de la tribu, Crujepiños (hembra gnoll Exp 5/Adp 1), ha adecentado este recinto para su uso personal. Tras un almacén particular de comida y bebida hay una trampilla de salida (Avistar CD 22).

9. Cueva de los guerreros de élite (NE 6): los combatientes de mayor rango de la tribu (seis Gue 2 y cuatro Gue 4) se apiñan en esta cueva menor. En cualquier momento dado, cuatro de ellos estarán de guardia en la zona 1 mientras los otros se relajan aquí.

10. Túneles de huída: un gusano púrpura atravesó hace tiempo esta zona, dejando amplios pasadizos aptos para una huída de emergencia. La entrada del túnel de la caverna principal está oculta tras un montón de escombro, que un grupo de gnoll puede despejar en 10 asaltos. La trampilla secreta en los aposentos de Crujepiños cubre otro pasadizo, para su uso personal. Estos túneles serpentean durante cientos de pies, hasta llegar a salidas camufladas entre los arbustos en otros puntos de las colinas.



GÓLEM, COLMILLOS

Una forma voluminosa y bestial surge amenazadoramente de las sombras. Parece un animal salvaje, pero su forma es irregular y antinatural. La criatura se alza sobre sus cuartos traseros ¡y súbitamente el aire se llena de púas!

GÓLEM, COLMILLOS **VD 6**

Constructo Grande siempre N
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 20, toque 12, desprevenido 17 (-1 tamaño, +3 Des, +8 natural)
pg 74 (8 DG); **RD** 5/adamantita o contundente
Inmune inmunidades de constructo, magia
Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +2

Debilidades sonido (ver inmunidad a la magia)
Vel 30' (6 casillas)
C/C 2 garras +9 cada una (2d6+4)
A distancia púas +8 (2d6+4)
Atq base +6; **Prs** +14
Opciones de ataque saturación vegetal
Acciones especiales púas

Características Fue 19, Des 17, Con -, Int -, Sab 11, Car 1
CE rasgos de constructo
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0
Avance 9-15 DG (Grande); 16-30 DG (Enorme)

Inmunidad a la magia (Ex): un gólem de colmillos es inmune a cualquier conjuro o aptitud sortílega que permita resistencia a conjuros, excepto *alarido, alarido mayor,* o cualquier conjuro de *orbe de sonido* (*El arcano completo*).

Cualquier ataque mágico contra un gólem de colmillos que cause daño por frío le curará 1 punto de daño por cada 3 puntos que hubiese causado normalmente. Si la cantidad de curación hace que el gólem supere sus pg máximos habituales, obtendrá el exceso como pg temporales, hasta un máximo del doble de su total habitual. Estos pg temporales durarán 1 hora. Un gólem de colmillos no obtiene ningún TS contra los ataques mágicos que causen daño por frío.

Saturación vegetal (Sb): cualquier criatura impactada por el ataque en cuerpo a cuerpo del gólem o sus púas, sufrirá un penalizador -2 a sus TS contra los efectos de cualquier conjuro de druida o conjuro o aptitud de una fata. Este efecto dura 1 minuto.

Púas (Ex): un gólem de colmillos puede lanzar una andanada de púas hasta 80', sin incremento de distancia. Todos los objetivos deben estar a 30' uno de otro. El gólem podrá emplear esta aptitud hasta 5 veces en cada periodo de 24 horas.

Espasmos mortales (Ex): cuando muere, un gólem de colmillos estalla en una explosión de 20' de radio, que causa 8d6 puntos de daño perforante a todas las criaturas en su área de acción (Reflejos CD 14 mitad). La CD del TS se basa en Constitución.

Un gólem de colmillos es la horrenda creación de algún druida chiflado, que lo ha construido con el aspecto de una bestia salvaje a base de garras, colmillos y cuernos. Estos druidas suelen crear a estos seres para vigilar arboledas profanas, pero otros liberan a los gólem de colmillos cerca de las poblaciones vecinas para aterrorizarlas y hacer que se alejen de las zonas vírgenes naturales. Algunos gólem de colmillos siguen vagando tras la muerte de sus creadores, habiendo olvidado sus metas originales. Las fatas poderosas a veces construyen estos seres para obtener una amenaza física que complemente sus propias aptitudes mágicas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los gólem de colmillos son tenaces en combate y muy fuertes. Al carecer de mente, no harán nada sin órdenes directas de sus creadores. Seguirán tales mandatos al pie de la letra y serán incapaces de realizar alguna estrategia por su cuenta. Totalmente impávidos en combate, no pueden ser provocados ni intimidados.

El creador de un gólem de colmillos puede darle órdenes si la criatura está a 60' y puede ver y escuchar a su amo. Si no recibe órdenes, el gólem tenderá a seguir su última instrucción lo mejor que pueda, aunque si es atacado responderá. El creador puede dar al gólem una orden sencilla para que actúe en su ausencia, e incluso ordenarle que obedezca a otra persona (que, a su vez, puede poner el gólem bajo las órdenes de un tercero). Recuperar el control del gólem es tan sencillo como ordenarle que vuelva a obedecer únicamente a su creador.

Un gólem de colmillos suele acompañar a su amo druida o fata. Sin un controlador, ejecutará sin pausa su última orden. A veces un druida maligno protegerá su arboleda con varios de estos horrores, y una compañía aventurera podría encontrarse con él y sus dos guardaespaldas gólem de colmillos. El druida azuzará a sus constructos contra sus enemigos para después lanzar *llamar al relámpago* y *descarga flamígera* al medio de la refriega, ya que sabe que su magia no podrá dañar a los gólem.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los gólem de colmillos deben ser creados y ubicados en algún lugar. Una vez situados, no abandonarán la zona a menos que su amo les dé una orden directa.

Guardián de las fatas (NE 8): dos pixis malévolos y un gólem de colmillos, con una forma similar a la de un oso, patrullan los bosques. Los pixis van por delante, intentando sorprender a cualquier criatura con la que se topen. Atacarán desde algún escondite con sus flechas adormecedoras, para después ordenar al gólem que cargue y acabe primero con las criaturas dormidas. Tras el inicio del combate, los pixis usarán sus flechas contra los

CONOCIMIENTO SOBRE LOS GÓLEM DE COLMILLOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los gólem de colmillos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. También se puede emplear Saber (Naturaleza), pero en ese caso la CD de las pruebas aumentará 5 puntos.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Este es un gólem de colmillos, un tipo de constructo creado por druidas infames para actuar como su guardián. Este resultado revela todos sus rasgos de constructo.
21	Un gólem de colmillos puede lanzar una andanada de afiladas púas contra varios objetivos.
26	Los gólem de colmillos son inmunes a la mayoría de tipos de energía y pueden sobrevivir en entornos muy peligrosos para otras criaturas. Pero son vulnerables a ciertos efectos sónicos.

enemigos que sean heridos por el gólem (y, por tanto, afectados por su aptitud de saturación vegetal).

Guardaespaldas (NE 10): Arlethin do'Irdrin (NM mujer drow Drd 9), ciudadana de los reinos subterráneos, cuida una "arboleda" sagrada de hongos superdesarrollados. Allí, ella y su círculo druídico llevan a cabo inquietantes rituales. Siempre va acompañada por dos gólem de colmillos, creados de forma que combinen los rasgos de los lagartos subterráneos y las arañas. Los druidas hacen uso de varios animales normales como batidores o espías, pero estas criaturas no se unen al combate. En cualquier batalla, la druida considerará a sus gólem y compañeros animales como prescindibles, y sólo buscará su propia supervivencia.

ECOLOGÍA

Al ser constructos, los gólem de colmillos no necesitan comer, dormir ni respirar. Pueden existir en casi cualquier lugar en el que los sitúe su creador, ya sea bajo el agua, en cámaras subterráneas o incluso en entornos hostiles como grutas volcánicas. No tienen presas naturales, sino que atacarán a cualquiera en cualquier momento en el que reciban la orden de hacerlo.

Crear uno de estos gólem requiere matar a muchas criaturas (o, al menos, recoger partes de aquellas que ya estén muertas) y después ligar un espíritu a la forma creada. Los druidas no malignos consideran que la mera idea es una abominación, y tratan de destruir a estas aberraciones junto al responsable de su creación.

Gólem de colmillos

Entorno: como constructos que son, los gólem de colmillos pueden hallarse en cualquier región. Pero como creaciones de druidas, suelen compartir el entorno de su amo. Estos sitios incluyen círculos de menhires en yermos malditos, túneles subterráneos, bosques corruptos o lugares proscritos similares.

Características físicas típicas: un gólem de colmillos es del tamaño de un animal terrible, entre unos 8' y 15' de largo y hasta 2.000 lbs. de peso. El ejemplo aquí descrito tiene unos 10' de largo y pesa unas 1.000 lbs.

Los gólem de colmillos pueden adoptar muchas formas y tamaños. Se han visto incluso ejemplares del tamaño de elefantes en lugares remotos, y enormes gólem en forma de cangrejo (con pinzas y dientes de tiburón) se escurren por el fondo oceánico.

Alineamiento: un gólem de colmillos carece de mente y sólo existe para cumplir órdenes, igual que todos los gólem. Así pues, siempre es neutral.

TESORO TÍPICO

Los gólem de colmillos nunca tienen tesoro, pero sus cuerpos mágicos podrían ser un tesoro por derecho propio. Destruir un gólem de colmillos resquebraja el conjunto de colmillos, zarpas y garras que lo formaban, liberando así al espíritu. Sin embargo, si se recogen cuidadosamente los materiales, otro creador puede animar un gólem similar por la mitad del coste normal de construcción. Alternativamente, el marfil de estos componentes se puede vender por 1/20 del coste de construcción del gólem.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un personaje jugador con cierta vena oscura podría pensar en tener un gólem de colmillos como protector. Su precio no está fuera del alcance de PJs de nivel medio-alto. No obstante, la mayoría de la gente considera que estos seres son poco menos que abominaciones, lo cual dificultará las interacciones sociales del grupo cuando esté presente.

Dependiendo de la forma del gólem, podrá actuar como montura. Pero dado que carece de mente, la habilidad de Montar no servirá de nada a la hora de controlarlo. Sólo podrá llevar carga o a un jinete en situaciones fuera del combate. Durante la lucha, su controlador haría bien en desmontar para dejar que el gólem luche a su aire.

Construcción de un gólem de colmillos

El coste de crear un gólem de colmillos incluye el valor de su cuerpo físico y de todos los materiales o componentes de conjuro que vayan a ser consumidos o formen parte permanente de su cuerpo. Crear un gólem es básicamente igual a crear cualquier tipo de objeto mágico (*GDM*, página 282). No obstante, su cuerpo incluye componentes materiales caros que requieren cierta preparación adicional. El creador del gólem puede montar el cuerpo en persona, o contratar a alguien que lo haga, pero sea quien sea deberá contar con la habilidad adecuada, según se indica más adelante.

Completar la creación del gólem drena los PX indicados a su creador y requiere el lanzamiento de cualquier conjuro necesario en el último día de trabajo. El creador debe lanzar estos conjuros personalmente, aunque pueden provenir de fuentes externas (como pergaminos).

El cuerpo de un gólem de colmillos debe ser creado a partir de colmillos, garras, cuernos y demás, con peso total de unas 1.000 lbs. (más, si se crea un espécimen mayor). Estos deben unirse con cuerdas o tiras de cuero a un armazón de tablillas, todo ello tratado con un aceite conservante que cuesta 500 po. Crear el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (escultura) o Artesanía (tejer) contra CD 15.

El precio de mercado de un gólem avanzado aumenta en 5.000 po por cada DG adicional. Añade otras 50.000 po si aumenta la categoría de tamaño del gólem. El coste en PX por crear un gólem avanzado es igual a 1/25 del precio de mercado incrementado, menos el coste de los materiales especiales requeridos.

NL 7; Fabricar constructo, *colmillo mágico mayor, piedras punzantes, reencarnar*, el lanzador debe ser al menos de nivel 7; Precio 15.000 po; Coste 8.000 po + 580 PX.

LOS GÓLEM DE COLMILLOS EN FAERÛN

En el bosque de Rawlins, en el Gran valle de Faerûn, los amorfos seguidores del Hombre putrefacto extienden su corrupción por los extensos bosques desde su fortaleza de Pardo-Zharós. Ents de negro corazón deambulan junto a los gólem de colmillos, que a menudo son creados a partir de las criaturas destruidas por el avance de los corruptos.

Ilustración de E. Widermann

HOMBRE LAGARTO, TRIBU DE LA GARRA OSCURA

Como se describe en el Manual de monstruos, los hombres lagarto son humanoides reptilianos primitivos que acechan en lugares pantanosos. La mayoría de ellos tienden a la neutralidad, pero la tribu de ejemplo descrita a continuación es una excepción. Los encuentros con los hombres lagarto de la Garra oscura pueden formar la base de una serie de aventuras.

Los Garras oscuras son hombres lagarto homicidas, endurecidos por la infusión alquímica de la sangre de un dragón negro, que buscan conquistar todas las tierras de otras razas humanoides. Espoleados por su demente rey Yarshag, y druidas fanáticos, los Garras oscuras marchan desde su pantano a una siniestra cruzada.

CAMPEÓN DE LA GARRA OSCURA

Este enorme humanoide reptiliano posee escamas teñidas de negro. Empuña una clava descomunal.

CAMPEÓN DE LA GARRA OSCURA (EN FURIA) VD 4

Varón hombre lagarto Bbr 3
Humanoide Mediano (reptiliano) NM
Inic +1; **Sentidos** Avistar +1, Escuchar +7
Idiomas común, dracónico

CA 18, toque 9, desprevenido 18; esquiva asombrosa (+1 Des, +4 armadura, +5 natural, -2 por furia)
pg 59 (5 DG)
Fort +8, **Ref** +5, **Vol** +4

Vel 40' (8 casillas)
C/C alfanjón de gran calidad +11 (2d4+9/18-20) y mordisco +8 (1d4+3) o
C/C 2 garras +10 cada una (1d4+6) y mordisco +8 (1d4+3)
A distancia jabalina +5 (1d6+6)
Atq base +4; **Prs** +10
Opciones de ataque Lucha a ciegas, furia 1/día (8 asaltos)
Equipo de combate *jabalina relampagueante, poción de fuerza de toro*

Características Fue 22, Des 13, Con 20, Int 8, Sab 12, Car 8
CE contener la respiración (80 asaltos), movimiento rápido, sentido de las trampas +1
Dotes Ataque múltiple, Lucha a ciegas
Habilidades Avistar +1, Equilibrio +6, Escuchar +7, Nadar +12, Saltar +19
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1*, alfanjón de gran calidad, 2 jabalinas

Cuando no está en furia, el campeón de la Garra oscura tiene las siguientes estadísticas:
CA 20, toque 11, desprevenido 20
pg 49 (5 DG)
Fort +6, **Vol** +2
C/C alfanjón de gran calidad +9 (2d4+7/18-20) y mordisco +6 (1d4+2) o
C/C 2 garras +8 cada una (1d4+4) y mordisco +6 (1d4+2)
A distancia jabalina +5 (1d6+4)
Prs +8
Características Fue 18, Con 16
CE contener la respiración (64 asaltos)
Habilidades Nadar +10, Saltar +17

La mayoría de comandantes de campo y campeones de la Garra oscura son bárbaros. Estos berserker fueron los primeros hombres lagarto creados por el proceso alquímico de Yarshag.

El campeón de la Garra oscura descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y los incrementos de característica por DG: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los campeones de la Garra oscura son combatientes de cuerpo a cuerpo directos, que lideran las cargas de la tribu sumidos en su profunda furia. Al igual que los soldados, estos campeones son expertos en la lucha en condiciones de mala visibilidad.

Los campeones lideran partidas de guerra de entre seis y 10 soldados. También actúan como guardaespaldas y sargentos para los druidas de la tribu.

CHAMÁN DE LA GARRA OSCURA

Un imponente humanoide reptiliano, adornado con múltiples talismanes, alza sus manos para llamar de los cielos al relámpago mientras grita una orden.

CHAMÁN DE LA GARRA OSCURA VD 6

Hembra hombre lagarto Drd 5
Humanoide Mediano (reptiliano) NM
Inic +0; **Sentidos** Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas aurano, común, dracónico, druídico

CA 18, toque 10, desprevenido 18 (+3 armadura, +5 natural)
pg 49 (7 DG)
Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +8; +4 contra aptitudes sortílegas de las fatas

Vel 30' (6 casillas); zancada forestal
C/C 2 garras +4 cada una (1d4) y mordisco +2 (1d4)
Atq base +4; **Prs** +4
Opciones de ataque Lucha a ciegas
Acciones especiales forma salvaje 1/día (5 horas), lanzamiento de conjuros espontáneo (*convocar aliado natural*)
Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas*
Conjuros de druida preparados (NL 5):
3.º: *llamar al relámpago* (CD 16), *veneno* (toque c/c +4, CD 16)
2.º: *nube brumosa, piel robliza, resistencia de oso*
1.º: *enmarañar* (CD 14), *niebla de oscurecimiento, saltar, zancada prodigiosa*
0: *crear agua, curar heridas menores, detectar magia, luz, resistencia*

Características Fue 10, Des 10, Con 15, Int 12, Sab 16, Car 12
CE compañero animal, compartir conjuros, contener la respiración (60 asaltos), empatía salvaje +8 (+4 con bestias mágicas), pisada sin rastro, vínculo con el compañero
Dotes Ataque múltiple, Conjurar en combate, Lucha a ciegas
Habilidades Avistar +3, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +5, Equilibrio +9, Escuchar +3, Montar +2, Nadar +9, Saber (Naturaleza) +7, Saltar +9, Supervivencia +9, Trato con animales +6
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1*, *capa de resistencia +1*
Compañero animal lagarto gigante (*MM*, página 274)

El chamán típico de la Garra oscura es ambicioso, inteligente y carismático. Estos hombres lagarto ven a Yarshag como un ser casi divino, cuyos decretos deben ser obedecidos. Consideran que la Naturaleza es una fuerza destructiva que existe para servir a los hombres lagarto, y son los responsables de la captura y entrenamiento de monstruos, el liderazgo de las partidas de guerra y las purgas de la tribu en busca de herejes. Luchan junto a los soldados de la Garra oscura, aunque prefieren emplear sus conjuros para apoyar sus asaltos desde lejos, enzarzándose en combate cerrado sólo si se ven obligados.

El chamán de la Garra oscura descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y los incrementos de característica por DG: Fue 8, Des 10, Con 13, Int 14, Sab 15, Car 12.

Estrategias y tácticas

La partida de guerra típica de la Garra oscura incluye un chamán, que emplea conjuros como *nube brumosa* para cubrir a sus tropas. *Llamar al relámpago* es muy útil contra enemigos voladores y objetivos demasiado duros para que los soldados los venzan con rapidez. El chamán conservará *enmarañar* y *niebla de oscurecimiento* para cubrir su retirada o aturdir a un enemigo tenaz. Otros conjuros aumentarán la potencia en combate del chamán.

JINETE DE AVISPA DE LA GARRA OSCURA

Una gigantesca avispa, del tamaño de un caballo, zumba en vuestra dirección. Sobre su lomo monta un humanoide reptiliano, que apunta su lanza a la altura de vuestro pecho.

JINETE DE AVISPA DE LA GARRA OSCURA **VD 2**

Humanoide Mediano (reptiliano) NM
Inic +2; **Sentidos** Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas común, dracónico

CA 20, toque 12, desprevenido 18 (+2 Des, +3 armadura, +5 natural)
pg 19 (2 DG)
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +0

Vel 30' (6 casillas)
C/C lanza de caballería de gran calidad +4 (1d8+3/×3) y mordisco -2 (1d4+1) o
C/C 2 garras +3 cada una (1d4+2) y mordisco -2 (1d4+1)
A distancia jabalina +3 (1d6+2) o
A distancia honda +3 (1d4+2)
Atq base +1; **Prs** +3
Equipo de combate *poción de gracia felina*, 2 *pociones de curar heridas moderadas*, 5 frascos de fuego de alquimista

Características Fue 15, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 10, Car 8
CE contener la respiración (64 asaltos)
Dotes Competencia con arma marcial (lanza de caballería)
Habilidades Avistar +0, Equilibrio +7, Escuchar +0, Montar +7, Nadar +9, Saltar +7
Posesiones equipo de combate más armadura de cuero de gran calidad, lanza de caballería de gran calidad, 3 jabalinas, honda con 20 balas, montura avispa gigante

Los jinetes de avispa son elegidos por sus reflejos excelentes, y reciben un entrenamiento especial con la lanza de caballería. El jinete de la Garra oscura descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales: Fue 13, Des 15, Con 14, Int 12, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los jinetes de avispa forman la primera oleada de un ataque de la Garra oscura. Estos guerreros "ablandan" al enemigo con sus andanadas de proyectiles, antes de la llegada del cuerpo principal del ejército. Una vez que la partida de guerra se trabe con sus rivales, los jinetes de avispa patrullarán el cielo atentos ante la llegada de refuerzos enemigos, para cazar a los adversarios que huyan y para aprovecharse de cualquier objetivo que quede expuesto.

MONTURA AVISPA GIGANTE **VD 3**

Sabandija Grande N
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +9, Escuchar +1
CA 14, toque 10, desprevenida 13 (-1 tamaño, +1 Des, +4 natural)
pg 32 (5 DG)
Inmune inmunidades de sabandija
Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +2

Vel 20' (4 casillas), Vl 60' (buena)
C/C aguijón +6 (1d3+6 más veneno)
Opciones de ataque veneno (CD 14, 1d6 Des/1d6 Des)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** +11

Características Fue 18, Des 12, Con 14, Int –, Sab 13, Car 11
CE rasgos de sabandija
Dotes –
Habilidades Avistar +9, Escuchar +1, Supervivencia +1 (+5 para orientarse)

SOLDADO DE LA GARRA OSCURA

Este enorme humanoide reptiliano posee escamas teñidas de negro. Empuña una clava descomunal.

SOLDADO DE LA GARRA OSCURA **VD 2**

Humanoide Mediano (reptiliano) NM
Inic +1; **Sentidos** Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, dracónico

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +3 armadura, +5 natural)
pg 19 (2 DG)
Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)
C/C maquahuitl de gran calidad +5 (1d10+4/×3) y mordisco -1 (1d4+1) o
C/C 2 garras +4 cada una (1d4+3) y mordisco -1 (1d4+1)
A distancia jabalina +2 (1d6+3)
Atq base +1; **Prs** +4
Opciones de ataque Lucha a ciegas
Equipo de combate *poción de fuerza de toro*, 2 *pociones de curar heridas moderadas*

Características Fue 17, Des 13, Con 16, Int 8, Sab 12, Car 8
CE contener la respiración (64 asaltos)
Dotes Lucha a ciegas
Habilidades Avistar +1, Equilibrio +6, Escuchar +1, Nadar +7, Saltar +7
Posesiones equipo de combate más armadura de cuero de gran calidad, maquahuitl de gran calidad (consulta la página 101), 5 jabalinas

El proceso alquímico de Yarshag hace más fuerte, duro y malo a uno de cada tres hombres lagarto de la Garra oscura. Estas tropas reciben un entrenamiento especial con la gran clava.

El soldado de la Garra oscura descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los soldados de la Garra oscura practican la lucha entre la niebla y sobresalen a la hora de combatir en condiciones de visión limitada. Emplean órdenes susurradas en dracónico para mantener el contacto entre sí.

YARSHAG, REY DE LA GARRA OSCURA

El rey de los Garras oscuras se alza ante vosotros, con una brillante coraza hecha con escamas de dragón del color del ónice. Su figura parece aún mayor a causa de su armadura y el yelmo con cuernos que luce. El escudo que cuelga de su brazo parece de brillante ébano, e incluso su espada curva es de un lustroso color negro. Tras él se escurre un enorme escarabajo astado de caparazón parduzco.

YARSHAG — VD 11

Varón hombre lagarto Gue 1/Drd 5/Csb* 4
*Cuidador de sabandijas (clase de prestigio de *La Infraoscuridad*)
Humanoide Mediano (reptiliano) NM
Inic +0; **Sentidos** Avistar +5, Escuchar +5
Idiomas común, dracónico

CA 28, toque 10, desprevenido 28 (+9 armadura, +4 escudo, +5 natural)
pg 84 (12 DG)
Inmune veneno
Fort +13, **Ref** +6, **Vol** +16; +4 contra aptitudes sortílegas de las fatas

---

Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'; zancada forestal
C/C *cimitarra* +1 +9 (1d6+1/18-20 más veneno) y mordisco +6 (1d4) o
C/C 2 garras +8 cada una (1d4) y mordisco +6 (1d4)
Atq base +8; **Prs** +8
Opciones de ataque Lucha a ciegas, veneno (avispa gigante, CD 14, 1d6 Des/1d6 Des)
Acciones especiales forma de sabandija o forma salvaje 3/día (5 horas), lanzamiento de conjuros espontáneo (*convocar aliado natural*)
Equipo de combate 10 dosis de veneno de avispa gigante, 3 *pociones de curar heridas graves*, 5 frascos de fuego de alquimista, 3 piedras del trueno, ahumadera
Conjuros de druida preparados (NL 9):
5.º: *crecimiento animal* (CD 20), *plaga de insectos*
4.º: *sabandijas gigantes*, *tormenta de hielo* (2)
3.º: *llamar al relámpago* (CD 18), *muro de viento*, *protección contra la energía*, *veneno* (toque c/c +8, CD 18)
2.º: *convocar plaga*, *fuerza de toro*, *nube brumosa*, *piel robliza*, *resistencia de oso*
1.º: *curar heridas leves* (2), *enmarañar* (2) (CD 16), *fuego feérico*, *zancada prodigiosa*
0: *curar heridas menores*, *detectar magia*, *detectar veneno*, *guía*, *purificar comida y bebida*, *resistencia*

Características Fue 10, Des 10, Con 14, Int 11, Sab 20, Car 14
CE compañero animal, compañero sabandija, compartir conjuros, contener la respiración (56 asaltos), empatía con las sabandijas, empatía salvaje +9 (+5 con bestias mágicas), pisada sin rastro, trato con sabandijas, vínculo con el compañero
Dotes Ataque múltiple, Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar constructo, Fabricar objeto maravilloso, Forma salvaje adicional^, Lucha a ciegas^, Voluntad de hierro
Habilidades Artesanía (alquimia) +10, Avistar +5, Concentración +9, Equilibrio +2, Escuchar +5, Montar +2, Nadar +2, Saber (Naturaleza) +12, Saltar -3, Supervivencia +12 (+14 en entornos naturales al aire libre), Tasación +0 (+2 alquimia), Trato con animales +10
Posesiones equipo de combate más *armadura completa de piel de dragón negro +1*, *escudo de maderaoscura +2*, *cimitarra +1*, *presea de Sabiduría +2*, *capa de resistencia +1*, *anillo de nadar*, 5 ramitas yesqueras, joyas por valor de 1.000 po

---

Garras oscuras (de arriba a abajo): jinete de avispa, campeón, soldado y chamán.

Ilustración de W. England

Empatía con las sabandijas (Ex): puede emplear su empatía salvaje con las sabandijas. *La Infraoscuridad*, página 35.
Forma de sabandija (Sb): gasta un uso de forma salvaje para adoptar la forma de una sabandija Menuda, Pequeña o Mediana. *La Infraoscuridad*, página 35.
Trato con sabandijas (Ex): puede aplicar Trato con animales a las sabandijas. *La Infraoscuridad*, página 35.

COMPAÑERO ANIMAL ESCARABAJO ASTADO GIGANTE VD —
Sabandija Grande N
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +9, Escuchar +9

CA 21, toque 9, desprevenido 21 (-1 tamaño, +12 natural)
pg 68 (9 DG)
Fort +9, **Ref** +3, **Vol** +4

Vel 20' (4 casillas)
C/C mordisco +12 (4d6+10)
Atq base +6; **Prs** +17
Opciones de ataque pisotear 2d8+3
Espacio 10'; **Alcance** 5'

Características Fue 24, Des 11, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 10
Dotes Alerta, Ataque poderoso, Embestida mejorada, Hendedura
Habilidades Avistar +9, Escuchar +9

Pisotear (Ex): Reflejos CD 21 mitad. La CD del TS se basa en Fuerza.

Yarshag, un guerrero en potencia que terminó encontrando su lugar como druida de la tribu, interpreta el papel del señor de la guerra tribal que siempre quiso ser. Se viste con la piel del dragón negro que antaño dominó a su clan, y siempre se rodea de protectores muy expertos. Yarshag, no muy inclinado a liderar los ataques desde primera fila, apoya a sus tropas desde una posición segura, desde la cual lanzar sus conjuros y contemplar el desarrollo general del combate. Cuando una batalla está ganada, se acerca con gran ceremonia, montado sobre su compañero sabandija, para reclamar el triunfo y los mejores botines.

Yarshag posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, los incrementos de característica por DG y los bonificadores por equipo: Fue 8, Des 10, Con 12, Int 13, Sab 15, Car 14.

Estrategias y tácticas

Yarshag nunca está solo. Su escolta personal consiste en dos gólem de colmillos (consulta la página 94), una broza movediza (bajo el efecto de un conjuro de *comandar plantas*), media docena de campeones de la Garra oscura, dos chamanes de la Garra oscura y su compañero escarabajo.

Cuando Yarshag lucha, confía en sus conjuros. Egocéntrico hasta el tuétano, empleará todos sus conjuros de mejora sobre sí mismo y su compañero, si tiene tiempo. En el primer asalto, hará que sus gólem de colmillos se traben con el enemigo y lanzará una *tormenta de hielo* al medio del combate. Después lanzará *llamar al relámpago*, para tener siempre la oportunidad de atacar con un rayo relampagueante en su turno. Si tiene necesidad de ello, empleará un *muro de viento* para desviar los ataques a distancia.

Para asegurarse de que sus atacantes tengan pocas posibilidades de acercársele sin ayuda mágica, Yarshag lanzará *crecimiento animal* en cuanto pueda sobre los dos lagartos gigantes que acompañan a sus chamanes. El rey de la Garra oscura continuará con un conjuro de *sabandijas gigantes*, lanzado sobre las tres arañas que lleva en un frasco de cerámica. Si el combate se prolonga, podría emplear *convocar aliado natural* para conjurar reptiles o elementales, siempre para bloquear cualquier ataque directo contra él.

Si el enfrentamiento se volviese desfavorable, Yarshag lanzaría *enmarañar*, seguido de *nube brumosa*. Hará uso de este último conjuro de inmediato, si algún guerrero de cuerpo a cuerpo se traba con él. Después adoptará la forma de una avispa gigante, para obtener mayor movilidad y una vía de escape rápido, y empleará Lucha a ciegas (o *fuego feérico*) para obtener ventaja sobre su atacante. Si se ve obligado a luchar en cuerpo a cuerpo, Yarshag empleará su cimitarra (con veneno) o sus garras. También podría lanzar *veneno* sobre alguno de sus asaltantes, si pudiera permitirse el riesgo. Pero siempre hará uso de *nube brumosa* y su forma de avispa gigante si las cosas se tuercen.

Si la derrota parece inminente, Yarshag espera que sus seguidores luchen a muerte; está más que dispuesto a sacrificarlos por su supervivencia. El rey de los Garras oscuras prefiere morir antes que rendirse, pero puede fingir una capitulación para ganar tiempo si tiene algún plan en mente. En cualquier caso, la forma de una sabandija Menuda siempre ofrece la posibilidad de una huída a tiempo.

Otras criaturas y aliados

Además de las tácticas descritas, un ejército de la Garra oscura marcha a la guerra con otros aliados monstruosos. Las brozas movedizas emplean sus poderosos zarcillos para destruir las fortificaciones de los pueblos. Las estirges se arremolinan sobre el campo de batalla, descendiendo sobre los soldados enemigos un instante antes del ataque de los hombres lagarto soldados. Los ankheg excavan túneles bajo los muros, creando brechas para los soldados de la Garra oscura, y atacando a las tropas enemigas desde abajo o detrás. La aparición de hombres lagarto montados sobre avispas gigantes y un banco de niebla suele marcar el comienzo del fin para los enemigos de la Garra oscura, la mayoría de los cuales esperan un simple ataque frontal.

Ankheg (*MM*, pag. 18): los Garras oscuras lograron capturar varias nidadas de huevos de ankheg. Ahora estas bestias actúan como excavadoras de túneles, tanto en los asedios como para construir guaridas, y guardianes.

Brozas movedizas (*MM*, pag. 36): las brozas movedizas actúan como armas de asedio vivientes en la maquinaria bélica de la Garra oscura. Los chamanes más poderosos pueden montar a veces sobre estas peligrosas plantas en combate.

Enredaderas asesinas (*MM*, pag. 111): los druidas de la tribu plantan estas criaturas a lo largo de las sendas menos transitadas, y en lugares recónditos de los asentamientos de la tribu.

Estirges (*MM*, pag 118): los druidas de la Garra oscura cuidan varias bandadas de estirges, que a cambio les sirven en la guerra.

Gólem de colmillos (página 94): Yarshag ha compartido las técnicas de creación de estas criaturas con sus subordinados. Algunos de los chamanes de la Garra oscura más poderosos han creado gólem de colmillos para sí mismos.

Hombres lagarto (*MM*, pag. 155): muchos de los combatientes de la tribu son hombres lagarto normales.

Hombres lagarto Escama negra (*MM III*, pag. 120): estos enormes brutos se cuentan entre los miembros más fanáticos de la tribu de la Garra oscura.

Hombres lagarto Ocaso venenoso (*MM III*, pag. 118): la Garra oscura incluye varios clanes de estos hombres lagarto. Actúan como batidores y herreros.

Sabandijas gigantes y monstruosas (*MM*, pag. 284): los druidas de la Garra oscura cuentan con un buen número de cuidadores de sabandijas, que entrenan a las avispas gigantes para que acepten un jinete, y a otras sabandijas monstruosas para servir como bestias de guerra.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Las tácticas de la Garra oscura han sido hasta ahora muy efectivas a la hora de arrasar pueblos y villas pequeñas en los aledaños de su pantano. Ya se empiezan a extender historias sobre una letal niebla que sale del pantano y trae consigo monstruos terribles. El miedo y la incertidumbre alentados por tales rumores hacen que, a veces, los enemigos de la tribu huyan presa del pánico, en vez de quedarse a luchar.

Partida de exploración (NE 6): dos soldados de la Garra oscura, junto a un jinete de avispa y su montura, patrullan el territorio de su tribu en busca de intrusos. El jinete de avispa localiza al objetivo y avisar a los soldados. Cuando éstos ataquen, caerá desde el cielo para eliminar a cualquier lanzador de conjuros o flanquear al enemigo. A veces el jinete de avispa actúa como batidor de un único hombre lagarto Escama negra.

Incursores (NE 8): un chamán de la Garra oscura y cuatro soldados forman una avanzadilla de incursión, con la misión de poner a prueba y estimar las defensas de un asentamiento antes del asalto de la tribu. Alternativamente, es posible que este grupo esté formado por un chamán, cuatro hombres lagarto Ocaso venenoso y un teniente Ocaso venenoso (Exp 3), si la misión requiere algo más de sigilo o furtividad.

HISTORIA

La tribu de la Garra oscura se creó a partir de un pacífico clan de hombres lagarto, llamados los Ojos esmeralda. Durante años, un dragón negro gobernó el pantano de los Ojos esmeralda, y los hombres lagarto estaban obligados a pagarle un tributo (normalmente, jóvenes sanos de la tribu para su despensa) a cambio de poder seguir viviendo. Un druida ambicioso y avaricioso llamado Yarshag, que era el chamán de mayor edad de los Ojos esmeralda, ayudaba a que el trato siguiese en pie. Así pues, Yarshag se ganó algo del favor del dragón, desacreditando o asesinando discretamente a aquellos hombres lagarto que se atrevían a criticar tan siniestro acuerdo.

Un día, una banda de matadragones entró en el pantano para hallar y matar a la bestia negra. Para ello, pidieron ayuda a los Ojos esmeralda para encontrar su guarida. Cuando Yarshag se dio cuenta de que los intrusos eran lo bastante poderosos como para eliminar de verdad al dragón, accedió gustosamente a traicionar a su amo y conducir a los aventureros hasta él. No obstante, envió en secreto a su compañero escarabajo a entregar un mensaje de advertencia al dragón. Si los héroes ganaban el combate, Yarshag sería aclamado como un líder sabio cuando aprovechase la oportunidad para liberar a su pueblo. Si el dragón resultaba victorioso, sin duda recompensaría al chamán por haber conducido a los intrusos a su perdición.

La batalla entre los aventureros y el dragón negro resultó mucho mejor de lo que Yarshag podría haber soñado. Mataron al dragón, pero sólo uno de ellos, un enano bersérker, sobrevivió a la lucha. Yarshag se escondió durante la pelea y la observó desde lejos; cuando el dragón cayó, el traicionero druida se lanzó sobre el enano desprevenido y acabó con él. Así pues, Yarshag obtuvo el tesoro del dragón y, más importante aún, un pequeño alijo de huevos de dragón.

Yarshag pensaba en incubar los huevos y obtener la sangre de los dragones recién nacidos, para emplear el líquido para imbuir la fuerza y astucia del dragón a los jóvenes guerreros de su tribu. Llegó a perfeccionar esta técnica con sus propios hijos, haciéndolos más fuertes, resistentes y rápidos. Con la enorme riqueza obtenida en la guarida del dragón, logró despertar la codicia y ambición de toda su tribu. Los hombres lagarto que recibieron sus regalos le juraron fidelidad personal, culminando un "golpe de estado" que colocó a Yarshag en el trono. Los pocos que se atrevieron a hablar en contra de sus actos, sobre todo en lo referente a sus planes de extender sus experimentos a todos los jóvenes de la tribu, fueron amenazados o asesinados.

Desde la llegada de Yarshag al poder, ha avivado la ambición de su tribu y su odio hacia el mundo exterior. Estas dos pasiones se combinan para convertir a la recién bautizada tribu de la Garra oscura en una fuerza muy poderosa. Los druidas tribales han domesticado y criado una gran variedad de monstruos del pantano. Los predicadores de la tribu han establecido alianzas con otros hombres lagarto. Los clanes que se alían con la tribu de Yarshag se convierten en parte del ejército de la Garra oscura. Quienes se resisten, se convierten en objetivos de sus conquistas.

A menos que Yarshag sea derrotado y terminen sus terribles experimentos, podría dejar tras de sí un legado duradero de destrucción, miseria y guerra.

Entorno: los hombres lagarto suelen habitar marismas templadas, pero las Garras oscuras prefieren las cuevas o madrigueras submarinas que tengan bolsas de aire y que sean accesibles sólo buceando. Estos habitáculos son muy difíciles de encontrar y fáciles de defender.

Características físicas típicas: la élite de la Garra oscura ha sido imbuida con la sangre de dragones negros, mediante el proceso alquímico desarrollado por Yarshag. Son más grandes, rápidos y duros que los hombres lagarto ordinarios, con casi 7' de alto y alrededor de 250 lbs. de peso. Sus escamas son parduscas, como reflejo de su herencia dracónica.

El proceso de Yarshag altera la mentalidad de los hombres lagarto, además de mejorar y fortalecer sus cuerpos. Estos rasgos se traspasan directamente a la siguiente generación de hombres lagarto, sin falta de la intervención de la alquimia de Yarshag.

Alineamiento: la ferocidad y crueldad de la Garra oscura diferencia a estos hombres lagarto de los demás. Los especímenes más fuertes y duros presentan una disposición natural hacia la violencia. No obstante, no son arbitrarios en sus ataques ni se deleitan con la destrucción aleatoria. Los hombres lagarto de la Garra oscura suelen ser neutrales malignos, pero aún hay un gran número de ellos neutrales.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS HOMBRES LAGARTO DE LA GARRA OSCURA

Los personajes con rangos en Saber (local) pueden aprender más cosas sobre los Garras oscuras. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (local)

CD	Resultado
11	Este ser es un hombre lagarto, un humanoide reptiliano, perteneciente a la tribu de la Garra oscura. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide y reptiliano.
16	Muchos hombres lagarto de la Garra oscura son más fuertes, rápidos y duros que sus parientes ordinarios. La tribu también incluye algunos clanes de escamas negras y ocasos venenosos.
21	Las Garras oscuras fueron antaño un clan pacífico, pero se han convertido en conquistadores agresivos que se extienden con rapidez, asolando los asentamientos más pequeños de su zona.
26	Yarshag, el rey de la Garra oscura, desarrolló un proceso alquímico para imbuir a los hombres lagarto con sangre de dragón negro; aún continúa con sus experimentos entre los jóvenes de la tribu.

SOCIEDAD

Yarshag es el rey de la tribu de la Garra oscura, y sus lugartenientes de mayor confianza actúan como comandantes de campo y señores de los asentamientos secundarios en los crecientes dominios de la tribu. Al obligar a sus súbditos más poderosos a diseminarse por varios pueblos y regiones limítrofes, Yarshag se ha asegurado de que sus rivales potenciales no puedan organizarse para derrocarlo. Estos líderes feudales disfrutan de una autonomía casi absoluta en sus territorios, pero todos saben que el fracaso llevará sin duda a su ejecución. Yarshag gobierna por medio del miedo, aunque recompensa con largueza a aquellos hombres lagarto que le sirven bien.

El clero de los Garras oscuras está compuesto íntegramente por druidas. Estos hombres lagarto han abandonado la adoración de Semuanya porque Yarshag les enseña que el dios está muerto, asesinado por las deidades de otras razas. Yarshag asegura que el espíritu de la deidad se apareció ante él en un sueño y le exhortó a que llevase su venganza a las razas civilizadas. Esta filosofía ayuda a avivar la furia de los hombres lagarto, sobre todo de aquellos que se sienten vejados por la gente de fuera del pantano. El pujante culto de la Garra oscura afirma que Yarshag es una figura divina, que algún día liderará a los hombres lagarto hasta apoderarse del mundo. Este ímpetu religioso también ayuda a anular los miedos y reparos que algunos hombres lagarto sienten a la hora de mezclar sangre de dragón negro con sus preciados huevos. Los fuertes y depravados hombres lagarto nacidos de tal manipulación parecen confirmar las enseñanzas de Yarshag, según las cuales su pueblo tendrá que iniciar una campaña contra todos los demás humanoides.

La tribu de la Garra oscura mide el prestigio de sus miembros únicamente por su éxito en combate. Los trofeos obtenidos de los rivales abatidos, el tesoro saqueado de sus casas y demás objetos tangibles sirven como sencillo barómetro del éxito de un soldado. Las hembras son tan propensas a convertirse en combatientes como los machos, sobre todo aquellas fortalecidas por los procesos alquímicos de su rey. Los Garras oscuras también obtienen prestigio y honores por los actos de sus hijos. Esta disposición social se asegura de que la población de la tribu sea siempre elevada, a la vez que exige una expansión continua hacia nuevos territorios.

Un pueblo típico de la Garra oscura es como una fortaleza fuertemente defendida y equipada. Tiene una empalizada de madera o espesas zarzas atendidas por los druidas locales, una barrera que actúa como cobertura y punto de reunión si la comunidad fuese atacada. Dentro de estas defensas exteriores, las Garras oscuras construyen sus hogares con la idea de que en algún momento sufrirán un asalto. Prefieren las cuevas y oquedades submarinas con algunas bolsas de aire en su interior, pero si no es posible crear este entorno ideal, vivirán en montículos excavados o toscas chozas. Los caminos entre sus hogares están llenos de trampas de foso, lazos y demás peligros. Si el pueblo sufre un ataque, los no combatientes se apresurarán a preparar estas trampas antes de ocultarse en las cuevas.

La estructura central de un pueblo de la Garra oscura es una laberíntica colección de túneles estrechos, pasadizos inundados y salas angostas. Este lugar sirve de vivienda para el druida que lidere la zona. Un asentamiento mayor, o que haya caído recientemente en manos de la Garra oscura, suele contar con uno de los retoños de dragón negro que proporcione la sangre necesaria para la modificación de los jóvenes hombres lagarto. El dragón estará en la habitación más remota del complejo central de cuevas, alimentado con fuertes dosis de veneno que minan su intelecto y lo mantienen dócil. Esta horrible cámara también alberga docenas de huevos de hombre lagarto, un tosco laboratorio de alquimista para procesar la sangre del dragón, y herramientas empleadas para introducir en cada huevo el infame preparado.

Los soldados de la Garra oscura vigilan la empalizada de la comunidad. Contingentes de cuatro o más guardias protegen los puntos clave del asentamiento; cuanto más importante sea el lugar, mayores y más fuertes serán sus guardianes. Si un ataque logra superar el muro, los soldados se moverán por los túneles con gran rapidez, evitando cualquier posible trampa.

Yarshag y la tribu de la Garra oscura tienen una debilidad que podría marcar su perdición. Varios clérigos hombres lagarto de Semuanya, junto a sus seguidores, han formado en secreto una resistencia clandestina. Estas criaturas saben que su dios no está muerto y se horrorizan ante la manipulación que Yarshag lleva a cabo con los huevos de su gente. Han visto a sus amigos y aliados obligados a someterse a Yarshag, así como los símbolos de su dios arrancados y destruidos. Con los aliados adecuados, estos hombres lagarto podrían liderar una rebelión que termine con el mal de Yarshag para siempre.

TESORO TÍPICO

Los hombres lagarto de la Garra oscura disponen del tesoro estándar para sus VD. Los soldados se adornan con objetos robados a sus enemigos muertos. Un pueblo de la Garra oscura tendrá docenas de estandartes, bastas estatuas y demás enseñas engalanadas con trofeos que proclaman los logros de cada combatiente, plantados delante de los accesos a sus guaridas.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los soldados hombres lagarto de la Garra oscura empuñan armas a las que llaman maquahuitl. Estas armas marciales son grandes clavas, modificadas con dientes o garras para que causen daño perforante además de contundente.

Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Peso[1]	Tipo
1d8	1d10	×2	10 lb.	Contundente y perforante

1 El peso es el de un arma Mediana. Las armas Pequeñas pesan la mitad y las Grandes el doble.

LOS HOMBRES LAGARTO DE LA GARRA OSCURA COMO PERSONAJES

Consulta la página 156 del *Manual de monstruos*, para ver información sobre los hombres lagarto como personajes. Aparte de las mejoras físicas, reflejadas en términos de juego por sus puntuaciones de estadística de élite, los hombres lagarto de la Garra oscura tienen las mismas aptitudes raciales que sus parientes ordinarios.

Capilla y guarida subterráneas

Una casilla = 5'

1. Capilla
2. Dormitorio
3. Cámara del sacerdote
4. Recibidor con trampas de foso ocultas
5. Acuartelamiento
6. Armería
7. Perrera
8. Salón secundario
9. Almacén
10. Salón principal
11. Cocina

JUSTARCONTE

Los arcontes son celestiales provenientes del plano de Celestia. Protegen dicho plano y todos aquellos buenos e inocentes, enfrentándose a los infernales allá donde los encuentren. Aunque su porte es angelical y han sido creados a partir de la mismísima esencia del bien, los arcontes son enemigos implacables de cualquier cosa que consideren malvada.

Un ángel glorioso, pero de aspecto amenazador, se dirige hacia vosotros. Es una guerrera radiante, embutida en una brillante armadura, y que empuña un espadón que restalla con poder celestial.

JUSTARCONTE VD 6

Ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal) siempre LB
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +10, Escuchar +10
Aura amenazadora (20', CD 17), círculo mágico contra el mal (10')
Idiomas celestial, dracónico, infernal, don de lenguas

CA 19, toque 11, desprevenido 18 (+1 Des, +8 armadura)
pg 63 (6 DG); **RD** 10/maligno
Inmune electricidad y petrificación
RC 16
Fort +10 (+14 contra veneno), **Ref** +8, **Vol** +8

Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'; Vl 40' (buena) con armadura completa; base 60'
C/C *espadón +1* +10/+5 (2d6+5/19-20)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** +9
Opciones de ataque golpe alineado (bueno, legal), golpe de justicia
Acciones especiales teleportar (a sí mismo más 50 lb. de objetos)
Aptitudes sortílegas (NL 6):
A voluntad: *auxilio divino, detectar el mal, llama continua*

Características Fue 16, Des 12, Con 21, Int 10, Sab 13, Car 14
CE rasgos de arconte
Dotes Dureza mejorada (*El combatiente completo*), Reflejos rápidos, Voluntad de hierro
Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +10, Concentración +14, Diplomacia +13, Escuchar +10, Intimidar +11, Moverse sigilosamente +4, Saber (los Planos) +9, Supervivencia +1 (+3 en otros planos)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** paladín; ver texto
Posesiones armadura completa, *espadón +1*

Don de lenguas (Sb): igual que el conjuro homónimo; NL 14.
Círculo mágico contra el mal (Sb): igual que el conjuro homónimo; NL 14.
Aura amenazadora (Sb): penalizador -2 a las tiradas de ataque, CA y TS durante 24 horas. TS Voluntad niega.
Golpe de justicia (Sb): un justarconte que impacte con su ataque en cuerpo a cuerpo podrá elegir usar esta aptitud especial, en lugar de causar el daño normal con su arma. El golpe de justicia causará el mismo daño que el ataque principal en cuerpo a cuerpo de la víctima golpeada. Este daño incluye los efectos que se apliquen automáticamente a cada uno de sus ataques, como consunción de energía o veneno, pero no los de efectos o dotes opcionales, como Ataque poderoso.
Teleportar (Sb): igual que el conjuro homónimo; a voluntad; NL 14.

Justarconte

Ilustración de H. Lyon

Los justarcontes se consideran a sí mismos como los campeones más puros de Celestia. Categóricos y éticos, su deseo por actuar con rapidez en nombre de la justicia a veces los lleva por el mal camino.

Estrategias y tácticas

Un justarconte no ataca sin provocación, pero su sensible sentido de la justicia y el justo castigo a veces le provoca un estado de ofuscación ante la mera visión de un ser maligno o incluso la sospecha de un acto vil. Si no está muy seguro acerca del autor de la maldad, el justarconte empleará su aptitud de *detectar el mal* para identificar a las criaturas malignas y cargará contra ellas emitiendo siniestros gritos de venganza, cayendo sobre la más cercana con su espadón en mano. Empleará el daño normal de su arma hasta que pueda descubrir la naturaleza real del ataque de su rival (normalmente, como resultado de haber recibido ya algún golpe) y después empleará su golpe de justicia si es más efectivo.

Si su rival es un desafío serio, el justarconte se teleportará para conseguir refuerzos o volver a atacar cuando cuente con alguna nueva ventaja.

CAMPEÓN JUSTARCONTE

Esta figura imponente lleva una armadura digna de un caballero, pero flota gracias a un par de alas doradas. Su aire de autoridad y amenaza es casi palpable.

CAMPEÓN JUSTARCONTE **VD 10**

Justarconte Pal 4
Ajeno Mediano (arconte, bueno, extraplanario, legal) LB
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +9, Escuchar +9
Aura amenazadora (20', Vol CD 18 niega), círculo mágico contra el mal (10'), valor (aliados a 10' ganan +4 contra miedo)
Idiomas celestial, dracónico, infernal, don de lenguas

CA 23, toque 11, desprevenido 22 (+1 Des, +10 armadura, +2 natural)
pg 129 (10 DG); **RD** 10/maligno
Inmune enfermedad, electricidad, miedo y petrificación
RC 20
Fort +19 (+23 contra veneno), **Ref** +12, **Vol** +11

Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'; Vl 40' (buena) con armadura completa; base 60'
C/C *espadón +1* +17/+12 (2d6+8/19-20)
Atq base +10; **Prs** +15
Opciones de ataque castigar al mal 1/día (+3 ataque, +4 daño), golpe alineado (bueno, legal), golpe de justicia
Acciones especiales expulsar muertos vivientes 6/día (+5, 2d6+4, 1.º), imposición de manos 12 puntos/día, teleportar (a sí mismo más 50 lb. de objetos)
Conjuros de paladín preparados (NL 2):
1.º: *favor divino*
Aptitudes sortílegas (NL 6):
A voluntad: *auxilio divino, detectar el mal, llama continua*

Características Fue 21, Des 12, Con 24, Int 10, Sab 11, Car 17
CE rasgos de arconte
Dotes Dureza mejorada (*El combatiente completo*), Reflejos rápidos, Soltura con un arma (espadón), Voluntad de hierro
Habilidades Averiguar intenciones +9, Avistar +9, Concentración +16, Diplomacia +14, Escuchar +9, Intimidar +12, Moverse sigilosamente +5, Saber (los Planos) +9, Saber (religión) +5, Supervivencia +0 (+2 en otros planos)
Posesiones *armadura completa +2, espadón +1, amuleto de armadura natural +2*

Don de lenguas (Sb): igual que el justarconte estándar.
Círculo mágico contra el mal (Sb): igual que el justarconte estándar.
Aura amenazadora (Sb): igual que el justarconte estándar.
Golpe de justicia (Sb): igual que el justarconte estándar.
Teleportar (Sb): igual que el justarconte estándar.

Algunos justarcontes ganan niveles en la clase de paladín, para convertirse en campeones aún más devotos de su causa. El justarconte descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 15, Des 12, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 13.

Estrategias y tácticas

Cuando un campeón justarconte decide que la violencia está justificada, se asegurará de tener una superioridad abrumadora. Además de lanzar *auxilio divino* sobre sí mismo, se beneficiará de su *favor divino* antes de entrar en combate.

Un campeón justarconte suele liderar a un gran grupo de otros arcontes, habitualmente entre seis y ocho justarcontes estándar, varios escuadrones de canarcontes, o un escuadrón de hojarcontes (*Libro de obras elevadas*).

Volver al mal contra sí mismo es la mayor forma de justicia.

—Credo de los arcontes

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los justarcontes a menudo luchan solos, pero es frecuente que acompañen a otros campeones del bien. Ofrecen apoyo aéreo a los escuadrones de canarcontes, o responden a las convocaciones mágicas de los clérigos de dioses legales buenos. También es común que águilas o búhos gigantes celestiales acompañen a estos seres.

Ángel caído (NE 8): el justarconte Hanzuriel siempre impone un juicio rápido y una justicia implacable a los malignos. Con el paso de los años, sus impetuosas decisiones lo han ido apartando inexorablemente del camino de la rectitud. Reprendido por sus superiores y acusado de haber caído en desgracia, Hanzuriel huyó de los cielos, convencido de su superioridad moral sobre los "holgazanes picapleitos que se esconden en Celestia mientras el mal sigue su curso".

Hanzuriel, que ahora ha sufrido un cambio de alineamiento involuntario a legal neutral, viaja por el plano Material con dos canarcontes de ideas similares a las suyas, juzgando crímenes y castigando "criminales" a su discreción. Los aliados canarcontes de Hanzuriel se hacen pasar por mortales, para servir como cebo y atraer a los malhechores de cada comunidad. Cuando encuentran a alguien que según ellos ha quebrantado la ley (por su sentido de lo que es legal), avisan a Hanzuriel y después regresan para destruir al individuo.

ECOLOGÍA

Como ajeno, un justarconte no necesita comer, beber ni dormir. Un justarconte no contribuye a la ecología de un área, y un arconte evitará llevar a cabo cualquier acción que pueda alterar el equilibrio natural de una región, a menos que la consecución de la justicia lo requiera.

Entorno: los justarcontes son nativos de los Siete montes de Celestia. Habitan en Empyrea, la ciudad de las Almas templadas, en Mertion, la quinta capa del plano, donde sus alas doradas destellan en sus aguas cristalinas.

Un puñado de justarcontes elige el exilio voluntario del brillante reino de Celestia. Estos campeones permanecen en el plano Material, para mantener una guardia eterna sobre los portales infernales que bordean los planos Inferiores, siempre atentos ante cualquier incursión infernal.

Características físicas típicas: un justarconte típico se alza unos 6' de altura y pesa unas 190 lbs. Se parece a un humanoide hermoso, normalmente elfo o humano, con intensos ojos, piel y cabello dorados. Los justarcontes prefieren las armaduras completas y armas a dos manos; lo normal es que se decanten por los espadones, pero también son habituales las grandes hachas o gujas.

Los justarcontes no tienen sexo, aunque alguno puede tener ciertos rasgos de humanoide femenino o masculino.

Alineamiento: nativos de Celestia, los justarcontes siempre empiezan su existencia como legales buenos. Cuando se sienten invadidos por una justa furia, no obstante, pueden enfrentarse a

cualquiera que se les oponga; al hacerlo, es probable que el justarconte sufra algún cambio de alineamiento.

SOCIEDAD

Los justarcontes eclipsan a todos los demás arcontes en su fanática devoción de lo que es bueno y justo. No dudan en llevar auxilio a los heridos y oprimidos, pero su pasión yace más en la justa venganza contra aquellos responsables de tales agravios. Los justarcontes están en primera fila de los grupos que persiguen a los infernales, y suelen acudir en ayuda de los clérigos que soliciten intervención contra el mal. Es contra los yugoloth con quienes albergan la mayor enemistad. Desprecian a los seres que no se adhieren a una filosofía concreta, sino que existen sólo para causar tanta miseria como puedan.

Si los justarcontes tienen una debilidad, es la de que su apetito por la venganza puede empañar su sentido de la justicia. Los sumos sacerdotes con ambiciones de un gran poder temporal han explotado esta tendencia, dirigiendo la furia de los justarcontes contra gobernantes "malignos". Si un justarconte se enterase de que ha sido manipulado, no obstante, su venganza contra el verdadero villano sería rápida, violenta y terrible. En su furia, puede destruir a todos los que rodean al objetivo de su ira, compartan su culpa o no.

Los justarcontes se consideran a sí mismos los más puros campeones de la justicia en Celestia. Los soliarcontes (*Libro de obras elevadas*) son los jueces de los cielos, pero su fría deliberación y su reticencia a ser llamados desde el plano Material, los hace demasiado distantes a ojos de los justarcontes. Las súplicas para derrotar el mal y la injusticia, allí donde se hallen, son demasiado altas para ser ignoradas y los justarcontes acuden con gran prontitud.

Los celestiales con más sangre fría reconocen la utilidad de este celo, pero muchos creen que los justarcontes se soliviantan con demasiada facilidad; y, por lo tanto, son demasiado propensos a actuar por impulso y dañar a los inocentes que se interpongan entre ellos y su presa. Estos otros celestiales animan a los justarcontes a organizar incursiones en los planos Inferiores, donde no habrá peligro de dañar inocentes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS JUSTARCONTES

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los justarcontes. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un justarconte, un fanático nativo de Celestia. Estos arcontes suelen liderar escuadrones de otros arcontes o campeones terrenales del bien, contra enemigos malignos de gran poder. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno y arconte.
21	Los justarcontes pueden atacar a un enemigo con el mismo daño que cause éste, incluido cualquier daño adicional por energía o veneno. Son resistentes a la magia, e ignoran parte del daño causado por armas no malignas.
26	Los justarcontes odian a los yugoloth. Un justarconte que responda a un conjuro de *aliado de los Planos* suele acceder a cazar yugoloth sin exigir nada a cambio. No obstante, la actitud de los arcontes puede ser demasiado impetuosa a la hora de exigir justicia, y son muy rápidos a la hora de juzgar.

TESORO TÍPICO

Un justarconte tiene el tesoro estándar para su VD, en su mayoría en forma de armas mágicas y armadura. También puede llevar objetos protectores y emplear pociones para mejorar sus aptitudes marciales. Sus demás posesiones suelen servir para mejorar la ya de por sí majestuosa e imponente presencia del arconte; en concreto, prefieren los collares, torques, aretas doradas u otras joyas, así como adornos de oro para sus armaduras y ropajes.

JUSTARCONTES CON NIVELES DE CLASE

Las aptitudes del paladín encajan muy bien con el deseo natural de un justarconte por combatir al mal. Sus aptitudes sortílegas innatas no aumentan su NL con los niveles de paladín, pero su resistencia a conjuros sí.

Ajuste de nivel: +5.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un justarconte puede ser convocado mediante *convocar monstruo VII* o versión superior del conjuro. Considera que el justarconte pertenece a la lista de 7.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Cuando un justarconte sea convocado mediante el conjuro *aliado de los Planos*, sólo pedirá la mitad del pago habitual si se trata de cazar infernales, y ninguno si el enemigo a batir es un yugoloth. Es posible que el justarconte siga luchando contra otros yugoloth que puedan quedar con vida, incluso aunque ya haya cumplido al pie de la letra el trato cerrado con su convocador.

LOS JUSTARCONTES EN EBERRON

Los justarcontes son los comandantes de vanguardia en las eternas batallas que se libran en el plano de Shavarath. Los yugoloth no moran allí, no obstante, al ser habitantes de Mabar. Los ejércitos infernales a veces convocan yugoloth, lo cual atrae a los justarcontes en masa. Los justarcontes pueden acceder a Eberron cuando Mabar quede limítrofe a él y los yugoloth emerjan para acosar a los mortales.

LOS JUSTARCONTES EN FAERÛN

Los justarcontes son nativos de la Casa de la Tríada, hogar de los dioses de la justicia y la guerra justa, incluidos Yelmo, Torm y Tyr. Son especialmente hostiles con los habitantes de los eriales de Ruina y desesperación, siervos de deidades que se deleitan causando dolor y miseria sin sentido.

MERODEADOR DE CALAMITA

Esta temible criatura se mueve sobre cuatro enormes patas. Su piel parece estar hecha de un metal mate, cubierto de púas oxidadas.

MERODEADOR DE CALAMITA **VD 9**

Aberración Grande normalmente N
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas –

CA 24, toque 10, desprevenido 23; defensa magnética (-1 tamaño, +1 Des, +14 natural)
pg 115 (11 DG)
Resiste estabilidad (+4 contra embestidas y derribos)
Fort +9, **Ref** +4, **Vol** +8

Vel 30' (6 casillas), Ec 20', Tr 20'
C/C mordisco +15 (1d8+7) y 2 garras +12 cada una (1d6+3)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +8; **Prs** +19
Opciones de ataque Ataque poderoso
Acciones especiales atracción magnética, repulsión magnética

Características Fue 24, Des 13, Con 22, Int 2, Sab 12, Car 8
CE defensa magnética, estabilidad
Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (mordisco)
Habilidades Avistar +8, Escuchar +8, Trepar +15
Avance 12-20 DG (Grande)

Defensa magnética (Sb): un merodeador de calamita obtiene un bonificador +4 de desvío a su CA, contra todos los ataques realizados con objetos confeccionados parcial o totalmente de metal.

Estabilidad (Ex): un merodeador de calamita dispone de un bonificador +4 a sus pruebas de característica realizadas para evitar una embestida o derribo, siempre que esté sobre una superficie firme (pero no trepando, volando o en cualquier otra situación en la que no se apoye sobre suelo firme).

Atracción magnética (Sb): un merodeador de calamita puede crear un impulso de energía magnética, en una emanación de 30' de radio, que hará que todos los objetos mágicos salgan disparados hacia él. Una criatura afectada que lleve uno de estos objetos, deberá superar un TS de Reflejos (CD 21) o dejar caer el objeto en su espacio. Los objetos que estén bien sujetos, como una armadura correctamente colocada, superarán automáticamente su TS. A opción del merodeador, los objetos sostenidos o desatendidos que fallen este TS serán atraídos hacia él en línea recta. Estos objetos se adherirán a su cuerpo y sólo podrán ser retirados tras la muerte del merodeador o mediante una prueba de Fuerza contra CD 21. Las CD del TS y prueba se basan en Constitución.

Repulsión magnética (Sb): esta aptitud funciona igual que la atracción magnética, salvo porque la repulsión aleja los objetos del merodeador en una explosión de 30' de radio. Una criatura afectada que lleve uno de estos objetos, deberá superar un TS de Reflejos (CD 21) o dejar caer el objeto en su espacio. Todas las criaturas que lleven armadura o escudos de metal en el área de efecto, deberán superar un TS de Reflejos contra CD 21 o quedar tumbadas en el suelo. La CD del TS se basa en Constitución.

Habilidades: los merodeadores de calamita disfrutan de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar. Un merodeador siempre puede elegir 10 en estas pruebas, incluso aunque esté apresurado o amenazado.

Los merodeadores de calamita son peligrosas aberraciones con apetito insaciable por la carne y el metal. A veces son entrenados como guardianes para cámaras fuertes, armerías u otros lugares importantes.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un merodeador de calamita no es una criatura sutil. Sabe que sus armas más formidables son sus aptitudes magnéticas y las empleará para mantener a sus rivales aturdidos y desarmados. Un merodeador de calamita hambriento emitirá primero una onda de repulsión magnética y después activará la atracción. Cuando las criaturas hostiles se acerquen a él, las azotará con sus temibles garras y colmillos.

"El merodeador excavó hasta la armería hace casi una semana. Nuestros guerreros fueron lanzados al aire como muñecos de trapo y nadie pudo acercarse lo suficiente como para siquiera tocar a la bestia. Uno de nuestros corredores de túneles nos informó de que el monstruo fue visto por última vez dándose un festín con los estantes de las armas."
—Magda Ambrichter, intendente

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Un merodeador de calamita suele aparecer en solitario. Aterroriza una región hasta que se haya saciado y se vaya en busca de otro lugar.

Individuo (NE 9): la mayoría de merodeadores de calamita son amenazas solitarias, atraídas a lugares con grandes cantidades de metal o criaturas que lleven objetos metálicos.

NE 9: un merodeador de calamita maduro se ha mudado hace poco a una baronía modesta. Se siente atraído por la gran cantidad de acero que allí se guarda, a causa de los preparativos del barón para iniciar una campaña militar.

Pareja estable (NE 11): los merodeadores de calamita a veces buscan pareja, llegando a convivir en alguna guarida.

NE 11: Sahn Ilmat, un poderoso nigromante, creó a dos merodeadores de calamita para proteger su laboratorio. Las criaturas, que llegaron a formar una pareja estable, huyeron de su cautiverio y ahora vagan libres en busca de comida y un lugar donde vivir.

ECOLOGÍA

Los merodeadores de calamita son el resultado de la experimentación mágica y no tienen lugar en el mundo natural. Fueron

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MERODEADORES DE CALAMITA

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los merodeadores de calamita. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
19	Esta criatura es un merodeador de calamita, una extraña aberración. Este resultado revela todos sus rasgos de aberración.
24	Los merodeadores de calamita comen objetos de metal y poseen la habilidad de atraer o repeler cosas metálicas.
29	Las armas metálicas son menos efectivas contra los merodeadores de calamita. Estas criaturas tienen algún tipo de campo deflector.
34	Los merodeadores de calamita son lo bastante listos como para ser entrenados como guardianes.

creados originalmente como guardianes, pero la mayoría era demasiado salvaje para este cometido y huyó. Algunos permanecen en cautividad, donde siguen cumpliendo sus misiones originales.

Estas criaturas pasan su tiempo en busca de presas y grandes acumulaciones de metal. Pueden subsistir tanto de carne como de objetos metálicos. Sus cuerpos asimilan el metal y emplean los "nutrientes" para mejorar sus caparazones. A medida que un merodeador crece, también lo hace el número y tamaño de las púas de su cuerpo. Un merodeador puede subsistir a base de metal en bruto, aunque crecerá a un ritmo más lento que aquellos que lo hagan de objetos de metal trabajados.

Los merodeadores de calamita, de mente simple y centrados únicamente en comer y proteger sus zonas de caza, actúan de forma muy similar a animales territoriales. Los individuos más grandes y viejos mantienen a raya a los intrusos jóvenes que traten de quitarles su territorio.

Si un merodeador localiza una zona con comida abundante, engullirá hasta saciarse y establecerá una guarida. Allí, atesorará una pila de objetos metálicos con la intención de atraer a una pareja. El cortejo es breve, pero las parejas suelen ser de por vida.

Tras aparearse, la hembra pone entre dos y seis huevos recubiertos de hierro, que son atendidos por ambos progenitores y eclosionan en unos dos meses. Los infantes merodeadores permanecen con sus padres durante unos seis meses, para después irse en busca de sus propios territorios. No se mantiene ningún lazo familiar.

Entorno: los merodeadores de calamita suelen ser encontrados en zonas montañosas o subterráneas, donde abunden las vetas de hierro. No obstante, algunos se abren paso hasta zonas habitadas, lo cual es un gran peligro para sus habitantes.

Características físicas típicas: estos voluminosos cuadrúpedos miden 10' de alto y llegan a pesar 3.500 lbs. Púas aserradas y oxidadas cubren todo su cuerpo metálico, y la criatura se mueve sobre cuatro patas larguiruchas pero fuertes que terminan en garfios de aspecto temible. Su boca está llena de numerosas mandíbulas, que pueden triturar hierro y acero. A simple vista, es imposible distinguir a los machos de las hembras.

Alineamiento: los merodeadores de calamita suelen ser neutrales. Como criaturas casi animales impulsadas por sus necesidades más básicas, los temas morales les son totalmente ajenos. Su naturaleza voraz empuja a algunos individuos hacia el caos o el mal, no obstante, mientras que algunos que siguen cumpliendo su papel como guardianes pueden desarrollar un alineamiento legal.

TESORO TÍPICO

Los merodeadores de calamita a menudo llevan varios objetos metálicos adheridos a sus caparazones, que consideran comida para el viaje más que tesoro. Un merodeador tendrá el tesoro estándar de su VD, unas 4.500 po, compuesto exclusivamente por objetos metálicos.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Entrenar a un merodeador de calamita para que acepte órdenes requiere seis semanas de trabajo y una prueba de Trato con animales contra CD 20. Los huevos de merodeador valen 4.000 po cada uno en el mercado abierto, mientras que las crías llegan a valer 6.000 po. Los adiestradores profesionales cobran 2.500 po por criar o entrenar a un merodeador.

LOS MERODEADORES DE CALAMITA EN EBERRON

Los merodeadores son comunes en los baluartes de Mror, donde se sienten atraídos por sus grandes yacimientos de hierro y las enormes armerías subterráneas de los enanos. Algunos de los enanos más emprendedores capturan merodeadores recién nacidos, para entrenarlos como guardianes.

LOS MERODEADORES DE CALAMITA EN FAERÛN

Los merodeadores de calamita pueden hallarse en cualquier punto de Faerûn. Pero son más comunes en la Infraoscuridad, donde pueden cazar a las hordas de drow, duergar y demás habitantes subterráneos. Las razas más osadas los esclavizan para entrenarlos.

Merodeador de calamita

Ilustración de S. Prescott

MINOTAURO, GRANCUERNO

Ante vosotros se alza un minotauro alto y corpulento, de pelaje corto del color de la pizarra. Sus cuernos se extienden casi 5' desde su cabeza, pero casi os preocupa más el gigantesco martillo que empuña.

MINOTAURO GRANCUERNO **VD 7**

Humanoide monstruoso Grande (tierra) normalmente CM
Inic -1; **Sentidos** olfato, sentido de la vibración 120', visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas gigante, infracomún

CA 15, toque 8, desprevenido 15 (-1 tamaño, -1 Des, +7 natural)
pg 104 (11 DG); **RD** 5/-
Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +7
Vel 30' (6 casillas); atravesar la tierra
C/C cornada +17 (2d6+10) o
C/C gran martillo +17/+12/+7 (3d6+10/×4) y cornada +12 (2d6+3)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +11; **Prs** +22
Opciones de ataque Ataque poderoso, Golpe demoledor
Acciones especiales deformar la tierra

Características Fue 24, Des 8, Con 20, Int 9, Sab 10, Car 10
CE astucia natural
Dotes Ataque natural mejorado (cornada), Ataque poderoso, Golpe demoledor[A], Gran fortaleza, Rastrear
Habilidades Avistar +8, Buscar +3, Escuchar +8, Intimidar +3, Supervivencia +3
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro; ver texto
Posesiones gran martillo

Atravesar la tierra (Ex): un minotauro grancuerno puede moverse a través de piedra y tierra, pero no metales, con tanta facilidad como un pez nada en el agua. Su excavación no deja túnel ni hoyos, ni crea ondulaciones en la superficie ni ningún otro signo de su avance.

Deformar la tierra (Sb): como acción rápida, el grancuerno puede hacer que la tierra y la roca a su alrededor se deforme y agriete en una emanación de 60' de radio, duplicando los costes de movimiento por ella. La piedra natural, la piedra trabajada y las superficies de tierra son vulnerables a este efecto. La emanación no se mueve con el minotauro; cuando éste deje la zona, el suelo volverá a retomar su aspecto original. El minotauro grancuerno ignora los penalizadores al movimiento generados por su aptitud de deformar la tierra o la de otro de su especie.

Astucia natural (Ex): los minotauros grancuerno son inmunes a los conjuros de *laberinto*, nunca se pierden y pueden rastrear a sus enemigos. Nunca se consideran desprevenidos.

Habilidades: los minotauros grancuerno tienen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar, Buscar y Escuchar.

Un grancuerno es un poderoso pariente subterráneo de los minotauros normales. Está imbuido con el poder de la tierra elemental, lo cual lo hace mucho más fuerte y le concede la capacidad de manipular tierra y piedra a su alrededor.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un minotauro grancuerno acecha bajo el suelo, emergiendo para atacar a sus presas por detrás. Prefiere empezar aislando a los miembros más débiles del grupo, ralentizando su huída y a los posibles refuerzos mediante su aptitud para deformar la tierra. La bestia usará su Golpe demoledor para alejar de ella a los guerreros más competentes, y después renovar sus ataques contra su objetivo original. El grancuerno usará su gran martillo para rematar a su objetivo, atacando con ferocidad y empleando Ataque poderoso tanto como pueda.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los minotauros grancuerno suelen ser hallados en sus guaridas, o liderando a otros minotauros en el subsuelo.

Individuo (NE 7): un minotauro grancuerno solitario ha creado un laberinto cerca de territorio duergar, con la esperanza de capturar y devorar a tantos enanos grises como pueda. Emboscará a cualquier humanoide que pase cerca.

Pareja (NE 9): unida hace poco, esta pareja luchará en equipo. La hembra iniciará el ataque. En cuanto se haya trabado en combate, el macho emergerá del suelo para coger a algún enemigo desprevenido y flanqueado.

Templarios (NE 11): cuatro minotauros grancuerno se han puesto al servicio de un templo consagrado al aspecto de tierra del Ojo elemental arcano (consulta la página 22). Patrullan la zona cercana al santuario, expulsando a los intrusos. Los minotauros emplearán tácticas de guerrilla para minar poco a poco la fuerza de sus enemigos. Si la lucha se vuelve en su contra, huirán o se ocultarán en la roca; los heridos regresarán al templo para alertar a sus ocupantes y vengar a sus camaradas caídos.

ECOLOGÍA

Los minotauros grancuerno se alzaron en las insondables profundidades de los reinos subterráneos, como prole de la raza minotaura. Grandes pozos de energía elemental terrestre deformaron y mutaron a varias tribus de minotauros, dando vida a los temibles seres que ahora vagan por los laberintos y pasadizos del subsuelo.

Los minotauros grancuerno cazan para comer, y podrán devorar casi cualquier cosa que maten. No obstante, por encima de cualquier otro manjar, les encanta el sabor de la carne fresca de criaturas inteligentes. Las presas humanoides son sus favoritas. Una vez cada varios años, los minotauros grancuerno se embarcan en grandes migraciones. Los eruditos creen que los minotauros siguen los flujos y reflujos de las corrientes de energía elemental terrestre.

Entorno: los grancuerno viven bajo tierra y rara vez salen a la superficie. Se apoderarán de territorios ya colonizados por otros habitantes del subsuelo siempre que les sea posible, adaptándo-

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MINOTAUROS GRANCUERNO

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los minotauros grancuerno. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
17	Esta criatura es un minotauro grancuerno, un humanoide monstruoso que vive bajo tierra y está imbuido por la tierra elemental. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso y el subtipo de tierra.
22	Los minotauros grancuerno tienen una piel dura y rocosa. Emplean sus grandes cuernos para empalar a sus rivales.
27	Estas criaturas pueden ocultarse en la roca, emergiendo de golpe para matar a cualquiera que se adentre en sus territorios de caza.
32	Los minotauros grancuerno pueden modificar la roca, dificultando el movimiento a su alrededor. Son especialistas en aislar a un enemigo de sus aliados.

los después a sus gustos. Si no, se dedican a crear laboriosos y retorcidos laberintos como guaridas, llenos de pasillos sin salida, pozos y otras trampas. Cuando están en la superficie, los grancuerno se ocultan de día y se mueven de noche.

Características físicas típicas: los minotauros grancuerno son más grandes y voluminosos que sus parientes corrientes, con más de 9' de alto y casi una tonelada de peso. Su nombre les viene de sus enormes cuernos, que pueden llegar a extenderse 5' o más desde sus enormes cráneos. Los grancuerno carecen de los gruesos y enmarañados pelajes de sus primos mundanos; en lugar de eso tienen un pelo corto y ralo, del color de la pizarra.

Los machos son mayores que las hembras y sus cuernos también son más largos. El pelaje de las hembras suele ser de tonos más claros, e incluso se conocen casos de especímenes totalmente blancos.

Alineamiento: los minotauros grancuerno se deleitan con el caos y la violencia, matando y destruyendo sin ningún tipo de miramiento y acatando sólo la ley del más fuerte. La gran mayoría de ellos son caóticos malignos.

Minotauro grancuerno

SOCIEDAD

Los minotauros grancuerno son tan codiciosos y vacuos como glotones y abusicas. A menudo asientan sus disputas matando y devorando a quienes les desagradan. Por otro lado, pueden trabajar voluntariamente como mercenarios para los drow, duergar, derro u otras criaturas malignas que les proporcionen riquezas y carne humanoide. En concreto los azotamentes valoran mucho a los grancuerno como espadas de alquiler, ya que los consideran guardianes excelentes.

Los grancuerno siempre están dispuestos a asesinar o avasallar a otros de su especie, ya que los consideran rivales potenciales; la única excepción es cuando están en celo o cortejando. Los machos harán una gran ostentación de prosperidad y fuerza para atraer a una hembra. Una vez unida, la pareja permanecerá junta de por vida y tendrá tantos hijos como sea posible.

En zonas con minotauros "menores", los grancuerno serán los líderes indiscutibles. Dotados con una inteligencia superior a la de sus parientes mundanos, los grancuerno pueden unificar tribus de minotauros ordinarios hasta crear un ejército que aterrorice la zona circundante. Pero un ejército de este tipo nunca dura mucho; la naturaleza individualista de los minotauros lo fraccionará en poco tiempo. Cuando no están cerca de otros de su especie, los minotauros grancuerno pueden llegar a dominar a otros humanoides malignos, como orcos, osgos o gnolls.

Los templos dedicados al aspecto de tierra del Ojo elemental arcano tienen un atractivo especial para los grancuerno, que se cuentan casi siempre entre sus defensores más acérrimos. Dado su egoísmo, cualquier otra demostración de piedad es muy rara entre estas criaturas. No obstante, cuentan con algunos clérigos entre sus filas, todos los cuales son hembras. Las hembras de pelaje blanco son entrenadas desde su infancia para convertirse en sacerdotisas del Ojo elemental arcano y su siervo Ogremoch, el príncipe de los elementales de tierra malignos. Incluso los machos más belicosos respetan la sabiduría y fuerza de una sacerdotisa albina.

TESORO TÍPICO

Los minotauros grancuerno adoran las riquezas, que emplean para atraer a sus parejas durante las épocas de cortejo y mostrar su estatus. Tienen el tesoro estándar de su VD, unas 2.600 po, y prefieren los objetos brillantes u ostentosos, incluidas monedas, piezas de arte en metal o armas de todo tipo. Sólo las sacerdotisas saben leer y escribir, por lo que la mayoría de grancuernos prescinde de pergaminos, libros de conjuros o cualquier otro objeto de papel. En el caso de un tesoro generado al azar, reemplaza estos objetos por su equivalente en monedas.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los minotauros grancuerno empuñan unos gigantescos martillos de guerra, que se consideran armas exóticas para cualquier otra criatura. La cabeza increíblemente pesada de estas armas les permite infligir un castigo devastador sobre armas y escudos, lo cual concede a su usuario un bonificador +2 a las pruebas de ataque enfrentadas para romper el arma o escudo de un enemigo.

Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Peso[1]	Tipo
1d10	1d12	19-20/×4	30 lb.	Contundente

[1] El peso es el de un arma Mediana. Las armas Pequeñas pesan la mitad y las Grandes el doble.

MINOTAUROS GRANCUERNO CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de los grancuerno es la de bárbaro. Agresivos por naturaleza y propensos a arranques de ira, adoptarán esta clase con gusto. Las clérigas grancuerno adoran al Ojo elemental arcano (página 22) y normalmente escogen Destrucción y Tierra como dominios. No tienen ningún conocimiento sobre el verdadero nombre de su dios.

Ajuste de nivel: +6.

LOS GRANCUERNO EN EBERRON

Los minotauros grancuerno son muy comunes en Droaam, donde gobiernan comunidades enteras de minotauros corrientes. Las tribus ven la ascensión de un grancuerno como el augurio de un gran acontecimiento, a menudo empleando este hecho como excusa para iniciar una expansión de su territorio. Los monstruos más inteligentes de Droaam, sobre todo las medusas y ogros hechiceros, suelen emplear a estas criaturas como comandantes de las unidades minotauras de sus ejércitos personales.

También hay una saludable población de minotauros grancuerno asentada en los retorcidos cañones de los yermos Demoníacos.

Ilustración de C. Frank

MOLE SANGUÍNEA

Las moles sanguíneas son cuerpos reanimados mediante la infusión de sangre de víctimas inocentes, fruto de rituales oscuros e inimaginables. Sus cuerpos abotargados están llenos de una viscosidad sanguinolenta y otros fluidos impíos, lo cual les concede la capacidad de absorber una cantidad asombrosa de daño antes de caer.

Aunque los guerreros moles sanguíneas son la forma más común de este muerto viviente, los nigromantes y sacerdotes más viles a menudo crean versiones más grandes y feroces, como los gigantes o aplastadores.

GUERRERO MOLE SANGUÍNEA

Puede que antaño esto haya sido un hombre, pero ahora no es más que un horror hinchado con venas dilatadas que surcan toda su pálida piel. Trozos de tela raída son todo lo que cubre su amorfo cuerpo. Sus ojos vacíos se posan sobre vosotros y se lanza hacia adelante agitando unos puños enormes.

GUERRERO MOLE SANGUÍNEA VD 4

Muerto viviente Mediano siempre NM
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 11, toque 9, desprevenido 11 (-1 Des, +2 natural)
pg 140 (10 DG)
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +3, **Ref** +2, **Vol** +7

Debilidades frágil
Vel 20' (4 casillas)
C/C golpetazo +8 (1d8+4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +5; **Prs** +8

Características Fue 16, Des 9, Con –, Int –, Sab 10, Car 1
CE atiborrado de sangre, rasgos de muerto viviente
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0
Avance ver texto

Frágil (Ex): un guerrero mole sanguínea sufrirá 1d6 puntos de daño adicional cada vez que sufra al menos 1 punto de daño de un arma cortante o perforante.
Atiborrado de sangre (Ex): un guerrero mole sanguínea siempre obtiene el máximo de pg posibles de cada DG. Además, obtiene un bonificador de 2 pg por cada DG.

GIGANTE MOLE SANGUÍNEA

Parece como si la hinchada piel de este colosal gigante abotargado estuviese a punto de rasgarse. Gruesas venas recorren todo su cuerpo, y en algunos puntos su mole ondula como contuviese una gran cantidad de fluidos.

GIGANTE MOLE SANGUÍNEA VD 6

Muerto viviente Grande siempre NM
Inic -2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 13, toque 7, desprevenido 13 (-1 tamaño, -2 Des, +6 natural)
pg 196 (14 DG)
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +4, **Ref** +2, **Vol** +9

Debilidades frágil
Vel 20' (4 casillas)
C/C golpetazo +17 (2d6+16)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +7; **Prs** +22

Características Fue 33, Des 6, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
CE atiborrado de sangre, rasgos de muerto viviente
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0
Avance ver texto

Frágil (Ex): como el guerrero mole sanguínea.
Atiborrado de sangre (Ex): como el guerrero mole sanguínea.

Aplastador mole sanguínea

Gigante mole sanguínea

Guerrero mole sanguínea

Ilustración de J. Nelson

Un gigante mole sanguínea es una versión más grande y dura del guerrero. Puede absorber cantidades absurdas de daño, lo cual lo convierte en el guardián o guardaespaldas ideal. Los nigromantes, clérigos malignos y demás lanzadores de conjuros de baja catadura moral emplean a estos gigantes moles sanguíneas para mantener a raya a sus enemigos, mientras ellos emplean su magia.

APLASTADOR MOLE SANGUÍNEA

Una figura deforme e hinchada, del tamaño del torreón de un castillo, se alza sobre vosotros. Su cuerpo tumefacto está cubierto por venas gruesas como maromas, que palpitan con sangre viscosa. Su mirada desciende y posa sobre vosotros sus vacíos ojos.

APLASTADOR MOLE SANGUÍNEA **VD 8**

Muerto viviente Enorme siempre NM
Inic -2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas comprende las órdenes de su creador

CA 14, toque 6, desprevenido 14 (-2 tamaño, -2 Des, +8 natural)
pg 280 (20 DG)
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +12

Debilidades frágil
Vel 30' (6 casillas)
C/C golpetazo +24 (3d6+24)
Espacio 15'; **Alcance** 15'
Atq base +10; **Prs** +34

Características Fue 43, Des 6, Con -, Int -, Sab 10, Car 1
CE atiborrado de sangre, rasgos de muerto viviente
Dotes –
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0
Avance ver texto

Frágil (Ex): como el guerrero mole sanguínea.
Atiborrado de sangre (Ex): como el guerrero mole sanguínea.

La versión más poderosa de estos muertos vivientes es el aplastador mole sanguínea, una auténtica máquina de destrucción. Los clérigos malignos las emplean como máquinas de guerra andantes. Su tremendo aguante y gran fuerza les permiten echar abajo portones de castillos, derribar edificios y aplastar a las criaturas más pequeñas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Una mole sanguínea puede absorber una cantidad ingente de castigo, aunque su vulnerabilidad a las armas perforantes y cortantes puede dar a los aventureros una ventaja sobre ella. Este autómata hinchado y sin mente se bambolea siguiendo sin dudar las órdenes de su creador. Debido a su carencia absoluta de inteligencia, las instrucciones dadas a una mole sanguínea recién creada deben ser muy sencillas, como "Mata a todo el que entre aquí".

Se pueden encontrar moles sanguíneas solas o en grupo, dependiendo de las manías de su creador o sus planes. Su tremenda fuerza y la capacidad de aguantar mucho daño las convierte en guardianas perfectas, más duras que los zombis pero sin llegar a ser tan caras o complejas como los gólem de carne. Las moles sanguíneas suelen ir acompañadas de otros muertos vivientes menores, en la guardia de un nigromante o en algún templo de un dios de la muerte maligno.

La mayoría de lanzadores de conjuros malignos que hacen uso de estos seres los emplean como guardaespaldas. Mientras la mole sanguínea bloquea el paso de los aventureros, su amo puede lanzar una lluvia de conjuros y ataques a distancia contra ellos. La durabilidad de la mole sanguínea también le dará la posibilidad de lanzar conjuros de área sobre ella, si con ello alcanza a un mayor número de enemigos. En la mayoría de casos, este muerto viviente aguantará los efectos mucho mejor que sus rivales.

"Me llevó un momento darme cuenta de qué era aquel horror. Habíamos perdido a Inthord en un ataque de muertos vivientes hacía algunas semanas, y nunca llegamos a encontrar su cuerpo. Sólo pude reconocerlo por la marca de nacimiento de su mejilla".

—Rous, explorador

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Lo más probable es que los aventureros se topen con las moles sanguíneas como guardianes de segunda fila, ya sea de forma individual o en grupo.

Individuo (NE 4-8): una mole sanguínea solitaria suele actuar como guardián destinado a retrasar a los intrusos, mientras se da la alarma y llegan refuerzos.

NE 4: un guerrero mole sanguínea vigila la entrada a un templo de Erythnul, oculto en un dungeon. Si avista a los intrusos, caminará hasta un gran gong de bronce y lo hará sonar cada asalto a menos que sea atacado, en cuyo caso responderá a la agresión. El sonido del gong alertará a los habitantes del templo.

Patrulla (NE 6-10): cuando actúan en grupo, las moles sanguíneas forman una impresionante línea de defensa casi impenetrable.

NE 9: un par de gigantes moles sanguíneas bloquea un corredor de 40' de ancho en un dungeon. Las moles sanguíneas vigilan este acceso para evitar que los aventureros, o algún monstruo errante, molesten a un nigromante gran trasgo y sus ayudantes. El nigromante y sus compinches se encuentran excavando una tumba oculta en el complejo del dungeon.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS MOLES SANGUÍNEAS

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre las moles sanguíneas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (religión)

CD	Resultado
10 + VD	Se trata de una mole sanguínea, un tipo de muerto viviente sin mente. Puede soportar una cantidad asombrosa de castigo físico. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
15 + VD	Una mole sanguínea se crea en un ritual impío que satura la carne de una criatura con la sangre de víctimas sacrificadas.
20 + VD	Una mole sanguínea está llena a reventar de sangre. Cuando sufre daño de armas con filo o punzante, su carne se rasga.

Guardaespaldas (NE 10-20): un sacerdote o nigromante de alto rango puede ir acompañado por una o más moles sanguíneas, que actúen como "escudo humano" contra cualquier ataque físico.

NE 13: un clérigo de Hextor de nivel 12 emplea a dos guerreros moles sombrías y una pareja de aplastadores moles sombrías como guardaespaldas personales. Los monstruos lo rodean mientras él lanza conjuros. El gran alcance de los aplastadores les permite barrer a los rivales que se acerquen al clérigo, mientras que los guerreros protegen sus flancos e imposibilitan que los enemigos se peguen a él.

ECOLOGÍA

Las moles sanguíneas carecen por completo de mente. Su retorcida existencia es por mera voluntad de sus creadores y su destrucción siempre es irrelevante (y una auténtica marranada). Crear una mole sanguínea requiere un ritual de sacrificios de sangre, que culmina con un conjuro de animación. La mayoría de seres vivos corpóreos pueden ser convertidos en estos horrores.

Entorno: como seres creados, las moles sanguíneas pueden aparecer en cualquier entorno. Lo normal es que patrullen templos sombríos, tumbas polvorientas o lugares dedicados a prácticas blasfemas.

Algunos lanzadores de conjuros sienten predilección por crear moles sanguíneas, frente a otros tipos de muertos vivientes menores. En concreto, los magus de sangre (*El arcano completo*) malignos que se especialicen en nigromancia, no podrán resistirse a tan innovadores métodos de usar la sangre.

Características físicas típicas: las moles sanguíneas son desagradables de contemplar, con su aspecto de cadáveres fofos y abotargados cuya piel blanquecina está cubierta de venas purulentas. Hieden a heridas infectadas y emiten un asqueroso sonido de succión cuando caminan. No llevan armadura y con suerte sus cuerpos estarán parcialmente cubiertos por fragmentos de ropa, desgarrada al haber aumentado su masa corporal varias tallas.

Una mole sanguínea tiene la misma altura que la criatura empleada en su creación, aunque su constitución es mucho más voluminosa. La gran cantidad de sangre que abarrota su cuerpo hace que la mole sanguínea pese el doble que la criatura base empleada en su creación.

Alineamiento: las moles sanguíneas son incapaces de ejecutar un pensamiento independiente o realizar juicios morales, lo cual las convierte en básicamente neutrales. No obstante, el horrible ritual de su creación, la crueldad sin límite de sus amos y las sombrías tareas que se les encomiendan les dejan cierta marca del mal. Todas las moles sanguíneas son, por tanto, neutrales malignas.

TESORO TÍPICO

Las moles sanguíneas son lacayos y no poseen tesoro propio, aunque puede encomendárseles la custodia de objetos de valor. Incluso aquellas que en vida fuesen grandes campeones de su pueblo ya no llevarán armaduras de prestigio, ni empuñarán sus armas de poder.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

El conjuro *reanimar a los muertos* suele permitir únicamente la creación de zombis y esqueletos. También podrá crear moles sanguíneas, aunque el proceso será bastante más complejo.

- Puedes crear guerreros, gigantes o aplastadores moles sanguíneas, dependiendo únicamente del tamaño del cuerpo que quieras reanimar; para un guerrero hará falta un cadáver Mediano, para un gigante uno Grande y para un aplastador uno Enorme. Los cuerpos de tamaños mayores o menores a esos no se pueden convertir en moles sanguíneas. La creación de una de estas criaturas alterará demasiado el cuerpo físico de la criatura, por lo que apenas retendrá sus rasgos originales.
- Además de los componentes materiales habituales, deberás emplear la sangre de tres criaturas recién asesinadas, del mismo tamaño que la mole sanguínea potencial.
- Se considera que las moles sanguíneas tienen el doble de su DG reales a efectos de crearlas y controlarlas. Así pues, el número de moles sanguíneas que puedes crear será igual a tus DG (en lugar del doble), si no estás en una zona *profanada*. No podrás controlar más de 2 DG de moles sanguíneas por nivel de lanzador; si tratas de controlar distintos tipos de muertos vivientes, se considerará que las moles sanguíneas tienen el doble de DG de lo que indican sus fichas, a efectos de determinar el número total de muertos vivientes que podrás controlar.

LAS MOLES SANGUÍNEAS EN EBERRON

Algunos adoradores del Guardián crean moles sanguíneas en rituales elevados al señor de la muerte y la decadencia. Se cree que estas criaturas tremendamente hinchadas son un reflejo de la imagen del oscuro dios.

Es posible que los clérigos karrnios conozcan los rituales necesarios para crear moles sanguíneas, pero nunca los usarían en sus ejércitos. Tales monstruosidades sin honor no merecen compartir la gloria de los soldados infatigables que defienden a su nación tras la muerte.

LAS MOLES SANGUÍNEAS EN FAERÛN

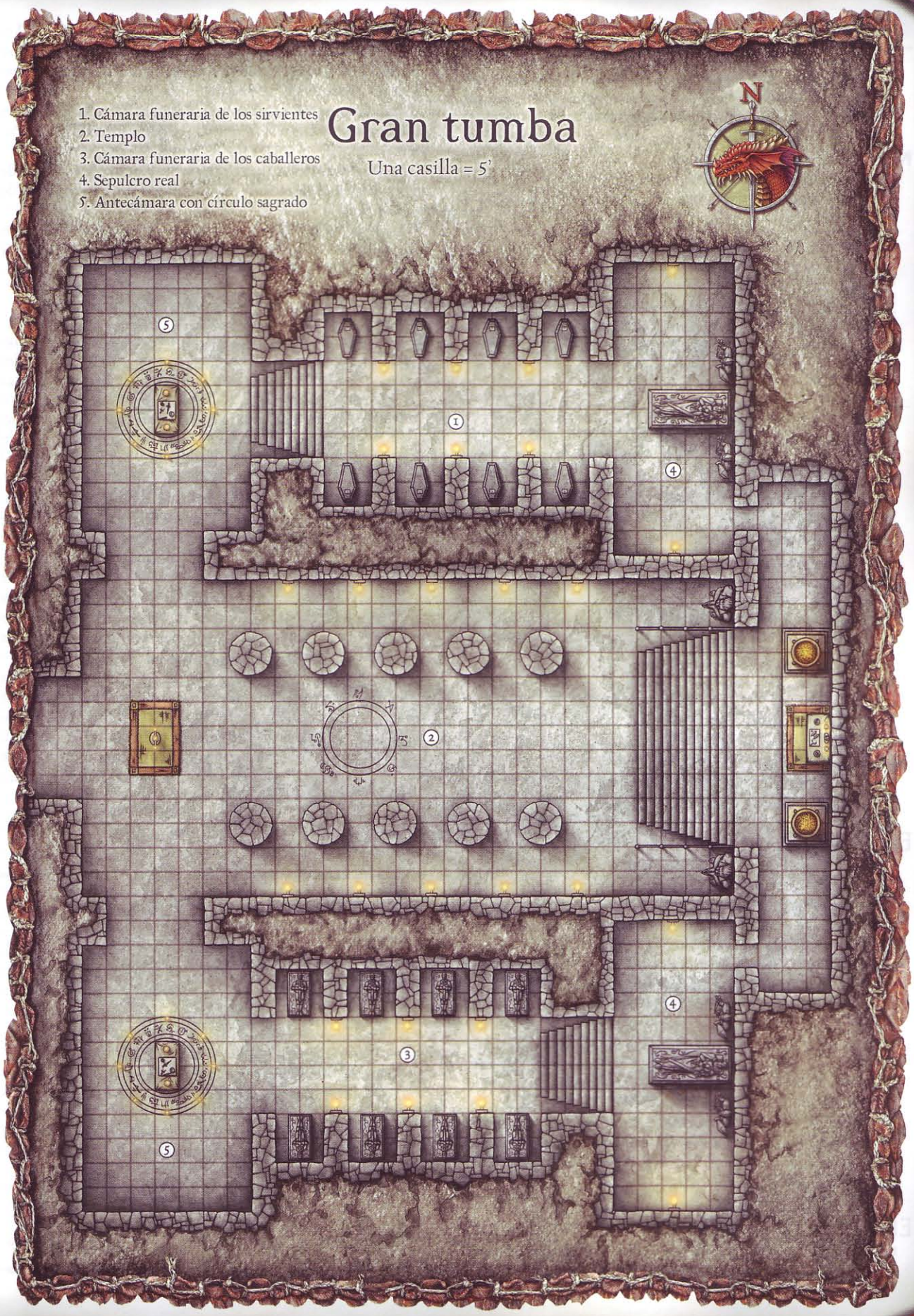
El nigromante más notable de los Reinos es Szass Tam, el Zúlkir de la nigromancia de Zhay. Además de crear combatientes pavorosos (*Monstruos de Faerûn*) para los ejércitos de Zhay, en los últimos años ha estado experimentando con otras formas de muerto viviente. Las moles sanguíneas son una forma útil de "reciclar" los desechos de sus investigaciones nigrománticas. Szass Tam construye estas criaturas con la fría indiferencia de un investigador arcano. Las víctimas son asesinadas, rellenadas de sangre y reanimadas con gran rapidez y eficacia.

Velsharún es el patrón y creador de los muertos vivientes, con cultos dedicados a él ocultos por todo Faerûn. Algunos de estos oscuros adoradores crean moles sanguíneas, a partir de algún lugareño secuestrado, para enviar después a su abotargada parodia muerta viviente a aterrorizar a sus antiguos vecinos.

Gran tumba

Una casilla = 5'

1. Cámara funeraria de los sirvientes
2. Templo
3. Cámara funeraria de los caballeros
4. Sepulcro real
5. Antecámara con círculo sagrado



NAGATHA

Esta criatura tiene la parte inferior de su cuerpo como la de un gusano, la cabeza de una serpiente con ojos lechosos y dos largos brazos que terminan en gigantescas garras óseas. Cuando se alza para atacaros, su cuerpo se yergue a la altura aproximada de un humano.

NAGATHA **VD 4**

Humanoide monstruoso Mediano siempre CM
Inic -1; **Sentidos** ciego, vista ciega 60'; Escuchar +15
Idiomas abisal, común

CA 17, toque 9, desprevenida 17 (-1 Des, +8 natural)
pg 60 (8 DG)
Inmune ataques de mirada, efectos visuales, ilusiones
Fort +7, **Ref** +5, **Vol** +7

Vel 10' (2 casillas), Ec 10'
C/C 2 garras +10 cada una (1d8+2) y mordisco +5 (1d4+1 más veneno)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +10
Opciones de ataque veneno (CD 17, 2d4 Sab/2d4 Sab)

Características Fue 14, Des 8, Con 16, Int 6, Sab 13, Car 9
CE velocidad de víbora
Dotes Ataque natural mejorado (garras), Gran fortaleza, Soltura con una habilidad (Escuchar)
Habilidades Escuchar +15
Avance 9-15 DG (Mediano); ver texto

Velocidad de víbora (Ex): cuando una nagatha realice dos acciones de movimiento para mover al doble de su velocidad terrestre, o una acción de asalto completo para correr, obtendrá un bonificador de 40' a su velocidad. Esto le permite mover 100' mediante dos acciones de movimiento, o hasta 200' en carrera.

Las nagathas son criaturas vermiformes, creadas por nagas espirituales malignas a partir de los cuerpos de humanoides normales. Disfrutan destripando a sus víctimas y obtienen un sádico placer del dolor y el sufrimiento de las criaturas vivas. Esta crueldad es la expresión más obvia y retorcida del dolor que ellas mismas sufrieron, durante su espantosa transformación a su forma actual.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las nagathas son ciegas, por lo que dependen de su fino oído para detectar a las criaturas que estén fuera del radio de 60' de su vista ciega. Son lo bastante inteligentes como para rehuir los ataques de distancia realizados desde más allá de dicha distancia. Si las nagathas escuchan a sus enemigos acercándose desde lejos, se enterrarán justo bajo la superficie de la tierra y atacarán desde su escondite. De forma similar, se enterrarán para protegerse frente a atacantes a los que no puedan escuchar o sentir con su vista ciega.

Las nagathas que vigilen una entrada a algún lugar suelen enterrarse bajo el mismo dintel de entrada, a la espera de cualquier intruso descuidado. Las nagathas que patrullen un territorio lo harán de forma dispersa, combinando sus vistas ciegas para obtener mayor eficacia o protegerse unas a otras. Cuando acompañan a su ama naga, las nagathas guardianas se trabarán con los enemigos en cuerpo a cuerpo, para mantenerlos alejados de la naga y que ésta pueda emplear sus conjuros.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Cada grupo de nagathas es leal a la naga espiritual que las creó, y suelen hallarse en compañía de su ama a menos que estén llevando a cabo alguna misión concreta. Lo normal es que patrullen los dominios de su creadora para mantenerlos libres de intrusos. Las nagas espirituales también pueden lanzar a sus nagathas como carne de cañón contra un enemigo superior.

Guardianes (NE 6): un par de nagathas patrulla los límites pantanosos de la guarida de una naga espiritual, en busca de víctimas.

Limpiadoras (NE 8): cuatro nagathas reptan por los restos de un cementerio abandonado, protegiendo el sanctasanctórum de su maestra.

Pasión de naga (NE 11): en el corazón de un templo en ruinas, una naga espiritual se dedica a sus planes mientras seis nagathas montan guardia.

ECOLOGÍA

Las nagathas son el producto de un proceso realizado por las nagas espirituales, que corrompe el cuerpo de los humanoides Medianos capturados y los convierte en repulsivas criaturas vermiformes con garras afiladas. Los humanoides que asaltan sin éxito la guarida de una naga espiritual suelen ser las víctimas más comunes. Aquellos que queden inconscientes en combate tienen muchas posibilidades de ser recogidos para tal propósito.

Aquellos que sobreviven a la traumática transformación dejarán de parecerse por completo a lo que eran antes. Sus piernas se fundirán en una especie de cola reptiliana, que emplea gran parte de la masa muscular del abdomen y piernas del sujeto. Los huesos de los brazos se recolocan y solidifican para crear gigantescas zarpas terminadas en garras óseas. La cabeza se estira hasta adoptar la apariencia de un reptil, y pierden la visión en sus ojos. Las sustancias destiladas de serpientes comunes forman la base a partir de la cual se crea el veneno de las nagathas.

La alteración final, y puede que la más agresiva, sea la llevada a cabo en la mente del sujeto. Las nagas espirituales abotargan las facultades mentales del paciente para destruir cualquier potencial para el lanzamiento de conjuros y borrar cualquier recuerdo de su existencia pasada, pero dejan a propósito una especie de eco emocional muy doloroso, que recuerda continuamente a las nagathas que se les ha arrebatado algo muy preciado.

CONOCIMIENTO SOBRE LAS NAGATHAS

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) o Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre las nagathas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons) o Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
14	Esta criatura es una nagatha, un horrendo humanoide monstruoso deformado hasta parecerse a un gusano. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
19	La mordedura de una nagatha es venenosa, y puede embotar el ingenio de cualquier criatura.
24	Una nagatha es ciega más allá de 60' y suele emboscar a sus presas enterrándose bajo tierra.
29	Todas las nagathas eran antaño humanoides, pero fueron transformadas por las malignas nagas espirituales y ya no pueden recordar sus vidas pasadas.

Entorno: las nagathas habitan en marismas templadas. Sus guaridas se hallan en ruinas antiguas o fortalezas abandonadas, junto a la naga que las creó. Las nagathas abandonan estas regiones sólo si su maestra naga ha sido derrotada y ellas han sobrevivido.

Características físicas típicas: la parte inferior del cuerpo de las nagathas es como la cola de una serpiente, que se contrae y expande cuando se mueven. La cabeza de estas criaturas es como la de una víbora, incluidos los colmillos, mientras que sus brazos nervudos sirven para atacar con las desproporcionadas garras que los rematan. Estas garras hacen que les sea imposible sostener o manejar objetos manufacturados. La nagatha media mide unos 7' de largo y pesa entre 150 y 250 lbs.

Alineamiento: las nagathas son siempre caóticas malignas, enloquecidas por su dolor y sádicas por naturaleza. Sus creadoras nagas espirituales alientan su odio hacia otras criaturas, sobre todo humanoides.

SOCIEDAD

El único placer para una nagatha tras su terrible transformación es la compañía de otros seres tan miserables como ella. Las nagathas no conservan ningún recuerdo de su vida anterior como humanoides, pero albergan una eterna sensación de vacío y pérdida: han perdido algo de gran importancia para ellas. Dado que este sentimiento es común en todas las nagathas, sienten una compasión innata unas por otras. Nadie comprende mejor el dolor que siente una nagatha que otra de su raza.

Las nagas espirituales se aprovechan de este sentimiento de pérdida, que ellas mismas han inculcado en sus creaciones, y se preocupan por parecer genuinamente interesadas por él. Las nagathas, por su parte, buscan sentido a sus vidas junto a sus aparentemente comprensivas "madres". Les agrada tener la oportunidad de defender las guaridas de sus amas nagas contra cualquier intruso, ya que el combate les permite concentrar sus conflictos interiores en una furia catártica y cruel.

El procedimiento para crear una nagatha incluye un conjuro de *hechizar persona* lanzado sobre el humanoide original, lo cual hace que la nagatha sea leal a la naga espiritual incluso tras haberse transformado en una monstruosidad. El efecto del conjuro queda ligado a perpetuidad al cuerpo de la nagatha, para que siempre consideren a su naga espiritual creadora como una amiga o pariente de confianza. Las nagathas reaccionan con furia a cualquier insinuación de que sus amas podrían ser responsables de su dolor actual.

Nagatha

TESORO TÍPICO

Las nagathas individuales no tienen tesoro, sino que recogen toda riqueza que encuentran en nombre de su ama naga. Una naga espiritual con una "camada" de entre cinco y ocho nagathas tendrá una cantidad de monedas estándar, el doble de bienes y objetos estándar para el NE combinado del grupo. Una naga espiritual acompañada por entre nueve a doce nagathas tendrá una cantidad de monedas estándar, doble de bienes y doble de objetos.

NAGATHAS AVANZADAS

Las nagathas suelen avanzar por DG, convirtiéndose en unos guardianes cada vez más poderosos a lo largo de sus míseras existencias. Aquellas que adquieren niveles de clase suelen decantarse por la de guerrero o bárbaro; nunca escogerán una clase lanzadora de conjuros.

Ajuste de nivel: +2.

LAS NAGATHAS EN EBERRON

Las nagathas viven allí donde lo hagan las nagas espirituales, y los pantanos de la marca Sombría albergan la mayor concentración de aberraciones del continente. En las ruinas de la guerra contra los Daelkyr, las nagathas protegen a sus amas, mientras éstas atesoran cristales dragontinos de Eberron y buscan la forma de abrir los sellos dimensionales. El pantano Basura en Q'barra también es el hogar de varias nagas espirituales y sus viles creaciones.

LAS NAGATHAS EN FAERÛN

Los sarrukh crearon a las nagas para que fuesen curiosas por naturaleza, sobre todo en lo referente al Arte, pero también las hicieron increíblemente egocéntricas. Cada una de ellas desea obtener un territorio en el que su voluntad sea ley. Las nagas espirituales solitarias son muy comunes en las cuevas del río de la Naga, en las tierras de las Nagas de Khóndazh y Sespekh, donde yacen las antiguas cámaras de creación de las nagas. Las más poderosas de entre ellas pueden llegar a crear nagathas a partir de los lugareños.

Las nagas espirituales también se congregan en Najara, el Reino de las serpientes, en las tierras Centrales occidentales, donde una docena de ellas sirve directamente al rey Ebarnaje. Las nagas malignas de este reino han creado siervos nagatha a partir de esclavos humanoides.

Ilustración de A. Swekel

NECROSIS CARNEX

La criatura que hay ante vosotros es una horrenda amalgama de carne descompuesta cosida a extremidades deformes. Camina sobre cuatro de sus desmañados miembros, mientras que varias bandas de hierro negro parecen ser las responsables de mantener unido el pastiche de su pútrido tejido.

NECROSIS CARNEX **VD 3**

Muerto viviente Mediano siempre NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +5, Escuchar +4
Idiomas comprende las órdenes de su creador

Aura maligna (30')
CA 21, toque 17, desprevenido 18; Movilidad (+3 Des, +4 desvío, +4 natural)
pg 26 (4 DG)
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +3, **Ref** +4, **Vol** +5

Debilidades vulnerabilidad al bien
Vel 40' (8 casillas)
C/C toque +5 (1d6+2)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** +3
Opciones de ataque toque necrótico
Acciones especiales estallido sacrílego

Características Fue 12, Des 17, Con –, Int 3, Sab 12, Car 7
CE rasgos de muerto viviente
Dotes Gran fortaleza, Movilidad^A, Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +4, Escuchar +5, Saltar +5
Avance 5-7 DG (Mediano); 8-14 DG (Grande)

Aura maligna (Sb): las criaturas vivas sufren un penalizador -2 a sus tiradas de ataque y TS, cuando estén en un radio de 30' de un necrosis carnex.

Vulnerabilidad al bien (Ex): los necrosis carnex sufren la mitad más de daño (+50%) de lo normal de las armas y conjuros de alineamiento bueno.

Toque necrótico (Sb): si un necrosis carnex golpea a una criatura viva con su ataque de toque, causará un daño igual a 1d6 + 1 por cada 2 DG del necrosis carnex. Los muertos vivientes serán curados por la misma cantidad de daño, pudiendo obtener pg temporales por encima de su máximo habitual (que duran 10 minutos).

Estallido sacrílego (Ex): cuando son destruidos, los necrosis carnex explotan en una expansión de 30' de radio, que causa daño igual a 1d6 + 1 por cada 2 DG del necrosis carnex a todas las criaturas vivas en el área. Los muertos vivientes serán curados por la misma cantidad de daño, pudiendo obtener pg temporales por encima de su máximo habitual como se describen en la anterior aptitud.

Un necrosis carnex es una macabra colección de carne muerta, unida para formar una máquina de matar. Es algo así como un gólem de carne muerto viviente, pero retiene un destello de inteligencia y puede acatar órdenes sencillas. Los necrosis carnex actúan en los ejércitos de muertos vivientes como tropas de combate y médicos de campaña.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los necrosis carnex emplean tácticas sencillas pero efectivas. Estos seres, a menudo acompañados por otros muertos vivientes, saben que son mucho más efectivos cuando usan su toque corrupto para curar a sus aliados. Para facilitar esta maniobra, suelen quedarse detrás de la primera fila de sus compañeros muertos vivientes, debilitando a la vez a sus rivales con su aura maligna. Estas criaturas adoran matar a los vivos y emplearán su toque necrótico sobre cualquier enemigo inconsciente, pero vivo, con el que tengan la oportunidad de hacerlo.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los necrosis carnex suelen hallarse en compañía de otros muertos vivientes. Los más poderosos e inteligentes los tienen como mascotas o compañeros personales, sabedores de que las energías necróticas de su toque pueden remendar su carne muerta.

Guardias de la puerta (NE 5): un par de osgos zombis vigilan la entrada a un templo subterráneo secreto, acompañados de un necrosis carnex. Cuando empiece el combate, los zombis avanzarán y el necrosis se quedara detrás para curarlos mientras estorba a sus rivales con su aura.

Incursores muertos vivientes (NE 6): un engendro vampírico lidera a dos sauriones zombis y un necrosis carnex en una incursión. Las criaturas se ocultan durante el día en un templo consagrado a Nerull, emergiendo por la noche para acechar a sus presas entre los callejones desiertos de una gran ciudad. Los sacerdotes del templo negarán cualquier conexión con los muertos vivientes.

Señor del cementerio (NE 7): en una madriguera oculta tras un antiguo cementerio, un tumulario tiene a su mando a cuatro necrófagos y un necrosis carnex. El tumulario es un estratega estricto, que ordena a los necrófagos que adopten posiciones de flanqueo o lo ayuden en sus ataques (con acciones de prestar ayuda). Empleará al necrosis carnex para curarse a sí mismo o a sus lacayos necrófagos.

ECOLOGÍA

Los necrosis carnex son seres ajenos a la Naturaleza. Su existencia es simple y sombría, como meros muertos vivientes creados para servir a otros. Su limitada inteligencia significa que pueden responder ante algunas situaciones a nivel instintivo, aunque serán capaces de retener algunas instrucciones sencillas y aprender la mejor forma de ayudar a sus aliados. Pueden incluso realizar

CONOCIMIENTO SOBRE LOS NECROSIS CARNEX

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los necrosis carnex. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (religión)

CD	Resultado
13	Este es un necrosis carnex, una creación muerta viviente que libera oleadas de energía letal al ser destruido. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
18	Estas criaturas emiten una aura debilitadora en un radio de 30', y su mero toque basta para causar heridas.
23	Los necrosis carnex son particularmente vulnerables al daño de las armas y conjuros de alineamiento bueno.
28	Un necrosis carnex se crea a partir de varios cadáveres, unidos mediante bandas de hierro frío. Actúa en apoyo de los ejércitos de muertos vivientes, aunque su comportamiento es básicamente instintivo.

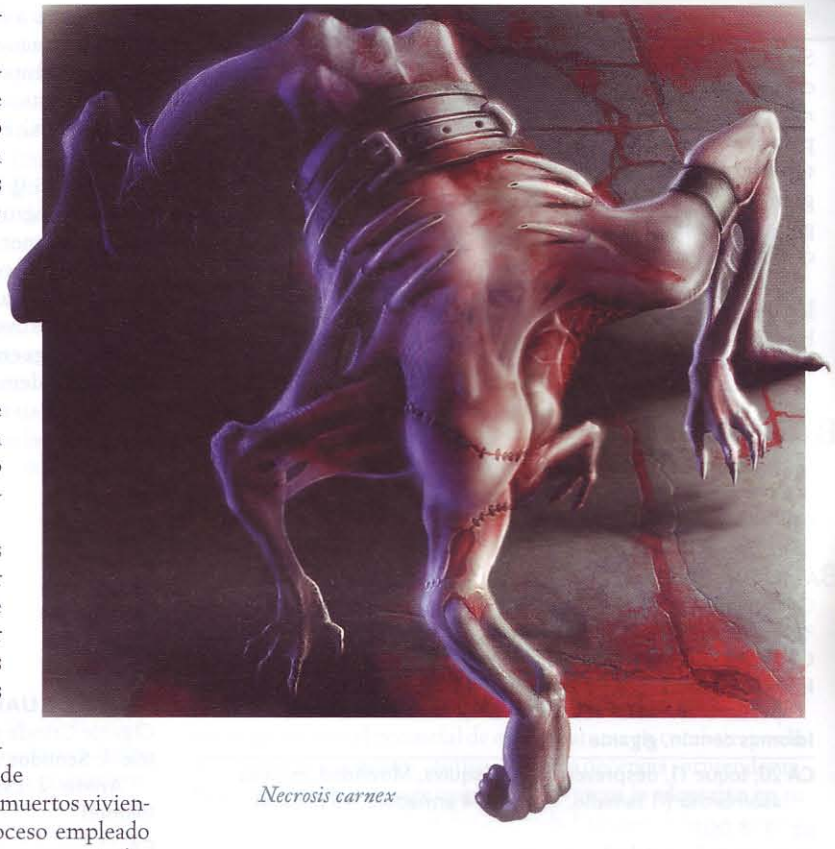
algún intento por comunicarse, aunque sólo comprenderán las órdenes más básicas.

Los necrosis carnex atacarán y matarán automáticamente a las criaturas vivas, a menos que reciban una orden expresa de su amo para no hacerlo. En ausencia de un amo, considerarán a la mayoría de muertos vivientes inteligentes poderosos como figuras de autoridad, por lo que obedecerán voluntariamente sus órdenes. En el raro caso de que un necrosis carnex se encuentre totalmente solo, buscará a otros muertos vivientes, con preferencia por aquellos poderosos e inteligentes con los que pueda aliarse.

Entorno: los necrosis carnex pueden hallarse allá donde hagan falta sus aptitudes. No tienen ningún entorno nativo natural, aunque a menudo comparten los de otros muertos vivientes inteligentes.

Características físicas típicas: cada necrosis carnex es una criatura única, ya que se crea a partir de trozos diversos de varios cadáveres. Puede caminar sobre cuatro manos, o quizá carezca por completo de brazos. Cada una de estas creaciones impías mantiene su forma gracias a apretadas correas de hierro frío.

Alineamiento: aunque apenas puede considerársele inteligente, un necrosis carnex comprende su labor: matar a los vivos y proteger a sus aliados muertos vivientes. Su ferocidad irracional, y el terrorífico proceso empleado en su creación, hacen que todos ellos sean siempre neutrales malignos.



Necrosis carnex

Ilustración de J. Zhang

TESORO TÍPICO

Un necrosis carnex no lleva tesoro propio, a menos que un amo generoso le haya entregado algún objeto mágico protector de algún tipo. Las bandas de hierro frío que sujetan su carne muerta viviente pesan 10 lbs. y valen 200 po. Separar el hierro de la carne descompuesta de un necrosis carnex requiere 1 minuto de asqueroso esfuerzo.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un lanzador de conjuros de nivel 11 o superior puede crear un necrosis carnex mediante el conjuro *reanimar a los muertos*. Para ello se requieren los cadáveres de tres criaturas Medianas y varias bandas de hierro martillado en frío por valor de 200 po. Ninguno de estos materiales se consume durante el lanzamiento, sino que se convierten en la amalgama muerta viviente llamada necrosis carnex. Cuando se emplea de esta forma, el conjuro *reanimar a los muertos* pasa a tener un tiempo de lanzamiento de 10 minutos.

LOS NECROSIS CARNEX EN EBERRON

Las filas de los soldados muertos vivientes karrnios están plagadas de necrosis carnex, siempre que se lo puedan permitir. Esta criatura actuará como el médico de campaña de la unidad. A diferencia de un sanador humanoide típico, el necrosis carnex puede ponerse en primera fila de un gran grupo de muertos vivientes y, al ser destruido, llevar la muerte a las filas enemigas a la vez que cura a sus aliados. Introducidos demasiado tarde en la Última guerra, los necrosis carnex llegaron a tiempo para tener una influencia decisiva en algunas batallas de las legiones de Karrnath.

Los siervos muertos vivientes de la Sangre de Vol sienten predilección por estos seres como sanadores y compañeros. Los necrosis carnex a veces participan en misiones con los soldados de la Garra esmeralda, sobre todo si su líder es un muerto viviente. Los nigromantes de la Garra esmeralda también valoran a los necrosis carnex como apoyo para sus esclavos muertos vivientes descerebrados.

LOS NECROSIS CARNEX EN FAERÛN

Los necrosis carnex son bastante escasos en Faerûn, así como el método de su creación.

Sólo un puñado de organizaciones emplea a estas criaturas con regularidad. Los adoradores de Kiaransali a veces los crean para proteger o potenciar a sus otras criaturas muertas vivientes. Los nigromantes zhayinos producen y conservan a los necrosis carnex en sus enclaves repartidos por varios puntos de Faerûn. Siempre tienen buen cuidado de que la presencia de estos seres no empañe las apariencias de respetabilidad de estos negocios, tan importante para los enviados zhayinos, pero algunos enclaves albergan abundantes reservas de tropas muertas vivientes. Un único necrosis carnex puede hacer que el potencial de dichas fuerzas sea mucho mayor.

OGRO

Su gran tamaño y fuerza hace a los ogros temibles enemigos en el cuerpo a cuerpo, como se describe ampliamente en el *Manual de monstruos*. Pero limitados por su cultura brutal y una mala maña para la estrategia, no pueden ganar guerras ni dominar amplios territorios. Estos gigantes salvajes e ignorantes rara vez logran gran cosa si no cuentan con la influencia de un líder más inteligente. Muchas otras criaturas obligan o engañan a los ogros para que las ayuden y acepten su entrenamiento.

En esta sección se describen algunos ejemplos de ogros inusuales, que pueden presentar un desafío interesante para los PJs: un batidor experto en el uso de las lanzas, una tempestad furiosa y un extraño sirviente de los azotamentes.

BATIDOR OGRO

Una ogresa con una armadura de cuero con púas se lanza contra vosotros con rapidez y agilidad inusitadas. A medida que se acerca, os apunta con una lanza del tamaño del mástil de una embarcación.

BATIDOR OGRO VD 5

Ogro mujer Btd* 4
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Gigante Grande NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +8, Escuchar +4
Idiomas común, gigante

CA 20, toque 11, desprevenida 20; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa (-1 tamaño, +2 Des, +4 armadura, +5 natural)
pg 71 (8 DG)
Fort +10, **Ref** +7, **Vol** +3

Vel 50' (10 casillas); Ataque elástico
C/C *lanza larga +1* +13/+8 (2d6+11/×3) o
C/C púas de armadura de gran calidad +13/+8 (1d8+7)
A distancia lanza +7 (2d6+7/×3)
Espacio 10'; **Alcance** 10' (20' con *lanza larga +1*)
Atq base +6; **Prs** +17
Opciones de ataque Reflejos de combate, hostigar (+1d6 de daño, +1 CA)
Equipo de combate *poción de fuerza de toro, poción de gracia felina*

Características Fue 24, Des 14, Con 18, Int 6, Sab 12, Car 4
CE encontrar trampas, fortaleza de combate +1, movimiento rápido, pisada sin rastro
Dotes Ataque elástico[A], Esquiva, Movilidad, Reflejos de combate
Habilidades Avistar +8, Esconderse +9, Escuchar +4, Moverse sigilosamente +11, Saltar +16
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +1* con púas de gran calidad, *lanza larga +1*, 3 lanzas

Hostigar (Ex): bonificador +1d6 a las tiradas de daño y +1 a la CA, en cualquier asalto en el que el batidor ogro se mueva al menos 10'. *El aventurero completo.*
Fortaleza de combate (Ex): bonificador a las pruebas de iniciativa y TS de Fortaleza, mientras no lleve armadura o armadura ligera y transporte una carga, como mucho, ligera. *El aventurero completo.*

La mayoría de ogros no puede comprender las tácticas de un batidor, pero a veces algún miembro de otra raza se toma las molestias necesarias para entrenar a un ogro en este papel. Los batidores ogros se centran en los ataques en cuerpo a cuerpo, pero aprovechándose al máximo de su gran alcance y enorme fuerza. Con la velocidad adicional concedida por esta clase, un batidor ogro puede cargar más lejos de lo que mucha gente podría arrojar una lanza. Aún así, los batidores ogros también suelen llevar algún tipo de arma a distancia o arrojadiza, para atacar a los enemigos voladores o aquellos que queden fuera de su alcance.

La ogresa batidora descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 14, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Un batidor ogro prefiere atacar mediante emboscadas, para poder lanzar el primer golpe. Si es posible, beberá sus pociones antes de que empiece el combate. Durante la refriega no dejará de moverse, acercándose y alejándose de sus enemigos gracias a su Ataque elástico y aprovechando al máximo su aptitud de hostigar. Con su lanza larga en las manos, un batidor orco amenaza las casillas a 15' y 20', además de amenazar aquellas que estén a 5' o 10' con las púas de su armadura. Cuando un enemigo logre colocarse adyacente a él se alejará, confiando en que su buena movilidad lo protegerá ante cualquier ataque de oportunidad.

ESCLAVO GUARDIÁN OGRO

Un ogro que empuña una gran hacha trastabilla en vuestra dirección, con la mirada perdida y el rostro totalmente inexpresivo. A medida que se acerca, podéis ver cuatro marcas circulares en su frente, como agujeros quemados.

ESCLAVO GUARDIÁN OGRO VD 6

Gigante Grande siempre N
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar -2, Escuchar -2
Idiomas –

CA 20, toque 8, desprevenido 20 (-1 tamaño, -1 Des, +7 armadura, +5 natural)
pg 37 (4 DG); curación rápida 5
Inmune aturdimiento, conjuros y aptitudes enajenadores
Fort +8, **Ref** +0, **Vol** -1

Vel 30' (6 casillas) con coraza; base 40'
C/C gran hacha de gran calidad +10 (3d6+10/×3)
Acciones especiales propagar explosión mental
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +3; **Prs** +14

Características Fue 25, Des 8, Con 19, Int -, Sab 6, Car 1
CE protector de azotamentes
Dotes Dureza[A]
Habilidades Avistar -2, Escuchar -2
Posesiones coraza, gran hacha de gran calidad

Propagar explosión mental (Sb): al carecer de mente, los esclavos guardianes ogros son inmunes a las *explosiones mentales*. Cuando un azotamentes atrape a un esclavo ogro en el área de efecto de su *explosión mental*, podrá elegir, como acción gratuita, emitir una segunda explosión más débil a través del esclavo. Esta explosión *mental secundaria* consiste en un cono de 60' que aturde durante 1d4 asaltos a todos los que se encuentren en su área; un TS de Voluntad contra CD 16 con éxito niega el aturdimiento. Un esclavo guardián ogro sólo puede propagar una *explosión mental* por asalto. Si un azotamentes puede elegir entre varios esclavos a partir de los cuales propagar su ataque, deberá elegir a uno. La CD del TS se basa en Constitución.
Protector de azotamentes (Ex): siempre que un esclavo guardián ogro no esté desprevenido ni inmovilizado, protegerá automáticamente a cualquier azotamentes que esté dentro de su alcance, concediéndole un bonificador +2 a la CA. Si un ilícido le da una orden directa (acción gratuita), el esclavo hará uso de una acción de prestar ayuda para conceder a dicho azotamentes un bonificador +2 adicional a su CA en el siguiente ataque en cuerpo a cuerpo contra él.

Los azotamentes atacan con regularidad a las tribus de ogros en incursiones subterráneas, consumiendo el gran (aunque bastante desaprovechado) cerebro de estas criaturas. Los ogros de voluntad más débil sucumben con rapidez a las depredaciones de los ilícidos. Los azotamentes se toparon con un extraño fenómeno durante uno de sus banquetes: un ogro emplea una parte tan minúscula de su cerebro original, que puede sobrevivir después de haberle extraído una gran parte. Obviamente, tratar de esta forma a un ogro vivo lo sume en una especie de estado comatoso, pero los insidiosamente inteligentes ilícidos quedaron sumamente intrigados por el tema. Así pues, iniciaron un proceso de cría y experimentación con sus prisioneros que dio como resultado la creación de los esclavos guardianes ogros, poderosos ogros sin mente, con capacidad de regeneración.

Cuando un azotamentes está a 100', lo poco que queda del cerebro del esclavo recibe inconscientemente los deseos mudos de su amo, llevando a cabo cualquier tarea imaginable. Esta conexión por sí sola no basta para convertir a los ogros transformados en guardaespaldas fiables, por lo que los azotamentes les implantan cristales psiónicamente receptivos en sus cráneos. El resultado de toda la operación es un combatiente bastante decente, con la capacidad de reproducir de forma limitada sus *explosiones mentales*.

Estrategias y tácticas

Un esclavo guardián ogro emplea las tácticas que su amo azotamentes le ordena. De forma muy similar a los gólem, no es capaz de seguir órdenes complejas ni pensar por sí mismo. Los esclavos guardianes no innovan, ni pueden reinterpretar sus órdenes en base a un cambio en la situación que los rodea. Así pues, la mayoría de los ilícidos los mantiene cerca de sí, para poder dirigir sus actos en todo momento. Controlar a un esclavo guardián ogro es una acción gratuita que puede llevar a cabo cualquier azotamentes en un radio de 100'. El esclavo siempre seguirá la última orden que haya recibido. Ningún ilícido tiene el control exclusivo de ningún esclavo guardián ogro concreto, ni se sabe que algún no ilícido haya descubierto la forma de controlar a estos seres.

Los azotamentes que esperen algún tipo de problema tendrán cerca a sus esclavos guardianes ogros. Si se desata el combate, el ilícido se alejará de ellos, con la esperanza de cubrir un mayor terreno con su *explosión mental* y los "ecos" generados por sus esclavos.

TEMPESTAD OGRO

Un enorme ogro con una coraza que luce un tosco emblema de Gruumsh se abalanza contra vosotros. Con sus gruesas manazas hace girar sobre su cabeza un hacha descomunal.

TEMPESTAD OGRO **VD 9**

Varón ogro Gue 4/Tsd* 2
*La clase de prestigio tempestad se describe en *El aventurero completo*
Gigante Grande CM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +2
Idiomas común, gigante

CA 24, toque 12, desprevenido 21; Esquiva, Movilidad, defensa tempestuosa +1 (-1 tamaño, +3 Des, +6 armadura, +5 natural, +1 defensa tempestuosa)
pg 106 (10 DG)
Fort +16, **Ref** +6, **Vol** +2

Vel 40' (8 casillas); Ataque elástico
C/C *hacha doble orca* +1 +15/+10 (2d6+8/×3) y hacha doble orca de gran calidad +15/+10 (2d6+3/×3) o
C/C *hacha doble orca* +1 +16/+11 (2d6+11/×3)
A distancia lanza +11 (2d6+7/×3)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +9; **Prs** +20
Equipo de combate *aceite de arma mágica, poción de curar heridas leves, poción de escudo de la fe (+2), poción de fuerza de toro, poción de protección contra el bien*

Características Fue 25, Des 17, Con 18, Int 5, Sab 8, Car 3
CE ambidextrismo
Dotes Ataque elástico[A], Combate con dos armas, Combate con dos armas mejorado[A], Competencia con arma exótica (hacha doble orca)[A], Dureza mejorada (*El combatiente completo*), Esquiva, Movilidad
Habilidades Avistar +3, Escuchar +2, Saltar +16
Posesiones equipo de combate más *coraza de mithril +1*, *hacha doble orca +1*/de gran calidad, *capa de resistencia +1*, 3 lanzas

---

Ambidextrismo (Ex): cuando empuñe dos armas o un arma doble, las penalizaciones de la tempestad ogro por luchar con dos armas se reducen en 1 punto. Ya incluido en las estadísticas anteriores. *El aventurero completo.*
Defensa tempestuosa (Ex): cuando empuñe dos armas o un arma doble, una tempestad ogro obtiene un bonificador +1 a su CA. *El aventurero completo.*

Los encuentros entre ogros y orcos son violentos. A veces, los ogros que ganan esas batallas cogen a los orcos derrotados como esclavos, en vez de matarlos allí mismo; si se da el caso contrario, es posible también que algún orco emprendedor esclavice a un ogro. Los orcos reconocen el potencial de estas criaturas en combate, por lo que tratan a los gigantes cautivos con una decencia sorprendente. Si un ogro demuestra ser manejable, los orcos lo adoptarán en su tribu y lo convertirán a la fe de Gruumsh. La mayoría de estos ogros se hacen bárbaros, pero algunas tribus de orcos con guerreros de nivel alto pueden entrenarlos como tempestades.

La tempestad ogro descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 15, Des 18, Con 14, Int 9, Sab 8, Car 7.

Estrategias y tácticas

Una tempestad ogro adopta el papel de campeón de su tribu, además de ser una especie de mascota. Armado con un hacha doble orca y cubierto de tatuajes o marcas en honor a Gruumsh, una tempestad ogro que irrumpa en el campo de batalla puede estremecer a sus enemigos e infundir valor en los orcos.

Una tempestad ogro emplea poca estrategia. Su primer ataque suele ser una carga con su hacha empuñada a dos manos. Después se desplazará lentamente por el campo de batalla, realizando ataques completos siempre que pueda. Brutales y cabezotas, las tempestades ogros se asegurarán de haber aniquilado a un enemigo antes de ir a buscar a otro. No le dará mucho uso a su Ataque elástico, excepto para escapar de un combate mientras sigue repartiendo hachazos.

"¿Cortos de entendederas? Sí. ¿Impredecibles? También. Pero útiles, general Aklarl, muy útiles. ¿Por qué desperdiciar las vidas de nuestros soldados matando a estos ogros, si podemos convertirlos?"

—Azthaket, hechicero de guerra de la Mano roja y consejero de un general gran trasgo

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los ogros rara vez actúan solos, ya que prefieren agruparse con otros miembros de su tribu o criaturas de otras razas. Entrenar a los cerriles y caóticos ogros como especialistas es una gran inversión de tiempo, materiales y esfuerzo. Tal desembolso normalmente significa que estas criaturas van a formar el núcleo de

algún tipo de unidad militar. Un "supervisor" con buen dominio del común o el gigante acompaña siempre a estos ogros especialistas, a no ser que el ogro reciba una orden muy sencilla, su tarea sea suicida o el supervisor sea un ilícido.

Partida de exploración (NE 6): un batidor ogro, un osgo y dos grandes trasgos exploran el terreno por delante de una partida de guerra de grandes trasgos, que se dirige a asaltar un pueblo. Se mueven a la mitad de su velocidad, ocultándose y moviéndose sigilosamente, con la intención de evitar ser detectados y preparar alguna emboscada. El osgo y los grandes trasgos van unos 50' por detrás del batidor, para que su peor entrenamiento no delate a su compañero. Cuando el ogro divise a una criatura inteligente, atacará si es descubierto, pero si no esperará a que lo alcancen sus compañeros y se traben en combate, para atacar desde una posición ventajosa. Cuando empiece la lucha el osgo cargará directamente a ella, buscando algún flanqueo con el ogro cuando se una a la refriega. Los grandes trasgos tratarán de evitar el combate cerrado y se dedicarán a preparar acciones para arrojar sus jabalinas contra cualquier lanzador de conjuros.

Retaguardia (NE 9): cuatro batidores ogros viajan a una milla por detrás de una partida de guerra de grandes trasgos a caballo. Los ogros se limitan a seguir el rastro obvio de la tropa de sus amos a través del bosque, atacando a cualquier criatura inteligente con la que se topen, incluidos aquellos que también estén siguiendo a los grandes trasgos. Cuando entren en combate tratarán de rodear a sus enemigos, atacando desde varios puntos a la vez y cubriendo el mayor espacio posible con su alcance.

Unidad tempestuosa (NE 10): una tempestad ogro, dos sacerdotes de batalla orcos (consulta la página 126) y cuatro orcos buscan la gloria del combate. Los sacerdotes de batalla se quedarán tras la tempestad y usarán todos sus conjuros para curar al gigante, mientras los orcos tratan de flanquear a sus rivales.

Núcleo bélico (NE 12): una tempestad ogro y cuatro bárbaros ogros de nivel 4 (*MM*, pag. 208) forman el núcleo de combate de una partida de guerra orca. Junto a estos ogros van cinco bersérker orcos y un aullador de guerra (consulta la página 123). El aullador lidera el grupo, empleando sus cánticos para potenciar a los ogros y los demás orcos. Después se lanzará al combate para atacar a los rivales vulnerables y entrará en furia. Los demás miembros del grupo se limitarán a cargar contra sus enemigos, empleando ataques de flanqueo cuando se les presente la oportunidad.

Ilícidos de cacería (NE 12): dos azotamentes regresan a su guarida junto a cuatro esclavos guardianes ogros, que arrastran tras de sí varias redes llenas de prisioneros inconscientes o heridos. Los cautivos son mineros humanos, cuyo destino es servir de cobayas en los experimentos de los azotamentes o simplemente de comida. Cada cierto tiempo, uno de los azotamentes se detendrá para emplear su *explosión mental* sobre los esclavos ogros y los cautivos (afectando a estos últimos). Cuando se encuentren con otras criaturas, los ilícidos ordenarán a tres esclavos ogros que ataquen. Ellos se quedarán junto al cuarto, empleando sus *explosiones mentales* y demás aptitudes psiónicas.

ECOLOGÍA

Los ogros duermen de día y cazan de noche, aunque llamar a tales correrías "cazar" puede ser engañoso. Los miembros de la tribu se levantan al anochecer y vagan en pequeños grupos por su territorio durante horas, atacando y comiéndose a cualquier criatura con la que se crucen. Complementan esta dieta con frutas y carroña que encuentren por el camino. Este estilo de vida errático a menudo hace que muchos ogros se sientan hambrientos y agitados, lo cual provoca muchas peleas internas y provoca que cualquier encuentro con estas criaturas tenga muchas posibilidades de empezar a hachazos. El invierno se ceba con los ogros, por lo que casi todas las tribus deben recurrir al pillaje para poder sobrevivir a esta estación.

Los ogros procrean de forma muy similar a los humanos. Los miembros de una misma tribu suelen estar

Esclavo guardián, batidor y tempestad ogros

Ilustración de R. Spencer

emparentados, por lo que cuando se encuentran dos tribus distintas lo primero en lo que piensan es en encontrar pareja. Los ogros carecen de cualquier sentimiento de apego emocional. A pesar de su naturaleza codiciosa, no se muestran posesivos con sus parejas ni especialmente preocupados por la supuesta paternidad de un joven ogro. El estilo de vida tan precario de los ogros se cobra un fuerte peaje en sus hijos; sólo uno de cada tres alcanza la madurez.

Entorno: la mayoría de ogros vive en colinas templadas, pero casi cualquier territorio podría albergar ¡una tribu, sobre todo si cuenta con cuevas en las que se puedan refugiar del tiempo inclemente. Los ogros también habitan en las grutas de la Infraoscuridad.

Características físicas típicas: un varón ogro adulto tiene unos 10' de altura y pesa alrededor de 650 lbs. Las hembras son más pequeñas, con unos 9' de alto y alrededor de 600 lbs. de peso.

Un esclavo guardián ogro a veces presenta una piel de color grisáceo y su expresión es totalmente neutra. Cuando no reciba órdenes de un azotamentes, hará poco más que quedarse quieto y babear. De hecho, los esclavos guardianes ogros se morirían de hambre si sus amos ilícidos no les ordenasen alimentarse de los cadáveres de sus víctimas.

Alineamiento: cortos de miras, egoístas e iracundos, los ogros suelen ser caóticos malignos. Aquellos esclavizados por otras razas pueden cambiar de alineamiento, si son entrenados y sometidos a un trato constante. No obstante, los paladines que tengan la esperanza de convertir a un ogro al bando de la luz deberían pensárselo dos veces. Una de estas criaturas podría llegar a ser neutral maligna o caótica neutral, pero sólo el ogro más extraordinario llegaría a mostrar un comportamiento neutral, por no hablar ya de legal o bueno.

SOCIEDAD

Los ogros viven en pequeñas tribus primitivas. Un caudillo lidera estos grupos por el puro derecho de las armas, debiendo renunciar a su puesto cuando sea derrotado por otro ogro. Un caudillo que renuncie a cualquier ápice de su poder lo perderá todo.

Pocos ogros son capaces de construir objetos, por lo que la mayoría emplea armas toscas como grandes clavas o atarragas de piedra y armaduras de pieles. Los ogros rapiñan todo lo que pueden de sus enemigos muertos, pero dado que no son muy buenos pensando a largo plazo, pocos son capaces de cuidar correctamente el equipo manufacturado, que suele terminar roto o inservible.

De forma similar, los ogros rara vez construyen asentamientos, prefiriendo vivir en cuevas, ruinas o simplemente bajo el cielo abierto. Algunas tribus copian las residencias que ven usar a otras criaturas, erigiendo bastas tiendas de campaña hechas con pieles de animales o cochambrosos edificios de troncos, pero tales estructuras rara vez permanecen en pie durante más de un año.

Los ogros no suelen practicar ninguna religión, a menos que sean convertidos por otra raza a la adoración de alguna deidad. Aquellos que tienen contactos frecuentes con los orcos, aunque sea como enemigos, pueden reverenciar a Gruumsh. Los ogros dominados por gigantes adoran a sus mismos dioses. Esta "adoración" consiste en poco más que aullar el nombre del dios al cargar al combate, pero los ogros pueden aprender con el tiempo a rezar de forma más convencional.

Territoriales por naturaleza, los ogros entran en conflicto con casi cualquier otra criatura inteligente con la que se topen. Por desgracia para ellos, carecen del seso suficiente para planear campañas a largo plazo. A menudo se retiran de la zona si en uno o dos asaltos no pueden aplastar a su enemigo.

La mayoría de ogros tiene una mentalidad simple. Otras criaturas pueden obligarlos a hacer lo que quieran mediante sencillas demostraciones de fuerza. Así pues, es corriente que los ogros terminen conviviendo con seres como gigantes. Incluso criaturas notablemente más débiles que ellos pueden intimidar a toda una tribu, si logran infligirle varias derrotas consecutivas.

TESORO TÍPICO

Los ogros tienen el tesoro estándar de los PNJs de su VD. Prefieren armas y armaduras, pero aquellos subyugados por otras razas pueden llevar cualquier equipo que se les haya confiado.

LOS OGROS COMO PERSONAJES

Consulta la página 208 del *Manual de monstruos*, para ver la información referente a los ogros como personajes. Los esclavos guardianes ogros, al carecer de mente, no son opciones válidas para un PJ (*NdC: bueno, sobre eso podríamos discutir largo y tendido...*).

LOS OGROS EN EBERRON

La mayoría de los ogros de Eberron vive en Droaam, donde sirven en los ejércitos monstruosos de la nación. Su contacto prolongado con otras razas ha hecho que los ogros de Eberron sean más cultos e incluso algo más listos de lo habitual. Ogros de inteligencia y carisma superiores surgen de vez en cuando de entre las filas de los ejércitos de Droaam, e incluso entre las tribus de ogros salvajes.

LOS OGROS EN FAERÛN

Aunque los ogros habitan por todo Faerûn, su mayor concentración se halla en la Gran tierra gris de Zhar, que antaño fue gobernada por un linaje de "zharkuls" (reyes). Los Dientecillos de Amn también fueron una región bajo el yugo ogro, hasta que el príncipe heredero Imnel de Amn venció en las Guerras de los ogros. En los últimos años, los ogros supervivientes de la región se han unido bajo el estandarte del imperio sozhilisano, centrado en la recién conquistada ciudad portuaria de Murann.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS OGROS

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los ogros. Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los esclavos guardianes ogros. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

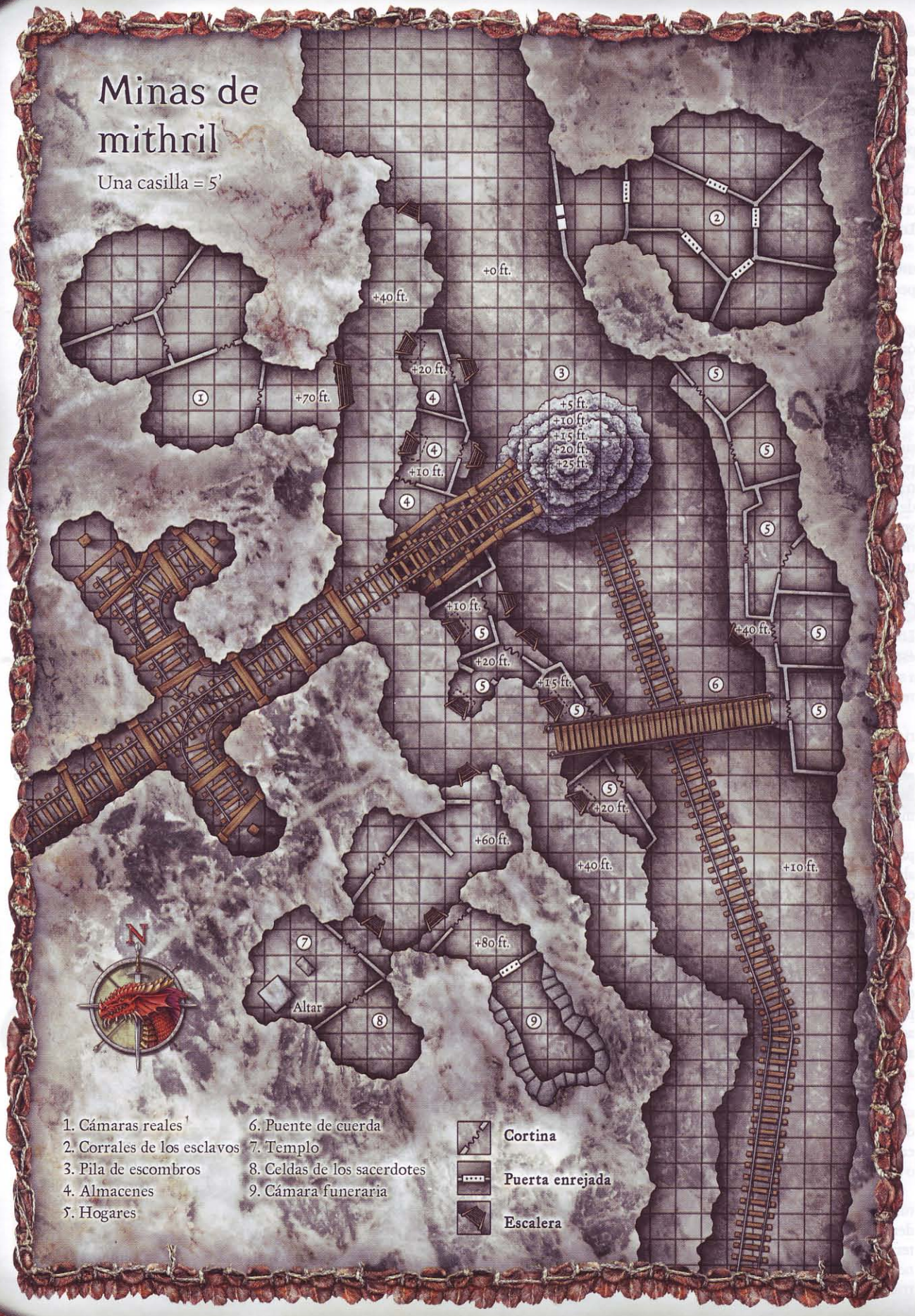
CD	Resultado
13	Este es un ogro, un gigante maligno y salvaje. Este resultado revela todos sus rasgos de gigante.
18	En la sociedad ogra, el fuerte gobierna al débil. Estos gigantes llevan un estilo de vida primitivo y no fabrican objetos característicos.
23	Otras razas, sobre todo orcos y grandes trasgos, a veces capturan y entrenan ogros. Tales criaturas suelen llegar a ser formidables.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un esclavo guardián ogro, un gigante descerebrado creado por los azotamentes. Es inmune a toda la magia enajenadora. Este resultado revela todos sus rasgos de gigante.
21	Un esclavo guardián ogro protege a sus amos azotamentes con eficacia notable. El proceso de crear uno de estos esclavos lo vuelve inmune a los ataques aturdidores y le permite curarse a un ritmo alarmante.
26	Un esclavo guardián ogro es físicamente poderoso, pero también tiene la peligrosa capacidad de propagar las *explosiones mentales* de los azotamentes.

Minas de mithril

Una casilla = 5'



ORCO

Los orcos se cuentan entre los humanoides malignos más peligrosos, debido a su gran fuerza y su naturaleza belicosa e implacable. Un orco en paz es un orco en busca de bronca. Como se detalla en el *Manual de monstruos*, la sociedad orca es como un ejército en guerra perpetua contra el resto del mundo. Sólo se detiene para descansar entre un combate y el siguiente. Todos sus aliados son temporales.

Los orcos se organizan en tribus y clanes, con una jerarquía basada únicamente en el poder personal de cada uno. Mientras un cacique orco pueda liderar a su tribu con éxito en combate, lo apoyarán. Los saqueos son también una forma de triunfo. Una horda orca puede fracasar a la hora de derrotar a un ejército rival, pero los orcos lo verán como una victoria si sus guerreros pueden saquear algunos pueblos, llevarse comida, bebida y oro a manos llenas y escapar para luchar otro día.

Este apartado describe algunos arquetipos de adversarios orcos: un bersérker furioso, un bardo salvaje y un sacerdote de batalla de Gruumsh. Además, se introduce un par de personajes orcos inusuales que pueden poner en aprietos a los PJs: un clérigo de la pestilencia tocado por una deidad siniestra, y un espía que puede pasar por humano.

AULLADOR DE GUERRA

En primera fila del ejército orco veis una figura tatuada, que aúlla terribles maldiciones entre los rugidos de furia de sus colegas.

AULLADOR DE GUERRA (EN FURIA) VD 4

Orco Bbr 2/Brd 2
Humanoide Mediano CM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar -1, Escuchar +6
Idiomas común, orco

CA 14, toque 10, desprevenido 14; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa (+2 Des, +4 armadura, -2 por furia)
pg 34 (4 DG)
Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +4

Debilidades sensibilidad a la luz
Vel 40' (8 casillas)
C/C gran hacha de gran calidad +7 (1d12+4/×3)
A distancia jabalina +5 (1d6+3)
Atq base +3; **Prs** +6
Opciones de ataque furia 1/día (6 asaltos)
Equipo de combate *collar de bolas de fuego (tipo I)*

Características Fue 16, Des 14, Con 16, Int 11, Sab 8, Car 14
CE movimiento rápido
Dotes Esquiva, Movilidad
Habilidades Avistar -1, Equilibrio +4, Escuchar +6, Intimidar +8, Saltar +16
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +1*, gran hacha de gran calidad, 4 jabalinas

Cuando no está en furia, el aullador de guerra tiene las siguientes estadísticas:
CA 16, toque 12, desprevenido 16
pg 26 (4 DG)
Fort +4, **Vol** +2
C/C gran hacha de gran calidad +5 (1d12+1/×3)
A distancia jabalina +5 (1d6+1)
Prs +4
Acciones especiales música de bardo 2/día (contraoda, *fascinar* 1 objetivo, infundir valor +1)
Conjuros de bardo conocidos (NL 2):
1.º (1/día): *causar miedo* (CD 13), *curar heridas leves*
0 (3/día): *atontar* (CD 12), *conocer la dirección, detectar magia, prestidigitación, resistencia*
Características Fue 12, Con 12
CE conocimiento de bardo +4
Habilidades Diplomacia +4, Disfrazarse +2 (+4 actuando), Engañar +7, Interpretar +7, Piruetas +9, Saber (historia) +5, Saltar +14

Los aulladores de guerra son raros entre los orcos, pero su talento para alentar la sed de sangre de sus guerreros los convierte en elementos valiosos. Pocos de ellos sobreviven para convertirse en combatientes veteranos; sus obvias habilidades de liderazgo los convierten en rivales directos para la supremacía de su cacique. Sólo los mayores señores de la guerra, cuyo poder e influencia están más allá de toda discusión, tienen la suficiente confianza como para contar con varios aulladores de guerra.

Estos personajes son algo así como los bardos de los orcos y memorizan cánticos antiguos de odio contra todas las demás razas. Los clérigos de Gruumsh enseñan que los demás humanoides robaron las tierras que por derecho les correspondían a los orcos. Estas letanías enumeran los muchos crímenes de sus enemigos, y la apasionada interpretación que de ellas hacen los aulladores empuja a los demás orcos a un frenesí combativo.

El aullador de guerra orco descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 8, Des 14, Con 12, Int 13, Sab 10, Car 15.

Estrategia y tácticas

Los aulladores de guerra, verdaderos fanáticos, lideran a los demás orcos desde primera fila. Un bersérker puede contar con una camarilla de admiradores, pero el aullador de guerra será el comandante a pie de campo. El valor que pueden infundir sus cánticos, así como su devoción hacia la causa orca, lo convierten en una figura a seguir en el campo de batalla.

Los aulladores orcos buscan a los lanzadores de conjuros rivales, con el razonamiento correcto de que tales enemigos pueden causar los mayores estragos en las apretadas filas orcas con sus conjuros. Un aullador iniciará el combate con su aptitud para infundir valor. Después lanzará *causar miedo* sobre el defensor más cercano a un lanzador de conjuros enemigo, y por último entrará en furia. Confiando en su velocidad superior y su dote Movilidad, pasará junto a los enemigos que puedan quedar para lanzarse contra su objetivo. Los orcos que hayan quedado envalentonados por su cántico normalmente le seguirán, trabándose con los rivales a los que haya dejado atrás y cubriéndole las espaldas.

BERSÉRKER ORCO

Un orco brutal, cubierto de cicatrices de combates pasados, carga contra vosotros con su gran hacha aserrada en alto.

BERSÉRKER ORCO (EN FURIA) VD 4

Orco Bbr 4
Humanoide Mediano CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +7
Idiomas común, orco

CA 14, toque 9, desprevenido 14; esquiva asombrosa (+1 Des, +5 armadura, -2 por furia)
pg 48 (4 DG)
Fort +9, **Ref** +3, **Vol** +4

Debilidades sensibilidad a la luz
Vel 40' (8 casillas)
C/C gran hacha de gran calidad +13 (1d12+10/×3)
A distancia jabalina +5 (1d6+7)

Atq base +4; **Prs** +11
Opciones de ataque Ataque poderoso, furia 2/día (7 asaltos)
Equipo de combate *poción de escudo de la fe (+4), poción de saltar*

Características Fue 24, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 10, Car 8
CE movimiento rápido, sentido de las trampas +1
Dotes Ataque poderoso, Soltura con un arma (gran hacha)
Habilidades Avistar +0, Escuchar +7, Saltar +17
Posesiones equipo de combate más *camisote de mallas +1*, gran hacha de gran calidad, 3 jabalinas, *capa de resistencia +1*

Cuando no está en furia, el bersérker orco tiene las siguientes estadísticas:
CA 16, toque 11, desprevenido 16
pg 40 (4 DG)
Fort +7, **Vol** +2
C/C gran hacha de gran calidad +11 (1d12+7/×3)
A distancia jabalina +5 (1d6+5)
Prs +9
Características Fue 20, Con 14
Habilidades Saltar +15

Un bersérker orco es un guerrero competente que ha demostrado su valía en combate, tanto en la guerra como en duelos contra sus rivales de la tribu. Es depravado y egoísta. El bersérker típico sólo se preocupa de obtener prestigio personal, tesoros y poder. Si la tribu también se beneficia de la derrota de su enemigo, pues mejor.

Los bersérker no adoptan realmente un papel de líderes, sino que cuentan con seguidores que desean emularlos y compartir su gloria. La forma más sencilla para que un combatiente orco ascienda en las filas de su tribu es impresionar a un bersérker, ganándose su favor. Los caudillos orcos contemplan a sus bersérker casi como mascotas de lujo. Como campeones tribales, los bersérker forman la espina dorsal de la fuerza combativa del grupo y sus victorias mejoran la reputación de su jefe. Para mantenerlos a raya y eliminar cualquier idea que pudieran tener acerca de hacerse con el poder, los caciques apaciguarán a sus bersérker con botines sólo superados por los suyos propios.

El bersérker orco descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 15, Des 13, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 10.

Estrategia y tácticas

En combate, un bersérker orco deja que sus seguidores combatientes se traben con el enemigo antes de unirse a la fiesta. Aprovechará para beber sus pociones mientras los combatientes toman posiciones. Un bersérker espera que sus acompañantes le ofrezcan buenas opciones de flanqueo, incluso aunque tengan que exponerse a ataques de oportunidad para lograrlo. En combate, el bersérker buscará causar tanto daño como sea posible con su Ataque poderoso, incluso antes de comprobar si tiene posibilidades de golpear a su rival.

Las fanfarronadas de un bersérker orco esconden cierto tinte de cobardía, ya que prefiere aterrorizar a los objetivos fáciles. A menos que cuente con un buen número de seguidores que lo apoyen, un bersérker huirá ante un enemigo poderoso para ir a buscar refuerzos. La tribu no es más que un recurso, al cual acude en busca de sustento y protección. Un bersérker orco astuto sabe que si huye de una batalla perdida, siempre podrá encontrar una nueva tribu.

INFILTRADORA SEMIORCA

Sólo un examen atento revela la sangre no humana de esta viajera. Parece inofensiva, pero en un abrir y cerrar de ojos su daga se dirige hacia tu estómago.

INFILTRADORA SEMIORCA **VD 3**
Semiorca Pcr 3
Humanoide Mediano (orco) NM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas común, orco

CA 16, toque 12, desprevenida 14 (+2 Des, +4 armadura)

Bersérker, aullador de guerra y sacerdote de batalla orcos, e infiltradora semiorca

pg 16 (3 DG)
Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +1

Vel 30' (6 casillas)
C/C daga de gran calidad +5 (1d4/19-20)
A distancia daga de gran calidad +5 (1d4/19-20)
Atq base +2; **Prs** +2
Opciones de ataque ataque furtivo +2d6
Equipo de combate *poción de invisibilidad, poción de reducir persona*

Características Fue 10, Des 15, Con 13, Int 10, Sab 10, Car 12
CE encontrar trampas
Dotes Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Abrir cerraduras +7, Averiguar intenciones +5, Avistar +0, Buscar +4, Diplomacia +5, Disfrazarse +9 (+11 actuando), Engañar +6, Equilibrio +4, Esconderse +8, Escuchar +0, Intimidar +3, Moverse sigilosamente +8, Piruetas +7, Reunir información +6, Saber (local) +5, Saltar +2
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +1*, 2 dagas de gran calidad, material de disfraz, herramientas de ladrón de gran calidad

Un semiorco nacido en una tribu orca suele cubrir el mismo papel que cualquier otro orco. No obstante, es posible que un semiorco que prefiera aferrarse a su herencia humana llegue a tener utilidad como espía para algún cacique emprendedor.

En la mayoría de los casos, esta infiltradora se hallará en algún asentamiento importante. Entrará en el lugar, haciéndose pasar por mercenaria o mercader, y estudiará sus defensas desde dentro. Mientras reúne información sin levantar sospechas, también confeccionará mapas de toda la zona. Una infiltradora puede incluso adentrarse en las alcantarillas de la urbe, en busca de alguna entrada secreta que evite los muros y a sus guardias. Si una secta maligna o grupo similar opera en la zona, la infiltradora tratará de contactar con él para buscar una alianza.

La infiltradora semiorca descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales: Fue 8, Des 15, Con 13, Int 12, Sab 10, Car 14.

Estrategia y tácticas

La misión de una infiltradora semiorca es obtener información para su tribu y organizar un ataque desde dentro. No es una combatiente propiamente dicha. La infiltradora informará de sus hallazgos al cacique tribal o liderará algunas incursiones guerrilleras horas antes del ataque principal. Puede abrir una de las puertas de las murallas e inutilizar el mecanismo de cierre, asesinar o hacerse pasar por un oficial de la milicia, sacar de la cárcel a varios presos peligrosos para aumentar la confusión, iniciar incendios, etc. Si su mascarada queda al descubierto, huirá tan rápido como pueda. Nunca olvidará a quienes le hayan hecho algún mal, regresando a por ellos tan pronto como le sea posible, a ser posible bajo otra identidad distinta que le permita acercarse a ellos.

La competencia marcial de una infiltradora semiorca es floja comparada con la del campeón orco típico, pero sus excelentes habilidades como pícara la convierten en una rival sutil. Empleará Engañar para fintar o crear alguna distracción que le permita huir cuando se enfrente en solitario a un enemigo poderoso, además de dar buen uso a sus Piruetas para obtener la mejor posición en el campo de batalla.

Si la infiltradora se encuentra en una tribu que está siendo atacada, podrá recurrir a un par de estrategias planificadas de antemano. Puede esconderse en los límites del campamento o en algún pasadizo secundario, emboscando a sus enemigos para cogerlos por la espalda. Si no, quizá se haga pasar por una esclava para conmover a un grupo de enemigos de buen corazón, con la intención de eliminar a su cabecilla cuando llegue el momento.

PORTAVOZ DE LA PLAGA ORCO

Un orco pálido y huesudo, embutido en una armadura completa, os señala con su garra descarnada mientras murmura terribles palabras de muerte y ponzoña.

PORTAVOZ DE LA PLAGA ORCO VD 7

Orco vástago impío* Clr 5
*Plantilla descrita en *Heroes of horror* (*NdT: inédito en castellano*)
Ajeno Mediano (humanoide aumentado, maligno, nativo) CM
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas abisal, común, gigante, infernal, orco

CA 22, toque 13, desprevenido 21 (+1 Des, +9 armadura, +2 desvío)
Inmune conjuros y aptitudes enajenadores, veneno
Resiste ácido, frío y fuego 5; **RC** 15
pg 36 (5 DG); curación rápida 4; **RD** 5/bueno y mágico
Fort +6, **Ref** +2, **Vol** +8

Debilidades sensibilidad a la luz
Vel 20' (4 casillas) con armadura completa; base 30'
C/C maza pesada +4 (1d8+1 más impacto sacrílego) y garra -1 (1d4 más impacto sacrílego) o
C/C 2 garras +4 cada una (1d4+1 más impacto sacrílego)
Atq base +3; **Prs** +4
Opciones de ataque impacto sacrílego
Acciones especiales castigo 1/día (+4 ataque, +5 daño), lanzamiento de conjuros espontáneo (*infligir*), reprender muertos vivientes 5/día (+4, 2d6+7, 5.º), toque mortal 1/día (5d6)
Equipo de combate *fetiche de plumas de quaal (látigo), poción de curar heridas leves*
Conjuros de clérigo preparados (NL 5):
3.º: *contagio*[D] (toque c/c +4, CD 17), *disipar magia, fundirse con la piedra*
2.º: *auxilio divino, campanas fúnebres*[D] (CD 16), *fuerza de toro, inmovilizar persona* (CD 16)
1.º: *causar miedo*[D] (CD 15), *curar heridas leves, escudo de la fe, perdición* (CD 15), *reloj de la muerte*
0: *crear agua, curar heridas menores, detectar magia, leer magia, resistencia*
[D]: conjuro de dominio; Deidad: Yurtrus (*Fes y panteones*, página 151); Dominios: Destrucción, Muerte
Aptitudes sortílegas (NL 5):
3/día: *hechizar persona* (CD 13), *protección contra el bien*
1/día: *enervación* (toque a distancia +4), *profanar*

Características Fue 12, Des 12, Con 14, Int 16, Sab 18, Car 15
CE hechizo doméstico
Dotes Conjurar en combate, Iniciativa mejorada
Habilidades Avistar +4, Concentración +10, Conocimiento de conjuros +13, Escuchar +4, Saber (arcano) +8, Saber (los Planos) +6, Saber (religión) +11, Sanar +12
Posesiones equipo de combate más *armadura completa +1*, maza pesada, *presea de Sabiduría +2*

Impacto sacrílego (Sb): los ataques naturales o con armas en cuerpo a cuerpo de un portavoz de la plaga se consideran de alineamiento maligno, a efectos de superar las reducciones de daño, y causan 2d6 puntos de daño adicional a las criaturas buenas. *Heroes of horror.*
Hechizo doméstico (Sb): la madre de un portavoz de la plaga actúa como si estuviese bajo el efecto constante de un conjuro de *hechizar persona*, generado por el portavoz de la plaga. *Heroes of horror.*

Los portavoces de la plaga orcos son los repulsivos representantes de Yurtrus, el dios orco de la pestilencia. Los portavoces de la plaga no eligen su vocación, sino que nacen para ella. Las leyendas

dicen que una vez cada año, en el solsticio de invierno, Yurtrus extiende su mano y toca con ella a un orco nonato en el vientre de su madre. Este orco nacerá con piel blanquecina, ojos rosados y una constitución debilucha. Los demás orcos de la tribu no se atreverán a matar a esta abominación, ya que estos rasgos señalan al recién nacido como un portavoz electo de Yurtrus.

Estos portavoces son figuras sagradas que infunden terror en el resto de su tribu, ya que se dice que Yurtrus envía plagas desoladoras a aquellas tribus que se desvían de las directrices de Gruumsh. Las tribus orcas que pasan demasiado tiempo sin asaltar a sus vecinos, sin matar a enanos o elfos, o sin arrasar amplios territorios, se arriesgan a enfrentarse a la destrucción a manos de Yurtrus.

Un portavoz de la plaga es un emisario directo del dios de la pestilencia, pero también es un descastado. Aunque el resto de los orcos respeta su posición, también lo temen a él, a sus orígenes blasfemos y a su depravado dios. Se le hará entrega de un lugar donde dormir (lo más alejado posible del resto de la tribu), comida y bebida en abundancia y una parte del botín obtenido en cualquier incursión. El portavoz dedicará su tiempo a cuidar una pequeña capilla a Yurtrus, atender a enfermos, heridos y muertos, y asegurarse de que el cacique local no hace nada que pueda despertar la ira de su dios. La única compañía de un portavoz de la plaga orco suele ser su madre, quien lo idolatra y puede llegar a convertirse ella misma en una poderosa lanzadora de conjuros.

El portavoz de la plaga orco descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y por plantilla, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 8, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 15, Car 13.

Estrategia y tácticas

Dado que los portavoces de la plaga habitan cerca de los asentamientos orcos, pero no en su interior, a menudo será consciente de cualquier perturbación en los dominios tribales antes de verse amenazado personalmente. Cuando esto ocurra, se preparará para acudir en auxilio de su gente y coger a los intrusos por sorpresa. Aunque los combatientes de la tribu se aprovecharán con gusto de cualquier confusión causada por su aparición, no lucharán junto a él. Un portavoz de la plaga siempre está solo.

Cuando sea posible, antes de entrar en combate, el portavoz de la plaga lanzará *reloj de la muerte*. Después seguirá con *auxilio divino, protección contra el bien, resistencia* y *escudo de la fe* para protegerse, seguido de fuerza de toro para aumentar su potencial físico. Normalmente anunciará su llegada con el lanzamiento de *perdición*, seguido de *causar miedo* o *inmovilizar persona* contra el enemigo que parezca ser el guerrero más duro. Si es posible, lanzará un *disipar magia* de área y luego *contagio*, que transmitirá en la primera oportunidad que tenga tras el inicio del combate: el portavoz de la plaga preferirá entregar este don especial de Yurtrus mediante un ataque de garra, realizado sobre el rival que parezca más frágil.

Si la situación se vuelve fea, o si los orcos parecen estar a punto de ser derrotados, el portavoz hará uso de *fundirse con la piedra* para huir de sus enemigos. Si los atacantes aniquilan a su tribu, el portavoz iniciará una peregrinación en busca de otro hogar. Cualquier tribu orca con la que se cruce se verá obligada a aceptarlo a regañadientes, o arriesgarse a sufrir la ira de Yurtrus.

SACERDOTE DE BATALLA ORCO

Esta figura chamánica luce numerosos tatuajes de símbolos rojos como la sangre, entre los cuales destaca el ojo de Gruumsh. Fetiches de hueso y plumas bailan en su cabello y ropa. De repente entona una plegaria con su ronca voz gutural.

SACERDOTE DE BATALLA ORCO **VD 1**

Orco Clr 1
Humanoide Mediano CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas común, orco

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +6 armadura)
pg 10 (1 DG)
Fort +4, **Ref** +1, **Vol** +3

Debilidades sensibilidad a la luz
Vel 20' (4 casillas) con cota de bandas; base 30'
C/C lanza de gran calidad +4 (1d8+3/×3)
A distancia lanza +2 (1d8+2/×3)
Atq base +0; **Prs** +2
Acciones especiales lanzamiento de conjuros espontáneo (*infligir*), proeza de fuerza (+1 Fue, 1 asalto), reprender muertos vivientes 3/día (+0, 2d6+1, 1.º)
Equipo de combate *poción de auxilio divino*
Conjuros de clérigo preparados (NL 1):
1.º: *agrandar persona*[D] (CD 12), *bendecir, escudo de la fe*
0: *curar heridas menores, detectar magia, resistencia*
[D]: conjuro de dominio; Deidad: Gruumsh; Dominios: Fuerza, Guerra

Características Fue 14, Des 12, Con 14, Int 6, Sab 13, Car 11
Dotes Conjurar en combate, Soltura con un arma (lanza)[A]
Habilidades Avistar +1, Concentración +4, Escuchar +1, Saber (religión) +0
Posesiones equipo de combate más cota de bandas, lanza de gran calidad, 3 lanzas

Los sacerdotes de batalla orcos viajan con las partidas de guerra de su tribu, para ofrecer consejos o educación religiosa. El sacerdote interpreta las profecías, eleva plegarias a Gruumsh y realiza los sacrificios necesarios antes y después del combate. Un sacerdote de batalla emplea sus conjuros para potenciar a los combatientes orcos, concediéndoles la bendición de Gruumsh para que puedan aniquilar a sus enemigos y obtener gloria en nombre de su dios. Los orcos compiten por el favor de los sacerdotes de batalla, ofreciéndoles todo tipo de regalos. Saben que los guerreros que reciben los conjuros de un sacerdote de batalla tienen muchas más posibilidades de sobrevivir.

El sacerdote de batalla descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales: Fue 10, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 15, Car 13.

Estrategia y tácticas

Un sacerdote de batalla lanzará *bendecir* al inicio del encuentro, para después emplear *escudo de la fe* sobre sí mismo. Reservará *agrandar persona* para algún otro guerrero que haya demostrado talento o habilidad en combate. Estas prioridades cambiarán si hay otro clérigo, especialmente uno de Corellon Larethian, involucrado en la refriega. En ese caso, el sacerdote de batalla lanzará *agrandar persona* sobre sí mismo y cargará de frente contra su rival para destrozarlo.

Los sacerdotes de batalla encarnan la contradicción básica de la cultura orca. Les encanta la guerra, se deleitan con las matanzas y ansían oro, joyas y demás botines, pero valoran su propio pellejo por encima del bien común de la tribu. Un sacerdote siempre espera que los demás guerreros luchen y mueran por él, como corresponde a un discípulo elegido de Gruumsh. Pero el ojo de Gruumsh también los contempla a ellos; el dios orco puede perdonar una conducta egoísta, pero no tolerará a un clérigo que se acobarde ante un verdadero enemigo. Un sacerdote de batalla puede dudar o remolonear en los aledaños de un combate, pero

se lanzará de lleno a él cuando se revele la presencia de algún clérigo rival.

"No tienes nada que no pueda arrebatarte, debilucho."
—Tareg, bersérker orco

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los orcos son incursores y belicistas. Viajan en bandas y rara vez se los encuentra solos.

Individuo (NE 1/2-3): un orco solitario es un encuentro inusual, y lo normal es que esta criatura sea un batidor de un grupo mayor con buenos recursos. Incluso los batidores orcos acostumbran a ir en parejas.

NE 3: Bruuna es una infiltradora semiorca de camino al asentamiento más cercano, para estudiarlo e informar a su tribu. Tiene la apariencia de una semiorca bastante civilizada.

Banda (NE 1-7): los jóvenes orcos se unen en bandas de entre dos a cuatro individuos, para llevar a cabo incursiones a pequeña escala en el territorio de otros humanoides, asaltar a los viajeros o saquear las granjas aisladas en busca de fama y fortuna. A veces los miembros de estas bandas son de armas tomar.

NE 5: Dagu, Gar y Tareg forman una banda que pretende asaltar a los viajeros de un camino de caravanas cercano. Tareg, un bersérker orco, es el líder del grupo pero escucha los consejos de Gar, el sacerdote de batalla. Dagu es un combatiente orco típico (*MM*, pag. 210) que se ha unido a la fiesta.

Incursores (NE 6-9): un escuadrón de incursores orcos puede incluir hasta 20 guerreros y algunos individuos de élite al mando.

NE 9: pegada a los talones de Bruuna avanza una cruzada liderada por Shamoz, un aullador de guerra. Un bersérker llamado Heg se ha unido a su estandarte, así como cuatro sacerdotes de batalla y una docena de combatientes.

ECOLOGÍA

Los orcos son criaturas feroces sin respeto por la vida o su entorno. Cuando sea posible, habitarán en refugios naturales o asentamientos construidos por otras criaturas, en lugar de erigir sus fortificaciones desde cero. Derrochadores e incapaces de pensar a largo plazo, los orcos arrasarán sus territorios si no pueden desplazarse a otros nuevos. Su ineficacia en la explotación de recursos alimenta aún más sus ansias de conquista.

Una vida dura y batallas constantes, factores ambos que contribuyen a su alto índice de mortalidad, definen la existencia de esta raza. Pero este problema queda compensado en parte por sus ansias reproductoras, que se traducen en un alto índice de natalidad. Las hembras orcas dan a luz a sus hijos tras un embarazo de apenas seis meses, siendo bastante comunes los partos múltiples. Algunos de estos niños mueren a causa de las implacables condiciones de vida de las tribus, pero muchos otros alcanzan la madurez endurecidos por su entorno.

Los orcos llegan a la madurez física en unos 13 años y la mayoría está lista para empuñar un hacha en nombre de su tribu uno o dos años después. Los orcos envejecen con rapidez y se hacen viejos aproximadamente a los 37 años.

Omnívoros y ni mucho menos quisquillosos, los orcos pueden subsistir a base de alimentos que otros humanoides rechazarían como inaceptables, incluida carroña o la carne de criaturas inteligentes. Aún así, la mayoría de ellos prefiere carne fresca y sangre.

Entorno: los orcos suelen habitar en colinas templadas, pero se desplazarán a cualquier región en la que puedan aprovecharse de sus recursos. Aún así, preferirán las regiones que les proporcionen refugios naturales frente a la luz solar.

Características físicas típicas: un varón orco adulto pasa un poco de los 6' de alto y pesa unas 210 lbs. Las hembras son algo más pequeñas, pero igual de fuertes. Todos los orcos tienen una piel grisácea y lucen melenas salvajes y espesas, pero cada individuo puede variar mucho en apariencia especto a los demás.

Alineamiento: los orcos son brutales, sanguinarios, egoístas y taimados. Matan y destruyen sin pensar ni un instante en las consecuencias, y persiguen o subyugan incluso a otros de su raza. Todo orco ansía poder y lujos para sí, y está dispuesto a aniquilar a cualquier rival para asegurarse sus objetivos. Por tanto, los orcos suelen ser caóticos malignos, siendo los caóticos neutrales la excepción más común. Un individuo o grupo de orcos puede adoptar una actitud distinta, pero lo normal es que sea porque hay una criatura que los gobierna; una a la que temen o adoran.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ORCOS

Los personajes con rangos en Saber (local) pueden aprender más cosas sobre los orcos o semiorcos. Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre sus prácticas religiosas. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (local)

CD	Resultado
10	Este es un orco (o semiorco), un humanoide fuerte y normalmente sediento de sangre. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide y orco.
15	Los orcos son belicosos por naturaleza. Su cultura se basa en el dominio del más fuerte y el ideal del guerrero, por lo que a menudo cogen lo que quieren o necesitan de los demás por las malas. Odian a todas las demás razas humanoides, pero reservan un asco especial para los elfos.
20	La artesanía orca se basa en la guerra, la religión o la supervivencia. Los varones orcos ostentan el poder, mientras que las hembras forman los cimientos de toda tribu orca.

Saber (religión)

CD	Resultado
10	Los orcos practican una religión oscura centrada en su dios de la guerra, Gruumsh. Las deidades orcas odian a los dioses élficos y enanos.
15	El panteón orco incluye varios lugartenientes de Gruumsh; la diosa madre Lúzhic, esposa de Gruumsh; Shargueis, el dios orco de la oscuridad y los engaños; y Yurtrus, deidad orca de la muerte y la enfermedad.
20	Las letanías orales de los orcos enseñan que los dioses de las demás razas humanoides, especialmente las de elfos y enanos, engañaron a Gruumsh para que su gente abandonase los mejores lugares en los que vivir. Esta creencia es la base de la furia y el odio de los orcos.
25	Las deidades orcas a veces bendicen a su raza con vástagos impíos. Estos poderosos jóvenes siempre llegan a ostentar posiciones de poder en sus tribus.

SOCIEDAD

La sociedad orca es tribal y se basa en los ideales de supervivencia, fuerza, miedo y guerra. Estos principios se basan a su vez en su veneración a Gruumsh.

Los orcos ven como un don de Gruumsh su capacidad para sobrevivir en lugares en los que otras criaturas inteligentes no podrían o querrían, pero no tienen nada parecido a la solidaridad racial. Cada uno valora su vida y prosperidad más que las vidas de cualquier otro. Un orco nunca se fiará lo suficiente de sus compañeros tribales como para sentir apego por ellos o desear sacrificarse en su nombre, sino que se preocupará por amasar tanto placer, poder y riqueza personales como pueda.

Estos puntos de vista son un obstáculo para su unidad racial. Los orcos concentran buena parte de sus energías en obtener y mantener su estatus en la tribu. El fuerte gobierna al débil, el listo controla al idiota y al último de la fila no le quedan ni las migas. Esta visión del mundo se extiende a todos los aspectos de su existencia. La supervivencia es un derecho sólo para los más aptos.

No obstante, para ello se necesitan recursos y los orcos ven al resto del mundo como un gran almacén al que tienen derecho a entrar. La religión orca sostiene que las deidades élficas y enanas engañaron con malas artes a Gruumsh, para que cediese el territorio de sus hijos. Así fue que Gruumsh convirtió las tierras de los orcos en cuevas y páramos. Pero también hizo a sus hijos fuertes, para que pudiesen obtener lo que necesitasen de los demás, y sanguinarios y egoístas, para que el frágil nunca gobernase al fuerte.

Los orcos aprenden estos credos desde pequeños, sobre todo por propia experiencia. Los bebés son destetados con rapidez, para que debiliten lo menos posible a su madre. A medida que van creciendo, todos los integrantes de la tribu esperan que los niños orcos empiecen a ocuparse de sus propias necesidades cuanto antes. Algunas madres orcas astutas ayudan a sus hijos de forma que éstos no parezcan incompetentes o desvalidos, asegurándose su lealtad en los años venideros. Aquellos niños que tienen éxito en obtener lo que desean por su cuenta serán considerados aptos y fuertes según los estándares orcos, y llegarán a ganarse su lugar entre los adultos.

Diseñadas a imagen y semejanza de la autoridad absoluta que ejerce Gruumsh sobre las deidades menores del panteón orco, las tribus orcas suelen contar con un cacique que es el varón más fuerte del lugar. Los varones orcos tienen poder absoluto sobre el destino de sus parejas e hijos. Los clérigos de Gruumsh, que también son siempre varones, tienen mucha influencia en esta sociedad. Señalan a los débiles y minan la autoridad de los caciques que no la merezcan.

Las hembras orcas suelen ser serviciales; no hay nada en la vida conyugal de los orcos que sea romántico ni monógamo, y los guerreros más poderosos pueden coger tantas hembras como puedan mantener. Pero todo orco sabe subconscientemente que quienes mantienen unida a la tribu y dan a luz a sus hijos forman la espina dorsal de su pueblo. Más aún, aunque muchas hembras orcas hacen poco más que parir y reunir alimento, las más fuertes de entre ellas sólo sufren la prohibición expresa de convertirse en clérigas de Gruumsh. Muchos orcos poderosos son absolutamente leales a sus madres, que suelen ostentar gran influencia en los asuntos tribales a pesar de la fachada de autoridad varonil. El poder mágico también concede potestad, y una hembra orca lo bastante poderosa podría labrarse una posición de poder si logra derrotar a los varones que traten de subyugarla.

Pocas profesiones se consideran exclusivas de uno de los dos sexos en la cultura orca. Los varones tienen tendencia a preferir los papeles marciales, mientras que las hembras dotadas suelen tender hacia el lanzamiento de conjuros. Este hecho ha fomentado la creencia entre los orcos de que la magia no combativa es cosa de chicas; los varones que dominen el Arte deben demostrar su utilidad en combate, si no quieren ser tachados de débiles.

Los orcos de ambos sexos detestan cualquier tipo de trabajo que sea laborioso y no ofrezca una recompensa rápida y abundante. Así pues, los orcos suelen capturar a otros seres inteligentes para usarlos como esclavos. Estos prisioneros realizan las tareas que no quiere realizar ningún orco, como cultivar o cavar en las minas. Un orco que tenga un esclavo mejorará su estatus, riqueza y lujo personal en la medida de su trabajo.

TESORO TÍPICO

Aunque la riqueza de cada tribu está repartida desproporcionadamente a favor de los escalones más altos de la cadena de mando, los orcos tienen el tesoro estándar para su VD. La mayoría prefiere armas, armaduras u objetos portátiles que demuestren opulencia y señorío. Un bersérker orco podría unir los colmillos de los enanos que haya derrotado a un collar de plata, mientras que otro puede empuñar una enjoyada espada élfica para demostrar a sus rivales que ha derrotado a un enemigo de importancia.

LOS ORCOS COMO PERSONAJES

Consulta la página 210 del *Manual de monstruos* para ver los datos acerca de los orcos como personajes.

LOS ORCOS EN EBERRON

Los orcos de Eberron son muchos menos que las demás razas humanoides, y viven en lugares remotos e inhóspitos. Son inusuales en tanto en cuanto no son tan destructivos ni malignos, en general, como los orcos de otros escenarios de campaña. La mayoría vive en la marca Sombría, mientras que las montañas Raizférrea y las del Fin del mundo albergan poblaciones decentes. Los orcos de Khorvaire se aferran a su estilo de vida tradicional, y los de la marca Sombría conviven y se mezclan con los humanos. Muchos orcos aún sirven a la secta druídica de los Cancerberos, que ayudó a cortar los lazos de Eberron con Xoriat durante la antigua guerra contra los daelkyr. Demasiados de ellos, no obstante, han dado la espalda a las viejas tradiciones y ahora adoran al Dragón inferior, luchando contra su propio pueblo para liberar a los horrores que los Cancerberos atraparon en Khyber.

LOS ORCOS EN FAERÛN

Los orcos en Faerûn son muy variados. Los del Norte y el Espinazo del mundo son conocidos como orcos de montaña, y son los más viejos de su raza en Toril. El este es el hogar de los orcos grises, que son más civilizados y devotos que los orcos de montaña, pero no menos malignos. Escasos en las tierras iluminadas por el sol, los orcos de las profundidades, u orog, son descendientes de los orcos de montaña que se quedaron atrapados en la Infraoscuridad.

PRÍNCIPE VERDINAL

Una figura que fusiona la Naturaleza en su forma humanoide aparece sobre la rama de un árbol. Unas astas curvas y leñosas crecen de su cabeza, una melena de hojas se desparrama sobre su espalda, grandes espinas sobresalen de sus hombros y el liquen cubre sus muñecas como brazaletes. Sus ojos destellan con luz verdosa.

PRÍNCIPE VERDINAL **VD 11**

Fata Mediana normalmente NM
Inic +12; **Sentidos** visión superior en la penumbra; Avistar +12, Escuchar +12
Idiomas común, druídico, élfico, silvano

CA 26, toque 23, desprevenido 18; Esquiva, Movilidad (+8 Des, +5 desvío, +3 natural)
pg 136 (16 DG); **RD** 10/ hierro frío
Resiste evasión
RC 20
Fort +14, **Ref** +23, **Vol** +17

Debilidades doble daño por hierro frío
Vel 40' (8 casillas)
C/C *bastón de los bosques* +13/+8 (1d6+6)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +11
Equipo de combate *bastón de los bosques* gastado (actúa como un *bastón* +2 y permite a su portador emplear *pasar sin dejar rastro* a voluntad), *varita de proyectiles mágicos* (5.º)
Aptitudes sortílegas (NL 16):
A voluntad: *disfrazarse* (CD 16), *puerta dimensional* (sólo cuando los puntos de partida y destino están adyacentes a un árbol o criatura tipo planta)
1/día: *bastón cambiante*, *curar heridas críticas*, *llamar a la tormenta de relámpagos* (CD 20), *muro de espinas*, *polimorfar funesto* (CD 20), *repeler piedra o metal*, *semillas de fuego* (CD 21)

Características Fue 17, Des 26, Con 18, Int 16, Sab 15, Car 21
CE encanto ultraterreno, juramento
Dotes Conjurar en combate, Dureza mejorada (*El combatiente completo*), Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Rastrear[A], Sigiloso
Habilidades Averiguar intenciones +11, Avistar +12, Buscar +8, Concentración +13, Conocimiento de conjuros +10 (+12 descifrando pergaminos), Diplomacia +14, Disfrazarse +10 (+12 actuando), Engañar +15, Equilibrio +15, Escapismo +13, Esconderse +15, Escuchar +12, Intimidar +17, Juego de manos +15, Moverse sigilosamente +15, Nadar +8, Piruetas +19, Reunir información +7, Saber (arcano) +8, Saber (local) +8, Saber (Naturaleza) +10, Saltar +14, Supervivencia +11 (+13 siguiendo rastros, +13 en entornos naturales al aire libre), Tasación +8, Trato con animales +6, Trepar +8, Usar objeto mágico +19 (+21 descifrando pergaminos), Uso de cuerdas +8 (+10 con ataduras)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** druida; ver texto

Juramento (Sb): un príncipe verdinal puede cerrar un poderoso trato sobrenatural con otra criatura voluntaria. El trato puede referirse a casi cualquier cosa, pero debe incluir algún intercambio de servicios o bienes. El príncipe verdinal sólo puede pactar un juramento con una criatura de cada vez.

Si alguna de las dos partes no se atiene a lo pactado, sufrirá un -6 a todas sus puntuaciones de característica y quedará indispuesta hasta que cumpla el trato. Cuando uno no cumpla un juramento, la otra parte será consciente de inmediato del hecho y será consciente de inmediato de la distancia y dirección del perjuro. Esta detección no funcionará a través de las fronteras planarias, pero sí ofrecerá la información de que el otro sujeto no se encuentra en el mismo plano.

Sólo la muerte o un conjuro de *deseo* o *milagro* pueden terminar con el juramento de un príncipe verdinal antes de que se cumpla, o negar las penalizaciones impuestas por la ruptura de uno de estos pactos. Cuando el juramento quede negado a causa de la muerte o la magia, la otra parte será consciente de que el trato ya no sigue en pie, pero no sabrá por qué ni dónde se ha producido el hecho.

Encanto ultraterreno (Sb): un príncipe verdinal suma su bonif. de Carisma como bonificador a sus TS, y a su CA como bonif. de desvío. Ya incluido en las estadísticas anteriores.

Los príncipes verdinales acuden en ayuda de aquellos que la necesitan y conceden deseos a los codiciosos, pero quienes cierran un trato con estas fatas comprenden demasiado tarde lo que han dado a cambio. Tiranos entre las fatas, los príncipes verdinales emplean unas aptitudes sortílegas formidables y poderosos objetos mágicos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un príncipe verdinal lucha de forma muy similar a un hechicero o mago. Suele empezar un combate lanzando *bastón cambiante* para crear un aliado ent, que se traba en cuerpo a cuerpo. Entonces el príncipe se retirará a un lugar poco accesible, como una rama en lo alto de un árbol, desde donde poder lanzar conjuros a sus enemigos y emplear sus objetos mágicos. Los príncipes verdinales temen a los enemigos que empuñen armas de hierro frío y emplearán *repeler piedra o metal* y *muros de espinas* para mantenerlos alejados. Si se les traba en cuerpo a cuerpo, emplearán Piruetas y *puerta dimensional* para huir.

Un príncipe verdinal permanecerá en combate todo el tiempo que pueda, empleando *curar heridas críticas* para sanarse y usando sus conjuros y objetos mágicos hasta agotarlos. Si, a pesar de sus esfuerzos, termina en apuros, huirá durante algunos asaltos mediante una *puerta dimensional* para poner tierra de por medio, para después esconderse y emplear *disfrazarse* con la esperanza de engañar a sus enemigos. Si tiene éxito en su huída, el príncipe verdinal puede regresar al día siguiente al escenario de la batalla para rastrear a sus rivales y vengarse mediante alguna emboscada.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

El primer encuentro con un príncipe verdinal parecerá inofensivo, pero algo siniestro. Los príncipes prefieren negociar con quienes se crucen y obtener algún juramento favorable. A menudo emplean *disfrazarse* para parecer menos amenazadores y ofrecer su ayuda a cambio de algo que deseen. Los príncipes verdinales suelen emplear a fatas o criaturas de tipo planta malignas como aliados en combate, usándolos como escudos vivientes en cuerpo a cuerpo.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS PRÍNCIPES VERDINALES

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los príncipes verdinales. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
21	Esta criatura es un príncipe verdinal, un tipo de fata que a menudo ayuda a los demás a cambio de algún servicio o regalo. Este resultado revela todos sus rasgos de fata.
26	Los príncipes verdinales pueden lanzar algunos conjuros druídicos y poseen poderosas protecciones contra la magia. Al igual que con muchas fatas, las armas de hierro frío les causan más daño; incluso más de lo normal en otras criaturas de su tipo.
31	Los príncipes verdinales son malignos y crueles, y disfrutan atrapando a otras criaturas con juramentos sobrenaturales que a priori les parezcan beneficiosos.

Harén forestal (NE 13): un príncipe verdinal emplea un hermoso claro en el bosque como trampa para los viajeros. Tres sátiros brincan por los bosques cercanos tocando sus flautas (*NdT: cada uno la suya*), cuatro dríadas malignas viven en los robles que rodean el claro y dos hermanas ninfas malignas juguetean al sol en un estanque en el centro de la escampada. Los sátiros esperan atraer a las criaturas inteligentes a la trampa del príncipe, mediante su música y atrayentes historias sobre lo bien que se puede pasar allí. Las otras fatas permanecen a la espera, atentas ante cualquier cambio en la música de los sátiros que indique la proximidad de alguna víctima. Cuando los objetivos entren en el claro, las dríadas y sátiros comenzarán a apaciguarlos mediante *hechizar persona* y *sugestión*. Si tienen éxito, el príncipe verdinal hará acto de presencia para negociar un juramento con la víctima más influenciable. Si el plan principal fracasa, las ninfas se darán a conocer para cegar y aturdir a sus objetivos, tras lo cual todos atacarán.

ECOLOGÍA

Las dríadas o ninfas que se apareen con príncipes verdinales, o que sean malignas de por sí, a veces dan a luz a otros príncipes. Estos seres maduran con rapidez tras su nacimiento, llegando a ser poderosos y autosuficientes tras una estación. Altivos y convencidos de su superioridad, a los príncipes verdinales no les importan mucho sus madres y desprecian a sus padres, incluso aunque también fuesen de su estirpe. Al igual que muchas otras fatas, los príncipes verdinales son casi inmortales.

Estas criaturas tienen una dieta muy parecida a la de los humanos, pero sólo necesitan la tercera parte de la comida que un humano de su tamaño. Así pues, los príncipes no tienen un gran impacto en su entorno y a menudo cuentan con sirvientes fatas que les consiguen lo que deseen.

Entorno: los príncipes verdinales prefieren los bosques templados, pero pueden vivir en cualquier entorno viable para los humanos.

Características físicas típicas: un príncipe verdinal se alza hasta los 6' de alto. Esbeltos a la par que musculosos, se asemejan a un humanoide con algunos rasgos de planta. Casi todas las hojas y musgo del cuerpo de un príncipe permanecen verdes durante todo el año. Algunas, no obstante, cambian de color con cada estación; hay algunos príncipes que incluso pierden sus hojas en otoño.

Alineamiento: los príncipes verdinales son engañosos por naturaleza; su vena cruel aumenta a medida que maduran en cada estación. Al alcanzar la madurez casi todos se han vuelto malignos, aunque algunos pueden ser más legales o caóticos que otros. Los estudiosos de las fatas teorizan que el alineamiento de un príncipe y su naturaleza retorcida dependen de la estación en la que naciese. Los príncipes primaverales tienden a ser caóticos pero menos crueles, mientras que los príncipes invernales se atañen con rigidez a sus palabras (incluso aunque no sean juramentos) pero tienen un negro corazón bastante más despreciable que el resto.

SOCIEDAD

Los príncipes verdinales son los líderes de las fatas y criaturas de tipo planta malignas. Quienes habitan durante mucho tiempo en el reino de un príncipe verdinal a menudo se vuelven malignos, a medida que acceden repetidamente a las peticiones de su señor y participan en sus intrigas.

Un príncipe verdinal vive para cumplir sus egoístas deseos. Estas criaturas habitan en una morada construida por sus súbditos, saborean los frutos del trabajo ajeno, se benefician de otras criaturas como espías y cogen sin preguntar todo lo que deseen. Aunque a menudo son crueles y autoritarios con algunas criaturas concretas, los príncipes verdinales se esfuerzan por parecer magnánimos ante sus súbditos en general.

Estas fatas disfrutan engañando a una criatura para que cierre algún juramento que la conduzca a la angustia y la desesperación.

Príncipe verdinal

Ilustración de R. Mimura

El príncipe verdinal se asegurará de cumplir su parte del trato, a la vez que pide a cambio algo de apariencia inocua pero que termine por causar grandes quebraderos de cabeza.

TESORO TÍPICO

Un príncipe verdinal suele poseer el doble del tesoro estándar para su VD, aproximadamente unas 15.000 po. Casi siempre constará de objetos mágicos obtenidos de sus enemigos derrotados. Al no tener ningún poder para detectar magia, los príncipes verdinales sólo arramblan con los objetos de propiedades mágicas obvias, como varitas, bastones, pociones y pergaminos. El resto del tesoro se lo entregan a sus lacayos o a criaturas que cierren algún juramento con ellos.

PRÍNCIPES VERDINALES CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de los príncipes verdinales es la de druida. Pícaro y batidor (consulta *El aventurero completo*) son clases asociadas a efectos de su avance.

Ajuste de nivel: +4.

LOS PRÍNCIPES VERDINALES EN FAERÛN

Sin que lo sepa nadie excepto el hijo e hija mayores de cada generación, la noble familia Adarbrento de Aguas profundas lleva enviando durante décadas a sus primogénitos al bosque del Jardín de la cripta, para que allí hagan un juramento al rey Espinabruja, un príncipe verdinal. Estos zagales deben llevar a cabo un servicio no especificado para el príncipe al cumplir su decimoprimer año. A cambio, los negocios y hogares de la familia cuentan con guardianes fata secretos. Hasta ahora el trato le ha salido bien a la familia noble; el rey Espinabruja nunca les ha pedido nada. Los Adarbrento consideran al príncipe verdinal como un benefactor paternal, sin preocuparse por sentenciar a otra generación más a los oscuros planes que pueda tener en mente.

PROGENIE DE TIAMAT

La diosa Tiamat, creadora de los dragones malignos, lleva mucho tiempo buscando la dominación del mundo para sí y su progenie. Durante eones ha luchado contra Bahamut, el rey de los dragones buenos, en un conflicto que recibe el nombre de la Guerra de los dragones caídos, y la mayoría de la gente cree que este enfrentamiento se extenderá milenios en el futuro.

No hace mucho Tiamat dio a conocer su última y más terrorífica táctica. Creó una serie de engendros diversos con la sangre de los dragones cromáticos, y las dispersó por el mundo para extender el mal y la destrucción. Esta incursión de criaturas dragontinas malignas amenaza con romper el equilibrio de la guerra y, por extensión, del mundo.

Para coartar sus ambiciones, Bahamut creó a los nobles draconatos (*Races of the dragon* [NdT: *inédito en castellano*]), pero el desafío de combatir a la progenie maligna de Tiamat exige más héroes de los que el Dragón de platino puede producir. A día de hoy, Tiamat tiene las de ganar. Puede que esté en manos de los PJs evitar que su progenie incline definitivamente la Guerra de los dragones caídos a favor de su malvada diosa.

Símbolo sagrado de Tiamat

Cada progenie de Tiamat tiene algunos vestigios del poder de la reina de los dragones malignos en su sangre. Muchos, no obstante, no nacen directamente de ella, sino de los dragones malignos repartidos por el mundo. Tanto si han sido elegidos por la propia diosa como si son producto del azar, algunos huevos de dragón cromático eclosionan para dar vida a alguna de las criaturas descritas en esta sección. Lo normal es que sólo se vea afectado un huevo, pero a veces toda la puesta dará vida a la progenie de Tiamat (que no tiene por qué ser del mismo tipo). Cada uno de estos engendros sólo nacerá de un dragón de su mismo color, que combinado con la palabra "progenie" formará parte de su nombre. Los acechadores e incursores de la progenie negra, por ejemplo, sólo nacen de dragones negros.

TIAMAT

El dragón cromático, creadora de los dragones malignos
Deidad menor
Símbolo: dragón de cinco cabezas
Plano natal: Baator
Alineamiento: legal maligno
Ámbitos de poder: avaricia, conquista, dragones malignos
Adoradores: dragones malignos, progenie de Tiamat, conquistadores
Alineamiento de los clérigos: NM, LM
Dominios: Avaricia*, Destrucción, Dragones*, Ley, Mal, Superchería, [Estirpe escamosa, Odio, Tiranía]*
Arma predilecta: pico pesado (mordisco)

* Dominios descritos en el *Draconomicón*. Los dominios entre corchetes se describen en el *Escenario de campaña de los* REINOS OLVIDADOS®. Si tu campaña está ambientada en Faerûn, puedes añadir estos dominios a la lista de la diosa (reemplazando a otros, si lo deseas).

Aunque en un principio estas progenies mixtas sólo nacían a partir de nidadas de dragones, ahora se multiplican con rapidez y son capaces de reproducirse entre sí.

Los dragones malignos aceptan el nacimiento de la progenie de Tiamat como un buen augurio, un símbolo del favor de su creadora. A pesar de ello, estos engendros rara vez se quedan con sus padres mucho tiempo. Maduran mucho más rápido que los dragones auténticos y alcanzan la madurez en apenas unos años.

La progenie de Tiamat suele congregarse con otras criaturas, ya sean otros engendros de su mismo tipo o individuos con mentalidades parecidas de otras razas, especialmente dragones malignos. Hace poco que han empezado a circular rumores sobre clérigos y señores de la guerra grandes trasgos que reúnen a engendros de Tiamat u otros dragones malignos para alguna gran batalla. Si se trata de parte del plan de la diosa para la Guerra de los dragones caídos, o si no es más que una extensión de la antipatía de los trasgoides hacia las demás razas, sigue siendo un misterio.

Sea cual sea su lugar en el mundo, todos los engendros comparten una lealtad inquebrantable hacia Tiamat, que sus aliados potenciales harían bien en tener en cuenta. La progenie de Tiamat también comparte su odio inmortal hacia todo tipo de dragones buenos y mira por encima del hombro a todos los no dragones.

La progenie de Tiamat en Eberron

Tiamat no está complacida con la actitud de que han adoptado muchos de sus hijos. Está orgullosa del papel que jugaron los dragones cromáticos en la derrota de los infernales y los quori, pero cree que ahora pierden el tiempo preocupándose por la Profecía en lugar de subyugar el mundo.

Algunos dragones cromáticos están de acuerdo con ella y se han vuelto a embarcar en su eterna cruzada. Además, ha susurrado promesas del regreso del gran Imperio dhakaani a algunos señores de la guerra de Darguun. Mediante estos contactos, Tiamat ha sido capaz de sembrar el mundo con su progenie, lista para entrar en acción cuando llegue el momento.

Los dragones cromáticos que no están aliados con Tiamat consideran la llegada de su progenie como un portento terrible, que debe estar relacionado de alguna forma con la Profecía, pero no son conscientes de su verdadero peligro. Siguen haciendo aquello por lo que Tiamat los desprecia: esperar y contemplar, con la esperanza de llegar a comprender la naturaleza de estas nuevas especies dragontinas mediante la observación y reflexión sobre la Profecía.

En la actualidad se pueden encontrar todo tipo de engendros de Tiamat en Argonnessen. Algunas de sus variedades se han extendido por el mundo y se pueden hallar en Xen'drik, Khorvaire y Aerenal. Pocos han puesto el pie en Sarlona (*NdC: la redacción del párrafo es ambigua en el original; no hay forma de saber si quiere decir que hay pocos engendros en Sarlona, o que se desconoce si los hay porque pocos saben lo que pasa allí*).

Consulta las descripciones concretas de cada progenie para ver su situación en Eberron.

Ilustración de W. England

Tiamat es la creadora de los dragones malignos y madre de su progenie

Ilustración de W. Reynolds

CONOCIMIENTO SOBRE LA PROGENIE DE TIAMAT

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre la progenie de Tiamat en general. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Las descripciones individuales de cada progenie de Tiamat incluyen CD de pruebas de Saber para conocer aún más detalles.

Saber (arcano)

CD	Resultado
10	Los descendientes de un dragón no siempre pertenecen al tipo dragón.
15	Esta criatura no parece ser un semidragón, pero desde luego tiene una clara ascendencia de dragón cromático. Este resultado revela todos sus rasgos de sangre dracónica.
20	Muchas criaturas extrañas, descendientes de dragones cromáticos, han ido apareciendo en los últimos tiempos. Quizá sea el inicio de nuevos movimientos por parte de la raza dracónica.

Saber (religión)

CD	Resultado
10	Tiamat es una diosa dragón maligna.
15	Tiamat está en guerra con Bahamut, el Rey de los dragones buenos, y emplea varios peones mortales, algunos de los cuales son creación suya.
20	Las progenies de Tiamat forman la última escalada en las hostilidades de la Guerra de los dragones caídos, y sirven a su señora con total lealtad. Algunos de estos engendros incluso actúan bajo las órdenes de clérigos.

La progenie de Tiamat en Faerûn

Los primeros engendros, un regalo de la reina de los dragones, fueron convocados por los seguidores de Tiamat en Únzher. Sus templos habían estado criando en secreto a su progenie, e incluso sacándola del país para evitar que las fuerzas de ocupación mulhorandinas la descubriesen.

La iglesia de Tiamat ha intentado desde entonces extender esta progenie por todos los Viejos imperios y más allá. Muchos acechan en las esquinas oscuras del mundo, vagando por pantanos, junglas o cuevas mientras cazan a sus presas y esperan la llamada para unirse al ejército de Tiamat. Algunos se han aliado con el Culto del dragón, aunque las metas de ese grupo nunca serán más importantes para ellos que acatar la voluntad de Tiamat.

Han surgido algunos rumores acerca de grandes trasgos y engendros de Tiamat congregándose en las colinas Rázhgont, en el sur del Sheír. Su aparición podría indicar que la Guerra de los dragones caídos está a punto de llegar a Faerûn.

Consulta las descripciones concretas de cada progenie para ver su situación en Faerûn.

CAVADOR DE LA PROGENIE AZUL

Con una cabeza casi idéntica a la de un dragón azul, y equipado con un par de garras descomunales, esta criatura atraviesa la arena como si nadase en el agua. Su cola cuenta con enormes púas como si fuese la cabeza de una maza, con descargas eléctricas bien visibles que recorren su extensión.

CAVADOR DE LA PROGENIE AZUL **VD 9**

Bestia mágica Grande (sangre dracónica) siempre LM

Inic +2; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4

Idiomas dracónico

CA 25, toque 11, desprevenido 23 (-1 tamaño, +2 Des, +14 natural)

pg 114 (12 DG)

Inmune electricidad

Fort +12, **Ref** +10, **Vol** +5

Vel 30' (6 casillas), Ec 20'

C/C coletazo +18 (1d8+10/19-20 más descarga) y 2 garras +17 cada una (2d8+3)

Espacio 10'; **Alcance** 5' (10' con coletazo)

Atq base +12; **Prs** +23

Opciones de ataque Reflejos de combate, agarrón mejorado, descarga

Acciones especiales barrido eléctrico

Características Fue 25, Des 15, Con 19, Int 3, Sab 8, Car 11

CE bendición de Tiamat (electricidad), escudo de electricidad

Dotes Ataque múltiple, Crítico mejorado (coletazo), Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra), Voluntad de hierro

Habilidades Averiguar intenciones +4, Avistar +4, Escuchar +4

Avance 13-17 DG (Grande); 18-30 DG (Enorme)

Agarrón mejorado (Ex): para emplear esta aptitud, el cavador de la progenie azul debe impactar a un rival, de una categoría de tamaño superior a la suya o menos, con un ataque de garra. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad.

Descarga (Sb): un cavador de la progenie azul causa 2d6 puntos de daño adicional por electricidad con su ataque de coletazo. Además de este daño eléctrico adicional, el coletazo causará 1d10 puntos más por electricidad con un golpe crítico con éxito.

Barrido eléctrico (Sb): cono de 60', 3/día, acción estándar, daño 6d6 por electricidad, Reflejos CD 20 mitad. La CD del TS se basa en Constitución.

El daño del barrido eléctrico aumenta 1d6 por cada 2 DG adicionales de la criatura.

Escudo de electricidad (Sb): el cuerpo de un cavador de la progenie azul genera una carga eléctrica prodigiosa, que se transmite a las criaturas cercanas. Cualquier criatura que golpee o toque a un cavador con su cuerpo o un arma, o que trate de apresarlo, sufrirá de inmediato 2d6 puntos de daño por electricidad (Reflejos CD 20 mitad). Una criatura que empuñe un arma metálica sufrirá un penalizador -2 de circunstancia a su salvación. La CD del TS se basa en Constitución. Una criatura sólo puede sufrir daño de esta aptitud una vez por asalto.

Bendición de Tiamat (electricidad) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un cavador de la progenie azul obtienen inmunidad a la electricidad.

Los cavadores de la progenie azul, nómadas del desierto en manadas organizadas, son adoptados por los dragones azules para vigilar sus territorios. Otros engendros de Tiamat los usan para excavar fortificaciones defensivas y erigir monumentos vítreos a su temible reina.

Estrategias y tácticas

En las zonas salvajes, un cavador de la progenie azul solitario emergerá de debajo de la arena, en un intento por atrapar al enemigo más cercano mientras mantiene a raya al resto con sus coletazos y barridos eléctricos. Si resulta herido de gravedad (en términos de juego, por debajo de 40 pg) se retirará bajo la arena, arrastrando consigo a un rival si puede conseguirlo.

Los cavadores de la progenie azul suelen cazar en grupos. Se esconden bajo el suelo, a suficiente distancia unos de otros como parar poder atacar a la vez al mismo objetivo desde distintos ángulos.

Estas criaturas son especialmente peligrosas cuando las lidera un dragón u otros engendros de Tiamat más inteligentes, unificando sus tácticas. En estas situaciones, los cavadores se concentrarán en un único objetivo en cuerpo a cuerpo y acabarán con él metódicamente, lanzando sus barridos eléctricos cada cierto tiempo.

Cavador de la progenie azul

Ilustración de A. Swekel

Encuentros de ejemplo

Ya ataquen a sus enemigos solos o en grupo, los cavadores de la progenie azul siempre tratarán de aprovecharse del terreno circundante. Lo más probables es que actúen en manadas de entre dos y cuatro individuos.

Los cavadores de la progenie azul también sirven en los ejércitos de Tiamat como tropas de choque, que pueden excavar hasta el interior de una fortaleza enemiga y destruirla.

Individuo (NE 9): un cavador solitario puede acechar cerca de la entrada a la guarida de un dragón azul, buscar nuevos terrenos de caza para su manada, o lanzar una incursión de tanteo contra una fortaleza o asentamiento para comprobar sus defensas.

Grupo de guardia (NE 11-13): a veces, los dragones azules u otros engendros de Tiamat organizan a los cavadores en unidades que patrullan su territorio.

NE 13: un cuarteto de cavadores de la progenie azul vigila la zona que rodea la guarida de su señora, la sierpe azul Rosa del trueno. Tienen instrucciones de emboscar a cualquier amenaza potencial, e informan a diario del progreso de cualquier criatura demasiado poderosa como para encargarse de ella.

Ecología

Los cavadores de la progenie azul suelen formar manadas pequeñas, al servicio de dragones azules o progenies de Tiamat más poderosas que la suya. Entre sí, estas criaturas se organizan en función de la edad, el tamaño y la habilidad: los miembros más grandes son buenos cazadores y soldados, mientras que los más pequeños y débiles se encargan de crear sus guaridas.

Los cavadores son carnívoros feroces, pero pueden aguantar muchos días, a veces incluso semanas, sin comer; no gastan mucha energía mientras descansan en sus madrigueras. A pesar de su tamaño, tampoco necesitan mucha agua. No obstante, acechan cerca de oasis y abrevaderos porque saben que estos puntos atraen a las mejores presas. Una vez que hayan agotado las reservas de comida de una zona, se desplazarán al siguiente punto de interés.

Otras progenies de Tiamat envían expediciones cada poco a los territorios desérticos habitados por los cavadores de la progenie azul, con la intención de reclutar a estas bestias en sus ejércitos. Los cavadores reciben instrucciones para fundir la arena hasta convertirla en vidrio con sus descargas eléctricas, creando grandes monolitos que declaran su servicio a Tiamat.

Entorno: los cavadores viven en las regiones más profundas de los desiertos, sobre todo cerca de algún oasis o donde se puedan reunir otras criaturas.

Características físicas típicas: un cavador de la progenie azul típico mide unos 5' de alto y de 8' a 10' de largo, con un peso aproximado de unas 4.000 lbs. Estas criaturas vienen al mundo con un pellejo de color gris oscuro, pero a medida que crecen sus escamas van cambiando a un intenso color azul oscuro. Bajo la luz del sol, un cavador adulto puede mostrar visos nacarados.

Al igual que los dragones, los cavadores se hacen más grandes y poderosos con la edad. A medida que aumentan de tamaño, mudan su piel como las grandes serpientes.

Alineamiento: los cavadores de la progenie azul siempre son legales malignos. Estas criaturas valoran la lealtad y la obediencia. Normalmente, su asociación con los dragones azules hace coincidir sus objetivos con los de sus amos dracónicos. Cuando puedan actuar a su aire, estarán menos preocupados por el dominio de la zona que por comer.

Tesoro típico

Los cavadores de la progenie azul tienen el tesoro típico de una criatura de su VD, unas 4.500 po. La mayoría yace entre los restos de victorias pasadas, medio enterrado entre las arenas de los oasis por los que suelen acechar.

Los cavadores de la progenie azul en Eberron

Los cavadores moran en un desierto oculto en lo más profundo de Xen'drik, a la espera del día en que sus amos dragones azules regresen de Argonnessen para liderarlos contra los gigantes que siguen viviendo en las junglas del continente.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CAVADORES DE LA PROGENIE AZUL

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los cavadores de la progenie azul. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un cavador de la progenie azul, una bestia mágica depredadora relacionada con los dragones azules. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
19	Los cavadores de la progenie azul son inmunes a la electricidad. Pueden generar un increíble daño eléctrico mediante los coletazos que propinan. Además, pueden crear un cono de electricidad mediante un barrido de sus colas.
24	Los cavadores de la progenie azul producen tanta electricidad que cuando uno de ellos es golpeado en cuerpo a cuerpo, los arcos voltaicos saltan de su cuerpo y golpean a su atacante.
29	Los cavadores de la progenie azul tratan de arrastrar a sus presas bajo la arena.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los cavadores de la progenie azul forman parte de la progenie de Tiamat.
19	A veces los cavadores de la progenie azul acompañan a otros adoradores de Tiamat, sobre todo dragones azules.
24	En las partes más remotas de los desiertos se alzan estructuras monolíticas, compuestas totalmente de vidrio, relacionadas de alguna manera con la adoración de los cavadores a Tiamat.

Los cavadores de la progenie azul en Faerûn

Nómadas de las ardientes arenas del desierto de Cálim, se cree que los cavadores de la progenie azul sirven a los dragones azules de esa tierra inhóspita. Los eruditos especulan con el hecho de que una banda de estas criaturas haya podido quedar bajo el control de un poderoso señor de las momias, que las ha convertido en muertos vivientes.

EMBOSCADOR DE LA PROGENIE AZUL

El suelo tiembla y una forma azul emerge de la tierra con una lluvia de tierra y piedras. La criatura tiene la forma de un tejón gigante, pero presenta gruesas escamas, cuernos afilados y la feroz quijada de un dragón azul. De pronto, su cuerpo restalla con la energía eléctrica de las chispas y arcos que saltan entre sus escamas.

EMBOSCADOR DE LA PROGENIE AZUL **VD 4**

Bestia mágica Mediana (sangre dracónica) siempre LM
Inic +0; **Sentidos** sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas dracónico

CA 18, toque 10, desprevenido 18 (+8 natural)
pg 30 (4 DG)
Inmune electricidad
Fort +6, **Ref** +4, **Vol** +3

Vel 20' (4 casillas), Ec 20' (tierra y piedra)
C/C 2 garras +8 cada una (1d8+4) y cornada +6 (1d6+2)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +4; **Prs** +8
Acciones especiales estallido eléctrico

Características Fue 19, Des 10, Con 14, Int 3, Sab 14, Car 13
Dotes Ataque múltiple, Soltura con una aptitud (estallido eléctrico)
Habilidades Avistar +4, Esconderse +0, Escuchar +4, Trepar +7
Avance 5-10 DG (Mediano)
Estallido eléctrico (Sb): un emboscador de la progenie azul puede activar un estallido eléctrico como acción estándar, una vez cada 1d4 asaltos. Cualquier criatura en un radio de 10' deberá superar un TS de Reflejos (CD 16) o sufrir 4d6 puntos de daño por electricidad. Si supera su TS, el daño se reducirá a la mitad. La CD del TS se basa en Constitución.

El daño del estallido aumenta 1d6 por cada DG adicional de la criatura.

Los emboscadores de la progenie azul adoran a Tiamat como su progenitora, y servirán voluntariamente a otros dragones malignos o seguidores de la diosa como guardianes o cazadores. Aunque tienen pocas luces, son algo más que meras bestias y pueden desarrollar tácticas astutas.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS EMBOSCADORES DE LA PROGENIE AZUL

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los emboscadores de la progenie azul. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un emboscador de la progenie azul, una bestia mágica depredadora relacionada con los dragones azules. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
19	Los emboscadores de la progenie azul son inmunes a la electricidad. Pueden liberar estallidos de energía eléctrica de sus propios cuerpos y enterrarse con rapidez bajo el suelo.
24	Los emboscadores de la progenie azul prefieren sorprender a sus presas cerca de las fuentes de agua de los desiertos en los que moran. Poseen cierto grado de inteligencia y pueden hablar un dracónico básico.
29	Los emboscadores de la progenie azul siguen patrones migratorios regulares cuando cazan. Algunos habitantes del desierto conocen estas costumbres y pueden evitar sus correrías.
34	Los emboscadores de la progenie azul tienen descendencia sólo una vez cada diez años. Las hembras ponen huevos bajo tierra y luego salen a cazar. Los varones vigilan los huevos y avisan de su eclosión mediante estallidos eléctricos nocturnos.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los emboscadores de la progenie azul forman parte de la progenie de Tiamat.
19	Los emboscadores de la progenie azul adoran a Tiamat como su progenitora y a menudo acatan órdenes de sus adoradores más inteligentes.

Estrategias y tácticas

Los emboscadores de la progenie azul son fieles a su nombre. Cazan en manadas muy unidas de hasta una docena de miembros. Cada manada vagará en busca de enemigos o acechará a la espera cerca de alguna fuente de agua, hasta que se presente una presa; entonces, sus miembros desaparecerán con rapidez bajo el suelo. Cavando, los emboscadores rodearán a su objetivo y después se abrirán paso de nuevo a la superficie. Tras reaparecer sobre el suelo, abrasarán a su víctima con sus estallidos eléctricos.

Los emboscadores no esperan que nada sobreviva a este asalto, por lo que esperarán un instante en la superficie para confirmar su muerte. Si su presa sobreviviese para contraatacar o huir, volverían a adentrarse en el subsuelo al turno siguiente. A partir de entonces, cada uno perseguiría a su objetivo por su cuenta, reapareciendo cada cierto tiempo para atosigarlo con sus ataques eléctricos y volviendo a enterrarse hasta que recargue.

Si esta estrategia no parece dar resultado, los emboscadores recurrirán a sus ataques de garras y cornada. En los casos más extremos preferirán vivir para luchar otro día, así que lo normal es que huyan si se ven ampliamente superados. Sólo lucharán a muerte cuando se lo ordene un dragón maligno u otro seguidor de Tiamat.

Los emboscadores de la progenie azul que actúan como guardianes atraen a los intrusos a espacios reducidos y angostos, como corredores o sendas estrechas. Los emboscadores permanecerán fuera de la vista, bajo la superficie, para después emerger del suelo a espaldas de su presa y atacar. Esta maniobra cortará la posible ruta de huída del objetivo, mientras que los estallidos eléctricos del emboscador actuarán como una especie de alarma para atraer a más guardias o alértar a sus amos.

Ilustración de C. Frank

Emboscador de la progenie azul

Encuentro de ejemplo

Los emboscadores de la progenie azul cazan en manadas, que suelen tener un número equitativo de machos y hembras. Si no se cumple la proporción suele tratarse de machos que defiende un nido, o una banda de hembras de caza tras haber parido (consulta el apartado de Ecología). Ambos casos serán un peligro añadido, ya que los emboscadores se muestran mucho más agresivos en esas circunstancias.

Manada (NE 9 u 11): seis machos liberan sus estallidos eléctricos por las noches, para llamar a las hembras de vuelta por la inminencia de la eclosión de sus huevos. Las crías aún no han salido de los huevos y las hembras están a cierta distancia. Los PJs que investiguen estas luces misteriosas en el horizonte podrían encontrarse con media docena de hembras transportando comida de vuelta al nido, o a toda la manada de doce miembros en espera de la eclosión de sus huevos.

Ecología

Los emboscadores de la progenie azul comen cualquier cosa que sucumba a sus estallidos eléctricos, pero rara vez se molestan en cazar presas Menudas o menores. En lugar de ello, esperarán a que se reúna un número adecuado de criaturas Pequeñas o mayores antes de ejecutar la emboscada. Un emboscador puede subsistir durante más de un mes con la carne de una criatura Pequeña. Tras un gran banquete, los emboscadores se retiran al subsuelo para descansar. Yacen justo bajo la superficie, sólo con los orificios nasales del morro a la vista para poder respirar. La mayoría de las criaturas inteligentes podrán reconocer este rasgo y ser conscientes del peligro (mediante una prueba de Avistar enfrentada a la prueba de Esconderse del emboscador). Los carroñeros, atraídos por los cadáveres de una comida reciente, a menudo son víctimas de una segunda emboscada de estas criaturas.

Los emboscadores de la progenie azul se emparejan de por vida y sólo tienen descendencia una vez cada 10 años. Tras poner los huevos bajo tierra, las hembras salen a cazar mientras los machos vigilan el nido. Cuando las crías estén a punto de romper los huevos los machos harán señales a las hembras mediante sus estallidos eléctricos, para que vuelvan al nido y poder atender juntos a los recién nacidos.

Otros engendros de Tiamat valoran a los emboscadores como guardianes y centinelas. La habilidad de estos seres para acechar bajo tierra y su sentido de la vibración son una combinación bastante potente. Dragones azules, semidragones poderosos e incursores de la progenie negra hacen buen uso de estas criaturas. Aunque los emboscadores son nativos del desierto, sus amos los pueden llevar a cualquier punto del mundo en alguna campaña en nombre de Tiamat.

Entorno: los emboscadores de la progenie azul prefieren los desiertos cálidos, sobre todo aquellos con dunas de arena que faciliten la excavación. En estos parajes, manadas de entre cuatro y doce emboscadores se desplazarán entre pozos, oasis y torrentes pluviales, en busca de presas que acudan a tales lugares a beber. Las rutas elegidas se basan en la estación actual y las presas más probables de encontrar en cada punto, y rara vez las cambian. Algunos habitantes del desierto han aprendido estas pautas migratorias y evitan los bebe-

deros cuando los emboscadores puedan andar cerca. Pueden llegar a recorrer largas distancias para evitar a estos voraces cazadores.

Características físicas típicas: los emboscadores de la progenie azul tienen cuerpos recios y corpulentos. Un espécimen típico tiene 3' de altura hasta la grupa y su cuerpo alcanza casi 4' de largo y casi otro tanto de grosor. Con sus potentes músculos y gruesas escamas, puede llegar a pesar unas 350 lbs.

Las hembras se pueden distinguir de los machos por sus cabezas algo más estrechas y sus cuernos más largos. Los emboscadores jóvenes tienen escamas de color azul claro, que van oscureciendo a medida que envejecen. Las escamas de los más ancianos muestran un reborde casi negro.

Alineamiento: a causa de su mentalidad simple y su lealtad absoluta a los dragones azules, los emboscadores de la progenie azul siempre son legales malignos.

Tesoro típico

Los emboscadores de la progenie azul rara vez poseen algún tesoro, pero sí comparten el instinto acaparador de los dragones. Si su presa llevase algún tipo de riqueza, los emboscadores enterrarían sus restos cerca de una fuente de agua en sus rutas migratorias, para poder admirarla cada vez que regresasen. Sólo existe un 20% de probabilidades de que tengan monedas, bienes u objetos.

Los emboscadores de la progenie azul en Eberron

La mayoría de emboscadores vive en el desierto del Filo de Valenar. Los estudiosos remontan su linaje a un dragón azul llamado Blaphinex, que murió a manos de otros dragones como castigo por lo que consideraban un interés antinatural en las bestias nativas de los desiertos.

Los emboscadores de la progenie azul en Faerûn

Los emboscadores pueden ser encontrados allá donde vivan dragones azules, pero la mayoría mora en Únzher, sede del poder de Tiamat. Varias manadas sirven a Hurzhógul, un varón gran trasgo adorador del Dragón cromático, que reclama el título de "Garra de Tiamat". Ha logrado hacerse con el dominio de varias tribus de trasgos y grandes trasgos, creando un pequeño ejército en la llanura de las Cenizas negras, y espera reunir más fuerzas para librarse de la influencia mulhorandina y gobernar la nación. Los mulhorandinos aún no son conscientes de este hecho.

MATADIOSES DE LA PROGENIE AZUL

Una enorme criatura con escamas aparece ante vosotros, empuñando una gran espada y empleando un cráneo de dragón como escudo. Su cabeza se parece a la de un dragón azul, y cuando chasquea sus dientes y golpea el escudo con su arma, chispas de electricidad saltan de sus mandíbulas y filo.

MATADIOSES DE LA PROGENIE AZUL VD 10

Humanoide monstruoso Enorme (sangre dracónica) normalmente LM
Inic -2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +3, Escuchar +2
Idiomas dracónico

CA 23, toque 6, desprevenido 23 (-2 tamaño, -2 Des, +2 escudo, +15 natural)
pg 138 (12 DG); **RD** 10/caótico
Inmune electricidad, parálisis, *sueño*
RC 20
Fort +11, **Ref** +6, **Vol** +8

Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada bastarda* +2 +23/+18/+13 (3d8+12/17-20 más 2d6 electricidad) y mordisco +15 (2d6+5 más 2d6 electricidad)
Espacio 15'; **Alcance** 15'
Atq base +12; **Prs** +30
Opciones de ataque Ataque poderoso, Embestida mejorada, Golpe demoledor, matador de ajenos, matador de dragones

Características Fue 30, Des 6, Con 25, Int 8, Sab 11, Car 10
Dotes Ataque poderoso, Crítico mejorado (espada bastarda), Embestida mejorada, Golpe demoledor, Soltura con un arma (espada bastarda)
Habilidades Avistar +3, Escuchar +2, Saltar +15, Trepar +15
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero; ver texto
Posesiones *espada bastarda* +2, escudo pesado de cráneo de dragón

Matador de ajenos (Sb): un matadioses de la progenie azul causa 2d6 puntos de daño adicional cuando impacta a un ajeno.
Matador de dragones (Sb): un matadioses de la progenie azul causa 2d6 puntos de daño adicional cuando impacta a un dragón o criatura de sangre dracónica.

Los matadioses de la progenie azul viven por un único propósito: aniquilar a los enemigos de Tiamat. Se recrean en el combate y se enorgullecen de su pericia marcial. Los matadioses vigilan las guaridas de los dragones azules y salen a cazar dragones buenos.

Estrategias y tácticas

Los matadioses de la progenie azul poseen poca habilidad con las armas a distancia, y sus ataques en cuerpo a cuerpo son devastadores gracias a la energía eléctrica que liberan, por lo que tratarán de trabarse en combate cerrado lo antes posible. Los matadioses atacarán en primer lugar a aquellos que puedan identificar claramente como enemigos de Tiamat. Esta categoría incluye a

CONOCIMIENTO SOBRE LOS MATADIOSES DE LA PROGENIE AZUL

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los matadioses de la progenie azul. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
20	Esta criatura es un matadioses de la progenie azul, un humanoide monstruoso muy raro de ver y relacionado con los dragones azules. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
25	Los matadioses de la progenie azul son inmunes a la electricidad, la parálisis y los efectos de *sueño*. Sus golpes liberan una carga eléctrica muy peligrosa.
30	Los matadioses de la progenie azul odian a los dragones y ajenos buenos. Sus ataques contra estas criaturas son particularmente potentes.
35	Los matadioses de la progenie azul sólo son engendrados por dragonas azules por algún giro del destino.

Saber (religión)

CD	Resultado
20	Los matadioses de la progenie azul forman parte de la progenie de Tiamat.
25	Los matadioses de la progenie azul adoran a Tiamat y actúan como tropas pesadas de sus ejércitos.
30	Los matadioses de la progenie azul nacen de dragonas azules bendecidas por Tiamat.

cualquier dragón o ajeno que se oponga a ellos y a cualquiera que lleve símbolos que representen dragones buenos.

Contra enemigos más pequeños, el matadioses se moverá a su lado y empleará su Golpe demoledor para derribarlos hacia atrás. Cuando la criatura caída se levante, aún dentro del alcance de su arma, el matadioses realizará un ataque de oportunidad contra ella y un ataque completo al siguiente turno (siempre que su enemigo no haya huido).

En grupos, los matadioses rodearán a sus rivales manteniéndolos al borde de su gran alcance. Entonces, cada uno empleará su Golpe demoledor para derribarlos y enviarlos hacia las zonas amenazadas de los demás, permitiéndoles realizar varios ataques de oportunidad.

Encuentros de ejemplo

Los matadioses de la progenie azul suelen actuar en grupos pequeños o con dragones azules, quienes los protegen de los enemigos voladores. Vigilan las guaridas de los dragones azules o trabajan con otros engendros de Tiamat, actuando como artillería pesada y puntos fuertes de sus ejércitos.

Patrulla (NE 11-13): los dragones azules suelen desplegar patrullas de matadioses y cavadores (consulta la página 133) de la progenie azul.

NE 11: Brakanax, un matadioses de la progenie azul, y sus "perros guardianes", dos cavadores de la progenie azul, patrullan las cuevas que llevan a la guarida de un dragón azul. Atacarán a cualquier intruso. Brakanax bloqueará el paso mientras los cavadores excavan hasta situarse detrás de sus enemigos, para flanquearlos y emplear sus barridos eléctricos.

Compañeros de camada (NE 12-16): es posible que varios matadioses, nacidos del mismo dragón, se queden con su progenitor como guaridas y compañeros.

NE 14: Tusenmaug, un dragón azul joven adulto, vuela alto en el cielo por encima de un desierto en busca de una caravana que asaltar. No muy lejos de su cola trotan tres matadioses de la progenie azul, que atacaran a la presa del dragón azul mientras éste emplea su aliento en vuelo.

Ilustración de A. Swekel

hacer que los matadioses nacidos de otros dragones azules se volviesen contra ellos.

Los matadioses son criaturas carnívoras que devoran cualquier cosa que caiga ante sus espadas, incluidos otros engendros de Tiamat o incluso dragones cromáticos que se atrevan a enfrentarse a ellos. Comparten el mismo metabolismo que los dragones, y pueden saciarse hasta reventar en una orgía de sangre y mutilaciones, para después pasar varios meses seguidos sin comer.

Entorno: los matadioses de la progenie azul viven en desiertos cálidos y templados, junto a los dragones azules que les dieron la vida.

Características físicas típicas: un matadioses se alza sus buenos 18' del suelo y pesa casi 18.000 lbs.

Alineamiento: los matadioses de la progenie azul suelen ser legales malignos. A veces se cría alguno de alineamiento neutral maligno, dotado de mayor personalidad y a menudo más inteligente, lo cual le permite resistirse en parte a la voluntad de su progenitora u otros engendros de Tiamat. Nunca se ha oído hablar de matadioses caóticos o buenos.

Sociedad

Tiamat creó a los matadioses de la progenie azul para matar a los ajenos y dragones metálicos rivales, y para enfrentarse a los aspectos de los dioses de los dragones enemigos. Nacen de dragonas azules auténticas que se ganan el favor de la diosa, o que viven cerca de enemigos de interés para el Dragón cromático.

Los matadioses saben que son la progenie favorita de Tiamat, ya que sólo nacen de dragones auténticos y escuchan sus rugidos distantes en sus sueños. Reconocen de forma instintiva a las demás progenies como hijos de la reina de los dragones, pero creen que los matadioses son superiores a todos ellos. Por suerte para los engendros de Tiamat menores y las dragonas azules que les dan a luz, estas criaturas son de cortas entendederas y no suelen tener grandes dotes de liderazgo. Aún así, todos los engendros de Tiamat y dragones cromáticos andan con pies de plomo cerca de los matadioses; su reputación como matadores de dragones es bien conocida entre los adoradores de Tiamat.

Matadioses de la progenie azul

Tesoro típico

Los matadioses de la progenie azul poseen poco tesoro. Los objetos de valor que encuentren se los suelen dar a sus progenitoras o a quien los lidere contra los enemigos de Tiamat. La mayoría no tiene más que sus armas y escudos característicos. A los matadioses no les gusta verse ralentizados en el campo de batalla, pero algunos líderes pueden convencerlos para que lleven armaduras ligeras, como un camisote de mallas hecho para un gigante.

Ecología

Los matadioses de la progenie azul carecen de sexo definido y no tienen forma de procrear entre sí. Todos ellos nacen directamente de dragonas azules bendecidas por Tiamat. Los dragones azules que no son devotos del Dragón cromático a menudo desprecian a los matadioses, pero aprecian sus cualidades como guardianes. También temen atraer la ira de Tiamat, lo cual podría

"Sí, he sido bendecida. He llevado en mi interior al hijo de Tiamat en Su lugar. Bienaventurados sean Sus planes, y que aquellos que hagan uso de este matadioses fructifiquen... pronto."

—Kazeranthamus, dragona azul venerable

Los matadioses de la progenie azul en Eberron

El nacimiento de un matadioses de la progenie azul se considera un mal augurio. Las costumbres de los dragones dictan que la madre debe abandonar a la cría en alguna tierra lejana, y luego aislarse en soledad para meditar sobre lo que su nacimiento puede significar para la Profecía. Esta práctica hace que los matadioses de la progenie azul vivan en solitario o junto a pequeños grupos de hermanos de camada por todo Eberron. Desde el auge de las razas humanoides en Khorvaire, los dragones azules han empezado a dejar a sus matadioses no deseados en los yermos Demoníacos, el desierto del Filo y las zonas salvajes de los continentes de Sarlona y Xen'drik.

Los matadioses de la progenie azul en Faerûn

Los matadioses de la progenie azul viven donde los dragones azules tienen sus moradas. En concreto son más abundantes en Anaurokh, el desierto de Cálim y en Raurín, el desierto de Polvo. Los dragones azules consideran que el nacimiento de un matadioses es un gran don de su diosa. Estos engendros de Tiamat se convierten en apreciados guardianes de sus guaridas, en lugar de rivales. Los matadioses adoptarán con placer este cometido, hasta que Tiamat los llame su servicio. Cada noche esperan escuchar su llamada en sueños, pidiéndoles que ocupen su lugar en sus grandes ejércitos.

TORMENTOSO DE LA PROGENIE AZUL

Una voluminosa criatura, tan grande como un caballo y el doble de gruesa, da vueltas a vuestro alrededor con sorprendente agilidad. Parece similar a un dragón azul sin alas, pero su cuerpo es mucho más corpulento. Inclina su gran cuerno en vuestra dirección, pero parece quedarse esperando por algo. De pronto, veis que otra criatura igual os rodea y adopta una postura similar. La electricidad empieza a restallar en sus cuernos.

TORMENTOSO DE LA PROGENIE AZUL **VD 6**

Bestia mágica Grande (sangre dracónica) siempre LM
Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +8, Escuchar +5
Idiomas –

CA 23, toque 8, desprevenido 23 (-1 tamaño, -1 Des, +15 natural)
pg 69 (6 DG); **RD** 5/mágico
Inmune electricidad
Fort +11, **Ref** +4, **Vol** +4

Vel 40' (8 casillas)
C/C cornada +13 (2d6+12)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** +18
Opciones de ataque Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada, carga mortal 4d6+12, impacto mágico
Acciones especiales arco de electricidad, vínculo eléctrico

Características Fue 27, Des 9, Con 22, Int 2, Sab 14, Car 8
CE bendición de Tiamat (electricidad)
Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Embestida mejorada,
Habilidades Avistar +8, Escuchar +5, Saltar +12
Avance 7-11 DG (Grande); 12-17 DG (Enorme); 18 DG (Gargantuesco)

Carga mortal (Ex): un tormentoso de la progenie azul suele empezar el combate cargando contra un rival. Además de los beneficios y perjuicios habituales de las cargas, esto le permite causar 4d6+12 puntos de daño con su cornada.
Arco de electricidad (Sb): línea de 100', una vez cada 1d4 asaltos, acción estándar, 6d6 de daño por electricidad, Reflejos CD 19 mitad. La CD del TS se basa en Constitución.
Vínculo eléctrico (Sb): cuando se reúnen varios tormentosos de la progenie azul, la electricidad fluye entre ellos. Como acción rápida, un tormentoso puede hacer que surja una línea de electricidad entre su cuerno y el de otro tormentoso a 100' o menos. Las criaturas atrapadas en dicha línea deberán superar un TS de Reflejos contra CD 19 o sufrir 3d6 puntos de daño por electricidad. La CD del TS se basa en Constitución.
Bendición de Tiamat (electricidad) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un tormentoso de la progenie azul, o montados sobre él, obtienen inmunidad a la electricidad.

Tiamat creó a los tormentosos de la progenie azul para actuar como monturas de sus otros engendros, un papel que aceptan con gusto. Los tormentosos, que a menudo se encuentran en primera fila de las fuerzas de la diosa, disfrutan cargando contra sus enemigos y adentrándose en sus líneas, para después abrasar a los que hayan quedado entre ellos con sus vínculos eléctricos.

Estrategias y tácticas

Los tormentosos de la progenie azul son más eficaces en grupos de dos a ocho criaturas. Aproximadamente la mitad de ellos carga al combate, mientras que el resto se sitúa en un círculo alrededor de sus enemigos para crear un "embudo de disparo" con sus vínculos eléctricos. Los tormentosos cambiarán de posición constan-

Tormentoso de la progenie azul

Ilustración de C. Frank

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TORMENTOSOS DE LA PROGENIE AZUL

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los tormentosos de la progenie azul. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un tormentoso de la progenie azul, una bestia mágica depredadora relacionada con los dragones azules. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
21	Los tormentosos de la progenie azul son inmunes a la electricidad. Atacan con sus cuernos y causan heridas terribles cuando cargan. Cada uno puede liberar una descarga eléctrica desde su cuerno hasta el cuerno de otro. El restallar de la electricidad en sus cuernos les da su nombre.
26	Los tormentosos de la progenie azul nacen en parejas del mismo sexo, y estos "gemelos" pasan sus vidasjuntos.
31	Los tormentosos de la progenie azul gemelos nacen del mismo huevo. Si uno de ellos muere, el otro queda sumido en una rabia homicida.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Los tormentosos de la progenie azul forman parte de la progenie de Tiamat.
21	Los tormentosos de la progenie azul a menudo sirven a otros engendros de Tiamat como monturas o guardianes.

temente, para que sus rivales tengan dificultades a la hora de esquivar sus descargas eléctricas. Contra criaturas inmunes o muy resistentes a la electricidad, los tormentosos de la progenie azul cambiarán de táctica y tratarán de empalar a sus enemigos desde buenas posiciones de flanqueo.

Encuentros de ejemplo

Los tormentosos de la progenie azul casi nunca se encuentran solos. Lo normal es que viajen en grupos de cuatro a ocho, con igual número de machos y hembras.

Caballeros de la progenie negra (NE 9): dos incursores de la progenie negra (consulta la página 151) montan en sobre otros tantos tormentosos de la progenie azul. Ansiosos por obtener la gloria, ambos cargarán con sus monturas al combate y dejarán que sean los tormentosos quienes decidan si usar su vínculo eléctrico o no.

Manada (NE 10-12): las manadas de estas criaturas pueden estar formadas por grupos de parejas o simplemente compañeros de camada.

NE 10: cuatro tormentosos de la progenie azul, dos machos gemelos y dos hembras gemelas, cazan juntos en busca de una presa que pueda saciarlos a todos. Las criaturas mantienen una buena distancia entre sí, atentos ante cualquier criatura Mediana o mayor. Cuando uno de ellos aviste un objetivo viable, rugirá con fuerza para alertar a los demás y cargará para entretener a su presa hasta que llegue el resto del grupo.

Ecología

Los tormentosos de la progenie azul siempre nacen como gemelos del mismo sexo; cada huevo alberga dos embriones, que se desarrollan y eclosionan a la vez, inseparables de por vida. Aunque un adulto puede emplear su vínculo eléctrico con cualquier tormentoso, aprenderá a usar esta aptitud por vez primera con su gemelo.

Si uno de los dos muere, el otro quedará abrumado por el dolor y una ira ciega que lo hará entrar en furia asesina hasta hacerse matar. Si se separan durante mucho tiempo, ambos se volverán apáticos y se negarán a comer, dejándose morir lentamente de hambre a menos que se reúnan. Así pues, una pareja de gemelos debe buscar otra pareja con la que aparearse, y las cuatro criaturas emplearán la misma guarida para poner sus huevos. No obstante, los tormentosos no se emparejan de por vida e incluso pueden cambiar de pareja entre hermanos. Todos los miembros del grupo atienden y vigilan a las crías, pero cuando son lo bastante grandes como para cazar por su cuenta, sus padres se separan; los padres gemelos se llevan a los machos y las madres gemelas se llevan a las hembras.

Cualquier criatura capaz de adiestrar animales salvajes puede emplear a los tormentosos de la progenie azul como montura. Se muestran sorprendentemente dóciles, siempre que su gemelo esté a la vista o a distancia suficiente para oírlo. Por suerte para quienes los cabalgan, su vínculo eléctrico nunca afectará a su jinete a menos que éste se ponga por cualquier razón entre dos tormentosos. No obstante, estas criaturas siempre están ansiosas por matar; si su dueño perdona a demasiados enemigos, se volverán irritables y llegarán a rebelarse. Algunos jinetes mantienen a raya a sus monturas "huyendo" de enemigos a los que no desean matar, pero hacerlo es un juego muy peligroso.

Entorno: los tormentosos de la progenie azul viven en tierras cálidas. Son más numerosos en las regiones áridas, pero pueden adaptarse a entornos templados o cálidos que les ofrezcan lugares secos donde dormir. Las parejas estables buscan cavernas secas para poner sus huevos y atender a sus crías; si no hay ninguna aceptable, pueden apañárselas en una región rocosa o incluso una arboleda muy densa.

Características físicas típicas: un tormentoso de la progenie azul tiene unos 6' de alto hasta la grupa y pesa unas 4.000 lbs. Los machos son algo más voluminosos que las hembras, pero por lo demás parecen muy similares. Si disponen de comida abundante, los tormentosos pueden alcanzar tamaños impresionantes. Tales colosos a menudo sirven de montura a los matadioses de la progenie azul.

Los tormentosos más viejos tienen escamas más oscuras y hocicos chamuscados, como resultado de los numerosos combates por el apareamiento.

Alineamiento: con su herencia de dragón azul e inteligencia animal, los tormentosos de la progenie azul siempre son legales malignos.

Tesoro típico

Los tormentosos de la progenie azul no llevan tesoros ni comen metal en sus comidas.

Para los PJs

Los tormentosos de la progenie azul pueden ser monturas muy útiles, sobre todo si han sido criados en cautividad y se los trata adecuadamente. Cada pareja de gemelos debe permanecer unida, por lo que a menudo reciben entrenamiento conjunto. Cabalgar sobre un tormentoso requiere una silla de montar exótica.

Incluso un tormentoso domesticado conserva su alineamiento maligno y se deleita matando, por lo que puede ser complicado controlarlo si su jinete no desea acabar con un enemigo (Trato con animales CD 20). Las CD de las pruebas de Montar y Trato con animales aumentan 5 puntos si su jinete no pertenece a una de las progenies de Tiamat. Todas las CD de ambas pruebas aumentarán otros 10 puntos más si la montura queda separada de su gemelo.

Capacidad de carga: una carga ligera para un tormentoso de la progenie azul está por debajo de las 1.040 lb.; una carga intermedia entre 1.041 y 2.080 lb,; y una carga pesada entre 2.081 y 3.120 lb.

Los tormentosos de la progenie azul en Eberron

Los tormentosos de la progenie azul viven en gran número en Argonnessen y Xen'drik. Poblaciones más modestas luchan por la supervivencia en las regiones más inhóspitas de Khorvaire, sobre todo en las fronteras de Q'barra y en Droaam. Los ejércitos monstruosos de Droaam aún no han descubierto su utilidad como monturas, considerándolas poco más que depredadores peligrosos, pero sólo es cuestión de tiempo que la vanguardia de sus tropas esté formada por jinetes de tormentoso.

Los tormentosos de la progenie azul en Faerûn

Muchas criaturas malignas cabalgan sobre tormentosos, incluidos miembros del Culto del dragón. Lo que no saben estos jinetes es que sus monturas tienen su lealtad depositada en otro ser superior a ellos. Los tormentosos de la progenie azul reconocen a otros engendros de Tiamat como parientes y se negarán a atacarlos. Cuando llegue el momento del asalto de Tiamat al mundo, los tormentosos no servirán a ningún otro amo.

CAZADOR DE LA PROGENIE BLANCA

Un humanoide con escamas blancas se escurre sobre el hielo, contemplándoos con ojos reptilianos. Su cara se parece a la de un dragón blanco, pero con una gran cresta y un morro estirado. Empuña un arma de asta de aspecto cruel.

CAZADOR DE LA PROGENIE BLANCA **VD 4**

Humanoide monstruoso Mediano (frío, sangre dracónica) siempre CM
Inic +5; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas común, dracónico

CA 17, toque 11, desprevenido 16 (+1 Des, +5 armadura, +1 natural)
pg 39 (6 DG)
Inmune frío, parálisis, *sueño*
Fort +4, **Ref** +6, **Vol** +6

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 20' (4 casillas) con coraza; base 30'
C/C ronca +8/+3 (2d4+3/×3) o
C/C hacha de mano +8/+3 (1d6+2/×3)
A distancia arco corto +7 (1d6/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con ronca)
Atq base +6; **Prs** +8
Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas, poción de pasar sin dejar rastro, poción de protección contra el bien, poción de resistencia al fuego*

Características Fue 15, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 13, Car 10
CE atravesar el hielo
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Rastrear
Habilidades Avistar +6, Escuchar +6, Supervivencia +8
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro; ver texto
Posesiones equipo de combate más coraza de gran calidad, ronca, hacha de mano, arco corto con 20 flechas normales y 10 de hierro frío

Atravesar el hielo (Sb): los cazadores de la progenie blanca ignoran todos los penalizadores al movimiento relacionados con la nieve o el hielo sobre el suelo. Siempre superan sus pruebas de Equilibrio contra los efectos del hielo, o de conjuros o aptitudes especiales con el descriptor 'frío'.
Habilidades: los cazadores de la progenie blanca tienen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Supervivencia.

Los cazadores de la progenie blanca son acechadores implacables y astutos de los reinos gélidos. Adoran a Tiamat como la depredadora definitiva.

Estrategias y tácticas

Los cazadores de la progenie blanca rastrean a sus presas durante millas, manteniéndose fuera de la vista mientras sea posible antes de lanzar su ataque. Intentarán atrapar a sus víctimas en algún terreno que limite su huída, como placas de hielo a la deriva o grietas. Cuando estén seguros de obtener su presa, la acosarán con sus arcos cortos y luego se acercarán para cargar con furia. En cuerpo a cuerpo se aprovecharán al máximo del alcance de sus armas.

Los grupos de caza prefieren mantener a uno o varios individuos fuera de la vista para supervisar la lucha, que pueden acudir como refuerzos cuando sea necesario o para rematar una faena bien hecha.

Bersérker de la progenie blanca

Este humanoide con escamas blancas tiene un rostro reptiliano con una corta cresta y un morro ganchudo. Esgrime una cadena armada, aparentemente hecha de hierro oxidado, ondeándola ante sí.

BERSÉRKER DE LA PROGENIE BLANCA **VD 6**

Macho cazador de la progenie blanca Bbr 2
Humanoide monstruoso Mediano (frío, sangre dracónica) CM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +6, Escuchar +8
Idiomas común, dracónico

CA 17, toque 10, desprevenido 17; esquiva asombrosa (+2 Des, +6 armadura, +1 natural, -2 furia)
pg 93 (8 DG)
Inmune frío, parálisis, *sueño*
Fort +12, **Ref** +8, **Vol** +9

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 30' (6 casillas) con coraza; base 40'
C/C cadena armada de gran calidad +16/+11 (2d4+10) o
C/C hacha de mano +15/+10 (1d6+7/×3)
A distancia arco corto compuesto de gran calidad +11/+6 (1d6+5/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con cadena armada)
Atq base +8; **Prs** +15
Equipo de combate *aceite de arma mágica, 3 pociones de curar heridas leves, 3 pociones de fuerza de toro, poción de resistencia al fuego*

Características Fue 24, Des 14, Con 22, Int 6, Sab 12, Car 13
CE atravesar el hielo, movimiento rápido
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Rastrear
Habilidades Avistar +6, Escuchar +8, Montar +4, Supervivencia +8
Posesiones equipo de combate más *coraza +1*, cadena armada de gran calidad, hacha de mano, arco corto compuesto (bonif. +5 Fue) de gran calidad con 20 flechas normales, 5 de adamantita y 10 de hierro frío, *capa de resistencia +1*, cuerda de cáñamo (50'), 10 pitones, amuleto de marfil de Tiamat (200 po)

Atravesar el hielo (Sb): como el cazador de la progenie blanca.

Cuando no está en furia, el bersérker de la progenie blanca tiene las siguientes estadísticas:
CA 19, toque 12, desprevenido 19
pg 77 (8 DG)
Fort +10, **Vol** +7
C/C cadena armada de gran calidad +14/+9 (2d4+7) o
C/C hacha de mano +13/+8 (1d6+5/×3)
Prs +13
Características Fue 20, Con 18

Los bersérker de la progenie blanca representan el ideal de la raza. Son habilidosos y muy despiadados.

El bersérker descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 15, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 13.

Estrategias y tácticas

Los bersérker de la progenie blanca emplean su conocimiento de las zonas agrestes para perseguir con mayor eficacia a sus presas, pero una vez en combate, se dejan llevar por una furia sin igual.

Encuentros de ejemplo

Los cazadores de la progenie blanca prefieren viajar en grupos reducidos, para poder acabar mejor con sus presas. No obstante, son levantiscos y competitivos por naturaleza y a menudo luchan entre sí, sobre todo al dividir el botín. Los líderes suelen montar sobre deslizadores de la progenie blanca (consulta la página 145).

Individuo (NE 4): un cazador de la progenie blanca solitario seguramente sea un batidor de su tribu.

NE 4: tras un encuentro con una banda de orcos, una tribu de cazadores de la progenie blanca envía a varios batidores para perseguir a sus enemigos.

Pareja (NE 6): la mayoría de cazadores de la progenie blanca viaja en pareja. Cuando encuentran una presa, uno se adelanta para atacar mientras el otro se queda oculto, para atacar por sorpresa en el momento adecuado.

NE 6: dos jóvenes cazadores de la progenie blanca tienen la misión de cazar a la criatura más grande posible, para ser aceptados como adultos en la tribu. Cooperarán entre sí hasta cierto punto, pero sólo uno de ellos puede superar el rito de madurez; el perdedor morirá o sufrirá exilio.

Grupo de caza (NE 10): un grupo de caza suele consistir en dos cazadores, un bersérker con un deslizador de la progenie blanca como montura y otro deslizador más. El grupo empleará tácticas coordinadas para rastrear y emboscar a los intrusos de su territorio. Atacarán a cualquier cosa que juzguen comestible (es decir, casi todo).

Ecología

Los cazadores de la progenie blanca acechan en los reinos congelados apartados de la civilización. Llevan un estilo de vida nómada, siguiendo los rebaños de animales grandes y peligrosos como alces terribles, osos polares o incluso remorhaz. Construyen y acampan en chozas fácilmente transportables, que son acarreadas por esclavos o retoños de la progenie blanca.

Los cazadores de la progenie blanca son carnívoros voraces y pueden acabar con rapidez con las presas disponibles en una región. Cuando llegan las vacas flacas subsisten a base de carroña, con la carne de sus esclavos o los cuerpos de los miembros muertos de la tribu. Devoran incluso los huesos, por lo que no dejan nada tras de sí que indique su presencia, salvo algún charco de sangre o trozos de pelaje.

Las tribus de cazadores de la progenie blanca saben de forma instintiva cuándo es el momento de salir en busca de zonas con mejores presas, o para evitar las peores tormentas invernales. Sus rutas suelen cruzarse con las de otras tribus, lo cual a menudo conduce a una guerra abierta. La tribu vencedora se queda con los esclavos y parejas fértiles del perdedor.

Entorno: los cazadores de la progenie blanca habitan en los yermos más desolados, con preferencia por las llanuras frías o las masas de agua congeladas. A veces alguna manada se abre paso hasta alguna región montañosa, donde la caza sea abundante.

Características físicas típicas: los cazadores de la progenie blanca miden unos 5' de altura de media y pesan unas 125 lbs. Poseen una piel con escamas blancas y cuerpos enjutos, que pueden mover con una gracilidad sorprendente. Las hembras son algo más pequeñas y delgadas, con unos rasgos faciales menos pronunciados que los machos.

Alineamiento: los cazadores de la progenie blanca siempre son caóticos malignos. No hay nada que los distraiga a la hora de cazar o cometer actos terribles de violencia, sobre todo contra sus esclavos.

Sociedad

La vida entre los cazadores de la progenie blanca es corta y brutal, dedicando la mayor parte de su tiempo a la caza. El estatus dentro de una tribu depende únicamente de la fuerza y la disposición a defenderlo. Los varones suelen estar al mando, aunque en algunas tribus son las hembras más poderosas las que dominan al resto. Cuando una tribu se vuelve demasiado grande como para alimentarse del entorno, el líder organiza una división y se lleva con él a tantas hembras fértiles y combatientes poderosos como pueda. A menudo estos cismas terminan en horribles baños de sangre.

Tras aparearse, las hembras ocultan sus huevos en icebergs u otros lugares aislados, donde haya pocas posibilidades de que la temperatura supere el punto de congelación, para después abandonarlos a su suerte. Los huevos eclosionan en seis meses y los jóvenes deben sobrevivir por su cuenta, a menudo a costa de devorar a sus hermanos. Los supervivientes son considerados lo bastante fuertes como para unirse a la tribu si logran regresar a su emplazamiento,

Bersérker de la progenie blanca

Ilustración de A. Swekel

donde se les enseñarán más técnicas para convertirse en cazadores infalibles. La mayoría de edad se señala mediante un ritual salvaje: una pareja de adolescentes debe salir de caza para cobrarse una presa grande y peligrosa. Cazan juntos, pero sólo uno puede entregar a la presa y obtener su estatus de adulto. El otro muere a manos del resto de la tribu o huye hacia las zonas salvajes, con la esperanza de llegar a crear su propia tribu; pocos de estos sobreviven.

Aunque poco inteligentes, los cazadores de la progenie blanca valoran la mano de obra esclava. A veces capturan a criaturas inteligentes para emplearlas como porteadores, diversión o comida. Los esclavos no suelen vivir más de un puñado de meses, terminando por sucumbir a la brutalidad de sus amos o el frío insoportable de su entorno. Los esclavos muertos son descuartizados y devorados sin ninguna ceremonia por la tribu. A veces los cazadores subyugan a algunos retoños de la progenie blanca, a quienes desprecian por su fragilidad, y disfrutan abusando de ellos. No obstante, están tan dispuestos a matar y devorar a los retoños de la progenie blanca como a darles órdenes.

A los cazadores de la progenie blanca no les interesa la diplomacia; matarán o esclavizarán a cualquiera que no pueda pararles los pies, o evitarán directamente a las criaturas más poderosas que ellos. Las tribus de estas criaturas a veces comercian con otros seres malignos, sobre todo orcos, pero sólo cuando están desesperadas. Durante estos encuentros, no se cortarán a la hora de divulgar la ubicación de otras tribus de cazadores a sus colegas de intercambio, con la esperanza de poner en marcha algún ataque contra sus competidores potenciales.

A diferencia de otros engendros de Tiamat, los cazadores no sienten una adoración especial por la Diosa de los dragones. Aún así, la temen y respetan, y las tribus suelen dejar ofrendas por cada muerte obtenida para apaciguarla. Los altares más elaborados en honor de Tiamat pueden contener el cráneo de un dragón blanco con otros objetos más pequeños, que suelen ir ocultos bajo los pedazos de carne como ofrendas adicionales. La mayoría de cazadores luce pequeños iconos de marfil, tallados toscamente a imagen de la diosa.

De igual forma, los cazadores de la progenie blanca no veneran a los dragones blancos; respetan el poder y la majestuosidad de estas criaturas, pero también las consideran competidores a la hora de obtener comida. Cuando vienen mal dadas, los cazadores de la progenie blanca no tienen reparos en cazar y matar dragones blancos. De hecho, consideran que esta acción es una manifestación de la voluntad de Tiamat de que sólo el fuerte triunfe. Otras veces, un dragón blanco puede gobernar una tribu de cazadores; siempre que sea lo bastante fuerte para mantener el control. En el momento en que muestre cualquier debilidad, los cazadores más poderosos de la tribu (sobre todo, los bersérker) desafiarán su poder.

Los bersérker a menudo se convierten en líderes tribales. Algunos dejan el arte de gobernar a otros y se concentran en la emoción de la caza. Un bersérker verdaderamente notable puede ganarse el título de "acechador del páramo".

Tesoro típico

Los cazadores de la progenie blanca tienen el tesoro estándar de un PNJ de su VD.

Cazadores de la progenie blanca con niveles de clase

La clase predilecta de los cazadores es la de bárbaro. Son rastreadores astutos y habilidosos, pero también se deleitan con el caos del combate.

Ajuste de nivel: +2.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CAZADORES DE LA PROGENIE BLANCA

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los cazadores de la progenie blanca. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un cazador de la progenie blanca, un humanoide monstruoso relacionado con los dragones blancos. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
19	Los cazadores de la progenie blanca son inmunes al frío, la parálisis y los efectos de *sueño*, pero son vulnerables al fuego.
24	Estos carnívoros salvajes prefieren el sigilo y la emboscada, pero cuando empieza el combate sucumben con rapidez a un frenesí caótico.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los cazadores de la progenie blanca forman parte de la progenie de Tiamat.
19	Los cazadores de la progenie blanca honran a Tiamat y llevan pequeños iconos de marfil tallados a su imagen y semejanza.
24	Los cazadores de la progenie blanca respetan a los dragones blancos, pero no se sienten en deuda con ellos; algunas tribus los cazan, mientras que otras viven bajo su yugo.

GUARIDA DE EJEMPLO: CAMPAMENTO DE CAZADORES DE LA PROGENIE BLANCA

Este mapa muestra un campamento típico de una tribu de cazadores de la progenie blanca, en un témpano de hielo a la deriva azotado por el viento.

1. Yurta del acechador del páramo (NE 8)

El interior de la yurta es siniestro y vulgar. Una pila de pieles malolientes yace en un extremo, y sus paredes están adornadas con los cráneos de varios animales, no todos ellos de fácil identificación. Una estantería hecha con huesos soporta el peso de varios pedazos de carne congelada.

El líder de la tribu, un bárbaro de nivel 4, vive en esta tosca yurta, junto a sus parejas no combatientes. Nadie más puede entrar aquí.

2. Yurta comunal.

Esta gran yurta abierta está hecha un desastre. Trozos de carne cuelgan de varias cuerdas en su centro. Pellejos gastados y apestosos de yak, mastodonte y otros grandes mamíferos cubren buena parte del suelo, ofreciendo una especie de asientos. También veis trozos de hueso por todo el suelo.

Esta gran yurta es el lugar de reunión de la tribu en fiestas y asambleas. Las escasas provisiones comunales del grupo se almacenan aquí, así como una pequeña despensa de carne.

3. Corral de los esclavos (NE 7)

La parte trasera y los laterales de este corral consisten en un muro de puro hielo. Lo demás está cerrado con bloques de hielo tallados, con

DESLIZADOR DE LA PROGENIE BLANCA

Una alargada criatura lagartoide se desliza hacia vosotros a través del hielo, con sus fauces llenas de dientes abiertas con ansia, y sus rechonchas patas impulsando al unísono su cuerpo cubierto de escamas blancas. Tan grande como un caballo, no detiene su avance ni siquiera cuando está a punto de chocar con vuestras armas.

DESLIZADOR DE LA PROGENIE BLANCA VD 6

Bestia mágica Grande (frío, sangre dracónica) siempre CM
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +12, Escuchar +4
Idiomas –

CA 17, toque 9, desprevenido 17 (-1 tamaño, +8 natural)
pg 85 (9 DG); **RD** 10/mágico
Inmune frío
Fort +10, **Ref** +6, **Vol** +5

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 40' (8 casillas)
C/C mordisco +17 (2d6+12)
Espacio 10'; **Alcance** 5'
Atq base +9; **Prs** +21
Opciones de ataque Arrollar mejorado, Ataque poderoso, impacto mágico
Acciones especiales arma de aliento

Características Fue 27, Des 10, Con 18, Int 2, Sab 14, Car 7
CE atravesar el hielo, bendición de Tiamat (frío)
Dotes Arrollar mejorado, Ataque poderoso, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una aptitud (arma de aliento)
Habilidades Avistar +12, Escuchar +4, Saltar +12
Avance 10-11 DG (Grande); 12-18 DG (Enorme)

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 1d4 asaltos, daño 6d6 por frío, Reflejos CD 20 mitad. Las criaturas que fallen su TS quedarán congeladas en el sitio. Considera como si hubiesen quedado apresadas por una bolsa de maraña (*Mdj*, pag. 128), por lo que sufrirán un penalizador –2 a sus tiradas de ataque y un penalizador –4 a su Destreza, y no podrán moverse a menos que superen un TS de Reflejos contra CD 15. El efecto dura 2d4 asaltos. La CD del TS contra el efecto congelante aumenta en 1 por cada DG adicional del deslizador.

Además, las superficies dentro del área cubierta por arma de aliento del deslizador de la progenie blanca quedarán cubiertas por capas de hielo (*GDM*, pag. 91).

Atravesar el hielo (Sb): los deslizadores de la progenie blanca ignoran todos los penalizadores al movimiento relacionados con la nieve o el hielo sobre el suelo. Siempre superan sus pruebas de Equilibrio contra los efectos del hielo, o de conjuros o aptitudes especiales con el descriptor 'frío'.

Bendición de Tiamat (frío) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un deslizador de la progenie blanca obtienen inmunidad al frío.

Los deslizadores de la progenie blanca sirven a los ejércitos de Tiamat como monturas en entornos fríos. Cuando viven por su cuenta, vagan por la tundra en busca de presas.

Estrategias y tácticas

Los deslizadores de la progenie blanca suelen ser solitarios, pero las parejas estables cazan juntas. Un deslizador atacará a la criatura de aspecto más débil del grupo, con la esperanza de obtener una victoria rápida. Empezará las hostilidades soltando su aliento gélido para dañar a su objetivo e inmovilizarlo en su sitio. Si una criatura de aspecto más fuerte se mete en medio, el deslizador tratará de arrollarla (+16 a la prueba de Fuerza). Una vez trabado en combate, el deslizador morderá con furia hasta que su objetivo caiga al suelo. Después ralentizará a cualquier enemigo que aún siga en pie con su aliento y huirá con la comida.

Encuentros de ejemplo

Los deslizadores de la progenie blanca suelen ser encontrados en solitario o formando una pareja estable. Otras criaturas (habitualmente, otros engendros de Tiamat) pueden usarlos como monturas o bestias guardianas.

Pareja (NE 8): un rastro de tesoro parcialmente enterrado atraviesa la nieve hasta una cueva en el hielo de un glaciar, donde una pareja de deslizadores se alimenta con su última presa. La escorrentería del glaciar atraviesa la cueva formando un arroyo rugiente, lo cual contribuye a amortiguar los sonidos de los intrusos (todas las CD de las pruebas de Escuchar aumentan 5 puntos).

Partida de guerra de la progenie blanca (NE 6-9): grupos de retoños o cazadores de la progenie blanca a menudo patrullan sobre deslizadores.

NE 7: una partida de guerra de seis retoños de la progenie blanca ataca, bajo el mando de un retoño bárbaro de nivel 3 y acompañados por un deslizador. El bárbaro y otro retoño entran en combate sobre la grupa del deslizador, aunque no son capaces de controlar sus acciones. Cuando el deslizador arrolle a un enemigo, los retoños saltarán sobre la criatura tirada en el suelo.

Familia (NE 9-10): los deslizadores adultos de un núcleo familiar enseñan a las crías a cazar.

NE 9: tres deslizadores de la progenie blanca buscan comida: una madre, un padre y su cría. El joven deslizador está ansioso

CONOCIMIENTO SOBRE LOS DESLIZADORES DE LA PROGENIE BLANCA

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los deslizadores de la progenie blanca. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un deslizador de la progenie blanca, una bestia mágica depredadora relacionada con los dragones blancos. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
21	Los deslizadores de la progenie blanca son inmunes al frío y vulnerables al fuego. Pueden expulsar conos de frío por la boca, paralizando a sus presas bajo una capa de escarcha.
26	Los deslizadores de la progenie blanca viven de forma muy similar a los osos, pero "hibernan" en la estación cálida.
31	Aunque su inteligencia es básicamente animal, los deslizadores de la progenie blanca son criaturas malignas por naturaleza. A veces regresan al lugar de un ataque anterior con éxito, sólo para aterrorizar a los supervivientes.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Los deslizadores de la progenie blanca forman parte de la progenie de Tiamat.
21	Los deslizadores de la progenie blanca a veces acompañan a los adoradores de Tiamat, actuando como sus monturas y guardianes.

por comer y atacará de inmediato a la criatura más cercana, haciendo que sus padres lo cubran con sus armas de aliento al seguir las tácticas típicas de su raza. Los progenitores no abandonarán a su cría, por lo que lucharán al menos hasta que ésta pueda volver a moverse.

Ecología

Los deslizadores de la progenie blanca viven de forma similar a los osos, excepto porque "estivan" en lugar de hibernar y duermen durante la estación cálida. Pasan la mayor parte de sus vidas como cazadores solitarios, pero se reúnen una vez al año para procrear. A diferencia de los osos, los deslizadores machos permanecen con sus parejas y cazan con la madre hasta que la cría alcanza la adolescencia. Justo antes de separarse de sus hijos, los padres los acompañan en una cacería de iniciación.

A pesar de su naturaleza bestial, los deslizadores de la progenie blanca siguen siendo engendros de Tiamat, y esa herencia está siempre bien presente en sus tratos con otras criaturas. Se deleitan aterrorizando a sus víctimas, e incluso tras haber logrado obtener una presa de un grupo o manada, es posible que los deslizadores vuelvan para seguir hostigándolo. Si ya ha obtenido bastante comida, el deslizador no suele comerse a las víctimas de este segundo ataque; las matará por puro placer.

Sólo los dragones cromáticos y otras progenies de Tiamat tienen alguna posibilidad de domar a estas bestias. Los dragones blancos las emplean como "perros guardianes", permitiéndoles vivir en algún rincón de sus guaridas. Los retoños de la progenie blanca a menudo se adentran en los refugios de los deslizadores para robar sus huevos, con la intención de criar a los recién nacidos como monturas. Ambas especies de engendros de Tiamat son vistas juntas tan a menudo, que los eruditos especulan con que hayan nacido del mismo dragón blanco progenitor.

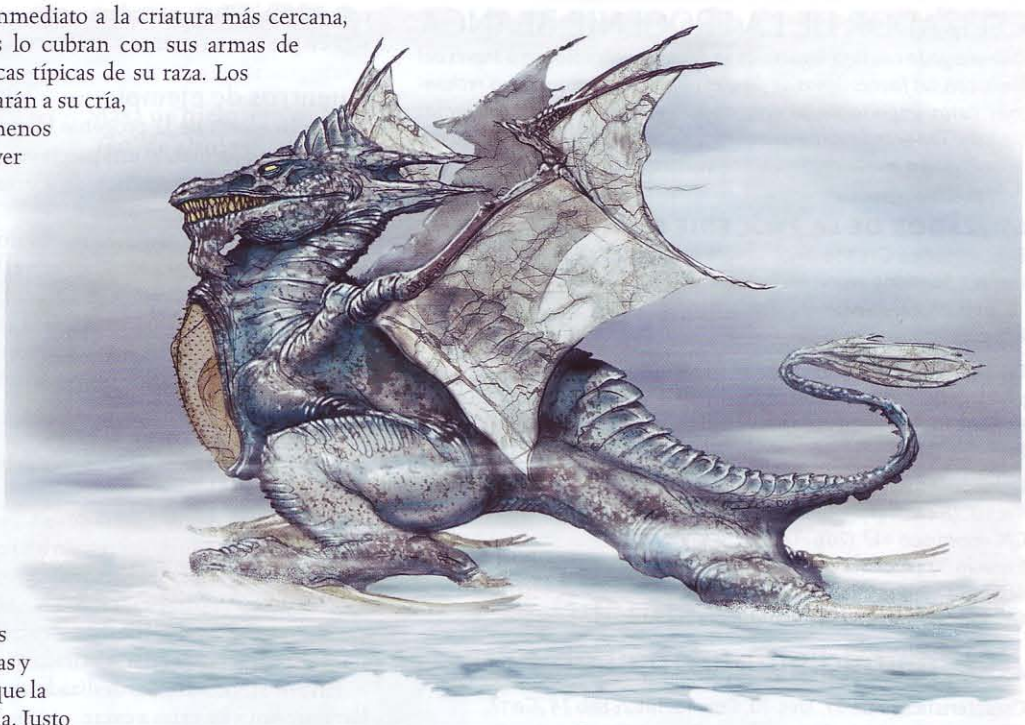
Entorno: los deslizadores de la progenie blanca viven básicamente en marismas y llanuras frías, pero cualquier lugar con agua congelada será un buen hogar. Habitan en cuevas heladas o cavan madrigueras en montículos de nieve compacta, donde comen, se aparean, ponen sus huevos y crían a sus descendientes.

Características físicas típicas: un deslizador de la progenie blanca adulto mide unos 11' desde la punta del morro al final de la cola. Su largo cuerpo serpentino pesa alrededor de las 2.000 lbs. Machos y hembras se parecen mucho. Sólo los deslizadores pueden diferenciarlos sin tener que someterlos a un examen atento. Los individuos de mayor edad tienen escamas más anchas y crestas más largas en sus cabezas que los jóvenes. Pocos deslizadores viven más allá de los diez años.

Alineamiento: crueles y asilvestrados, los deslizadores de la progenie blanca siempre son caóticos malignos.

Tesoro típico

Los deslizadores de la progenie blanca no llevan tesoros, pero a veces se comen objetos de valor en posesión de sus víctimas.



Deslizador de la progenie blanca

Ilustración de A. Swekel

Normalmente, sólo las gemas y los metales precisos sobreviven al esófago de un deslizador, irritándole el estómago de tal forma que termina por vomitarlos. Existe un 5% de probabilidades de que un deslizador encontrado fuera de su guarida haya ingerido algún objeto de arte, gema o monedas. La guarida de un deslizador contendrá el tesoro estándar para su VD (sólo monedas, gemas y objetos de metal), enterrado entre los desechos en lugares apartados de la cueva.

Los deslizadores de la progenie blanca en Eberron

Los deslizadores de la progenie blanca viven en Yermohelado y a veces llegan a Khorvaire o las islas del norte de los principados de Lhazaar, a bordo de los icebergs que flotan por el mar Amargo. Una vez en tierra, las criaturas buscarán las regiones más frías y pueden ser encontradas en regiones inusuales, como pasos de alta montaña. Aquellas que lleguen al continente pueden viajar muy al sur, sobre todo durante los crudos inviernos que llegan cada cinco años, cuando Risia queda limítrofe con Eberron. Estos deslizadores se quedan atrapados a menudo en las marismas cuando el hielo se retira.

Los deslizadores de la progenie blanca en Faerûn

Los deslizadores de la progenie blanca viven y cazan en muchas regiones frías, pero sus poblaciones son especialmente numerosas en el valle del Viento helado y el norte de Veisa, Damara y Narfel. Las migraciones de invierno los llevan más al sur, hasta Ímpiltur, el Gran valle y Zhesk en el este, o el norte de la costa de la Espada en el oeste.

A pesar de la mala disposición de estas bestias para su domesticación, los Magos rojos de Zhay están muy interesados en los deslizadores. Ofrecen 5.000 po por la captura de uno y hasta 7.000 po por un huevo.

RETOÑO DE LA PROGENIE BLANCA

Una criatura del tamaño de un gnomo se abalanza aullando contra vosotros, hendiendo el aire con dos espadas cortas hechas de hueso. Tiene una boca llena de colmillos, en una cabeza parecida a la de los dragones blancos, así como gruesas escamas marfileñas que cubren todo su cuerpo.

RETOÑO DE LA PROGENIE BLANCA **VD 1**

Humanoide monstruoso Pequeño (frío, sangre dracónica) normalmente CM
Inic +0; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar -1, Escuchar -1
Idiomas dracónico

CA 13, toque 11, desprevenido 13 (+1 tamaño, +2 natural)
pg 13 (2 DG)
Inmune frío
Fort +2, **Ref** +3, **Vol** +2

Debilidades vulnerabilidad al fuego
Vel 40' (8 casillas), Vl 20' (torpe)
C/C espada corta +3 (1d4/19-20) y mordisco +1 (1d4) o
C/C espada corta +1/+1 (1d4/19-20) y mordisco +1 (1d4)
A distancia dardo +3 (1d3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** -2
Acciones especiales arma de aliento

Características Fue 11, Des 10, Con 14, Int 4, Sab 9, Car 9
Dotes Ataque múltiple, Combate con dos armas[A]
Habilidades Avistar -1, Equilibrio +10, Esconderse +4, Escuchar -1, Saltar +4, Trepar +5
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro; ver texto
Posesiones 2 espadas cortas, 4 dardos

Arma de aliento (Sb): cono de 30', una vez cada 1d4 asaltos, daño 1d6 por frío, Reflejos CD 13 mitad.
Habilidades: los retoños de la progenie blanca tienen un bonificador +5 racial a sus pruebas de Equilibrio y Trepar.

Los retoños de la progenie blanca viven por y para la violencia. Deambulan formando grandes hordas, que se enfrentan con cualquiera que se topen.

Estrategias y tácticas

Los retoños de la progenie blanca emplean poca estrategia. Todos los miembros del grupo cargan contra su objetivo para avasallarlo. Algunos atacan con toscas espadas y mordiscos, mientras que los que no pueden llegar al combate arrojan dardos y emplean sus armas de aliento. Si sus ataques no pueden atravesar la armadura de un enemigo, recurrirán a su aliento frío; si ninguna de las tácticas da resultado, huirán.

Encuentros de ejemplo

Los retoños de la progenie blanca casi nunca están solos. La mayoría de grupos incluye al menos a seis miembros.

Pareja (NE 2): una pareja de retoños de la progenie blanca, que seguramente sean los únicos supervivientes de una batalla reciente.

NE 2: dos retoños bañados en sangre buscan a otros de los suyos tras una lucha a muerte contra los orcos. Transportan dos extremidades de orco amputadas como comida.

Manada (NE 5): los retoños de la progenie blanca se agrupan en manadas de unos seis miembros, que forman partidas de guerra. Una manada solitaria seguramente se haya separado de otro grupo mayor, para atacar a un objetivo independiente.

NE 5: seis retoños de la progenie blanca examinan el terreno por delante de una partida de guerra. Atacarán a cualquier cosa, excepto dragones cromáticos u otros engendros de Tiamat.

Partida de guerra (NE 7-9): una partida de guerra incluye entre dos y cuatro manadas. Las partidas de guerra se separan de la horda principal, ya sea por orden de algún líder inteligente poderoso, o porque los demás retoños estén enfrascados en alguna otra actividad, como la puesta de huevos.

NE 8: doce retoños de la progenie blanca atacan una villa, cargando contra las casas de la periferia en plena noche invernal. Han sido enviados para poner a prueba las defensas del lugar por un incursor de la progenie negra (consulta la página 151), que contempla el combate desde un lugar cercano.

Horda (NE 10-18): mayores que las partidas de guerra, las hordas contienen hasta 150 miembros, todos ellos combatientes. Un bárbaro retoño puede ejercer cierto control sobre el grupo, pero tampoco es que sea el líder indiscutible.

NE 11: de las montañas descienden 32 retoños de la progenie blanca, liderados por un retoño bárbaro de nivel 5. En su huída de los gigantes de la escarcha que atacaron su tribu, destruirán cualquier cosa que se cruce en su camino.

Ecología

Los retoños de la progenie blanca subsisten como cazadores nómadas, en hordas que se mueven como un solo ser. Cuando avistan alguna presa, la horda se divide en manadas y partidas de guerra. Se aproximarán a su objetivo desde diversos puntos, para después cargar a lo loco y matar a tantos como puedan. Dado que los retoños no son muy buenos con el sigilo, tales ataques rara vez atrapan a todo el grupo de presas. Así pues, cumplen el papel de depredadores naturales: las presas más rápidas y saludables sobreviven para propagar sus genes.

Una horda nunca se queda en el mismo sitio mucho tiempo. Los retoños abandonarán las regiones que hayan despoblado de presas aceptables, o aquellas de las que los expulsen sus habitantes.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS RETOÑOS DE LA PROGENIE BLANCA

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los retoños de la progenie blanca. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
11	Esta criatura es un retoño de la progenie blanca, un humanoide monstruoso relacionado con los dragones blancos. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
16	Los retoños de la progenie blanca son inmunes al frío y vulnerables al fuego. Pueden expulsar conos de frío por sus bocas.
21	Los retoños de la progenie blanca son muy comunes en las regiones frías. Viajan en grandes hordas y atacan en masa.
26	Los retoños de la progenie blanca son nómadas, pero se mueven con muy poca planificación. Abandonan las tierras a las que hayan despoblado de presas, o cuando los expulsen otras criaturas.

Saber (religión)

CD	Resultado
11	Los retoños de la progenie blanca forman parte de la progenie de Tiamat.
16	Los retoños de la progenie blanca adoran a Tiamat y en sus ejércitos cumplen el papel de tropas de primera línea prescindibles.

Sólo se detienen durante las temporadas de apareamiento.

Tras la puesta de los huevos, los retoños se dedican a cazar una gran cantidad de presas. Colocan los huevos dentro de sus cadáveres y esperan a su eclosión. La razón por la que hacen esto no está muy clara, ya que los cuerpos despedazados ofrecen poco calor a los huevos y, después de todo, estas criaturas son inmunes al frío. Los retoños de la progenie blanca dicen que quieren que sus crías "escuchen la llamada de la sangre", y esta práctica asegura una fuente de alimento inmediata para los recién nacidos. Los huevos eclosionan en una semana y las crías maduran con rapidez. Los retoños no suelen vivir mucho más allá de su adolescencia.

Entorno: los retoños de la progenie blanca vagan por regiones frías, arrasando de una zona a otra. Cualquier tipo de entorno frío, desde montañas a desiertos, puede albergarlos.

Características físicas típicas: los retoños de la progenie blanca miden unos 3,5' de alto y pesan unas 40 lbs. Las hembras son más estrechas de hombros que los machos y pesan algo menos.

Alineamiento: los retoños de la progenie blanca suelen ser caóticos malignos. Su sociedad es salvaje y adoradora de la malévola Tiamat. De forma inusual puede aparecer algún retoño neutral maligno, que normalmente se hace clérigo. Los retoños legales o buenos son totalmente desconocidos.

Ilustración de A. Swekel

Retoños de la progenie blanca

Sociedad

Los retoños de la progenie blanca son poco más inteligentes que animales, impulsados por sus emociones y los instintos más que por un pensamiento racional. Aún así algunos se las ingenian para manufacturar toscas herramientas o armas de hueso o cuerno. Sus pocas tradiciones culturales se centran en el apareamiento y la puesta de huevos.

El miembro más amenazador de la horda se convertirá en su líder. Este "liderazgo" se basa principalmente en la intimidación y sólo dura mientras los demás retoños teman y respeten al individuo. El líder puede ser un bárbaro, o a veces un clérigo, pero lo más normal es que sea un retoño corriente con peor genio que los demás.

Los retoños de la progenie blanca aceptan a regañadientes el control de otras criaturas, sobre todo retoños de Tiamat más inteligentes que ellos. No obstante, servirán voluntariamente a los dragones blancos, a quienes adoran como personificaciones terrestres de Tiamat.

Los retoños de la progenie blanca hablan un dialecto vulgar del dracónico.

Tesoro típico

Los retoños de la progenie blanca no suelen tener más tesoro que sus armas. Incluso los líderes no llevan más que lo necesario para luchar. Los retoños, siempre en movimiento y sin necesidad de comerciar con nadie, no comprenden el concepto de la propiedad personal, que no haría más que ralentizarlos.

Retoños de la progenie blanca con niveles de clase

La clase predilecta de los retoños es la de bárbaro, aunque pocos viven lo suficiente como para avanzar mucho en ella. Los clérigos suelen ser neutrales malignos y sirven a Tiamat, pero la mayoría de las hordas carece de uno.

Ajuste de nivel: +1.

Los retoños de la progenie blanca en Eberron

Los retoños de la progenie blanca viven principalmente en Yermohelado y en las islas más remotas al norte de los principados de Lhazaar, a las que ni los piratas más osados quieren acercarse. Los retoños carecen de medios para construir botes, pero cada cinco años, en el punto más crudo del invierno, se embarcan en largas migraciones que los hacen atravesar a nado o sobre placas de hielo el mar, hasta otras islas o incluso Khorvaire. Los estudiosos de los Planos señalan que estas migraciones coinciden con el momento en que Risia queda limítrofe con el plano Material, y que sin duda hay relación entre ambos sucesos. Los piratas, y a veces los enanos de los baluartes de Mror, no han tenido problemas hasta ahora en vérselas con estas pequeñas invasiones, pero les preocupa que un invierno lo bastante duro pueda crear un puente de hielo sobre el mar Amargo. Tal acontecimiento ofrecería a miles de retoños una forma sencilla de llegar al continente; si lograsen crear una cabeza de playa en los yermos Demoníacos, nada les impediría extenderse por Khorvaire.

Los retoños de la progenie blanca en Faerûn

Los retoños de la progenie blanca se pueden hallar en cualquier lugar en el que vivan dragones. Algunos eruditos especulan que estas criaturas son una especie de cruce entre un semidragón blanco y un kóbold, pero esta teoría no explica su íntima relación con los dragones blancos. Los dragones metálicos dicen que los retoños han aparecido en Faerûn hace muy poco (según miden el paso del tiempo los dragones) y que fueron liberados en el mundo por la propia Tiamat, pero los estudiosos humanos se burlan de la idea de que la diosa crease unos lacayos tan estúpidos.

ACECHADOR DE LA PROGENIE NEGRA

Con aspecto de ser un cruce entre un dragón negro y una araña de proporciones aberrantes, esta criatura contempla el mundo con seis ojos siniestros. De sus mandíbulas gotea un infecto ácido verde que sisea y humea al contacto con el suelo. Dos colas con púas expulsan glóbulos de telaraña pegajosa.

ACECHADOR DE LA PROGENIE NEGRA VD 9

Bestia mágica Grande (sangre dracónica) siempre CM
Inic +2; **Sentidos** olfato, sentido de la vibración 60', visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas dracónico

CA 25, toque 11, desprevenido 23 (-1 tamaño, +2 Des, +14 natural)
pg 105 (10 DG)
Inmune ácido
Fort +12, **Ref** +9, **Vol** +4

Vel 40' (8 casillas), Tr 40'
C/C mordisco +15 (2d6+6/19-20 más 1d6 ácido) y 2 coletazos +13 cada uno (1d8+3)
A distancia 2 telarañas +11 toque a distancia cada una (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 10'; **Alcance** 5' (10' con coletazo)
Atq base +10; **Prs** +20
Opciones de ataque Ataque poderoso, carga mortal 4d6+9
Acciones especiales escupir ácido

Características Fue 23, Des 15, Con 21, Int 5, Sab 13, Car 11
CE bendición de Tiamat (ácido)
Dotes Ataque múltiple, Ataque poderoso, Crítico mejorado (mordisco), Rastrear
Habilidades Avistar +3, Escuchar +3, Saltar +12, Supervivencia +6, Trepar +16
Avance 11-18 DG (Grande); 19-30 DG (Enorme)

Carga mortal (Ex): un acechador de la progenie negra suele empezar el combate cargando contra un rival. Además de los beneficios y perjuicios habituales de las cargas, esto le permite realizar un único ataque de cornada con un bonificador de ataque +15 que causa 4d6+9 puntos de daño.

Telaraña (Ex): un acechador de la progenie negra puede arrojar dos telarañas por asalto hasta ocho veces al día. Cada uno de estos ataques es similar a un ataque con una red, pero tiene un alcance máximo de 50', con un incremento de distancia de 10', y será efectivo contra objetivos de tamaño Enorme o inferior. La telaraña aprisionará a su objetivo en el sitio, impidiéndole cualquier movimiento. Los intentos por escapar o romper la telaraña obtendrán un bonificador +5 si la criatura apresada dispone de algo a lo que agarrarse mientras se libera.

Una criatura enmarañada puede escapar mediante una prueba de Escapismo contra CD 20 o rasgar la tela con una prueba de Fuerza contra CD 20. Las CD de las pruebas se basan en Constitución. La telaraña tiene 12 pg, dureza 0, y sufre doble daño por fuego.

Un acechador de la progenie negra puede crear superficies de tela pegajosa de hasta 20' de lado. Suele colocar estas telas de forma que atrapen a las criaturas voladoras, pero también puede situarlas en el suelo. Las criaturas que se acerquen a ella deberán superar una prueba de Avistar contra CD 20 para detectarla; si no, caerán en la trampa y quedarán apresadas igual que mediante un ataque de telaraña con éxito. Cada sección de 5' de tela tiene 12 pg y reducción de daño 5/-.

Un acechador de la progenie negra puede moverse por sus propias telarañas a su velocidad de trepar, así como determinar la situación exacta de cualquier criatura que esté tocando una sola hebra de su tela.

Escupir ácido (Sb): un acechador de la progenie negra puede escupir su saliva ácida a una distancia de 60', como acción estándar. Se trata de un ataque de toque a distancia sin incremento de distancia, que causa 5d6 puntos de daño por ácido.

El daño por ácido aumenta 1d6 por cada 2 DG adicionales de la criatura.

Bendición de Tiamat (ácido) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un acechador de la progenie negra obtienen inmunidad al ácido.

Habilidades: los acechadores de la progenie negra obtienen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar, y siempre pueden elegir 10 en dichas pruebas, incluso aunque estén apresurados o amenazados.

Los acechadores de la progenie negra son cazadores consumados, pero carecen de la inteligencia de sus progenitores dracónicos. Fueron creados por Tiamat para infundir pánico y pavor en sus presas, de los cuales extrae fuerzas la reina de los dragones malignos. Los acechadores de la progenie negra son voraces y siempre están ansiosos por encontrar su siguiente comida.

Estrategias y tácticas

Los acechadores de la progenie negra son pacientes. Ponen trampas, normalmente situando sus telarañas sobre el suelo o entre los árboles, según requiera la situación. Si la presa logra evitar sus

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ACECHADORES DE LA PROGENIE NEGRA

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los acechadores de la progenie negra. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un acechador de la progenie negra, una bestia mágica depredadora relacionada con los dragones negros. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
19	Los acechadores de la progenie negra son inmunes al ácido. Su saliva es corrosiva en grado sumo, y pueden escupirla a distancia considerable. Cuando cazan, pueden tejer telas de araña o arrojarlas desde lejos a sus presas.
24	Un acechador de la progenie negra suele empezar el combate cargando y empalando a un rival con sus enormes cuernos. Los acechadores machos también emplean estos cuernos en sus competiciones de fuerza para obtener los favores de una hembra.
29	Los acechadores de la progenie negra prefieren cazar desde la seguridad de los árboles, empleando su pericia en trepar para obtener ventaja sobre sus presas.
34	Los acechadores de la progenie negra se aparean cada año, creando hasta seis nidos de huevos. Muchos pájaros grandes o criaturas voladoras se alimentan de estos huevos.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los acechadores de la progenie negra forman parte de la progenie de Tiamat.
19	A veces se puede encontrar a los acechadores de la progenie negra en compañía de adoradores de Tiamat, especialmente dragones negros.
24	Los acechadores de la progenie negra desean engendrar al siervo definitivo de Tiamat.

una puerta construida con un intrincado diseño de huesos de animales. El interior es repulsivo, lleno de desperdicios, huesos roídos... y el cadáver de un joven humano.

La tribu cuenta en la actualidad con diez esclavos: siete plebeyos humanos, dos combatientes orcos y un plebeyo elfo. Uno de los esclavos ha muerto hace poco, pero la tribu aún no ha devorado su cuerpo. Cuando el corral esté ocupado, siempre habrá aquí al menos tres cazadores de la progenie blanca para vigilarlo.

4. Yurtas familiares (NE 6-7)

Esta yurta parece ser el hogar de una familia.

Cada yurta acoge entre cuatro y seis individuos (la mitad adultos y la otra mitad jóvenes). Los altos muros de hielo acomodan la parte de atrás de las tiendas y mantienen a raya al viento. Hay un 80% de probabilidades de que un cazador de la progenie blanca ocupe la yurta. En cada una siempre habrá uno o dos esclavos en todo momento.

5. Almacén de carne

Esta cámara ha sido tallada toscamente en el propio hielo, como lugar donde almacenar la carne. Contiene los cadáveres de dos alces, varias focas y dos humanoides. Los cuerpos presentan diversos grados de desmembramiento y algunos ya han sido descuartizados por completo.

Esta despensa, cavada en los propios muros de hielo, almacena el grueso de la comida disponible para la tribu. Está vigilada en todo momento por dos cazadores de la progenie blanca, que matarán en el acto a cualquiera que ose robar carne.

6. Capilla a Tiamat

Esta estructura está formada por los huesos de varios animales grandes, rematados por una enorme calavera que sin duda perteneció a un dragón. Varios montones de carne, la mayoría congelada, yacen sobre los huesos junto con al menos una calavera humanoide.

La tribu ha creado una pequeña capilla temporal a Tiamat, donde dejan sus ofrendas tras cada cacería con éxito. Esta incluye el cráneo de un dragón blanco.

Los cazadores de la progenie blanca en Eberron

Los cazadores de la progenie blanca viven casi exclusivamente en Yermohelado, acechando en la tundra en busca de presas y esclavos. Durante los inviernos especialmente duros, cuando Risia queda limítrofe con Eberron, los cazadores se desplazan más al sur junto a las masas de hielo en movimiento, y a veces llegan a los principados de Lhazaar o los yermos Demoníacos. Durante estas migraciones suelen contar con algunas tribus de retoños de la progenie blanca para que les despejen el camino, ablandando a los enemigos potenciales y ofreciendo información sobre posibles objetivos.

Los cazadores de la progenie blanca en Faerûn

Los cazadores de la progenie blanca viven por todo el norte congelado de Faerûn, pero la mayoría habita en el valle del Viento helado y el Hielo alto al norte de Anaurokh. Se ceban con las tribus de bárbaros humanoides y los cazadores o pescadores solitarios que vaguen por las extensas planicies heladas. Hay rumores persistentes de que existen algunos campamentos de cazadores en ciertas zonas del glaciar del Gusano blanco. Estas criaturas evitan la ciudadela del Gusano blanco, ya que aún son pocas y débiles para tomarla.

"Atravieso las planicies de escarcha buscando presas para Ti, Gran madre. ¡Carne para la tribu! ¡Gloria para mí, oh Tiamat!"

—Oración matutina de los cazadores de la progenie blanca

redes, el acechador adoptará un papel más activo y empezará a lanzarle telarañas a distancia. Primero tratará de debilitar a los objetivos de aspecto más duro mediante escupitajos de ácido, para después cargar con su devastador ataque de cornada.

Encuentros de ejemplo

Los acechadores de la progenie negra son criaturas solitarias, aunque siempre cabe la posibilidad de encontrar una pareja estable. Los dragones auténticos (sobre todo negros, pero también rojos o verdes) emplean a estas criaturas como guardianes o ayudantes de caza.

Pareja (NE 11): dos acechadores de la progenie negra se han asentado en un pantano al norte del bosque Celadon. Allí han establecido seis nidos llenos de huevos, y ahora buscan presas para dejar en dichos nidos como alimento para que sus hambrientos hijos las devoren al nacer.

Cazadores (NE 10-12): Aconnax, un líder furtivo de la progenie verde (consulta la página 158), monta sobre un acechador de la progenie negra en los bordes del territorio de la reina de los dragones. Ambos patrullan en busca de intrusos, sobre todo aventureros, para emboscarlos. Si se meten en problemas, se retirarán a un punto de reunión preestablecido donde aguardan otros dos acechadores.

Ecología

Los acechadores de la progenie negra son criaturas casi irreflexivas, que ven a otros de su especie como competidores por la comida y las hembras. No obstante, respetan la fuerza y se enorgullecen de servir a un amo poderoso. Los acechadores aceptarán voluntariamente el servicio a las órdenes de los dragones auténticos u otros engendros de Tiamat. Tienen preferencia por los dragones negros, pero los dragones rojos y verdes también admiran las capacidades cazadoras de estas horrendas criaturas y a veces se alían con ellas. Si un dragón o engendro maltratan a un acechador, o si el amo demuestra algún tipo de debilidad, su sirviente lo abandonará (tras volverse contra él, la mayoría de las veces).

Los acechadores consideran a Tiamat como su dueña suprema, y creen que mediante la reproducción podrán llegar a crear el sirviente definitivo: uno que la reina de los dragones pueda considerar lo bastante digno como para hacerlo suyo. Cuando puedan actuar por su cuenta, o si su amo muere, los acechadores se dedicarán a reproducirse todo rápido lo que puedan.

Cuando los acechadores se unen, lo hacen de por vida a diferencia de los arácnidos a los que se parecen. Una pareja estable pone huevos cada año, distribuyéndolos entre una media docena de nidos para mejorar sus posibilidades de supervivencia. Los huevos son una fuente de alimento importante para otras criaturas, por lo que muy pocos llegan a eclosionar. En ocasiones inusuales, cuando una nidada entera permanece a salvo, las crías entran en una especie de furia asesina y matan a todo lo que encuentran por delante.

Los acechadores de la progenie negra son carnívoros. Con su combinación única de rasgos pueden pasar con rapidez de morder y desgarrar a una presa, a disolverla con su saliva ácida y sorber sus restos.

Al igual que los dragones, los acechadores se hacen más grandes y poderosos con la edad. Este rasgo es especialmente cierto en los cazadores más hábiles, sobre todo aquellos veteranos en la caza de dragones buenos (y en la ingesta de sus restos).

Entorno: los acechadores de la progenie negra prefieren los pantanos templados o cálidos, pero se pueden adaptar bien a los bosques densos. Allá donde vivan, siempre buscarán las ramas más altas de los árboles, donde podrán construir sus nidos y cuidar sus huevos.

Ilustración de A. Swekel

Acechador de la progenie negra

Características físicas típicas: un acechador típico mide entre 6' y 8' de alto, con una envergadura de sus patas de entre 7' y 10' de diámetro. Puede llegar a pesar la friolera de 5.000 lbs. Las hembras tienden a ser mayores y ser la fuerza dominante en la relación de pareja.

Alineamiento: los acechadores de la progenie negra siempre son caóticos malignos. Valoran la fuerza para subyugar a otros, pero también aceptan a maestros dignos de servir.

Tesoro típico

Los acechadores de la progenie negra tienen el tesoro típico de su VD, unas 4.500 po. A diferencia de sus progenitores dracónicos, estas criaturas dispersan su riqueza entre varias guaridas bien escondidas, en lugar de tenerlo junto en una gran pila.

Los acechadores de la progenie negra en Eberron

Los acechadores, siervos de los dragones de Argonnessen, no suelen hallarse nunca muy lejos de sus amos. No obstante, quienes son conscientes de la presencia de estas criaturas conjeturan que muy posiblemente vivan también en la tierra boscosa de Q'barra.

Los acechadores de la progenie negra en Faerûn

Estas infames criaturas vagan por las junglas australes de Khult, aumentando su progenie a voluntad. Luchan por el territorio contra los dinosaurios voladores locales.

INCURSOR DE LA PROGENIE NEGRA

Esta criatura humanoide posee una piel de negras escamas negras con destellos verdosos. Dos cuernos salen de los laterales de su cabeza, curvándose hacia delante alrededor de su cráneo. Empuña un alfanjón.

INCURSOR DE LA PROGENIE NEGRA VD 4

Humanoide monstruoso Mediano (sangre dracónica) siempre CM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +6, Escuchar +6
Idiomas común, dracónico

CA 15, toque 12, desprevenido 13; Esquiva (+2 Des, +3 natural)
pg 60 (8 DG); **RD** 5/mágico o bueno
Inmune ácido, parálisis, *sueño*
Fort +5, **Ref** +8, **Vol** +6

Vel 40' (8 casillas)
C/C alfanjón +10/+5 (2d4+3/18-20)
A distancia jabalina +10 (1d6+2)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +10
Opciones de ataque Ataque poderoso
Acciones especiales arma de aliento
Equipo de combate *aceite de arma mágica, poción de curar heridas moderadas, 2 pociones de invisibilidad, poción de saltar, poción de pasar sin dejar rastro, poción de protección contra el bien*

Características Fue 14, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 11, Car 8
Dotes Ataque poderoso, Iniciativa mejorada, Rastrear
Habilidades Avistar +6, Escuchar +6, Saltar +6, Supervivencia +10
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** ninja (*El aventurero completo*); ver texto
Posesiones equipo de combate más alfanjón, 2 jabalinas, cuerda de seda (50'), 5 joyas ojo de gato (10 po cada una)

Arma de aliento (Sb): línea de 40', una vez cada 1d4 asaltos, 4d4 por ácido, Reflejos CD 17 mitad. El daño del arma de aliento aumenta 1d4 cada 2 DG adicionales.

Los incursores de la progenie negra son cazadores sádicos. Se enorgullecen de ser descendientes de Tiamat y se deleitan cumpliendo su voluntad.

Estrategias y tácticas

Los incursores de la progenie negra prefieren atacar en emboscadas y actuar en grupos de caza, normalmente de entre dos y cuatro individuos. Juntos, buscarán un buen lugar para quedar a la espera. Si su objetivo es inteligente, emplearán ciertas estratagemas: uno de ellos atacará con un arma a distancia y después aparentará huir, llevando a la presa hacia la emboscada.

Al inicio de la emboscada, los incursores de la progenie negra se mostrarán astutos e incluso cooperarán en sus ataques. Suelen concentrarse en los enemigos que puedan ser rodeados con facilidad, en los extremos del grupo. Una vez se hayan sumido en el fragor del combate, no obstante, su naturaleza competitiva interferirá con sus planes. Agresivas y sanguinarias por naturaleza, estas criaturas persiguen su gloria personal y siempre buscan motivos para poder jactarse de su superioridad. Así pues, cada uno querrá matar al rival más grande y de aspecto más duro.

Los dragones buenos son la presa predilecta de los incursores y, en caso de formar parte de un grupo mixto, su primer objetivo. El deseo de los incursores de la progenie negra por matar dragones buenos supera a cualquier competitividad natural, y siempre trabajarán en equipo al enfrentarse a dichas criaturas. En estas situaciones, se concentrarán en su enemigo hasta que esté muerto o agonizante, para después pasar al siguiente.

Incursor de la progenie negra

Ilustración de W. England

Exterminador de la progenie negra

Esta criatura humanoide posee una piel de negras escamas y dos cuernos que sobresalen de los laterales de su cabeza. Una tela oscura cubre su rostro. Sus armas consisten en una espada corta y un arco corto.

EXTERMINADOR DE LA PROGENIE NEGRA VD 10

Hembra incursora de la progenie negra Nnj* 6
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Humanoide monstruoso Mediano (sangre dracónica) CM
Inic +10; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +14, Escuchar +14
Idiomas común, dracónico

CA 22, toque 19, desprevenida 16; esquiva *ki* (+6 Des, +3 natural, +2 Sab, +1 clase)
pg 88 (14 DG); **RD** 5/mágico o bueno
Inmune ácido, parálisis, *sueño*
Fort +6, **Ref** +17, **Vol** +10 (+12 con reserva de *ki*)

Vel 40' (8 casillas)
C/C *espada corta +1* +19/+14/+9 (1d6+4/19-20 más veneno)
A distancia *arco corto compuesto +1* +19/+14/+9 (1d6+4/×3 más veneno)
Atq base +12; **Prs** +15
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura, impacto repentino +3d6, veneno (residuo de hoja de cativera, CD 16, 2d12 pg/1d6 Con)
Acciones especiales arma de aliento
Equipo de combate 2 bolsas de abrojos, 3 dosis de residuo de hoja de cativera, *aceite de arma mágica, poción de curar heridas moderadas, 2 pociones de invisibilidad, poción de protección contra el bien*, 2 dosis de veneno de gusano púrpura (CD 24, 1d6 Fue/2d6 Fue)

Características Fue 16, Des 22, Con 14, Int 10, Sab 14, Car 11
CE empleo de venenos, encontrar trampas, gran salto, paso fantasmal, poder *ki* 5/día

Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Rastrear, Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +14, Equilibrio +8, Esconderse +15, Escuchar +14, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +14, Saltar +15, Supervivencia +12, Trepar +8
Posesiones equipo de combate más *espada corta +1, arco corto compuesto +1* (bonif. +3 Fue), *carcaj de Ehlonna* con 20 flechas normales, 10 de adamantita, 10 de hierro frío y 10 de plata, *guantes de Destreza +2, morral práctico de Heward*, garfio de escalada, cuerda de seda (50')

Esquiva ki (Sb): acción rápida, un uso diario del poder *ki*, ocultación (probabilidad de fallo del 20%) durante 1 asalto. *El aventurero completo.*
Impacto repentino (Ex): un ataque furtivo, pero que no causa daño adicional al flanquear. *El aventurero completo.*
Arma de aliento (Sb): línea de 40', una vez cada 1d4 asaltos, 4d4 por ácido, Reflejos CD 17 mitad. El daño del arma de aliento aumenta 1d4 cada 2 DG adicionales.
Gran salto (Sb): siempre realiza las pruebas de Saltar como si hubiese tomado carrerilla con la dote Correr. *El aventurero completo.*
Poder del *ki* (Sb): gasta un uso diario para activar las aptitudes basadas en él (paso fantasmal o esquiva *ki*); bonificador +2 a los TS de Voluntad mientras le quede al menos un uso diario. *El aventurero completo.*
Paso fantasmal (Sb): acción rápida, un uso del poder del *ki*, invisibilidad durante 1 asalto. *El aventurero completo.*

Los ninjas lideran pequeños grupos de incursores de la progenie negra. Un ninja que llegue a nivel 6 obtiene el título de "exterminador".

La exterminadora de la progenie negra descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales, aumentos de característica por DG y bonificadores por equipo: Fue 12, Des 15, Con 8, Int 10, Sab 14, Car 13.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS INCURSORES DE LA PROGENIE NEGRA

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los incursores de la progenie negra. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un incursor de la progenie negra, un humanoide monstruoso descendiente de los dragones negros. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
19	Los incursores de la progenie negra son inmunes al ácido, la parálisis y los efectos de *sueño*. También tienen un arma de aliento ácido.
24	Estos carnívoros sádicos prefieren el sigilo y las emboscadas. Suelen emplear pociones en combate.
29	La meta última de los incursores de la progenie negra es matar a un dragón bueno. Se sabe que pueden comerciar a cambio de información que lleve a la guarida de alguna de esas criaturas.

Saber (religión)

CD	Resultado
14	Los incursores de la progenie negra forman parte de la progenie de Tiamat.
19	Los incursores de la progenie negra adoran a Tiamat como su creadora y diosa.

Estrategias y tácticas

Los exterminadores de la progenie negra suelen liderar grupos de entre dos y cuatro incursores de la progenie negra. Estos aliados le servirán como apoyo al realizar emboscadas y para ofrecerle buenos flanqueos.

Esta exterminadora empezará bebiendo una *poción de invisibilidad* para obtener una buena posición inicial. Durante el combate, usará su aptitud de paso fantasmal para hacerse invisible y realizar un impacto repentino con daño adicional. Su excelente habilidad de Piruetas le permitirá maniobrar sin peligro por casi cualquier campo de batalla.

Encuentros de ejemplo

Lo más probable es que los PJs interactúen con los incursores de la progenie negra por las malas. La partida de caza es la forma de encuentro más común.

Partida de caza (NE 6-8): estos grupos suelen constar de entre dos y cuatro individuos.

NE 8: Drago, Vthex y Sseth son tres jóvenes varones que desean impresionar a la misma hembra, Ssvess, que lidera este grupo en concreto. Todos ellos desean cazar a la presa más grande y tener éxito en su misión, pero también desean causar buena impresión a Ssvess para que piense en ellos en la próxima temporada de apareamiento.

Partida de guerra (NE 10-14): los exterminadores de la progenie negra actúan como capitanes de las unidades de combate reducidas.

NE 11: Korth, un exterminador de la progenie negra (Nnj 6), lidera una partida de caza de cuatro incursores, con la misión de acabar con un dragón de cobre muy joven.

Tribu (NE 17): una tribu suele consistir en un líder guerrero (Nnj 10), dos exterminadores (Nnj 6), cuatro sargentos (Nnj 2) y 16 incursores adultos. Los acompañan unas dos docenas de no combatientes inmaduros. También vigilan unos 40 huevos.

Ecología

Los incursores de la progenie negra son nómadas carnívoros. Cazan para comer y no son quisquillosos en lo que respecta a sus presas. Ratas, jabalís, elfos... les da igual. Algunas criaturas saben mejor que otras, pero todas son comestibles.

Aparte de cazar para conseguir comida, no obstante, los incursores de la progenie negra suelen matar por placer. Rastrear, encontrar y derrotar a un enemigo digno les sirve para calmar una especie de deseo primigenio. Tras un combate, probarán de forma ritual la carne de su víctima y sorberán un trago de su sangre. Pero hay un tipo de presa que inunda a los incursores de la progenie negra con un ansia abrumadora por cazar y darse un festín: un dragón de alineamiento bueno.

Su otra pasión al margen de la caza es la reproducción, que en su caso es ovípara. Las hembras se vuelven fértiles unas cuatro veces al año y luchan entre sí por obtener a los mejores varones. La gestación lleva unas cuatro semanas. Una hembra puede poner entre 2 y 8 huevos de cada vez, cada uno de los cuales puede haber sido fertilizado por un macho diferente.

Los huevos son resistentes, con cáscaras gruesas y correosas, y de unas 6" de diámetro. Para poder eclosionar, los huevos deben ser mantenidos en un lugar cálido y protegidos de los movimientos bruscos, como ser agitados. Tras unas 4 semanas, emergerán crías Menudas. Cada cría se convertirá en adulto en un año o así.

Entorno: orgullosos de su linaje de dragón negro, los incursores de la progenie negra se sienten muy cómodos en marismas templadas. No obstante, pueden vivir casi en cualquier lugar y desplazarán sus campamentos para buscar mejores territorios de caza. Pueden viajar muchas millas siguiendo algún rumor sobre sus presas favoritas.

Características físicas típicas: un incursor de la progenie negra mide 6' de alto y pesa 200 lbs.
Las hembras son más grandes y ariscas que los machos. Los varones tienen una coloración cutánea más intensa y unos diseños verdinegros más espectaculares en sus escamas. Excepto por estos rasgos menores, ambos sexos son idénticos.

Alineamiento: los incursores de la progenie negra siempre son caóticos malignos. Tiamat ha concedido buena parte de la actitud y filosofía de los dragones negros a estos engendros. Sus códigos sociales prohíben matar a otros incursores o dañar intencionadamente su capacidad reproductora, pero por lo demás se permite cualquier cosa en su luchar por mejorar su estatus.

Sociedad

Los incursores de la progenie negra se llaman a sí mismos los Hijos de Tiamat. Sus vidas se centran en la diosa y llevan a cabo su voluntad en el mundo. La adoran como madre carnal de su raza y como madre espiritual.

Si un incursor avista a un dragón bueno o su tribu recibe información sobre el paradero de algún dragón bueno, toda la comunidad se unirá como una piña. Las rivalidades cotidianas y las intrigas sociales se dejarán a un lado temporalmente. Todos cooperarán con el objetivo final de rastrear y matar a su presa predilecta (la codicia, el egoísmo y la autosuficiencia volverán a aparecer en cuanto termine la cacería).

Si el grupo es lo bastante habilidoso o afortunado como para acabar con el dragón, se celebrará una gran fiesta. Los guerreros llevarán el cadáver a su campamento, o toda la tribu se trasladará junto a un cuerpo demasiado grande para ser transportado. El gigantesco festín honrará a todos aquellos que hayan tomado parte en la cacería, pero toda la comunidad compartirá la carne de la bestia cruda, fresca y sangrienta. Devorar el cuerpo de su enemigo es un acto de adoración (una alabanza a Tiamat) y los incursores de la progenie negra no dejarán ni las migas. Si por alguna razón sobrase carne, los incursores la ahumarán y conservarán; la tribu no volverá a cazar hasta que se haya consumido todo el cuerpo del dragón.

Crear más engendros que aumenten la progenie es la segunda misión sagrada de los incursores de la progenie negra. Los líderes de una tribu son un consejo de hembras, cada una de las cuales tiene al menos cinco hijos adultos vivos, lo cual les concede el título honorífico de "madre de la progenie". Las madres de la progenie controlan todos los aspectos diarios del liderazgo tribal: distribuir sus recursos y decidir si la tribu debe migrar y, en caso afirmativo, a dónde ir. También toman todas las decisiones estratégicas importantes.

Esta forma de matriarcado entre un pueblo caótico maligno lleva a toda una serie de intrigas y maquinaciones constantes. El estatus de una madre de la progenie suele ser inestable: si sus vástagos adultos vivos llegasen a ser menos de cinco, perdería su puesto. Así pues, las madres de la progenie favorecen las decisiones que puedan proteger a sus hijos (y, por lo tanto, sus propio estatus) a la vez que pongan en peligro a los de sus rivales. Un ejemplo común sería robar los huevos de un rival y reemplazarlos por otros estériles o incluso réplicas artificiales.

Algunos incursores elegidos son iniciados en una sociedad secreta dentro de la tribu, y reciben entrenamiento en técnicas de combate útiles para convertirse en asesinos aún más letales. Este entrenamiento ninja crea a los exterminadores de la progenie negra, los más experimentados de los cuales se convierten en caudillos guerreros. Estos líderes tácticos se encargan de los asuntos militares y lideran las cacerías, e incluso pueden ser enviados en alguna misión solitaria a encargarse de cualquier amenaza para la tribu o sus madres de la progenie.

Ser una madre de la progenie no impide ser también una líder táctica. Una hembra fértil con el entrenamiento necesario podría ser una madre de la progenie (líder social) y una exterminadora (líder militar). Es muy recomendable para cualquier hembra fértil

entrenar sus aptitudes marciales como ninja, ya que su puesto como madre de la progenie suele ser muy tenue.

La mayoría de razas y grupos familiarizados con los incursores de la progenie negra no quieren mantener relaciones diplomáticas con esta banda de brutales cazadores. A veces alguna organización maligna y osada pretende aliarse con una tribu para alguna misión concreta. Un emisario que sobreviva al primer contacto con un batidor o partida de caza será llevado ante el consejo de madres de la progenie. Un incentivo lo bastante grande o importante, como el regalo de la piel de un dragón bueno o la ubicación de su guarida, puede obtener la promesa de ayuda de la tribu.

GUARIDA DE EJEMPLO: CAMPAMENTO DE INCURSORES DE LA PROGENIE NEGRA

Este mapa muestra un campamento típico de los incursores de la progenie negra, levantado cerca del cadáver de un dragón.

1. **Tienda del líder guerrero:** además de albergar al cacique guerrero, esta tienda es el lugar en el que se planifican las estrategias. Las partidas de caza se reúnen aquí antes de partir, para consultar mapas, pedir informes a los batidores y discutir la mejor ruta a seguir para encontrar presas.

Los mapas dibujados a mano que hay sobre una tosca mesa plegable muestran la región circundante, con sus rasgos geográficos más importantes y los caminos que la atraviesan. Una prueba de Saber (geografía) contra CD 10 revelará que en el mapa hay marcados varios puntos para emboscadas. Un cofre cerrado con llave contiene las propiedades personales del líder guerrero, que siempre lleva la llave encima. El catre está tapado por un pequeño trozo de piel de dragón de oro.

2. **Tienda comunal:** las madres de la progenie gobernantes se reúnen en esta gran tienda, que también es donde se realizan los actos comunitarios de la tribu y donde se alojan los invitados. También se almacenan en este lugar las provisiones comunes. Un puñado de sacos arrugados contiene carne seca y otros artículos sobrantes, que también pueden ser empleados como asientos improvisados. La tienda no contiene nada de valor significativo.

3. **Tiendas familiares:** cada tienda alberga entre dos y seis individuos (de uno a tres adultos y entre una y tres crías). Casi siempre hay presente un incursor de la progenie negra (50% de que sea adulto, 50% de que sea joven); las hembras tratan de permanecer siempre cerca de sus huevos.

4. **Cadáver de dragón:** esta tribu acaba de terminar con éxito una cacería; su víctima es un dragón de cobre adulto.

5. **Fogata:** los incursores de la progenie negra ahuman y desecan la carne sobrante del banquete celebrado con el cuerpo del dragón de cobre.

Tesoro típico

Los incursores de la progenie negra tienen el tesoro estándar de su VD, unas 1.200 po. Almacenan gran parte de su riqueza en forma de pociones.

Un exterminador de la progenie negra tiene el tesoro estándar de un PNJ de VD 10, unas 16.000 po. Los exterminadores emplean gran variedad de venenos, que se incluyen en su tesoro.

Incursores de la progenie negra con niveles de clase

La clase predilecta de los incursores de la progenie negra es la de ninja, descrita en *El aventurero completo*. Son asesinos muy sigilosos. Si no empleas *El aventurero completo* en tu campaña, sustituye su clase predilecta por la de pícaro.

Ajuste de nivel: +3.

Los Incursores de la progenie negra en Eberron

Los incursores de la progenie negra de Eberron no están tan seguros sobre sus orígenes, pero sospechan que el cumplimiento de la Profecía dracónica será muy malo para su raza. Sienten predilección por matar a personajes con Marcas del dragón, y dragones de cualquier alineamiento, en la creencia de que así evitarán una gran catástrofe.

Los incursores de la progenie negra viven en las zonas salvajes del mundo, aunque sus partidas de caza pueden acercarse a la civilización para buscar presas dignas.

ARCANISS DE LA PROGENIE ROJA

Un humanoide, cubierto de escamas rojas y marcas en forma de llamas naranjas y amarillas, salta hacia vosotros. Lleva una armadura de cuero tachonado y emplea una rodela. Empieza a escupir unos sonidos guturales, mientras su mano vacía se alarga hacia un saquillo de componentes de conjuro.

ARCANISS DE LA PROGENIE ROJA **VD 6**

Humanoide monstruoso Mediano (fuego, sangre dracónica) siempre CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas común, dracónico

CA 18, toque 11, desprevenido 17; mago blindado (+1 Des, +3 armadura, +2 escudo, +2 natural)
pg 52 (8 DG); afinidad con conjuros de fuego
Inmune fuego, parálisis, *sueño*
Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +6

Debilidades vulnerabilidad al frío
Vel 40' (8 casillas)
C/C maza pesada de gran calidad +9/+4 (1d8)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +8
Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso
Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas, poción de escudo de la fe (+3)*
Conjuros de hechicero conocidos (NL 6):
3.º (4/día): *bola de fuego* (CD 16; NL 8)
2.º (6/día): *flecha ácida de Melf* (toque a distancia +10), *rayo abrasador* (toque a distancia +10; NL 8)
1.º (7/día): *impacto verdadero, manos ardientes* (CD 14; NL 8), *proyectil mágico, toque gélido* (toque c/c +8; CD 14)
0 (6/día): *cuchichear mensaje, detectar magia, perturbar muertos vivientes* (toque a distancia +10), *rayo de escarcha* (toque a distancia +10), *salpicadura de ácido* (toque a distancia +10), *sonido fantasma* (CD 13), *toque de fatiga* (toque c/c +8; CD 13)

Características Fue 10, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 10, Car 17
Dotes Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Soltura con un arma (toque a distancia)
Habilidades Avistar +0, Concentración +13, Escuchar +0, Saber (arcano) +11, Saltar +4
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** hechicero; ver texto

Afinidad con conjuros de fuego (Ex): un arcaniss de la progenie roja puede lanzar conjuros de fuego con un +2 a su Nivel de lanzador. Además, los arcaniss se curan 2 puntos de daño por nivel de conjuro cada vez que lancen uno con el descriptor 'fuego'.
Mago blindado (Ex): un arcaniss de la progenie roja puede llevar armadura ligera y emplear escudos ligeros sin sufrir probabilidad de fallo arcano. *El arcano completo.*

Tiamat creó a los arcaniss de la progenie roja para ser sus hechiceros de combate, imbuyéndolos con el amor de los dragones rojos por las matanzas y la magia que todos lo dragones auténticos dominan con la edad. Los arcaniss actúan como máquinas de destrucción, lanzando sus letales conjuros con crueldad entre las filas de las demás fuerzas de combate del Dragón cromático.

Estrategias y tácticas

Los arcaniss de la progenie roja disfrutan del combate y nunca rehuyen uno. Su planteamiento siempre es directo, por lo que pocas veces emplearán trucos o tácticas más allá de su afinidad con los conjuros de fuego o su inmunidad a dicho elemento. Incluso en cuerpo a cuerpo preferirán usar su magia.

Los arcaniss lanzan conjuros de fuego de forma temeraria, centrando sus *bolas de fuego* sobre sí mismos para dañar a los enemigos que los flanqueen, o abusando de *rayos abrasadores* o *manos ardientes*, todo ello mientras ellos mismos se curan. Si los conjuros ígneos no fuesen efectivos contra sus rivales, un arcaniss preferirá retirarse, empleando más magia para hacerlo. Lanzará unos últimos conjuros de fuego para curarse, y más tarde regresará con otros engendros de Tiamat para vengarse.

Si divisa en combate a un personaje de sangre dracónica (como los aparecidos en el suplemento *Races of the Dragon* [*NdT: inédito en castellano*]), o a cualquier criatura con conexiones con los dragones buenos, el arcaniss de la progenie roja se concentrará en dicho enemigo. Ni siquiera una oposición férrea evitará que un arcaniss trate de adular a Tiamat acabando con uno de sus enemigos jurados.

Un arcaniss de la progenie roja suele llevar armadura ligera y un escudo ligero, dejando una mano libre para lanzar conjuros. También contará con un arma sencilla, como una maza pesada, para las raras ocasiones en las que deba recurrir al combate físico.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ARCANISS DE LA PROGENIE ROJA

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los arcaniss de la progenie roja. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un arcaniss de la progenie roja, un humanoide monstruoso descendiente de los dragones rojos. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
21	Los arcaniss de la progenie roja son vulnerables al frío e inmunes al fuego, la parálisis y los efectos de *sueño*. Lanzan conjuros como hechiceros, pero pueden llevar armadura y usar escudos.
26	Los arcaniss de la progenie roja pueden curarse lanzando conjuros de fuego, que son anormalmente potentes.
31	Los arcaniss de la progenie roja odian a los dragones buenos y concentran sus ataques contra ellos, o contra las criaturas que les muestren lealtad.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Los arcaniss de la progenie roja forman parte de la progenie de Tiamat.
21	Los arcaniss de la progenie roja adoran a Tiamat y emplean sus potentes conjuros a su servicio.
26	Los arcaniss de la progenie roja creen ser los hijos más dotados de Tiamat, destinados a destruir a sus enemigos y gobernar el mundo en su nombre.

Encuentro de ejemplo

Los arcaniss de la progenie roja saben cómo tratar a sus enemigos: quemarlos hasta dejar sólo cenizas y deleitarse sobre sus cadáveres abrasados. Suelen formar partidas de incursión para maximizar la destrucción causada.

Incursores (NE 10): tres arcaniss de la progenie roja y un escupefuego de la progenie roja (consulta la página 156) atacan una villa de noche, prendiendo fuego a todo lo que encuentran mientras atraviesan sus calles. Un arcaniss monta sobre el escupefuego y dirige sus ataques de la forma más útil. Los otros dos no están lejos, reservando sus conjuros de *bola de fuego* para cuando los lugareños organicen una resistencia y empiecen a rodearlos. Los arcaniss han venido en busca de armas y armaduras para sus hijos nonatos. Tras haber superado la resistencia de los guardias de la puerta, ahora se abren un ardiente camino hasta la tienda del armero.

Ecología

Los arcaniss de la progenie roja son carnívoros que prefieren la carne recién muerta y muy hecha, acompañada de huesos ennegrecidos. Carecen de habilidad para cazar o poner trampas, pero siempre pueden obtener su presa con un *rayo abrasador* bien lanzado o incluso una *bola de fuego*.

Los arcaniss viven para destruir a los enemigos de Tiamat. Vagan por las zonas agrestes en busca de rivales, masacrando y devorando a las infelices criaturas que se crucen en su camino. Su naturaleza nómada evita que su presencia tenga un impacto serio en el medio ambiente, aunque algún incendio forestal puede ser señal de su paso.

Las bandas de arcaniss siempre están en movimiento, excepto cuando llega la época de poner e incubar sus huevos. Las hembras se vuelven fértiles durante una semana al año. Un mes después de aparearse cada hembra pone un único huevo, que conservará en un lugar muy cálido, como un manantial termal, los conductos de un volcán o incluso una hoguera bien atendida. El huevo madurará con rapidez en estas condiciones y eclosionará en unas dos semanas.

Las crías de arcaniss de la progenie roja salen del huevo totalmente formadas y con el tamaño de un adulto. Pueden hablar y comprenden de forma innata cómo emplear los conjuros que Tiamat les ha concedido. El grupo de arcaniss pasará otra semana más con sus recién nacidos, enseñándoles la topografía circundante e impartiéndoles enseñanzas religiosas y mundanas. Lo normal es que la madre entregue a su vástago un libro o pergamino con extractos de los Pergaminos de fuego (consulta Sociedad) y le hable del gran destino que aguarda a su raza como hijos de Tiamat. Padres e hijos se mezclarán para después dividirse en dos o tres bandas independientes, que seguirán rutas distintas.

Un centenar de pequeñas llamas iniciarán un centenar de fuegos, que pueden convertirse en un centenar de hogueras y un centenar de fieros incendios que iluminen el fin del mundo. Id y quemad intensa y ardientemente. El fuego se extiende.

—Extracto de los Pergaminos de fuego

Entorno: los arcaniss de la progenie roja acechan en los límites de la civilización y se desplazan con frecuencia. No les importa vivir en zonas agrestes durante largos periodos de tiempo, pero se sienten más a gusto en grandes cavernas en colinas cálidas. Allí donde sea seguro hacerlo, pueden aventurarse en villas o pueblos para comprar y vender mercancía u obtener información.

Características físicas típicas: un arcaniss de la progenie roja se alza hasta los 6' de altura y pesa aproximadamente 200 lbs. Los jóvenes tienen una pigmentación mucho más amarilla y

naranja en sus escamas. A medida que envejecen estos colores se hacen más rojizos, hasta llegar a oscurecerse tanto que parecen casi negros.

Alineamiento: los arcaniss de la progenie roja siempre son caóticos malignos. Se deleitan con la miseria y el dolor. También creen que todo acto de destrucción debería honrar a Tiamat, su madre y diosa.

Sociedad

Los arcaniss de la progenie roja se llaman a sí mismos los Ardientes de Tiamat. Creen que son los hijos más dotados de entre sus progenies: mediante el fuego y la destrucción, purificarán el mundo de los no dracónicos y gobernarán sobre todos los dragónidos. Sus escrituras sagradas, los Pergaminos de fuego, adoctrinan a los arcaniss en estos temas. Escritos supuestamente por la propia Tiamat, los Pergaminos enseñan a los arcaniss que deben salir al mundo y abrasar la tierra.

Los arcaniss pasan poco tiempo en grupos numerosos, prefiriendo moverse por las regiones salvajes en pequeñas bandas de dos a seis individuos. Vagan por la región según les plazca o siguiendo algunos rumores, siempre con cuidado de no quedarse mucho tiempo en el mismo sitio o hacerse demasiado dependientes unos de otros. La mayoría de encuentros entre bandas es fruto del azar, como cuando dos o más grupos buscan la guarida del mismo dragón bueno u otro enemigo de Tiamat. Estos encuentros les dan una breve oportunidad para intercambiar noticias, mientras las criaturas se mezclan libremente antes de volver a separarse en nuevos grupos. Varias bandas pueden cooperar para derrotar a un rival concreto, pero lo más habitual es que el grupo más numeroso o poderoso obtenga dicho honor y los demás deban partir en busca de nuevos desafíos.

Arcaniss de la progenie roja

Ilustración de R. Spencer

Tesoro típico

Los arcaniss de la progenie roja tienen el tesoro estándar para PNJs de su VD. Tienen un gran instinto acaparador, pero rara vez conservan más tesoro del que puedan llevar consigo. Casi todo su equipo de combate es robado a otras criaturas, o creado para ellos por otros engendros de Tiamat más sedentarios. Les gusta obtener objetos de gran calidad, especialmente aquellos decorados con temática dracónica. La mayoría del tesoro de los arcaniss adoptará la forma de objetos de arte o joyas.

Arcaniss de la progenie roja con niveles de clase

La clase predilecta de los arcaniss es la de hechicero. Como clase asociada, los niveles de hechicero se apilan con la aptitud sortílega innata de estas criaturas. Los niveles de cualquier otra clase (incluso de otras clases lanzadoras de conjuros) no estarán asociados.

Ajuste de nivel: +4.

ESCUPEFUEGO DE LA PROGENIE ROJA

Una criatura draconiana con escamas rojas se desplaza en vuestra dirección, a una velocidad sorprendente. Cuando abre sus temibles mandíbulas para emitir un rugido, podéis ver el fuego que arde en su interior.

ESCUPEFUEGO DE LA PROGENIE ROJA **VD 6**

Bestia mágica Grande (fuego, sangre dracónica) siempre CM

Inic -1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +6, Escuchar +5

Idiomas –

CA 18, toque 8, desprevenido 18 (-1 tamaño, -1 Des, +10 natural)

pg 84 (8 DG)

Inmune fuego, parálisis, *sueño*

Fort +11, **Ref** +5, **Vol** +2

Debilidades vulnerabilidad al frío

Vel 40' (8 casillas), Nd 30'

C/C mordisco +12 (2d6+6 más 1d6 por fuego)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +8; **Prs** +16

Opciones de ataque Ataque poderoso

Acciones especiales escupir fuego

Características Fue 19, Des 8, Con 21, Int 1, Sab 11, Car 6

CE bendición de Tiamat (fuego)

Dotes Ataque poderoso, Soltura con un arma (mordisco), Soltura con un arma (toque a distancia)

Habilidades Avistar +6, Escuchar +5, Nadar +12, Saltar +8

Avance 9-16 DG (Grande); 17-24 DG (Enorme)

Escupir fuego (Sb): un escupefuego de la progenie roja puede escupir fuego (*NdT: ¿a quién le ha cogido por sorpresaaa?*) a una distancia de 60' como acción estándar. Se trata de un ataque de toque a distancia (bonificador +7) sin incremento de distancia. Un rival impactado por este ataque sufrirá 6d6 puntos de daño por fuego. Las criaturas adyacentes a ese objetivo inicial sufrirán 3d6 puntos de daño por fuego; un TS de Reflejos contra CD 19 reduce el daño a la mitad. El CD del TS se basa en Constitución.

Bendición de Tiamat (fuego) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un escupefuego de la progenie roja obtienen inmunidad al fuego.

Habilidades: los escupefuego de la progenie roja poseen un bonificador +8 racial a cualquier prueba de Nadar, realizada para llevar a cabo una acción especial o evitar un peligro. Siempre pueden elegir 10 en sus pruebas de Nadar, incluso aunque estén distraídos o amenazados. También pueden realizar una acción de correr mientras nadan, siempre que sea en línea recta.

Feroces pero bobos, los escupefuego de la progenie roja sirven a los engendros de Tiamat más inteligentes como monturas. Cuando se los deja a su aire, viven como los cocodrilos, holgazaneando cerca de estanques de lava en lugar de agua.

Estrategias y tácticas

Los escupefuego de la progenie roja atacarán de inmediato a cualquier criatura que se ponga a distancia de carga, excepto a otras progenies de Tiamat o dragones cromáticos. El escupefuego empezará el combate con su mejor tipo de ataque: escupiendo fuego. Después cargará contra el enemigo más cercano y lo morderá con furia, siempre atento ante cualquier otra oportunidad para escupir fuego. Puede emplear esta aptitud contra rivales a un máximo de 60' de distancia, pero prefiere achicharrar a los que estén más cerca, sobre todo si puede alcanzar a varios que estén juntos.

Cuando sirven como monturas, los escupefuego siguen las órdenes de sus jinetes. Aunque son nadadores muy capaces, prefieren sumergirse en lava y evitarán el agua a menos que se les ordene directamente entrar en ella.

Encuentro de ejemplo

Los escupefuego pueden ser hallados en solitario, pero la mayoría de las veces forman grupos de caza de entre tres a doce criaturas. También sirven a otros engendros de Tiamat como monturas o bestias guardianas.

Grupo de caza (NE 12): un grupo de doce incursores de la progenie negra (consulta la página 151) ha obtenido los servicios de una colonia de escupefuego. Los jinetes buscan a una secta de chamanes del dragón (descritos en el *Manual del jugador II*) dedicados a emular a los dragones de plata, pero no les importará atacar a otras criaturas.

El grupo se dividirá en cuatro bandas más pequeñas, cada una de ellas con tres incursores y un escupefuego: uno de los incursores irá montado en él, mientras los otros permanecen a 5' de la criatura en todo momento para obtener inmunidad al fuego. Los engendros de Tiamat atacarán desde cuatro direcciones distintas, mientras los jinetes ordenan a sus monturas que escupan fuego. Después todos cargarán al combate. En cuerpo a cuerpo, los incursores de la progenie negra a pie tratarán de flanquear a sus enemigos, sin separarse de los escupefuego, para evitar el daño de las salpicaduras de sus escupitajos.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESCUPEFUEGOS DE LA PROGENIE ROJA

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los escupefuego de la progenie roja. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un escupefuego de la progenie roja, una feroz bestia mágica emparentada con los dragones rojos. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
21	Los escupefuego de la progenie roja son vulnerables al frío e inmunes al fuego, la parálisis y los efectos de *sueño*. Viven en regiones volcánicas, pero las abandonan cada poco para cazar.
26	Los escupefuego de la progenie roja escupen salivazos ardientes y sus mordiscos son abrasadores y letales. Poseen la naturaleza caótica maligna de los dragones rojos y siempre matan más de lo que pueden comer.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Los escupefuego de la progenie roja forman parte de la progenie de Tiamat.
21	Los escupefuego de la progenie roja son empleados como montura y bestias guardianas por otras progenies de Tiamat.

Ecología

Los escupefuego de la progenie roja prefieren las regiones de calor extremo, sobre todo las zonas volcánicas. Pasan la mayor parte del día revolcándose bajo el sol o dejándose llevar por las corrientes de lava. Esta vida relajada contradice la naturaleza depredadora de estas criaturas y su sorprendente velocidad.

Cuando están hambrientos, los escupefuego irrumpen en la campiña, iniciando incendios para incinerar a cualquier cosa mayor que un conejo que se cruce en su camino. A veces aprovechan los ríos de lava de las erupciones volcánicas, empleando estas catástrofes naturales como excusa para salir de caza y añadir algo más de destrucción por su cuenta. Aunque los ataques de los escupefuego son devastadores, el entorno circundante llega a adaptarse a ellos, igual que se puede adaptar a un volcán que entre en erupción de forma regular.

Un escupefuego consume aproximadamente su peso en carne de una sentada, para después regresar a su guarida. Con un metabolismo parecido al de los dragones, puede sobrevivir hasta dos años con semejante comilona. No obstante, los escupefuego han heredado la inclinación de los dragones rojos por la crueldad, así que lo normal es que maten mucho más de lo que pueden comer.

Otros engendros de Tiamat más inteligentes capturan y adiestran a los escupefuego para emplearlos como monturas. Aunque son difíciles de domar, los escupefuego son receptivos a las órdenes de otras progenies; muy a menudo, tras haberse comido a unos cuantos. Tales monturas nunca reciben una alimentación completa, ya que el hambre las hace mucho más feroces y evita que se aletarguen. Los arcaniss de la progenie roja (consulta la página 154) son quienes usan más a menudo a estas criaturas, pero incluso los furtivos de la progenie verde han conducido a estas bestias al combate. Nadie ha informado jamás acerca de engendros de la progenie blanca montados sobre escupefuego, pero lo más probable es que sea a causa de sus entornos incompatibles, más que de cualquier hostilidad innata.

Las hembras escupefuego adultas entran en celo una vez cada tres años, hacia la mitad del verano. Varios machos lucharán por el privilegio de aparearse con ella, en conflictos muy sangrientos pero rara vez letales. Una vez la hembra esté encinta, expulsará de su lado al macho victorioso. Después pondrá una nidada de entre seis y ocho huevos, cada uno de un pie de largo y con 25 lbs. de peso. Los ocultará con piedras y tierra, protegiéndolos contra cualquier intruso (incluidos otros escupefuego).

Tras un par de semanas, las crías de escupefuego romperán los cascarones con un hambre feroz. Se comerán cualquier cosa que puedan ver y vencer, incluso a sus hermanos de camada. Normalmente sólo sobrevive una cría de cada nidada. Las madres y jóvenes supervivientes saldrán de caza, para que los recién nacidos se puedan saciar de carne fresca y aumentar de tamaño a un ritmo asombroso. Alcanzarán el tamaño de un adulto a los diez días, aunque no podrán reproducirse hasta pasados otros dos años.

Entorno: los escupefuego de la progenie roja suelen habitar colinas o montañas cálidas, pero podrán hallarse en cualquier región con actividad volcánica.

Escupefuego de la progenie roja

Ilustración de F. Tsai

Características típicas físicas: un escupefuego de la progenie roja mide unos 12' desde la punta del hocico hasta el extremo de su cola. Su constitución es recia y llega a pesar sus buenas 3.000 lbs.

Alineamiento: los escupefuego de la progenie roja son estúpidos y destructivos; personifican los peores rasgos de los dragones rojos. Siempre son caóticos malignos.

Tesoro típico

Los escupefuego no acumulan tesoros, y sus ardientes sistemas digestivos destruyen cualquier objeto de valor que puedan ingerir.

Para los PJs

Los escupefuego de la progenie roja pueden ser monturas interesantes, si bien algo problemáticas. Son criaturas de lo más irascible y muy difíciles de entrenar. Sólo un adiestrador muy hábil, que críe a una desde su infancia, podrá tener éxito en la empresa. Para todos excepto las demás progenies de Tiamat, los pruebas de Trato con animales con los escupefuego de la progenie roja aumentarán en 10 puntos, y las de Montar en 5.

Debido al tiempo y esfuerzo necesarios para domarla, un escupefuego entrenado para servir como montura cuesta 35.000 po.

Capacidad de carga: una carga ligera para un escupefuego de la progenie roja está por debajo de las 350 lb.; una carga intermedia entre 351 y 700 lb,; y una carga pesada entre 701 y 1.050 lb.

Los escupefuego de la progenie roja en Eberron

Los escupefuego de la progenie roja viven en el desierto de Menechtarun y las montañas de las Garras rascacielos de Xen'drik. Los eruditos especulan con que antaño podrían haber sido bestias de carga o guardianes de los gigantes de fuego, cuando eran constructores civilizados.

Los escupefuego de la progenie roja en Faerûn

Los escupefuego de la progenie roja habitan en muchas de las zonas montañosas de Faerûn, a menudo cuevas volcánicas ocultas bajo picos cubiertos de nieve. Muchas grandes colonias de escupefuego moran en los riscos cercanos al bosque Noyvern, y en las montañas humeantes de Únzher. También se puede encontrar a estas criaturas en algunos puntos cercanos a la civilización. Por ejemplo Zhraxata, una dragona roja joven adulta, reside en lo alto del Cuerno sangriento, en el valle Profundo, y anima a los escupefuego a que se instalen cerca de su guarida.

FURTIVO DE LA PROGENIE VERDE

Escucháis una agitación entre los arbustos y os volvéis a tiempo para ver a un humanoide de piel verde que sale de su escondite. Su gran velocidad y agilidad contrastan con su cuerpo robusto y gruesas escamas. Parece algo así como un hombre lagarto achaparrado, pero con un aspecto marcadamente dracónico. Protegido por una armadura de cuero y empuñando dos espadas, carga contra vosotros.

FURTIVO DE LA PROGENIE VERDE **VD 2**

Humanoide monstruoso Pequeño (sangre dracónica) siempre LM

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

Idiomas dracónico

CA 19, toque 14, desprevenido 16 (+1 tamaño, +3 Des, +2 armadura, +3 natural)

pg 11 (2 DG)

Inmune ácido

Fort +1, **Ref** +6, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas)

C/C tajo del dragón +4/+4 (1d4/19-20 o ×4) o

C/C tajo del dragón +6 (1d4/19-20 o ×4)

A distancia daga +6 (1d3)

Espacio 5'; **Alcance** 5'

Atq base +2; **Prs** -2

Opciones de ataque ataque furtivo +2d6

Equipo de combate 4 frascos de ácido

Características Fue 11, Des 16, Con 13, Int 10, Sab 11, Car 15

CE respiración acuática

Dotes Combate con dos armas[A], Sutileza con las armas

Habilidades Avistar +2, Engañar +9, Esconderse +14, Escuchar +2, Moverse sigilosamente +10

Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** explorador; ver texto

Posesiones equipo de combate más armadura de cuero, 2 tajos del dragón, 2 dagas

---

Ataque furtivo (Ex): daño adicional a las criaturas desprevenidas o flanqueadas; *Mdj*, página 57. Este daño del ataque furtivo se apila con el de sus niveles de clase.

Respiración acuática (Ex): un furtivo de la progenie verde puede respirar bajo el agua indefinidamente.

Habilidades: los furtivos de la progenie verde disfrutan de un bonificador +5 racial a sus pruebas de Engañar, Esconderse y Moverse sigilosamente.

Los furtivos de la progenie verde son los ojos y oídos del ejército de Tiamat. Los lanzadores de conjuros pueden escudriñar a los enemigos y los dragones espiar el movimiento de sus tropas desde el cielo, pero los furtivos de la progenie verde son los batidores sobre el terreno y en medio de la acción.

Estrategias y tácticas

Los furtivos de la progenie verde viajan solos o en grupos reducidos cuando están explorando. Se mueven con cautela, permaneciendo ocultos frente a sus objetivos potenciales. Cuando el tiempo apremie, tratarán de correr en silencio (-20 a sus pruebas de Moverse sigilosamente, con penalizadores adicionales por terreno; *Mdj*, página 78). Cuando estén de caza los furtivos se comunicarán mediante gestos y lenguaje corporal, pero si los miembros de un equipo de asalto no pueden verse unos a otros, emplearán una forma gutural de dracónico para decir palabras o frases cortas de forma que suenen como ruidos de animales salvajes.

Los furtivos de la progenie verde prefieren atacar desde posiciones ocultas. Tras obtener la sorpresa o, al menos, coger desprevenidos a sus rivales, emplearán Engañar para fintar en combate o crear una distracción para esconderse (*Mdj*, página 72). Un furtivo que finte con éxito aprovechará la oportunidad para realizar un ataque furtivo. Si tiene la opción de esconderse, seguirá haciendo ataques furtivos o se fundirá con el entorno para volver a atacar más tarde desde otra posición. En un combate masivo, los furtivos flanquearán a sus rivales con la intención de rodear y eliminar a uno de cada vez.

Aunque no son nadadores natos, los furtivos de la progenie verde han heredado la capacidad de los dragones verdes para respirar bajo el agua. Prefieren espiar o emboscar a sus víctimas desde el interior de masas de agua, generalmente cerca de puentes o vados que puedan usar sus enemigos terrestres. Pero debido a su pequeño tamaño y su mala capacidad nadadora, siempre abandonarán el agua para trabarse en combate.

LÍDER FURTIVO DE LA PROGENIE VERDE VD 7

Varón furtivo de la progenie verde Exp 2/Btd* 3
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Humanoide monstruoso Pequeño (sangre dracónica) LM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +7
Idiomas dracónico

CA 23, toque 16, desprevenido 23; Defensa con dos armas, esquiva asombrosa (+1 tamaño, +5 Des, +3 armadura, +1 escudo, +3 natural)
pg 56 (7 DG)
Inmune ácido
Fort +8, **Ref** +14, **Vol** +7

Vel 40' (8 casillas)
C/C *tajo del dragón +1* +12/+7 (1d4+3/19-20 o ×4) y tajo del dragón +11 (1d4+1/19-20 o ×4) o
C/C *tajo del dragón +1* +14/+9 (1d4+3/19-20 o ×4)
A distancia arco largo +12/+7 (1d6/×3)
Atq base +6; **Prs** +4
Opciones de ataque ataque furtivo +2d6, enemigo predilecto (humanos +2), hostigar (+1d6, +1 CA)
Equipo de combate 4 frascos de ácido

Características Fue 15, Des 20, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 12
CE empatía salvaje +3 (-1 bestias mágicas), encontrar trampas, fortaleza de combatiente +1, movimiento rápido, pisada sin rastro, respiración acuática
Dotes Combate con dos armas[A], Defensa con dos armas[A], Rastrear[A], Soltura con un arma (tajo del dragón), Sutileza con las armas, Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +7, Engañar +10, Equilibrio +7, Esconderse +22, Escuchar +7, Moverse sigilosamente +16, Nadar +7, Piruetas +15, Saltar +4, Supervivencia +5
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero +1*, *tajo del dragón +1*, tajo del dragón, arco largo con 20 flechas, *anillo de nadar*

Hostigar (Ex): bonificador +1d6 a las tiradas de daño y +1 a la CA, en cualquier asalto en el que el líder furtivo de la progenie verde se mueva al menos 10'. *El aventurero completo.*
Ataque furtivo (Ex): como el furtivo de la progenie verde.
Fortaleza de combate (Ex): bonificador a las pruebas de iniciativa y TS de Fortaleza, mientras no lleve armadura o armadura ligera y transporte una carga como mucho ligera. *El aventurero completo.*
Respiración acuática (Ex): como el furtivo de la progenie verde.

Los líderes de las incursiones de los furtivos son exploradores, batidores o pícaros, que están al mando de equipos de asalto de furtivos corrientes.

El líder furtivo de la progenie verde descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Estrategias y tácticas

Un líder furtivo suele estar al mando de entre dos y cuatro equipos de asalto, con la misión de atacar alguna posición enemiga. Estos ataques siempre tienen algún objetivo concreto, aparte de matar y saquear: por ejemplo, se podrían enviar tres equipos de asalto contra un pueblo para distraer la atención, mientras un cuarto equipo se infiltra desde otro punto para obtener provisiones o asesinar a un líder rival.

El líder de estas incursiones siempre se sitúa donde pueda ser más efectivo para el buen fin de la misión. Esto significa que seguramente esté en el equipo que cuente encontrar las mayores dificultades; en el ejemplo anterior de la incursión al pueblo, podría acompañar al equipo de infiltración si el objetivo del asesinato es un combatiente avezado o si el almacén de los suministros está bien protegido. Contra enemigos listos, el líder furtivo puede entrar en acción personalmente, empleando a sus equipos como apoyo.

Los líderes furtivos de la progenie verde emplean muchas de las mismas tácticas de los furtivos corrientes, pero con sus niveles de pícaro o batidor también pueden moverse entre sus enemigos haciendo piruetas, o elegir entre usar su ataque furtivo u hostigar. Aunque pueden atacar a distancia, los líderes prefieren el combate cuerpo a cuerpo.

Encuentros de ejemplo

Lo más probable es que los aventureros se encuentren con los furtivos de forma individual o en pequeños equipos de asalto. Los grupos más numerosos asaltan las plazas fuertes enemigas y vigilan los asentamientos de otros engendros de Tiamat. El equipo de asalto será el encuentro más frecuente.

Equipo de asalto (NE 5): un equipo de asalto suele consistir en tres furtivos corrientes y un líder con un nivel de clase.

NE 5: Grayka, Grukex y Klaytex siguen las órdenes de Kleknax, un explorador de nivel 1. Esta es la primera misión de exploración para los tres furtivos, por lo que están ansiosos por ponerse a prueba, pero también temen desagradar a Kleknax.

Ojeador (NE 5-9): un furtivo de la progenie verde solitario tiene todas las papeletas para ser un explorador de nivel bajo a intermedio, enviado para espiar algún emplazamiento enemigo.

NE 7: Graxliss es una exploradora de nivel 4 que monta sobre un saltador de la progenie verde (consulta la página 162), mientras explora el territorio de su tribu en busca de cualquier signo de intrusión. Está ansiosa por azuzar a su montura al combate, donde pueda emplear su estallido venenoso, y no se preocupa de que pueda salir herida.

Incursión (NE 9-10): en una incursión, varios equipos de asalto operan bajo las órdenes de un único líder furtivo.

NE 10: un líder furtivo dirige a cuatro equipos de asalto contra una caravana que transporta ofrendas para un dragón bueno. Los equipos de asalto hostigarán y distraerán a los guardias, mientras el líder mata al conductor y se hace con la carreta del tesoro. Cuando esté en posición, empleará un silbato para dar la orden a los demás furtivos de que ataquen al resto de caballos de la caravana, para que nadie pueda perseguirlos cuando huyan.

Puesto avanzado (NE 14): un puesto avanzado de furtivos de la progenie verde se oculta en una colina o cueva subterránea, accesible sólo a través del agua. Allí, los invasores podrán toparse con un prelado (Clr 10), un acólito (Clr 1), dos líderes furtivos (Exp 2/Btd 3), un ojeador (Exp 4) con un saltador de la progenie verde como montura, veinte furtivos adultos y unas dos docenas de no combatientes inmaduros, así como varios huevos. Algunos puestos avanzados importantes están al mando de una Garra de Tiamat (Clr 6/Gtm 4 [*Draconomicón*, pag. 127]) en lugar del prelado.

Ilustración de A. Swekel

Furtivo de la progenie verde

Ecología

Un puesto avanzado de furtivos de la progenie verde tiene un impacto sorprendentemente pequeño en el entorno. Esto no es debido a su amor por la Naturaleza, sino por el deseo de ocultar su presencia en la zona.

Los furtivos, omnívoros voraces, han heredado parte del lento metabolismo de los dragones. Cada uno puede subsistir con menos de la mitad de la comida que necesita un mediano, lo cual limita mucho el impacto que la tribu causa en la flora y fauna locales. Los furtivos son básicamente cazadores-recolectores, pero también cultivan plantas salvajes que resulten especialmente sabrosas y pastorean en cierto modo a los animales de la región.

Su ciclo reproductivo sigue un patrón determinado por el prelado de la tribu, que marca un límite al número de huevos a incubar basándose en lo que considera mejor para su gente y para cumplir la voluntad de Tiamat. Lo normal es que cada año sobreviva un número de huevos igual al número de furtivos adultos de la tribu, pero cuando se estén preparando para la guerra, el prelado puede permitir que eclosionen entre cinco y diez veces más huevos. La tribu guardará los restos de los huevos, para emplearlos como frascos de ácido en combate (estos huevos quedan llenos de una sustancia muy cáustica, que es una especie de líquido embrionario que las crías respiran e ingieren cuando están en su interior).

Los furtivos jóvenes son educados en grupo por varios miembros de la tribu designados para tal fin. Los progenitores no tienen ningún derecho especial sobre sus vástagos; todos ellos son hijos de Tiamat. El prelado juzga el potencial de cada joven y les asigna su papel futuro en la tribu. Pocos furtivos de la progenie verde rechazan su cargo, a menos que se retiren del servicio activo para dedicarse a cuidar a jóvenes y enfermos.

Cuando asigna los puestos tribales, el prelado también pone nombre a cada cría. Los nombres de los furtivos tienen una o dos sílabas y siempre empiezan con una consonante fuerte ("g" o "k"): la "g" indica un nombre de hembra y la "k" de varón.

Entorno: los furtivos de la progenie verde habitan principalmente en bosques y marismas templados o cálidos. Viven en asentamientos pequeños y recónditos, en zonas salvajes colindantes con los territorios de criaturas que consideren enemigas de Tiamat. Los furtivos siempre sitúan sus puestos avanzados cerca de fuentes de agua dulce, ya sea un estanque, un arroyo o un manantial subterráneo. Así disponen de agua potable y una forma de huir u ocultar a los no combatientes en caso de ataque.

Características físicas típicas: los furtivos de la progenie verde miden unos 3,5' de alto y pesan alrededor de 50 lbs. Las hembras tienden a ser más robustas y pueden pesar 10 lbs. más que los machos, dependiendo de si llevan huevos o no.

Alineamiento: los furtivos de la progenie verde son casi siempre legales malignos. Quienes no puedan seguir las brutales reglas de su sociedad no suelen vivir mucho.

Sociedad

Los furtivos de la progenie verde disfrutan de una sociedad teocrática muy rígida. Son devotos absolutos de Tiamat y piensan en sí mismos como en parte de un gran ejército con ella al mando, como su diosa y general suprema.

Los dragones cromáticos y otras progenies sirven en el ejército de Tiamat de múltiples formas, pero los furtivos conocen su cometido con claridad meridiana: atacar por sorpresa, confundir al enemigo y matarlo, para después desaparecer como fantasmas antes de que sus rivales sepan qué demonios ha pasado. Todos los aspectos de su vida giran en torno a ese precepto.

Tres doctrinas principales rigen la existencia de los furtivos: deber, sigilo y astucia. El deber para con Tiamat y su tribu es lo primero. El segundo ideal más importante, el sigilo, les permite cumplir con su deber. Como exploradores del ejército divino del Dragón cromático, los furtivos de la progenie verde viven en pequeños asentamientos, a los que llaman puestos avanzados, en los límites del territorio enemigo. Saben que son la fuerza de reconocimiento que prepara el camino para el gran asalto. Así pues, deben mostrarse discretos y atacar cuando tengan la oportunidad, pero sin revelar su posición ni aspiraciones.

La astucia es la herramienta que da a los furtivos ventaja sobre sus enemigos. El engaño les es algo natural, y en sus interacciones sociales siempre ocultan sus emociones y disfrazan sus verdaderas intenciones. Cuando nace una nueva remesa de crías, es el más astuto el que obtiene la mejor atención, no el más fuerte o protestón. Estos individuos llegan a obtener honorables puestos como ojeadores o miembros de los equipos de asalto, e incluso puede haber alguno que llegue a prelado. Aquellos con menos talento para el subterfugio y la estrategia se hacen guardias, incubadores o cuidadores de niños y ancianos. Pero hay una cosa clara: la astucia debe ser puesta al servicio de la tribu y Tiamat. Las luchas internas se castigan con una ejecución sumaria.

Un clérigo de alto rango de Tiamat, que recibe el título de prelado, lidera cada tribu de furtivos de la progenie verde. Como portavoz de Tiamat, el prelado obtiene una obediencia absoluta. Tiene derecho a elegir a un sucesor, llamado acólito, de entre los jóvenes de la tribu que demuestren talento. Aunque este acólito no tiene ninguna autoridad real, en la práctica los dos clérigos actúan como uno solo y no suelen separarse. Esta relación tan unida evita las luchas por el poder o los golpes de estado; los furtivos se negarán a seguir a cualquiera que no pueda hablar en nombre de Tiamat. De hecho, una tribu que pierda de golpe a su prelado y acólito se acogerá al gobierno del prelado de otra tribu, antes que elegir a un nuevo líder de entre los suyos sin la bendición de su diosa.

Como siervos de Tiamat, los furtivos de la progenie verde obedecerán su autoridad. En la mayoría de los casos ésta se materializará en boca de su prelado, pero a veces la tribu puede servir a un poderoso dragón maligno o incluso a otro grupo de engendros de Tiamat. Los furtivos prefieren colaborar con dragones verdes y otros seguidores legales de la reina de los dragones; casi siempre se producen tensiones y malentendidos cuando su líder no es capaz de apreciar su rígido comportamiento o las doctrinas de su sociedad.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS FURTIVOS DE LA PROGENIE VERDE

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los furtivos de la progenie verde. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un furtivo de la progenie verde, un humanoide monstruoso relacionado con los dragones verdes. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
17	Los furtivos de la progenie verde son inmunes al ácido y pueden respirar bajo el agua.
22	Los furtivos de la progenie verde son fieles a su nombre. A menudo emplean trucos y distracciones muy astutos para vencer a sus enemigos.
27	Los furtivos de la progenie verde siempre viven cerca de una masa de agua dulce, aunque a veces es subterránea.

Saber (religión)

CD	Resultado
12	Los furtivos de la progenie verde forman parte de la progenie de Tiamat.
17	Los furtivos de la progenie verde adoran a Tiamat y actúan como batidores en sus ejércitos.
22	Los furtivos de la progenie verde tienen una sociedad teocrática y se niegan a seguir a alguien que no hable en nombre de Tiamat. Si sus clérigos mueren, pueden llegar a abandonar la región para buscar a otro sacerdote del Dragón cromático.

Tesoro típico

Los furtivos de la progenie verde tienen los objetos estándar para su VD, pero rara vez llevan consigo bienes o monedas. Tales riquezas son llevadas de vuelta al puesto avanzado y acumuladas allí como lecho para la puesta de huevos, o como ofrenda para los dragones malignos con los que se puedan topar. Además, cada puesto avanzado suele albergar una gran reserva de huevos no incubados que sirven como frascos de ácido. Los furtivos fabrican sus propias herramientas, armas y armaduras, pero los demás objetos seguramente hayan sido robados en una incursión o cogidos del cadáver de un enemigo.

Furtivos de la progenie verde con niveles de clase

Aunque su clase predilecta es la de explorador, muchos furtivos se hacen pícaros, ninjas o batidores (las clases de ninja y batidor se describen en *El aventurero completo*).

Los exploradores suelen emplear saltadores de la progenie verde como monturas, y las cabalgan por las copas de los árboles o en combate. Un explorador furtivo de la progenie verde que elija el estilo de lucha con dos armas, obtendrá la dote Defensa con dos armas en lugar de Combate con dos armas (que ya la tiene como dote racial). La mayoría de los exploradores furtivos escoge a razas humanoides como enemigos predilectos.

A pesar de su estrecha relación con el mundo natural, los furtivos de la progenie verde nunca se hacen druidas.

Los furtivos hablan dracónico. Quienes tengan algún talento especial para los idiomas pueden llegar a aprender el de sus enemigos, a menudo común o élfico.

Ajuste de nivel: +4.

Para los PJs

Los furtivos de la progenie verde empuñan un par de tajos del dragón gemelos, armas exóticas a una mano con las que todos ellos son competentes. Un tajo del dragón puede emplearse con arma perforante, igual que una espada corta, pero variando el método de agarre se puede usar su filo largo para realizar ataques cortantes o el corto para rebanar. Cuenta como un arma

Los ejércitos de Tiamat marchan a la guerra

Ilustración de F. Tsai

ligera a efectos de las dotes Combate con dos armas y Sutileza con las armas.

Daño (P)	Daño (M)	Crítico	Peso[1]	Tipo
1d4	1d6	19-20/×2 (P) o ×4 (C)	2 lb.	Perforante o cortante

[1] El peso es el de un arma Mediana. Las armas Pequeñas pesan la mitad y las Grandes el doble.

Los tajos del dragón no son armas dobles. El usuario podrá elegir si usa el filo perforante para tener un mayor rango de amenaza de crítico, o si ataca con el filo cortante con la esperanza de obtener un devastador daño crítico cuádruple.

Los furtivos de la progenie verde en Eberron

Los furtivos de la progenie verde se ven a sí mismos como los descendientes predilectos de los dragones verdes, una idea que muchos de éstos ponen en entredicho. Aún así, los furtivos adoran a los dragones verdes y desean servir exclusivamente a estas criaturas. Los dragones buenos suelen rechazar esta servidumbre; los furtivos se toman este rechazo con filosofía y buscan a otro a quien adorar.

Los furtivos de la progenie verde en Faerûn

Los furtivos de la progenie verde viven sin ser descubiertos en muchos bosques y pantanos de Faerûn. Evitan las zonas con grandes poblaciones de elfos u otras criaturas buenas que puedan informar sobre su presencia. Existen grandes comunidades en el bosque Acecho, el estero de los Hombres muertos, el Gran páramo, el pantano de Tun, el bosque del Invierno, los pantanos de Ocre y la jungla de Mhaír, pero hay cientos de tribus más pequeñas en muchas otras localizaciones secretas. Los recientes ataques de dragones renegados han encendido las esperanzas entre los furtivos de una nueva Furia de los dragones, y escrutan con atención el cielo nocturno en busca de la estrella que los elfos llaman Matarreyes, ya que creen que será la señal de que la guerra santa de Tiamat por fin ha empezado. No confían en los humanos, por lo que nunca cooperan con el Culto del dragón.

SALTADOR DE LA PROGENIE VERDE

El sonido de ramas rotas y garras arañando madera se acerca. De pronto podéis ver a una criatura dracónica de escamas verdes, trepando por la parte inferior de la gruesa rama de un árbol. Del tamaño aproximado de un enano, se trata a todas luces de un depredador aclimatado a la vida en los árboles.

SALTADOR DE LA PROGENIE VERDE **VD 2**

Bestia mágica Mediana (sangre dracónica) siempre NM
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +2, Escuchar +2
Idiomas –

CA 18, toque 14, desprevenido 14 (+4 Des, +4 natural)
pg 19 (3 DG)
Inmune ácido
Fort +4, **Ref** +7, **Vol** +3

Vel 40' (8 casillas), Tr 40'
C/C mordisco +8 (1d6+4)
Espacio 5'; **Alcance** 5' (10' con coletazo)
Atq base +3; **Prs** +6
Acciones especiales estallido venenoso

Características Fue 17, Des 19, Con 12, Int 2, Sab 15, Car 8
Dotes Soltura con un arma (mordisco), Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +2, Equilibrio +14, Esconderse +14, Escuchar +2, Saltar +17, Trepar +17
Avance 4-9 DG (Mediano)

Estallido venenoso (Ex): un saltador de la progenie verde puede lanzar un estallido de gas venenoso, como acción estándar, una vez al día. Cualquier criatura a 5' quedará afectada. Este infame veneno se absorbe por la piel y quema como ácido. Cada vez que un saltador sufra daño a causa de un ataque, podrá activar esta aptitud como acción inmediata. Aún así no podrá hacer uso de ella más de una vez al día.

Contacto; Fortaleza CD 12; daño inicial y secundario 2d6 por ácido. La CD del TS se basa en Constitución.

Habilidades: un saltador de la progenie verde posee un +10 racial a sus pruebas de Equilibrio, Esconderse y Saltar. Además, dispone de un +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurado o amenazado.

Los saltadores de la progenie verde, depredadores y territoriales, cazan a los incautos en las zonas salvajes y sirven a los engendros de Tiamat más pequeños. Los furtivos de la progenie verde (consulta la página 158) emplean a los saltadores como monturas, bestias de carga y guardianes.

Estrategias y tácticas

El saltador de la progenie verde emplea su movilidad arborícola para acercarse a sus presas sin ser detectado. Aunque tiene pocas probabilidades de realizar la aproximación final en silencio, el saltador puede permanecer oculto entre el follaje y emplear rutas intransitables por el suelo. Una vez se haya acercado lo suficiente, el saltador se abalanzará sobre su objetivo o lo atacará desde una rama cercana. Tratará de evitar salir herido, pero no se alejará mucho de su presa para poder emplear su estallido venenoso si sufre algún golpe. Es posible que incluso se arriesgue a sufrir un ataque de oportunidad para embestir a un rival que esté subido a un árbol, con la esperanza de que el veneno y la caída acaben con él.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SALTADORES DE LA PROGENIE VERDE

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los saltadores de la progenie verde. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
12	Esta criatura es un saltador de la progenie verde, una bestia mágica relacionada con los dragones verdes y que vive en la bóveda forestal. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
17	Los saltadores de la progenie verde son inmunes al ácido y pueden liberar un estallido de veneno ácido al ser heridos. Son criaturas depravadas y interesadas.
22	Los saltadores de la progenie verde son muy territoriales y determinan la supremacía sobre otros de su especie mediante arriesgadas carreras por las copas de los árboles.
27	A los saltadores de la progenie verde les desagrada alejarse de sus árboles y rara vez cruzan terreno abierto o se meten en el agua.
32	Los saltadores de la progenie verde se aparean cada tres años. Un saltador criado en cautividad puede servir a una criatura Pequeña como montura arborícola, pero seguirá teniendo muy mal genio.

Saber (religión)

CD	Resultado
12	Los saltadores de la progenie verde forman parte de la progenie de Tiamat.
17	Los saltadores de la progenie verde pueden ser hallados entre otros adoradores de Tiamat.

Encuentros de ejemplo

Los saltadores de la progenie verde suelen encontrarse solos o en la compañía de furtivos de la progenie verde.

Pareja (NE 4): los saltadores forman parejas en algunas estaciones del año, ya sea para aparearse o realizar demostraciones de fuerza. Una interrupción puede provocar su ataque.

NE 4: una pareja de saltadores en pleno cortejo llevan a cabo una serie de bailes rituales y llamadas roncas, haciendo que muchos de los animales locales se escondan. Los personajes que investiguen el ruido se encontrarán en poco tiempo frente a dos saltadores furiosos.

Grupo de emboscada (NE 4-7): los centinelas furtivos de la progenie verde suelen montar sobre saltadores cuando se mueven por el bosque, para aumentar su radio de acción y tener más movilidad a la hora de tender emboscadas.

NE 6: dos furtivos y sus monturas saltadores de la progenie verde preparan una emboscada, junto a una senda forestal que pasa cerca de un estanque. Los furtivos acechan en la charca mientras los saltadores se agazapan en los árboles cercanos. Cuando se acerquen viajeros, los saltadores rugirán mientras se lanzan al ataque. Tras un instante, los furtivos se alzarán del agua para sorprender y flanquear a sus objetivos.

Ecología

Los saltadores de la progenie verde son carnívoros territoriales, que habitan en las junglas y bosques como cazadores solitarios. Pasan la mayor parte de sus vidas en lo alto de los árboles, tocando el suelo sólo cuando se lanzan sobre sus presas desde arriba. Se alimentan básicamente de criaturas pequeñas a las que puedan sorprender o atrapar, como pájaros o mamíferos arborícolas. También cazan criaturas mayores que viven en el suelo, pero rara vez atacarán a nada más grande que ellos. Los saltadores tienen mucho cuidado de evitar resultar heridos al atacar a una presa, a pesar de su aptitud para soltar un estallido venenoso. Estas criaturas han aprendido que el ácido liberado de esta forma puede echar a perder su comida, por lo que lo emplean sólo como último recurso.

Un solo saltador puede reclamar una porción muy amplia de bosque como terreno de caza, marcando los árboles con arañazos y segregaciones líquidas. La mayoría de los encuentros entre dos de estas criaturas termina en estrepitosas luchas por la supremacía, que adoptan la forma de frenéticas carreras por la copa de los árboles. Los contendientes trepan con rapidez por los troncos, siempre pegados el uno al otro, tratando de ser el primero en realizar un salto peliagudo o un balanceo acrobático por una rama estrecha. El primero saltador que caiga de un árbol o no se atreva a seguir a su rival perderá el enfrentamiento y tendrá que retirarse.

Los contendientes ponen a prueba su confianza frente a las bravatas del rival, intentando superar al otro en acrobacias e inteligencia. Un saltador veterano seguramente dejará que su rival tome la delantera e intente realizar algún movimiento

temerario; aunque claro, siempre cabe la posibilidad de que le salga el tiro por la culata y el otro saltador tenga la suerte de lograr una maniobra imposible. Aunque su inteligencia es de nivel animal, los saltadores de la progenie verde son competidores astutos que improvisan "trampas" maliciosas a lo largo de estas carreras. Puede que un saltador guíe a su rival hacia una rama podrida o débil, de la cual sabe que no soportará su peso, para después dejarse adelantar "accidentalmente" justo antes de alcanzarla; o quizá el que va delante realice un salto de un árbol a otro, para después mover la rama cuando su rival trate de imitarlo.

Uno de cada tres años es época de celo, cuando los machos abandonan su territorio para entrar en el de las hembras. Dentro de los dominios de una hembra, los machos competirán entre sí para ver quién tiene derecho a aparearse con ella. El ganador se quedará con ella durante varios días, hasta que la hembra se harte de su presencia y lo eche a patadas de su territorio. Un macho expulsado de esta forma suele tener que enfrentarse a un duro viaje de regreso, atravesando las zonas de otros machos rivales y superando todo tipo de peligros, a veces para llegar a casa y encontrarla invadida por intrusos en su ausencia.

Una hembra preñada construirá un nido para los huevos con las ramas y hojas más blandas que pueda encontrar. Incubará los huevos durante unas dos semanas, abandonándolos apenas unas horas al día para ir a cazar. Cuando las crías de saltador eclosionan, la hembra dejará que se busquen la vida por sí solos dentro de su territorio. Las crías no tardan mucho en poner a punto sus habilidades para trepar, saltar y esconderse; empiezan cazando insectos, para ir pasando progresivamente a presas más grandes. Cuando alcanzan la adolescencia, su madre los expulsa de su territorio y tendrán que ganarse su propia zona de caza en las copas de los árboles.

Los saltadores de la progenie verde viven una media de cinco años en libertad. La vida arborícola es complicada para una criatura tan grande, y las peligrosas carreras entre machos también se cobran su peaje. En cautividad (como cuando un furtivo de la progenie verde adopta a un saltador como compañero animal), los saltadores pueden llegar a vivir hasta diez años si se los cuida bien. Sólo los saltadores domesticados tienen posibilidades de vivir lo suficiente para aumentar sus DG.

Entorno: los saltadores de la progenie verde habitan en bosques templados y cálidos. Viven en su práctica totalidad en las copas de los árboles, descendiendo sólo para atacar a sus presas. Las grandes masas de agua, las colinas o acantilados despoblados de árboles y las llanuras despejadas forman barreras naturales contra la expansión de esta especie, ya que estas criaturas son reacias a abandonar los árboles durante mucho tiempo.

En regiones donde los árboles pierden sus hojas en invierno, los saltadores pasan la época fría del año hibernando en troncos huecos. En climas más cálidos los saltadores se muestran activos todo el año.

Ilustración de A. Swekel

Saltador de la progenie verde

Características físicas típicas: un saltador de la progenie verde tiene el tamaño de un leopardo o un perro grande. Un adulto mide 4' de largo y pesa unas 100 lbs.

Las escamas de los saltadores adoptan tonalidades de verde adecuadas al tipo de bosque en el que habiten. Los saltadores jóvenes o domesticados suelen tener una coloración más uniforme, como resultado de su territorio limitado. Sus huevos comparten el mismo tono verdoso, para camuflarse mejor frente a los depredadores.

Alineamiento: egoístas y territoriales hasta la náusea, los saltadores de la progenie verde siempre son neutrales malignos.

Tesoro típico

Los saltadores de la progenie verde no transportan ni acumulan tesoros.

Para los PJs

Los saltadores de la progenie verde son buenas monturas arborícolas para jinetes Pequeños, si son criadas en cautividad desde su nacimiento y se los trata con cuidado. Montar sobre uno de estos seres requiere una silla de montar exótica, y tanto el saltador como su jinete deben llevar a cabo un agotador y peligroso entrenamiento para que la bestia se acostumbre a su papel. Un saltador nunca llegará a perder su instinto territorial frente a otros de su especie, y su actitud malintencionada lo hará muy difícil de manejar (+5 a las CD de Montar y Trato con animales). Las CD de las pruebas de Montar y Trato con animales aumentan 5 puntos si su jinete no pertenece a una de las progenies de Tiamat.

Capacidad de carga: una carga ligera para un saltador de la progenie verde está por debajo de las 130 lb.; una carga intermedia entre 131 y 255 lb,; y una carga pesada entre 256 y 390 lb.

Los saltadores de la progenie verde en Eberron

Los saltadores de la progenie verde fueron descubiertos por primera vez en las junglas de Xen'drik. Los exploradores llevaron de vuelta a Khorvaire varios ejemplares y huevos capturados para organizar una exposición, pero las criaturas lograron escapar (algunos dicen que fueron robadas por bárbaros seren). Aún no se sabe dónde pueden estar.

Los saltadores de la progenie verde en Faerûn

Los saltadores de la progenie verde viven principalmente en los climas cálidos del sur, sobre todo en las junglas khultanas, pero los furtivos de la progenie verde (consulta la página 158) los han trasladado a sus hábitat de origen. Lo normal es que los furtivos establezcan colonias de saltadores alrededor de sus campamentos, para que actúen como monturas y vigilantes. A veces los furtivos llegan a crear "cortafuegos" artificiales en la bóveda forestal para tener controlados a los saltadores en territorios más reducidos.

TAJADOR DE LA PROGENIE VERDE

Una forma dracónica salta del agua, hendiendo el aire con alas provistas de garras y espolones afilados en sus puntas. La cresta de su frente, que se extiende por su lomo, sugiere que esta bestia tiene algún punto en común con los dragones verdes.

TAJADOR DE LA PROGENIE VERDE **VD 7**

Bestia mágica Grande (sangre dracónica) siempre LM
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +9, Escuchar +8
Idiomas dracónico

CA 19, toque 12, desprevenido 16; Esquiva, Movilidad (-1 tamaño, +3 Des, +7 natural)
pg 85 (10 DG); **RD** 5/mágico
Inmune ácido, parálisis, *sueño*
Fort +10, **Ref** +10, **Vol** +5

Vel 50' (10 casillas), Nd 50'; Ataque elástico
C/C 2 alas filosas +15 cada una (2d6+6/18-20/×3) y mordisco +10 (1d8+3)
Espacio 10'; **Alcance** 5' (10' con mordisco)
Atq base +10; **Prs** +20
Opciones de ataque crítico aumentado, impacto mágico
Acciones especiales arma de aliento

Características Fue 22, Des 17, Con 16, Int 5, Sab 15, Car 12
CD bendición de Tiamat (ácido), respiración acuática
Dotes Ataque elástico, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad
Habilidades Avistar +9, Escuchar +8, Nadar +14, Saltar +22
Avance 11-19 DG (Grande); 20-30 DG (Enorme)

Crítico aumentado (Ex): las alas filosas de un tajador de la progenie verde tienen un rango de amenaza de crítico de 18 a 20, y causan triple daño con cada crítico confirmado.
Arma de aliento (Sb): cono de 20', una vez cada 1d4 asaltos, daño 5d6 por ácido, Reflejos CD 18 mitad.
El daño del arma de aliento aumenta 1d6 por cada 2 DG adicionales de la criatura.
Bendición de Tiamat (ácido) (Sb): todos los engendros de la progenie de Tiamat a 5' de un tajador de la progenie verde obtienen inmunidad al ácido.
Respiración acuática (Ex): un tajador de la progenie verde puede respirar bajo el agua de forma indefinida, e incluso emplear su arma de aliento mientras está sumergido.
Habilidades: los tajadores de la progenie verde disponen de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Saltar. También cuentan con un bonificador +8 racial a sus pruebas de Nadar realizadas para llevar a cabo alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre pueden elegir 10 en sus pruebas de Nadar, incluso aunque estén distraídos o amenazados. También pueden realizar una acción de correr mientras nadan, siempre que sea en línea recta.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS TAJADORES DE LA PROGENIE VERDE

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los tajadores de la progenie verde. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. Quienes reconozcan el linaje de estas criaturas también podrán hacer uso de una prueba de Saber (religión) para aprender más.

Saber (arcano)

CD	Resultado
17	Esta criatura es un tajador de la progenie verde, una sádica bestia mágica relacionada con los dragones verdes. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
22	Los tajadores de la progenie verde son inmunes al ácido, la parálisis y los efectos de *sueño*. Tienen un arma de aliento ácida, así como alas con espolones y cuchillas muy afiladas, con las que fustigan a sus presas.
27	Los tajadores de la progenie verde viven para matar y prefieren emboscar a sus rivales, acercándose y alejándose sin cesar para ir despedazándolos poco a poco.
32	Los tajadores de la progenie verde forman parejas estables que defienden sus nidos con ferocidad. Uno vigila los huevos mientras el otro caza, sin alejarse mucho para poder responder a cualquier sonido de alarma.

Saber (religión)

CD	Resultado
17	Los tajadores de la progenie verde forman parte de la progenie de Tiamat.
22	Los saltadores de la progenie verde pueden ser hallados entre otros adoradores de Tiamat.
27	Los ejércitos de Tiamat emplean a los tajadores de la progenie verde como tropas de choque, aprovechándose de su ferocidad y pasión por la sangre.

Llamados coloquialmente "rastrillos" por los elfos del bosque u otros habitantes de la foresta, los tajadores de la progenie verde son depredadores voraces que acechan en bosques y pantanos. Debido a que sus alas modificadas ya no sirven a su propósito original, estas criaturas no pueden volar, pero sí saltar distancias asombrosas.

Estrategia y tácticas

Los tajadores son cazadores sagaces que emplean a la perfección las tácticas de guerrilla. Suelen permanecer al acecho bajo el agua o entre la maleza, empleando su Ataque elástico con gran eficacia. Saben que alguno de sus ataques alcanzará un punto vital, acabando de un golpe con su víctima.

Contra varios enemigos, un tajador solitario maniobrará para alcanzar a todos los que pueda con su arma de aliento, incluso aunque provoque ataques de oportunidad. Un tajador rodeado tratará de abrirse paso para huir, concentrándose en el enemigo que parezca más débil hasta que tenga vía libre.

Los tajadores son rivales mucho más peligrosos en grupo. Son lo bastante inteligentes como para concentrar sus ataques sobre un enemigo concreto, en principio aquel que presente la mayor amenaza para ellos. Emplearán sus armas de aliento con alegría, ya que todos ellos son inmunes al ácido y pueden salpicarse mutuamente sin consecuencias.

Encuentros de ejemplo

Los tajadores pueden hallarse en solitario o en parejas estables, o al servicio de los ejércitos de Tiamat.

Pareja (NE 7 o 9): el grupo se topa con el nido de un par de tajadores de la progenie verde. Sólo hay uno presente, vigilando los huevos, que atacará con furia a los intrusos. Una vez iniciado el combate, el tajador avisará a su pareja con un rugido rasposo. Su compañero llegará en 1d4 asaltos y tratará de acabar con algún PJ en la periferia del combate.

Grupo (NE ≥10): tres o más tajadores aúnan sus esfuerzos para cazar a una presa de gran tamaño o masacrar a muchas más débiles.

NE 11: cuatro tajadores de la progenie verde han sido liberados por su cuidador gran trasgo cerca de una ruta comercial importante, para perfeccionar su violencia "en estado natural". Empezarán su ataque con sus armas de aliento, para después realizar Ataques elásticos para acercarse, tajar a alguien y retirarse. En los asaltos siguientes, acosarán a sus presas desde varias direcciones, concentrándose primero en el que cause más daño.

Ecología

Los tajadores de la progenie verde se cuentan entre los primeros engendros creados por Tiamat, además de ser los primeros originarios de su reino de los Nueve infiernos. Decenas de huevos fueros distribuidos a sus siervos dracónicos y grandes trasgos de todo el mundo, gestados como tropas para su gran ejército.

Ahora los tajadores están presentes en casi todas las fuerzas marciales de los seguidores de la reina de los dragones, vigilando los lugares importantes (como los criaderos de las progenies). Sus sirvientes han distribuido con cuidado a más tajadores por otros lugares, para hostigar a los asentamientos y regiones fronterizas de la civilización, en preparación del gran asalto.

Los tajadores de la progenie verde atacarán a cualquier cosa que entre en su territorio. No es cazar lo que disfrutan, sino matar, y despedazarán con igual alegría a criaturas grandes y pequeñas. Aquellos que estén al servicio de otras criaturas rondarán sus campamentos, pero bajo poco o ningún control. En combate, se los suelta como tropas de choque de primera línea.

En estado salvaje, los tajadores se emparejan de por vida. Cada año las hembras ponen entre tres y seis huevos, que enterrarán bajo tierra u ocultarán en una zona pantanosa. Ambos progenitores se turnarán para vigilarlos. Mientras uno protege el nido, el otro saldrá a cazar y defender su territorio.

Entorno: los tajadores de la progenie verde viven principalmente en bosques y marismas cálidos o templados. Prefieren construir sus nidos cerca de masas de agua fresca, que también emplean para emboscar a sus presas.

Características físicas típicas: los tajadores de la progenie verde miden unos 6' de alto hasta la grupa y pueden alcanzar los 20' o más de largo. Un adulto pesa alrededor de las 6.000 lbs. Sus alas están pensadas para realizar ataques cortantes con sus filos, y a medida que el tajador envejece, sus garras se alargan y las membranas se contraen. Cuando están plegadas, las alas de un tajador se parecen a filos de cuchillos.

Las escamas de los tajadores tienen un color verde sucio, que les ayuda a acechar entre la maleza y los estanques forestales.

Alineamiento: los tajadores de la progenie verde viven para matar, pero su herencia de dragón verde y su inteligencia moderada los inclina hacia un alineamiento legal maligno.

Tesoro típico

Los tajadores de la progenie verde han heredado el rasgo dracónico de acumular tesoros, y recogerán de los cuerpos de sus víctimas cualquier cosa que brille o destelle. Como resultado, el tesoro de los tajadores incluye el doble de monedas y el doble de bienes, con el número estándar de objetos. Nunca conservan artículos hechos de tela, cuero o materiales similares, ya que se decantan por el brillante metal.

Tajador de la progenie verde

Ilustración de A. Lyon

Los tajadores de la progenie verde en Eberron

Se pueden hallar muchos tajadores de la progenie verde en o cerca de las fortalezas de los señores de la guerra de Darguun, sobre todo de aquellos que hayan jurado fidelidad a los ejércitos de Tiamat. Los tajadores vigilan los criaderos en los que se incuban los huevos de las demás progenies. También se han establecido poblaciones de tajadores en Q'barra y las zonas pantanosas de la marca Sombría, así como en el interior de Xen'drik.

Los tajadores de la progenie verde en Faerûn

Los tajadores de la progenie verde prosperan en los bosques de todo Faerûn. Han sido avistados en el bosque Khondal, así como en Zhesk y Aglarond. Han aparecido informes de criaturas parecidas a los tajadores alrededor del Gran páramo y las colinas de la Serpiente, a pesar de sus climas inhóspitos, y existen rumores de seres similares en el Gran pantano al este de Cormyr.

QUANLOS

Del tamaño de un perro grande, esta criatura insectoide holgazanea en el aire entre el zumbido de sus alas. Un aguijón largo y de aspecto peligroso sobresale de su abdomen.

QUANLOS **VD 6**

Bestia mágica Pequeña siempre N
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +4, Escuchar +4
Idiomas –

CA 21, toque 15, desprevenido 17; Esquiva (+1 tamaño, +4 Des, +6 natural)
pg 45 (6 DG)
Fort +7, **Ref** +9, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas), Vl 60' (buena)
C/C aguijón +11 (1d8 más aguijón controlador o larvas devoradoras) y mordisco +6 (1d4)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +6; **Prs** +2
Opciones de ataque aguijón controlador, larvas devoradoras

Características Fue 10, Des 19, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 6
Dotes Ataque natural mejorado (aguijón)[A], Esquiva, Soltura con una aptitud (aguijón controlador), Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +4, Esconderse +11, Escuchar +4
Avance 7-9 DG (Pequeño); 10-15 DG (Mediano)

Aguijón controlador (Sb): igual que el conjuro *dominar monstruo*; 3/día; Fort CD 19 niega; NL 10. La CD del TS se basa en Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

En lugar de depositar sus larvas (ver más adelante), un quanlos puede elegir inyectar una potente toxina a su víctima. Este veneno anula la voluntad de la criatura y la hace susceptible a las compulsiones mentales del quanlos, si bien el triste intelecto del quanlos evita que el control ejercido sobre sus esclavos sea muy rígido. La criatura carece de la sofisticación necesaria para ordenar a un grupo de artesanos enanos que construya un castillo para ella, u ordenar a un mago elfo que emplee un conjuro concreto para protegerla. En lugar de ello, se limitará a una serie de órdenes básicas: ataca, defiende, recolecta comida, etc.

Un quanlos puede controlar a la vez a un número de criaturas igual a sus DG. Si ejerce control sobre una criatura más, deberá elegir a uno de sus esclavos anteriores y "liberarlo" de su servicio. Las criaturas esclavizadas quedan libres de inmediato tras la muerte del quanlos que las emponzoñó.

Larvas devoradoras (Ex): cuando un quanlos impacta a una criatura Pequeña o mayor con su aguijón, le inyecta un pequeño número de larvas. El objetivo debe superar un TS de Fortaleza contra CD 17, o quedar infectado con las larvas que lo irán devorando desde dentro. La CD de esta aptitud se basa en Constitución e incluye un bonificador +2 racial.

Considera estas larvas como un veneno que causa 1d6 puntos de daño como efecto inicial y secundario. Las larvas causarán su daño inicial de la forma habitual, y el secundario una vez por asalto. Un TS con éxito no pone fin al efecto. La criatura infectada deberá seguir superando sus salvaciones hasta que muera, reciba un conjuro de *neutralizar veneno* o *quitar enfermedad*, o sea la beneficiaria de una prueba de Sanar contra CD 20 para extraerle las larvas.

Si un quanlos sufre más de 15 puntos de daño por frío en un solo ataque, no podrá emplear sus larvas devoradoras durante 24 horas.

Un quanlos es una monstruosidad insectoide que acecha en los pantanos y marismas tropicales. Es una criatura solitaria, increíblemente territorial y que emplea su sutil veneno para controlar a otros seres. Los esclavos de un quanlos defienden su territorio, cazan para él y actúan como anfitriones de sus huevos; literalmente, trabajan para el quanlos hasta la muerte. Los jóvenes quanlos escarban en la carne de su anfitrión, comiéndole desde dentro hasta alcanzar la madurez.

Debido a su macabro sistema de reproducción y su veneno enajenador, los quanlos reciben a veces el nombre de avispas infernales y se los identifica (incorrectamente) con algún tipo de infernal.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los quanlos evitan mezclarse con los de su propia especie. En lugar de ello, cada uno confía en sus esclavos para defenderlo, patrullar su territorio y acabar con los intrusos. Un quanlos típico controla a varios animales de voluntad débil, nativos de su territorio, como lobos, osos o similares. Cuando se enfrente a algún intruso, ordenará a estos guardianes que ataquen y contemplará la batalla desde algún escondite. Si es posible, tratará de hacerse con el control de un atacante y volverlo contra los demás.

Un quanlos suele evitar el conflicto directo. Emplea sus larvas para minar la fuerza de sus rivales u obligarlos a abandonar su territorio en busca de otro más seguro. No obstante, un quanlos sin esclavos será excepcionalmente agresivo. Buscará de forma activa víctimas potenciales, con predilección por las criaturas solitarias a las que pueda atraer a un lugar tranquilo y sin interferencias.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS QUANLOS

Los personajes con rangos en Saber (arcano) pueden aprender más cosas sobre los quanlos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Una prueba con éxito de Saber (los Planos) contra CD 15 servirá para desmentir el mito de que los quanlos son criaturas infernales.

Saber (arcano)

CD	Resultado
16	Los quanlos son bestias mágicas que se parecen a insectos. Este resultado revela todos sus rasgos de bestia mágica.
21	Los quanlos son bastante duros para su tamaño. Se necesitan varios golpes bien dados para acabar con uno.
26	El veneno de los quanlos tiene propiedades de control mental, que la criatura usa para obtener huéspedes para sus larvas.
31	Una infestación de larvas de quanlos es potencialmente letal, pero la magia que cure enfermedades puede aliviarla. El daño por frío también anula este ataque del quanlos.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

A diferencia de los insectos a los que se parece, los quanlos son solitarios desde el día en el que eclosionan del cuerpo de sus anfitriones. Cada uno es su propia "reina" y, al igual que los insectos mundanos, no toleran a otra en su territorio. Lo normal es que los personajes se enfrenten a un único quanlos y sus esclavos.

Individuo (NE 7): los granjeros de un pueblo local cuentan historias sobre un pantano "encantado" donde a veces desaparecen vacas, cerdos y algún lugareño. Los aldeanos están convencidos de que la marisma alberga fantasmas, pero en realidad es un quanlos el que mora en ella. Esta criatura ha esclavizado a un par de cazadores (humanos Exp 3). Si los PJs entran en el pantano, el quanlos ordenará a los cazadores que los ataquen. Para no tener que matar a estos hombres inocentes, los PJs tendrán que subyugarlos con fuerza no letal o encontrar y matar directamente al quanlos.

Quanlos

Ilustración de A. Swekel

ECOLOGÍA

Los quanlos son toda una rareza. Parecen ser insectos, pero cada uno es básicamente una colmena viviente. Se reproducen asexualmente, generando una cantidad de huevos que puede variar entre 50 y 500 a finales del otoño o principios del invierno. El quanlos transporta sus huevos en un grueso saco elástico, protegido bajo las placas quitinosas de su abdomen. Los huevos empiezan a eclosionar a finales del invierno y las larvas vermiformes empiezan a devorarse entre sí de inmediato, así como a los huevos que aún no se hayan abierto. A finales de la primavera sólo quedarán con vida entre 10 y 50 larvas, momento en el cual su progenitor entrará en la última fase reproductiva. La criatura se volverá más agresiva y empezará a buscar anfitriones para sus crías, atrayendo a cualquier ser que se adentre en su territorio. El quanlos usará su aguijón controlador para mantener quieta a su víctima mientras le inyecta entre cinco y diez larvas en el estómago. Allí se gestarán durante un periodo de entre una semana y un mes, devorando los órganos vitales, para después abrirse paso al exterior como adultos (estos quanlos recién nacidos son Menudos y tienen 2 DG). Los compañeros de camada, saciados por la carne de su anfitrión, no se atacarán entre sí de inmediato, sino que se dispersarán en busca de territorios propios. Estos retoños de quanlos alcanzarán la madurez en un año, dando comienzo de nuevo al ciclo vital.

A pesar de su corto ciclo reproductivo, los quanlos son criaturas inusuales. Se calcula que unas tres cuartas partes mueren a manos de otros quanlos en los primeros meses de sus vidas, mientras buscan nuevos territorios, y un número bastante elevado cae presa de otros depredadores más peligrosos.

Los quanlos subsisten principalmente a base de pájaros pequeños, serpientes o mamíferos. Rara vez atacarán a algo del tamaño de un animal Pequeño o mayor, a no ser que quieran inyectarle sus larvas devoradoras. No construyen guaridas ni nidos, y los eruditos nunca han observado en ellos ningún periodo de somnolencia ni ciclos de sueño.

Entorno: los quanlos prefieren las marismas templadas, pero a veces se los puede hallar en junglas o bosques con climas similares. No prosperan en las regiones frías; las bajas temperaturas adormecen a sus larvas y se detiene temporalmente su ciclo reproductivo.

Características físicas típicas: los quanlos tienen unos 4' de largo desde las mandíbulas al aguijón, con una envergadura alar de 9'. Cuando están llenos de larvas, pueden llegar a pesar 120 lbs.

TESORO TÍPICO

Los quanlos acumulan objetos brillantes y relucientes, como monedas, metales, etc. en lugares ocultos que podrían llamarse "nidos". Un quanlos puede ordenar a algún humanoide bajo su control que se despoje de todo ese tipo de objetos, menos sus armas y armadura. Los objetos "aburridos", como pergaminos o botas, nunca formarán parte del tesoro de un quanlos.

El veneno del quanlos es un artículo exótico muy apreciado entre los que hacen uso de tales sustancias. Cada dosis de esta toxina se puede vender por 50 po; un quanlos adulto puede generar 1d4 dosis.

Los aguijones de estas criaturas también son bastante estimados en algunas regiones, donde son convertidos en dagas ornamentales (y, a veces, empleados en la creación de *dagas de ponzoña*). Un aguijón completo se puede vender por 1.000 po en las zonas donde estas prácticas sean comunes, o por 500 po en otros sitios.

LOS QUANLOS EN EBERRON

Los quanlos son nativos de las exuberantes junglas y pantanos de Aerenal. Algunos han emigrado a la región meridional de Khorvaire, incluidos los pantanos de la marca Sombría y Droaam.

LOS QUANLOS EN FAERÛN

Los quanlos se han ido extendiendo desde las junglas de Khult, adentrándose lentamente en regiones más civilizadas del norte y el este del continente. Son muy comunes en las marismas del sur, incluido el Gran pantano al este de Halruéi, pero se han avistado en zonas tan al norte como el pantano de Tun.

ROBAGOZOS

Os enfrentáis a un ser insustancial, de belleza casi cruel. Se parece a un elfo pequeño, pero su sonrisa salvaje y sus ojos brillantes como gemas delatan que hay algo más.

ROBAGOZOS **VD 5**

Fata Mediana (incorporal) normalmente NM
Inic +7; **Sentidos** sentir emociones 60', visión en la penumbra; Avistar +12, Escuchar +12
Idiomas común, khen-zai (*Manuscrito infernal*, pag. 59), silvano

CA 17, toque 17, desprevenido 14 (+3 Des, +4 desvío)
Probabilidad de fallo 50% (incorporal)
pg 27 (6 DG); **RD** 5/hierro frío
Fort +3, **Ref** +8, **Vol** +6

Vel volar 30' (perfecta) (6 casillas)
C/C toque incorporal +6 (1d4 Car)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +3; **Prs** –
Acciones especiales drenar emociones

Características Fue –, Des 17, Con 12, Int 13, Sab 12, Car 19
CE rasgos de incorporal
Dotes Alerta, Iniciativa mejorada, Rastrear
Habilidades Averiguar intenciones +10, Avistar +12, Diplomacia +8, Disfrazarse +4 (+6 actuando), Engañar +13, Esconderse +16, Escuchar +12, Intimidar +6, Saber (los Planos) +5, Saber (Naturaleza) +8, Supervivencia +10 (+12 en entornos naturales al aire libre)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** pícaro; ver texto

Sentir emociones (Sb): esta aptitud funciona igual que el sentido ciego, excepto porque el robagozos sólo puede detectar la presencia y posición de las criaturas vivas.

Drenar emociones (Sb): cuando un robagozos haya reducido a una criatura viva a Carisma 0, podrá drenar por completo sus emociones como acción estándar. Una criatura que sufra este drenaje no podrá ser afectada por bonificadores o penalizadores de moral, entrar en furia, ni recibir los beneficios de cualquier otra aptitud o rasgo derivados de la inspiración o la emoción (como la música de bardo). La criatura afectada también será inmune a los efectos de miedo.

El efecto de drenar emociones sólo puede ser contrarrestado encontrando y destruyendo al robagozos que lo causó, o mediante un conjuro de *quitar maldición* lanzado sobre la víctima dentro del radio de efecto de otro conjuro de *sacralizar*.

Habilidades: los robagozos tienen un bonificador +4 racial a sus pruebas de Esconderse.

Bellos, cautivadores y crueles más allá del entendimiento de los mortales, los robagozos cazan pasiones, se alimentan del miedo y se deleitan con las emociones que roban a los demás. Antaño sufrieron la esclavitud bajo el yugo de sus amos etéreos, pero ahora acechan en las calles de las ciudades o vagan por los bosques junto a otras fatas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los robagozos individuales seducen a los mortales con sus palabras y hechos, a menudo con la intención de causar felicidad o amor, que suele ser de su gusto sobre todo si se condimenta con un toque de sorpresa y miedo. Si se ve obligado a luchar por su alimento, un robagozos permanecerá en combate el tiempo justo para reducir a un rival a Carisma 0. Después usará su aptitud para drenar emociones y huirá para digerir en paz las pasiones que haya robado.

Un grupo de robagozos empezará su ataque con una emboscada, ocultándose parcialmente dentro de objetos sólidos. Aunque no son invisibles, estas criaturas incorporales disfrutan de un excelente bonificador racial a sus pruebas de Esconderse y siempre se aprovecharán de sombras, basura, maleza y demás escondites. Si logran el factor sorpresa, atacarán a un solo objetivo para drenarlo hasta dejarlo indefenso. Sus reflejos superiores les dan una gran oportunidad de coger a sus rivales desprevenidos tras el asalto de sorpresa, lo cual podría facultarlos para incapacitar a un segundo objetivo.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los robagozos a menudo trabajan en grupo para alimentarse con mayor eficacia. Estas bandas consumirán cualquier emoción intensa disponible; el miedo es la más común, sobre todo cuanto más se alimenten de una víctima. Los robagozos a veces se unen a otras fatas crueles, que emplean sus aptitudes para incapacitar a objetivos que luego serán drenados por los robagozos de su Carisma y emociones. Tras ellos no quedan más que cascarones desamparados, que muchas veces renuncian a lo que ya no se puede llamar vida.

Individuo (NE 5): los robagozos solitarios son una amenaza en entornos urbanos, o en algún otro lugar donde las emociones sean intensas, como un campo de batalla. A veces, es posible que estas criaturas estén explorando nuevos territorios de caza, o sean las únicas supervivientes de un grupo mayor.

Bromistas siniestros (NE 8): un pixi rencoroso disfruta castigando a los mortales que invaden su territorio, empleando sus flechas adormecedoras o el *baile irresistible de Otto*, para dejar después que sus dos colegas robagozos drenen sus emociones.

ECOLOGÍA

Los robagozos llevan una extraña existencia dual. Están ligados al plano Etéreo, pero siempre están hambrientos de las emociones de las criaturas del mundo material.

Los antepasados de los robagozos fueron fatas oscuras, que se alimentaban de las emociones de los mortales ordinarios. Cuando los descarnados etéreos, o khen-zai como se llaman a sí mismos

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ROBAGOZOS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) o Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los robagozos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Este es un robagozos, una fata ligada al plano Etéreo. Este resultado revela todos sus rasgos de incorporal.
20	El toque incorporal de un robagozos anula la esperanza. Estas criaturas se alimentan de las emociones de los seres inteligentes.
25	Los robagozos son esclavos fugados de los descarnados etéreos, quienes ahora los persiguen.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
15	Este es un robagozos, una fata urbana. Este resultado revela todos sus rasgos de fata.
20	Los robagozos están vinculados al plano Etéreo y no pueden adoptar una forma sólida. Este resultado revela todos sus rasgos de incorporal.
25	El toque incorporal de un robagozos anula la esperanza. Estas criaturas se alimentan de las emociones de los seres inteligentes.
30	Los robagozos fueron transformados en criaturas etéreas por una raza antigua.

(*Manuscrito infernal*, página 59), decidieron reclamar el plano Material, buscaron esclavos útiles a su causa de purificación emocional y erradicación física. Los robagozos eran una herramienta perfecta, al ser seres materiales que destruían las emociones de otros seres materiales. Los descarnados etéreos negros empezaron a crear ingentes ejércitos de robagozos, cuyas aptitudes no tenían efecto sobre sus mentes "perfeccionadas". Estas fatas nunca habían sido una raza muy numerosa, por lo que pronto todas ellas estuvieron bajo el poder de los khen-zai. Mediante la manipulación mágica y la exposición a largo plazo a la vida etérea, los robagozos se volvieron insustanciales y quedaron vinculados en parte al plano Etéreo.

Los robagozos han sido criaturas del plano Etéreo durante milenios, casi antes de cualquier registro o fecha mortal. No obstante, aún sienten apetito por las pasiones y sentimientos del mundo mortal. Bajo el yugo de los descarnados etéreos, los robagozos se han vuelto crueles y malignos en extremo. Tras escapar a sus amos no han perdido ni un ápice de su depravación, y están dispuestos a drenar a un mortal de sus emociones para siempre, a cambio del breve disfrute de una pasión robada.

Al igual que todas las fatas, los robagozos tienen largas esperanzas de vida y maduran muy lentamente.

Entorno: ahora los robagozos están ligados indisolublemente al plano Etéreo, pero antes de su esclavitud eran fatas urbanas. Lo más probable es que ronden las ciudades grandes, donde hay incontables emociones subyacentes en las vidas diarias de sus residentes. La mayoría de robagozos se limita a consumir la energía emocional de los parias de la sociedad, a menos que estén desesperados, para evitar llamar la atención. Los barrios bajos y los puertos son sus territorios de caza favoritos. La presencia de otras criaturas también ayuda a los robagozos a ocultarse de sus perseguidores, tras haberse alimentado.

Características físicas típicas: un robagozos es un ser delicado que se parece a un elfo muy pálido, con cabello largo y rasgos andróginos. Tiene un atractivo distante para los estándares humanos, pero sus ojos revelan al instante su naturaleza feérica: son como gemas, luminosos y sin pupilas. Los ojos de un robagozos serán de un intenso color rojo si la criatura está hambrienta, pero pasarán a un tono dorado cuando se haya saciado. El robagozos típico mide unos 5' de alto y tiene una complexión delgada.

Alineamiento: los robagozos sólo se preocupan por su bienestar, sin pensar en cómo afecta su comportamiento a los demás. Sólo por eso, ya habrían sido considerados malignos antes de su transformación. Ahora su resentimiento y desesperación a ahondado aún más en la oscuridad de sus almas. Los robagozos son normalmente neutrales malignos.

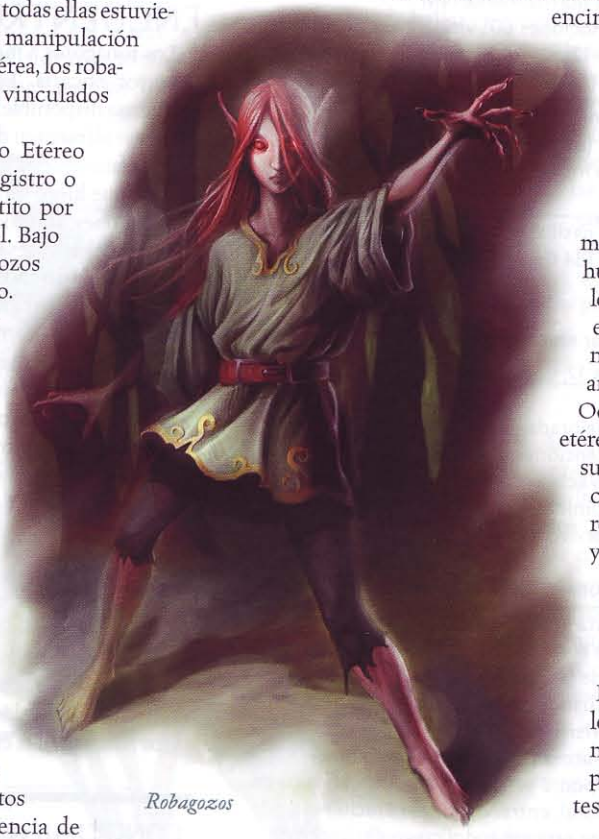


Ilustración de J. Zhang

Robagozos

SOCIEDAD

"Robagozos" es un nombre dado a las criaturas por los asustados supervivientes de sus ataques. Ellos se llaman a sí mismos *insoril*. Los insoril son fatas muy inusuales, en cuanto a que se han adaptado a entornos urbanos. Cuando los humanos se extendieron por las tierras vírgenes, muchas fatas se retiraron ante su avance. Los insoril se quedaron, ya que los humanos eran una fuente inagotable de emociones intensas; mucho más sabrosas y fáciles de obtener que las de otras fatas, elfos y similares. Si un grupo de insoril solía vagar por la orilla de un río, se quedarían en los embarcaderos y callejones de la recién fundada ciudad ribereña. Si antaño habitaban en un bosque, ahora acecharían en los parques y jardines de un pueblo en expansión.

Los insoril se veían a sí mismos como una parte necesaria del mundo, extirpando emociones que sólo conducirían a conflictos o dolor. De hecho, estaban orgullosos de su papel. Consideraban que su forma de subsistencia estaba muy por encima de la sangrienta caza o la laboriosa recolección. Tras ser esclavizados por los descarnados etéreos, los insoril tuvieron que trabajar como meros cazadores, lo cual los dejó enormemente amargados. Pero su huída no ha logrado liberarlos; ahora su alimentación es un frenesí desesperado, no la cata refinada de la que antaño se enorgullecieron. Odian a los descarnados etéreos por emponzoñar así su pureza. Por lo que concierne a otras criaturas, los robagozos son tan egoístas y temibles como siempre.

TESORO TÍPICO

Durante su esclavitud, los robagozos no poseían nada propio y, al ser incorporales, no disponen de tesoros materiales.

ROBAGOZOS CON NIVELES DE CLASE

Los PNJs robagozos avanzan por clase de personaje, la mayoría como pícaros. Unos pocos se hacen lanzadores de conjuros, aunque normalmente los componentes materiales suponen un problema para las criaturas incorporales. Los escasos robagozos clérigos suelen seguir a Nerull o Wee Jas.

Ajuste de nivel: +4.

LOS ROBAGOZOS EN EBERRON

Los descarnados etéreos servían a los daelkyr, sus creadores, hace casi 10.000 años, cuando los habitantes de Xoriat eran los amos de Khorvaire. Cuando los umbrales a Xoriat fueron cerrados, los descarnados etéreos se refugiaron en el plano Etéreo. Tras la caída de la civilización dhakaani, los humanos empezaron a colonizar las tierras trasgoides. Los robagozos se quedaron en ellas para alimentarse. Los descarnados etéreos observaron su comportamiento y empezaron a atraparlos como esclavos.

Durante la Última guerra, los campos de batalla de Cyre fueron una gran base de operaciones para los descarnados y sus siervos. Entre los horrores de la guerra, los cuentos acerca de criaturas que drenaban todo el coraje de un guerrero no tuvieron gran repercusión. Sólo la pasión de un ejército de fanáticos de Thrane permitió huir a los robagozos. Ahora, muchos de estos fugitivos permanecen en las tierras Enlutadas, ocultos en la niebla gris. Los viajeros nunca sospecharían que las criaturas insustanciales que hay entre la bruma son las responsables de su agonía espiritual.

ROBARROSTROS

Los gritos y gemidos que lleváis oyendo algún tiempo parecen provenir de la piedra bajo vuestros pies. De pronto, una forma grisácea emerge del suelo. Su musculosa silueta parece sólida y fuerte, pero su cabeza sin rasgos definidos está rodeada por muchos rostros fantasmales. Cuando lanza uno de sus grandes puños contra vosotros, una de las caras trepa por su brazo.

ROBARROSTROS **VD 6**

Muerto viviente Mediano siempre NM
Inic +2; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', sentido de la vibración 60'; Avistar +15, Escuchar +15
Idiomas comprende las órdenes de su creador

Aura lamento pavoroso (60')
CA 19, toque 12, desprevenido 17; Esquiva, Movilidad (+2 Des, +7 natural)
pg 71 (11 DG); **RD** 10/plata
Inmune inmunidades de muerto viviente
Fort +3, **Ref** +5, **Vol** +8

Vel 30' (6 casillas); Ataque elástico, atravesar la tierra
C/C 2 golpetazos +10 cada uno (1d8+4 más posesión aturdidora)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +5; **Prs** +9
Opciones de ataque posesión aturdidora
Acciones especiales robar rostro

Características Fue 18, Des 15, Con -, Int 7, Sab 13, Car 14
CE rasgos de muerto viviente
Dotes Ataque elástico, Esquiva, Movilidad, Soltura con un arma (golpetazo)
Habilidades Avistar +5, Escuchar +15
Avance –

Lamento pavoroso (Sb): los rostros que levitan alrededor de la cabeza de un robarrostros gimen y aúllan sin cesar. Este ruido se puede oír a través de tierra y piedra con tanta facilidad como a través del aire. Un robarrostros no puede detener estos lamentos. Cualquier criatura que los oiga y esté a 60' o menos de un robarrostros quedará estremecida de inmediato. Se trata de un efecto de miedo, enajenador y sónico.

Atravesar la tierra (Ex): un robarrostros puede moverse a través piedra y tierra, pero no metales, con tanta facilidad como un pez nada en el agua. Su excavación no deja túnel ni hoyos, ni crea ondulaciones en la superficie ni ningún otro signo de su avance (aunque sí se podrá escuchar su lamento pavoroso).

Posesión aturdidora (Sb): una criatura con Inteligencia 3 o superior, que sea alcanzada por el golpetazo de un robarrostros, deberá superar un TS de Voluntad contra CD 17 o quedar aturdida durante 1 asalto. La CD del TS se basa en Carisma.

Mientras la víctima esté aturdida, su cara adoptará los rasgos de una de las víctimas anteriores del robarrostros y gritará pidiendo ayuda en alguno de los idiomas que conociese en vida. Cuando termine el efecto, el rostro fantasmal volverá al robarrostros.

Robar rostro (Sb): si el ataque de golpetazo de un robarrostros mata a una criatura con Inteligencia 3 o superior, o si el robarrostros toca el cuerpo de tal criatura a menos de 24 horas de su muerte, podrá robar su cara como acción inmediata. Esta acción borrará físicamente cualquier rasgo distintivo de la faz del fallecido, incluida la estructura ósea, la boca y los dientes, dejando sólo una superficie de piel lisa y suave. Los intentos por emplear *hablar con los muertos* con la víctima de uno de estos ataques fracasarán.

Esta profanación del cadáver también atrapará el alma de la víctima en el cuerpo del robarrostros, que se convertirá en una de las gimientes caras que orbitan alrededor de su cabeza. El alma no podrá alcanzar el más allá, pero tampoco convertirse en un muerto viviente; el cuerpo físico tampoco podrá ser revivido ni resucitado. Sólo la destrucción del robarrostros podrá devolverle la cara al cadáver y liberar su alma.

Durante un día tras haber robado un rostro, el semblante sin rasgos del robarrostros adoptará los de su víctima, de la misma forma que ocurre con una criatura afectada por su posesión aturdidora. Este efecto terminará antes si el robarrostros emplea su aptitud para atravesar la tierra, cosa que será reacio a hacer a menos que crea que le servirá para robar otro rostro ese día.

Si un robarrostros ha sustraído la cara de una criatura matándola y resulta destruido antes de que hayan pasado 24 horas, su víctima volverá a la vida (estable, con 0 pg) si su cuerpo sigue básicamente intacto. Su rostro también regresará. Esta vuelta a la vida no conlleva ninguna pérdida de nivel ni consunción de característica.

Un robarrostros se alza cuando un lanzador de conjuros crea un ser muerto viviente a partir del cuerpo de un doppelgánguer, u otra criatura capaz de asumir el rostro de otro. Torturados por su incapacidad para seguir imitando otras formas, los robarrostros despojan las caras de sus víctimas o de otros muertos recientes, atrapando sus almas al profanar sus cuerpos.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Un robarrostros suele atacar desde debajo del suelo, empleando Ataque elástico para atravesar la tierra hasta los pies de su enemigo, atacarlo y luego volver a desaparecer bajo el suelo. Cuando aturda a una criatura, el robarrostros saldrá a la superficie para realizar un ataque completo, con la esperanza de mantenerla paralizada, matarla y quedarse con su cara (literalmente). En cuanto logre hacerse con un rostro nuevo, las ansias del robarrostros lo llevarán a huir a pie para poder conservar la cara de su víctima durante todo el día.

Los lanzadores de conjuros malignos emplean a estas criaturas como guardianes, usando su lamento pavoroso para crear ambiente y como una especie de sistema de alarma. Si el lamento se desplaza significa que el robarrostros está atacando a alguien, por lo que su amo podrá tomar las medidas pertinentes. Cuando viajen junto a su creación, estos lanzadores de conjuros emplearán un conjuro de *silencio* sobre el robarrostros para suprimir el sonido de los lamentos, sobre todo si desean pasar desapercibidos o no son inmunes al miedo.

"Una vez creé un robarrostros. Grave error".
—Orthal el Negro, nigromante humano

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Un robarrostros suele acompañar al lanzador de conjuros que lo creó, quizá junto a algún otro lacayo muerto viviente.

Un robarrostros sin alguien que lo controle podría hallarse en compañía de otros muertos vivientes incorporales, atraídos por sus lamentos. Aunque el robarrostros no se comunica con otros muertos vivientes, no le molestará que lo sigan y cooperará con ellos a la hora de atacar a los vivos.

Guardaespaldas (NE 14): un mago liche de nivel 11 (*MM*, página 180) emplea a dos robarrostros y dos bodak como guardaespaldas. Los robarrostros atacarán a sus enemigos para aturdirlos y evitar que se acerquen al liche, mientras que los bodak permanecerán al lado de su amo y dejarán que su mirada letal haga el trabajo. El liche lanzará su magia tras la cobertura de los bodak.

ECOLOGÍA

Como seres muertos vivientes que se alimentan únicamente de vida inteligente, los robarrostros no contribuyen en absoluto a la ecología de un área. Aún así, tienen un fuerte impacto en la región. Un roba-

Robarrostros

Ilustración de R. Mimura

rrostros desea obtener una nueva cara al menos una vez a la semana, añadiendo a su desgraciada víctima a su legión de almas capturadas. Aunque no aparecerá más de media docena de estos espíritus alrededor de su cabeza de cada vez, no parece haber límite a la cantidad de almas o rostros que pueda robar; siempre tiene ansias de más.

Los robarrostros no tienen sociedad propia y no se comunican. Carecen de la capacidad de hablar y no parecen comprender ningún idioma, aunque son capaces de obedecer las instrucciones de sus amos y creadores.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ROBARROSTROS

Los personajes con rangos en Saber (religión) pueden aprender más cosas sobre los robarrostros. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (religión)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un robarrostros, un muerto viviente que sustrae las caras de los muertos. Este resultado revela todos sus rasgos de muerto viviente.
21	Los ataques de un robarrostros pueden aturdir a una criatura y hacen que quede poseída momentáneamente por una de sus víctimas anteriores. Los robarrostros son vulnerables a las armas de plata.
26	Un robarrostros que logre hurtar una nueva cara preferirá no moverse a través de la tierra durante todo un día, a menos que confíe en robar otra muy pronto.

Entorno: los robarrostros pueden existir en cualquier entorno, pero normalmente acompañan a los lanzadores de conjuros que los crearon. Algunos vagan en libertad, ya sea porque su creación fue un accidente, fueron liberados a propósito o quedaron libres tras la muerte de su amo. Estos robarrostros buscarán zonas civilizadas, con predilección por los lugares de enterramiento. Es muy posible que la criatura deje en paz el asentamiento en sí, prefiriendo centrarse en algún cementerio cercano para robar las caras de los muertos recién enterrados y pasar todo el día en el ataúd de su víctima antes de irse. El aullido de las almas atrapadas por el robarrostros dará sin duda al cementerio una reputación siniestra.

Características físicas típicas: el cuerpo de una criatura convertida en robarrostros pierde todas las características que poseyese en vida, adoptando las de su nuevo estado. Grises y anónimos, los correosos y musculosos cuerpos de los robarrostros miden unos 6' de alto y pesan casi 260 lbs.

Alineamiento: los robarrostros siempre son neutrales malignos.

TESORO TÍPICO

Los robarrostros no poseen tesoros y no pueden portar objetos mientras atraviesen la tierra.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Un lanzador de conjuros de nivel 14 o superior puede crear un robarrostros lanzando *crear muertos vivientes* sobre el cadáver de una criatura que imite a otras, como un doppelgánguer.

LOS ROBARROSTROS EN EBERRON

Intrigados por la capacidad de los robarrostros para evitar que las almas regresasen a la vida e impedir que sus cuerpos revelasen cualquier secreto, los agentes de Karrnath trataron de usar a estas criaturas como asesinos durante la Última guerra. Tuvieron éxito hasta cierto punto, pero el programa se detuvo después de que varios altos mandos del ejército karrnio fuesen hallados muertos y sin cara. El director de este proyecto secreto, un nigromante humano llamado Clavius Kreel, desapareció por las mismas fechas y nadie ha vuelto a saber de él.

Los replicantes convertidos en muertos vivientes a veces se alzan espontáneamente como robarrostros, en lugar de la criatura pretendida por sus malignos creadores. Cuando Dolurrh se encuentra limítrofe con Eberron, los replicantes muertos se convierten en robarrostros bajo las circunstancias en las que normalmente se volverían fantasmas.

LOS ROBARROSTROS EN FAERÛN

Los rumores provenientes de Puerto calavera insisten en que un hechicero liche de Khessenta ha llegado hace poco a la ciudad subterránea, acompañado por varios robarrostros como guardaespaldas. El liche parece haberse adentrado en Bajomontaña para crear una base de operaciones. Con una gran cantidad de conjuros y objetos mágicos a su disposición, así como su capacidad para adoptar la forma de otros, este liche representa una seria amenaza para los Señores de Aguas profundas. La reciente aparición de un cadáver sin cara cerca de la ciudad de los Muertos parece confirmar las sospechas de los Señores, que han empezado a buscar discretamente aventureros que acepten la peliaguda tarea de localizar y destruir al liche y sus guardianes.

SAQUEADOR LUNAR

Durante un momento, esta alta figura humanoide parece titilar como la luz de la luna reflejada en un estanque. Sostiene una enorme hacha con filo curvo en una de sus manos, mientras que la otra sujeta un escudo con dos lunas crecientes. Sus ojos emiten un pálido destello malévolo.

SAQUEADOR LUNAR **VD 7**

Fata Grande normalmente CM
Inic +7; **Sentidos** visión superior en la penumbra; Avistar +19, Escuchar +19
Idiomas común, gigante

CA 24, toque 12, desprevenido 21 (-1 tamaño, +3 Des, +4 armadura, +3 escudo, +5 natural)
pg 105 (14 DG); **RD** 5/mágico y hierro frío
Fort +8, **Ref** +12, **Vol** +11

Vel 40' (8 casillas)
C/C hacha de batalla de gran calidad +14/+9 (2d6+6/×3)
A distancia jabalina +9 (1d8+6)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +7; **Prs** +17
Opciones de ataque Ataque poderoso, Hendedura
Aptitudes sortílegas (NL 14):
A voluntad: *caminar por el aire, fuego feérico*
3/día: *invisibilidad* (sólo a sí mismo), *pasar sin dejar rastro*
1/día: *clariaudiencia/clarividencia* (ver texto)

Características Fue 23, Des 16, Con 18, Int 11, Sab 14, Car 8
CE viaje lunar
Dotes Ataque poderoso, Hendedura, Iniciativa mejorada, Rastrear, Soltura con un arma (hacha de batalla)
Habilidades Avistar +19, Esconderse +15*, Escuchar +19, Moverse sigilosamente +19, Saber (Naturaleza) +19, Saltar +9, Supervivencia +19 (+21 en entornos naturales al aire libre)
*Un saqueador lunar obtiene un bonificador +10 racial a sus pruebas de Esconderse realizadas al aire libre por la noche.
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro; ver texto
Posesiones *armadura de cuero tachonado +1, escudo pesado de madera +1*, hacha de batalla de gran calidad, 8 jabalinas, cuerno de señales de bronce

Visión superior en la penumbra (Ex): un saqueador lunar puede ver cinco veces más lejos que un humano en condición de iluminación tenue, y diez veces más lejos si dispone de luz de luna.
Clariaudiencia/clarividencia (St): sólo visual; un saqueador lunar sólo puede visualizar zonas con las que esté familiarizado, que deben estar iluminadas por la luna en el momento de su visualización.
Viaje lunar (Sb): igual que el conjuro *teleportar mayor*; a voluntad; NL 18. Emplear esta aptitud requiere 1 minuto de concentración. Cuando esté fuera de su cabaña, el saqueador lunar deberá permanecer bajo la luz de la luna para emplear este poder, pudiendo transportarse sólo a sí mismo y los objetos que lleve consigo a la cabaña más cercana. Si ya está dentro de una cabaña, el saqueador podrá emplear esta aptitud para viajar a cualquier punto en un radio de 10 millas. El saqueador lunar se volverá insustancial y brumoso justo antes de teleportarse.

Los saqueadores lunares son fatas que viven para cazar. Estas criaturas sin miedo moran en cabañas o refugios de caza acunados entre las nubes. En las noches en las que la luna es visible en el cielo, cabalgan sus rayos para bajar al mundo de la superficie y cazar y matar. Los saqueadores lunares recogen siniestros trofeos y tesoros de sus víctimas antes de volver a sus cabañas a descansar, festejar y preparar su siguiente cacería.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Cuando un saqueador lunar lucha solo, confía en sus aptitudes sortílegas para sorprender a sus enemigos, empleando *pasar sin dejar rastro* para no dejar ningún signo de su presencia e *invisibilidad* para acercarse a su presa. El saqueador observará a su objetivo durante algún tiempo, para determinar sus habilidades u obtener la ventaja del terreno. Si el adversario parece digno, el saqueador lunar empleará *caminar por el aire* para atacar desde arriba. Una vez trabado en combate, pondrá a prueba las defensas de su enemigo antes de usar su Ataque poderoso. Un saqueador solitario que se enfrente a un grupo buscará derrotar a un enemigo concreto, coger su cuerpo y huir con su trofeo a un lugar seguro para emplear su viaje lunar.

Los saqueadores que actúen en grupo tratarán de cubrir el mayor terreno posible en sus cacerías. Se dispersarán formando una línea irregular, con entre 100' y media milla entre un saqueador y otro. Cada saqueador lanzará *pasar sin dejar rastro* sobre sí mismo para evitar a cualquier perseguidor. Después peinarán la zona, haciendo que todas las criaturas huyan ante ellos. Vocearán sus gritos de guerra, harán sonar sus cuernos de bronce y se llamarán entre sí para permanecer en contacto y acorralar a sus presas.

Cuando un saqueador aviste a un objetivo viable, que puede ser cualquier cosa desde un dragón expulsado de su guarida a un indefenso granjero que vuelve tarde a su casa, hará sonar su cuerno. Entonces todo el grupo hará uso de su *invisibilidad*. Las siguientes llamadas del cuerno les dirán a cada cazador dónde posicionarse para la emboscada, mientras que un único saqueador empujará a la presa hacia la trampa. Los saqueadores lunares lucharán con una despreocupación cruel tras haber acorralado a su objetivo. Varios de ellos harán uso de *caminar por el aire* para atacar desde arriba, mientras que el resto se acercará empleando su gran tamaño para bloquear cualquier ruta de escape. Algunos de ellos emplearán su Ataque poderoso desde el principio, haciendo que los demás también se unan a la fiesta si tienen éxito. Los cazadores repetirán este proceso durante toda la noche, cogiendo sus trofeos y saqueando a los muertos. Una partida de caza de saqueadores lunares suele huir si la mitad de sus miembros han muerto.

"He oído los cuernos que suenan con la luna llena. He ayudado a enterrar los cuerpos decapitados de aquellos que se adentraron en el bosque en tales noches. A menos que quieras terminar como trofeo de un saqueador, te sugiero que pases la noche aquí."

—Ostler el tabernero, aconsejando a Regdar

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los saqueadores lunares cazan solos o en grupo. Cuanta mayor sea la habilidad de un saqueador o su estatus, más probabilidad habrá de que busque su gloria a solas. A veces los saqueadores más jóvenes se embarcan en cacerías solitarias, para demostrar su valía y ganarse el respeto de su clan.

Individuo (NE 7): un saqueador lunar solitario busca sangre y gloria.

NE 7: Ravnha, una joven saqueadora lunar que desea probarse a sí misma, ha colocado una trampa cerca de un puente de madera protegida por su aptitud de *pasar sin dejar rastro*. Ha roto varios de los pilares del puente, y vigila la carretera cercana en busca de viajeros. Cuando aviste a un grupo viable, lanzará *invisibilidad* y *caminar por el aire* sobre sí misma. Entonces empujará el último

Saqueador lunar

soporte útil del puente y se lanzará al ataque desde arriba en cuanto se desmorone.

Partida de caza (NE ≥11): cuatro o más saqueadores lunares forman una temible partida de caza.

NE 11: Arbha, Clonach, Ebhla y Nuil acechan en un bosque iluminado por la luna en una cacería nocturna. Emplean las tácticas típicas de su raza, como se han descrito más atrás.

ECOLOGÍA

Los saqueadores lunares son cazadores sobrenaturales, de los cuales se dice que personifican la crueldad de la Naturaleza. No obstante, están muy alejados del mundo natural. Poco más que carroñeros de gran tamaño, estas criaturas contemplan las tierras bajo sus cabañas como fértiles lugares de caza y botín. Cazan por la carne, además de asaltar asentamientos más grandes en busca de bebida y provisiones.

Se cree que los cortejos y la reproducción entre los saqueadores lunares son muy similares a los de los humanos.

Entorno: los saqueadores lunares cazan en cualquier terreno, aunque rara vez se aventuran bajo tierra. Prefieren zonas con una buena vista del cielo, lo bastante cerca de la civilización para obtener buenos botines, pero lo bastante lejos como para evitar a sus ejércitos o demás amenazas serias. Los saqueadores viven en cabañas que flotan entre las nubes. En este entorno, se suelen dedicar a cazar aves u otras criaturas voladoras, para entretenerse entre incursión e incursión al mundo de la superficie.

Características físicas típicas: los saqueadores lunares miden algo más de 9' de alto de media y su peso ronda las 550 lbs. Su piel es clara, aunque las hembras suelen ser más pálidas, y su cabello siempre es rubio.

Alineamiento: los saqueadores lunares son asesinos sanguinarios, salvajes e implacables que prestan poca atención por el bienestar de los demás, incluso de su propia raza. Así pues, suelen ser caóticos malignos. Algunas bandas de saqueadores lunares son caóticas neutrales; cazan para poner a prueba sus habilidades y no acostumbran a matar a rivales débiles por mera diversión. Estas fatas neutrales pueden llegar incluso a comerciar con otras criaturas.

SOCIEDAD

La sociedad de los saqueadores lunares se basa en los clanes y los principios de la fuerza, la pericia en combate, las bravatas y la riqueza. Cada clan es una familia de individuos emparentados por sangre o emparejamiento. Un saqueador aumentará su estatus dentro de su clan obteniendo buenos botines, bellos trofeos o comida y bebida abundantes en las cacerías. Tanto hembras como varones podrán aumentar su importancia en su clan de esta forma.

Un clan de saqueadores lunares habita en una cabaña construida sobre una nube. Los residentes de uno de estos refugios tienen un control básico sobre la dirección en la que se podrá mover la nube, pero los individuos más caóticos dejarán que los vientos los lleven donde sea. El rasgo común es que todos ellos prefieren mantenerse en movimiento continuo, en lugar de asentarse en el mismo lugar durante mucho tiempo, estrategia que evita que lleguen a despoblar una región de presas. También hace que los saqueadores sean difíciles de frenar, ya que pueden atacar al azar y desvanecerse antes de que las autoridades puedan movilizarse. Las relaciones entre los clanes de saqueadores son igualmente irregulares. En un encuentro causal, dos clanes podrían atacarse, comerciar, intercambiar noticias, organizar una juerga, mezclarse o robarse mutuamente. A menudo ocurrirá más de una cosa, en ningún orden concreto.

Estas fatas amorales consideran que las actividades sin una conexión directa con la lucha, el estatus o la buena vida son una pérdida de tiempo. Aunque forjan sus propias armas y armaduras, construyen cabañas y fabrican joyas macabras, no les interesa mucho la creación de otros objetos. Prefieren coger herramientas y útiles de los demás, así como cualquier otra necesidad básica (como alimentos).

Al vivir como cazadores y salteadores, los saqueadores lunares suelen buscar su sustento en zonas remotas, dedicando algunas noches en cada región a forrajear y matar por la superficie del mundo. Evitarán los asentamientos más grandes, donde la resistencia pueda ser una amenaza seria. Si los saqueadores se encuentran con una granja o un pueblo mal defendido, atiborrarán sus sacos con comida, barriles de cerveza, ganado e incluso un o dos campesinos. A medida que se acerque el amanecer, harán

sonar sus cuernos una última vez antes de regresar a sus cabañas para beber y brindar por la caza.

Los saqueadores lunares se deleitan en jugar con sus víctimas, y suelen subestimar a las criaturas de menor tamaño. Esta tendencia juega en su contra cuando se enfrentan a rivales entrenados. Los saqueadores detestan la cobardía, pero no son idiotas y se retirarán ante un enemigo que parezca tener todos los triunfos en su mano. El cinturón de un saqueador puede llevar colgadas las calaveras de animales terribles, bestias mágicas y criaturas corrientes, pero también son habituales las de dragones, infernales o héroes.

Algunos saqueadores se embarcan en largas misiones para demostrar su talento marcial y mejorar su prestigio. Estas ambiciosas criaturas suelen ser las más astutas, valientes y espabiladas de su raza. Pueden llegar a aliarse con otros seres salvajes, sobre todo hombres lobo u otras fatas malignas, para extender el caos allá donde vayan. Su propósito es el de regresar a casa cargados con la suficiente riqueza y fama como para aspirar al liderazgo de su clan.

Los saqueadores perdidos son igual de peligrosos. Estos desgraciados suelen alejarse demasiado de su cabaña, o permanecer en la superficie durante demasiado tiempo, quedando atrapados sin la luz lunar que necesitan para volver a casa. Ya se haya producido esta situación por las maquinaciones de un rival celoso o por mero azar, cuando caiga la noche siguiente el saqueador se encontrará con que su cabaña ya ha pasado de largo sobre las nubes. Estas criaturas buscarán entonces a otras criaturas de mentalidad similar a la suya, pero más débiles (sobre todo, orcos u ogros) para subyugarlas y atormentarlas. Una tribu orca liderada por un saqueador lunar será una gran amenaza, por el intelecto del saqueador, su fuerte personalidad y la gran perspicacia de un comandante nato.

Un puñado de saqueadores lunares abandona intencionadamente su hogar, prefiriendo gobernar a la gente pequeña en la superficie antes que servir a los suyos en las nubes.

TESORO TÍPICO

La cabaña de un saqueador lunar suele estar llena de todo tipo de tesoros y trofeos, acumulados a lo largo de incontables siglos de asesinatos y robos. Dado que estas fatas son unas criaturas codiciosas, que miden su prestigio por las posesiones sustraídas, arramblarán con cualquier moneda u objeto de valor que puedan. Sienten especial debilidad por despojar a los patéticos mortales de sus herencias familiares u objetos de valor sentimental. Las chozas de los saqueadores tienen el doble de tesoro estándar para su VD, sobre todo en forma de monedas y objetos de arte. No obstante, un saqueador hallado en solitario llevará poco tesoro consigo, aparte de su arma y armadura, además de cualquier trofeo que pueda haber logrado esa noche.

Los saqueadores lunares atesoran sus cuernos de caza, entregados de padres a hijos durante siglos dentro de cada clan. Estos antiguos cuernos de bronce producen un sonido escalofriante, que anuncia sin ningún género de dudas la cercanía de su dueño.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS SAQUEADORES LUNARES

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los saqueadores lunares. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
17	Esta criatura es un saqueador lunar, una fata agresiva y criminal. Este resultado revela todos sus rasgos de fata.
22	Los saqueadores lunares son rastreadores y cazadores expertos. Pueden seguir a sus presas durante millas, a través del terreno más difícil.
27	Los saqueadores lunares pueden volverse invisibles y caminar por el aire. Darán buen uso a estas habilidades para acechar a sus enemigos.
32	Un saqueador lunar puede transportarse de vuelta a su cabaña en las nubes, pero esta aptitud requiere cierto tiempo y una noche despejada con luz de luna.

SAQUEADORES LUNARES CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de los saqueadores lunares es la de bárbaro, que encaja perfectamente con sus tendencias brutales y su amor por la batalla, aunque también son comunes los exploradores y pícaros. Entre su raza, un cuchillo veloz clavado en una espalda es el método preferido para resolver cualquier disputa.

Los clérigos saqueadores lunares adoran a Erythnul. Las enseñanzas sangrientas de esta temible deidad se ajustan a su sed de muerte y destrucción.

Ajuste de nivel: +6.

LOS SAQUEADORES LUNARES EN EBERRON

Los saqueadores lunares de Eberron moran principalmente en Xen'drik. Las leyendas hablan de seis castillos flotantes, cada uno situado sobre un punto distante del continente, que antaño actuaban como importantes puntos de investigación mágica para el imperio de los gigantes. Los saqueadores lunares han caído hace tiempo en el salvajismo, pero sus hogares aún siguen llenos de maravillas indescriptibles.

LOS SAQUEADORES LUNARES EN FAERÛN

Los saqueadores lunares están dispersos por todo Toril. Evitan las tierras civilizadas, ya que conocen bien el poder de un Arpista o mago poderoso vengativo. Los rumores insisten en que los Magos rojos de Zhay han cerrado un pacto con varios clanes de saqueadores lunares. Los zhayinos pagan a los saqueadores con gemas, oro y otras riquezas, a cambio de transporte y servicio como mercenarios. Quizá estas fatas cazadoras formen parte del último plan de los Magos rojos contra Rashemen.

SERPIENTE VOLADORA

Planeando sobre las corrientes de aire cálido que serpentean alrededor de las columnas podéis ver una serpiente reluciente, con sus membranas parecidas a aletas desplegadas por completo para aprovechar todo el viento posible. Sería un espectáculo hermoso, si no fuese por sus largos colmillos y la nube de veneno que escupe en vuestra dirección.

SERPIENTE VOLADORA **VD 2**

Animal Mediano siempre N
Inic +7; **Sentidos** olfato, visión en la penumbra; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas –

CA 15, toque 13, desprevenida 12 (+3 Des, +2 natural)
pg 19 (3 DG)
Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +2

Vel 20' (4 casillas), Tr 20', Vl 30' (mala); Ataque en vuelo
C/C mordisco +5 (1d8+3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** +4
Acciones especiales rociada de veneno

Características Fue 14, Des 17, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 10
Dotes Arma natural mejorada[A], Ataque en vuelo, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas[A]
Habilidades Avistar +8, Equilibrio +11, Escuchar +8, Trepar +11
Avance 4-5 DG (Mediano); 6-12 DG (Grande)

Rociada de veneno (Ex): cono de 20', una vez cada 6 asaltos, ceguera durante 1d4 asaltos, Fortaleza CD 13 mitad. La CD del TS se basa en Constitución.
Habilidades: las serpientes voladoras poseen un bonificador +8 racial a sus pruebas de Equilibrio y Trepar, y un bonificador +4 racial a sus pruebas de Avistar y Escuchar. Las serpientes voladoras emplean su modificador de Destreza en sus pruebas de Trepar, en lugar del de Fuerza, y siempre pueden elegir 10 en dichas pruebas, incluso aunque estén apresuradas o amenazadas.

Una serpiente voladora es una rara subespecie de víbora, que emplea una especie de aletas para planear de un árbol a otro o deslizarse hasta el fondo de un barranco. Su colorido suele ser muy hermoso, aunque esto no impide que siempre se muestre agresiva. Las serpientes voladoras son las mascotas y guardianes predilectas de los yuan-ti.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Las serpientes voladoras son criaturas territoriales que atacan sin dudar, incluso a enemigos más grandes que ellas.

Una serpiente voladora adulta tiene un colorido brillante, que actúa a la vez como ostentación de orgullo y amenaza inminente. Ante la presencia de extraños, el animal se alzará sobre su cola, extenderá sus aletas laterales (de forma muy similar a como una cobra extiende su capucha) y siseará con fuerza. Sólo avisará una vez. Si el intruso sigue acercándose, la serpiente soltará un chorro de veneno para intentar expulsarlo.

Las serpientes voladoras pasan gran parte de su tiempo lejos del suelo, ya sea tumbadas en alguna rama o enroscadas en alguna columna, formaciones rocosas naturales, muros derruidos, etc. Gracias a esta costumbre siempre suelen estar en una posición ventajosa para emboscar a posibles presas. Cuando caza, una serpiente voladora se queda totalmente quieta. En cuanto un objetivo potencial se acerca lo suficiente, la serpiente se lanza desde su escondrijo. Cuando esté cerca de la presa extenderá sus alas y soltará la primera rociada de su veneno.

Las serpientes venenosas se muestran hostiles con otros especímenes de su raza, por lo que estas criaturas no cooperarán en combate. Una serpiente voladora puede llegar incluso a atacar a otra antes que a algún enemigo presente. Su inteligencia es de lo más primitiva y no adaptan sus tácticas a las situaciones imprevistas.

A veces los yuan-ti emplean a las serpientes voladoras en sus cacerías deportivas, de forma muy similar a como los humanos usarían un halcón entrenado. Se las puede entrenar para que desarrollen ciertas pautas de ataque, o para que se concentren en algún objetivo concreto, pero no son capaces de aprender trucos complejos. Gran parte del proceso de entrenamiento de las serpientes voladoras consiste en suprimir sus instintos de lanzarse a por otras serpientes voladoras.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Lo más probable es que los personajes se topen con una serpiente voladora solitaria, en una jungla o ruina abandonada.

Individuo (NE 2-3): encontrar a una serpiente voladora en el suelo es bastante sencillo, por lo que el NE será igual a su VD. Una serpiente que cuente con la ventaja de la altura y el ocultamiento seguramente logre sorprender al grupo, por lo que el encuentro será más peliagudo.

NE 3: una jungla agobiante, llena de vegetación y brillantes pájaros tropicales, ha ocupado las ruinas de una antigua ciudad yuan-ti. Sobre una columna cubierta de hiedra acecha una serpiente voladora.

Partida de caza (NE 5-9): los híbridos yuan-ti disfrutan de la caza de humanoides con sus serpientes voladoras entrenadas. Estos cazadores pueden ser individuos solitarios, o ir en grupos de hasta cuatro integrantes.

NE 8: Ssivileth y Haassorass son una pareja de híbridos yuan-ti que disfrutan cazando a los elfos salvajes que habitan en el bosque. Ssivileth tiene una serpiente voladora Grande a la que ha entrenado desde su niñez (avanzada a 6 DG), mientras que Haassorass acaba de iniciarse en este deporte y aún tiene que entrenar a la suya (Mediana). Debido a que este adiestramiento aún no ha sido completado, hay un 50% de probabilidades de que su mascota no obedezca sus órdenes y ataque a un enemigo al azar (incluida la otra serpiente voladora).

ECOLOGÍA

Las serpientes voladoras habitan en climas cálidos, normalmente en entornos coloristas, nunca cerca de la civilización salvo cuando hayan sido domesticadas por los yuan-ti. Cazan animales y bestias mágicas pequeños, con un gusto especial por los lagartos electri-

CONOCIMIENTO SOBRE LAS SERPIENTES VOLADORAS

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre las serpientes voladoras. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
12	Las serpientes voladoras son víboras mutadas que pueden planear. Este resultado revela todos sus rasgos de animal e información básica sobre las víboras.
17	Una serpiente voladora es un ofidio agresivo que expulsa rociadas de veneno para cegar a sus víctimas.
22	Las serpientes voladoras han sido criadas por los yuan ti, y el pueblo serpentino a veces las emplea como mascotas, guardianes, bestias de caza o incluso familiares o compañeros animales.

zantes (sólo cazan a estas peligrosas criaturas si pueden encontrar un ejemplar solitario, y nunca los persiguen si resisten su veneno). Las serpientes voladoras atacan a criaturas de mayor tamaño si se ven amenazadas y, si están entrenadas para la caza, atacarán sin ninguna provocación. A su vez son cazadas por águilas gigantes, grifos y serpientes de mayor tamaño como las cobras reales. Los lagartos electrizantes también pueden usarlas como aperitivo, si sobreviven a su ataque.

Las serpientes voladoras pueden vivir hasta doce años, pero en libertad es más común que su esperanza de vida se reduzca a cinco o siete. La temporada de apareamiento es muy corta, apenas un par de semanas a principios del otoño. Durante ese tiempo, la coloración de los varones se hace aún más vívida y empiezan a buscar sin descanso una hembra. Por su parte, ellas son muy exquisitas y es muy probable que no se apareen con ningún macho en toda la temporada, si no encuentran ninguno que les agrade. Una pareja compatible permanecerá junta durante todo el periodo de apareamiento. El ritual de cortejo de las serpientes voladoras en un espectáculo inusual pero hermoso; la pareja se entrelaza antes de lanzarse desde la copa de un árbol, para luego separarse y extender sus aletas justo antes del impacto. Las serpientes seguirán caminos distintos tras el cortejo, para que la hembra localice una zona de anidamiento adecuada en algún árbol hueco. A medida que se acerque el momento de la puesta engordará y se volverá más perezosa, sin moverse de su nido excepto en caso de emergencia vital.

Las serpientes voladoras son ovovivíparas: sus huevos eclosionan en el interior de la madre y las crías emergen ya formadas de su cuerpo. Una nidada típica consta de entre 8 y 12 crías. La madre vigilará a los recién nacidos durante unos días, pero después los abandonará para que aprendan por sí solos. Una serpiente voladora recién nacida está hambrienta y comerá sin parar hasta quintuplicar su tamaño en el primer mes de vida. Su dieta en esta etapa consistirá básicamente en ranas arborícolas, mamíferos diminutos como musarañas o crías de ratón de campo, e incluso insectos. En un año habrá alcanzado su tamaño adulto.

Los especímenes más grandes no suelen darse en libertad. A veces los yuan-ti crían versiones avanzadas de estas serpientes para cazar presas más peligrosas, o para que actúen como guardianes. Un druida yuan-ti podría escoger a una serpiente voladora como compañera animal, por lo que ganaría DG adicionales sin aumentar de tamaño.

Entorno: las serpientes voladoras suelen hallarse en bosques o selvas cálidas, que comparten con los yuan-ti. No obstante, cualquier clima cálido les vendrá bien, y algunas variedades de serpiente voladora son nativas del desierto, sobre todo de zonas con formaciones rocosas de colores brillantes.

Características físicas típicas: una serpiente voladora típica tiene entre 4' y 6' de largo y puede pesar hasta 50 lbs.

Las serpientes voladoras jóvenes tienen un color bastante apagado, que les sirve de buen camuflaje hasta que son lo bastante grandes como para defenderse por su cuenta. A medida que envejece, sus escamas ganan en brillo y adquieren una pátina metalizada. Son comunes las franjas o motas de verde, escarlata, naranja o azul. El entorno en el que vive la serpiente contribuye a estas tonalidades; los minerales del suelo o los pigmentos de sus presas tiñen en parte sus escamas. Las aletas suelen ser de tonos dorados, broncíneos o rosáceos, con una leve red de venas rojizas. Las hembras son algo mayores que los machos, pero por lo demás hay poca diferencia entre ambos sexos.

Alineamiento: las serpientes voladoras tienen una inteligencia animal muy básica y son incapaces de emitir o entender juicios morales. Así pues, siempre son neutrales.

Serpiente voladora

Ilustración de A. Stokes

TESORO TÍPICO

Al ser animales, las serpientes voladoras no tienen tesoros. Si se encuentran en compañía de algún yuan-ti, emplea el tesoro normal para el encuentro del yuan-ti del nivel adecuado. Las serpientes voladoras pueden aumentar el NE, dependiendo de la cantidad de ellas que haya y el nivel de los yuan-ti.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Considera las serpientes voladoras como un compañero animal alternativo, disponible para los druidas de nivel 4 o superior. Los exploradores yuan-ti a veces las emplean para cazar a las víctimas de sus sacrificios.

Un lanzador de conjuros que desee tener a una serpiente voladora como familiar tendrá que obtener la dote Familiar mejorado (*Guía del Dungeon Master*) y tener un nivel de lanzador arcano de 5 o más.

LAS SERPIENTES VOLADORAS EN EBERRON

En Khorvaire, el tipo de terreno preferido por las serpientes voladoras sólo se da en las junglas de Q'barra, en el sureste. Aún así, estas criaturas tampoco son comunes allí. La mayoría de ellas vive en Xen'drik, donde habitan en las ruinas ancestrales junto a los drow y yuan-ti.

LAS SERPIENTES VOLADORAS EN FAERÛN

En Faerûn, las serpientes voladoras son habitantes de las colinas de la Serpiente. Allí las crían los yuan-ti como versiones más manejables de las grandes víboras aladas (*Escenario de campaña de los* Reinos olvidados). Las víboras aladas viven en las mismas zonas y a veces cazan a sus parientes más pequeñas, aunque es frecuente también que la serpiente voladora termine alimentándose a costa de su depredadora.

VARAG

Este humanoide mide sus buenos 7' de alto cuando lucha, pero se mueve y corre sobre sus cuatro extremidades. Mantiene una postura encorvada, tiene dos articulaciones en sus patas traseras y su pellejo es nervudo y correoso. La criatura tiene cierto parecido con un gran trasgo peludo y asilvestrado, pero con un rostro más primitivo, y dos cuernos curvados que sobresalen de su cráneo. También empuña una cimitarra más parecida a un machete.

VARAG **VD 1**

Humanoide Mediano (trasgoide) normalmente CM
Inic +6; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas trasgo

CA 18, toque 12, desprevenido 16 (+2 Des, +3 armadura, +3 natural)
pg 16 (3 DG)
Fort +2, **Ref** +5, **Vol** +1

Vel 60' (12 casillas); Ataque elástico, Correr
C/C cimitarra de gran calidad +6 (1d6+2/18-20)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +2; **Prs** +4
Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas*

Características Fue 15, Des 15, Con 13, Int 6, Sab 10, Car 10
Dotes Ataque elástico[A], Correr[A], Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (cimitarra)
Habilidades Avistar +0, Escuchar +0, Moverse sigilosamente +13*, Saltar +17, Supervivencia +0 (+4 rastreando por olfato)
*Un varag siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Moverse sigilosamente, incluso cuando esté apresurado o amenazado.
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** batidor (*El aventurero completo*); ver texto

Posesiones equipo de combate más armadura de cuero tachonado de gran calidad, cimitarra de gran calidad
Habilidades: los varag disponen de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Moverse sigilosamente, así como un bonificador +4 a sus pruebas de Supervivencia cuando rastrean por olfato.

Los varag, también conocidos como rastreadores de sangre, son trasgoides más rápidos, fuertes y primitivos que sus parientes. Menos inteligentes que otros trasgoides, los varag cuentan con una astucia de depredador. Son criaturas sádicas, capaces de coger a sus rivales por sorpresa o enfrentarse a ellos cara a cara. Los varag actúan como batidores e incursores mercenarios para algunas partidas de guerra grandes trasgas. Estas criaturas son competentes con todas las armas marciales.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS VARAG

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los varag. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores. También se puede recurrir a Saber (local), pero entonces todas las CD de las pruebas aumentan 5 puntos.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
11	Los varag son una raza trasgoide muy salvaje. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide.
16	Los varag persiguen a sus presas con deleite inigualable. Rápidos y ágiles, los varag pueden pasar junto a un rival, propinarle un golpe letal y escabullirse de nuevo antes de que pueda reaccionar.
21	Los varag son asesinos silenciosos. Incluso cuando corren a todo galope se muestran sorprendentemente sigilosos.
26	Los varag son caóticos y difíciles de controlar. Son más fáciles de derrotar cuando se los obliga a plantar cara y luchar en firme.

LÍDER DE MANADA VARAG

Este trasgoide primitivo lleva un collar de dientes humanos. Su rostro y fauces están manchados de sangre seca, y se mueve más como una bestia que haya aprendido a empuñar un arma que como un verdadero humanoide.

LÍDER DE MANADA VARAG **VD 5**

Varón varag Btd* 4
*Clase descrita en *El aventurero completo*
Humanoide Mediano (trasgoide) LM
Inic +10; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas trasgo

CA 22, toque 15, desprevenido 22; esquiva asombrosa (+5 Des, +4 armadura, +3 natural)
pg 45 (7 DG)
Fort +6, **Ref** +13, **Vol** +5

Vel 70' (14 casillas); Ataque elástico, Correr
C/C *cimitarra +1* +10 (1d6+4/18-20)
A distancia arco corto compuesto de gran calidad +11 (1d6+3/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +5; **Prs** +8
Opciones de ataque hostigar (+1d6, +1 CA)
Equipo de combate *poción de curar heridas moderadas, poción de fuerza de toro*

Características Fue 17, Des 20, Con 14, Int 10, Sab 10, Car 8
CE encontrar trampas, fortaleza de combate +1, movimiento rápido, pisada sin rastro
Dotes Ataque elástico[A], Correr[A], Iniciativa mejorada, Soltura con un arma (cimitarra), Rastrear[A], Voluntad de hierro
Habilidades Avistar +8, Esconderse +13, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +21*, Saltar +21, Supervivencia +10 (+14 rastreando por olfato)
*Un varag siempre puede elegir 10 en sus pruebas de Moverse sigilosamente, incluso cuando esté apresurado o amenazado.
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +1, cimitarra +1*, arco corto compuesto (bonif. +3 Fue) de gran calidad con 20 flechas, *capa de resistencia +1*

Hostigar (Ex): bonificador +1d6 a las tiradas de daño y +1 a la CA, en cualquier asalto en el que el líder de manada varag se mueva al menos 10'. *El aventurero completo.*
Fortaleza de combate (Ex): bonificador a las pruebas de iniciativa y TS de Fortaleza, mientras no lleve armadura o armadura ligera y transporte una carga como mucho ligera. Ya incluido en las estadísticas. *El aventurero completo.*
Habilidades: los varag disponen de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Moverse sigilosamente, así como un bonificador +4 a sus pruebas de Supervivencia cuando rastrean por olfato.

Los varag forman manadas de caza de forma muy similar a los lobos. A veces un líder con talento obtiene niveles de batidor, para poder dirigir las cacerías con mayor eficacia.

El líder de manada varag descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 13, Des 15, Con 12, Int 14, Sab 10, Car 8.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los varag son capaces de desplegar un gran sigilo y siempre tratarán de coger a sus presas desprevenidas. Iniciarán el combate saltando desde lejos, empleando su velocidad superior para obtener la mayor ventaja posible.

Los varag confían más en su olfato para rastrear a sus enemigos que en la vista o el oído. Caóticos y primitivos, odian luchar en formaciones cerradas o bajo las férreas órdenes de un comandante. Sienten predilección por las presas que salen huyendo y no harán mucho por refrenarse a la hora de perseguirlas, incluso si con ello se ponen en peligro. Los varag tienden a diseminarse por todo el campo de batalla, al acecho de cualquier enemigo que se separe del grupo o salga corriendo; sólo aceptarán un combate en firme si creen que hay buenas posibilidades de obtener carne fresca y botín.

Los varag cuentan con su Ataque elástico para ir desgastando a sus enemigos, rodeándolos y turnándose para atacarlos. La mitad de la manada permanecerá alejada para bloquear las rutas de huída, mientras el resto entra y sale de la refriega por turnos. Los varag prefieren atacar a las criaturas pobremente protegidas y de aspecto frágil, en lugar de meterse con los rivales más duros y blindados.

Varag

"En un abrir y cerrar de ojos ya estaban sobre nosotros. Cuando estuve preparada con el hacha en las manos, Bertold, Dargr y Xelden yacían en el suelo y las criaturas habían vuelto a desaparecer."

—Keltra, teniente semiorca de la brigada de la Espira de hierro

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los varag son corredores por naturaleza, que persiguen tenazmente a cualquier criatura que huya sin importar los riesgos que puedan correr; están determinados a atrapar a su presa o morir en el intento.

Individuo (NE 1): un varag solitario no es un encuentro infrecuente, si uno se retira de algún campo de batalla gran trasgo.

NE 1: Durel está tan decidido a acabar con su objetivo, que se ha separado varias millas de sus aliados grandes trasgos.

Manada de caza (NE 2-4): las manadas de caza de entre dos y cuatro varag son expertas en acabar con cualquier enemigo que escape. Cada varag escoge a un objetivo y después atacan todos a la vez.

NE 3: Belik, Garlon y Thokas se divierten con los enemigos aterrorizados que huyen por sus vidas, y llevan la cuenta de cada una de sus presas obtenidas.

Brigada de incursión (NE 5-9): una brigada de incursión consiste en de cinco a ocho varag y un líder de manada.

NE 7: Killiard, un batidor varag de nivel 4, conduce a su brigada de seis varag hacia territorio enemigo, para reconocer la zona y hostigar a los ejércitos rivales cuando acudan o se retiren de alguna batalla contra grandes trasgos.

ECOLOGÍA

En las zonas salvajes, los varag alternan largos periodos de descanso con breves y sangrientos brotes de violencia. Una manada puede cruzar lentamente una franja de tierra deshabitada hasta acercarse a un asentamiento humano, para después atacarlo con un frenesí salvaje. La ruta de estas manadas son fáciles de seguir gracias a los asentamientos saqueados, las granjas ardiendo y los cadáveres mordisqueados que dejan tras de sí.

Los varag requieren el triple de alimento que otras criaturas Medianas, para poder mantener su energía y potencia a pleno rendimiento. Quienes no puedan obtener este aporte nutricional serán combatientes menos efectivos. Un varag que sólo consuma el doble del alimento normal para una criatura Mediana deberá pasar durmiendo la mayor parte del día, para conservar sus fuerzas. Aquellos que sólo puedan obtener el alimento estándar para una criatura Mediana verán su velocidad reducida a 30', hasta que puedan alimentarse de forma adecuada.

A los grandes trasgos les gusta emplear a estos trasgoides salvajes como complemento de sus ejércitos, pero dadas las elevadas exigencias alimenticias de estas criaturas, sólo los señores de la guerra más ricos pueden reclutarlas. Si no se los cuida de forma adecuada, los varag debilitados morirán rápidamente en combate o desertarán para unirse a un caudillo gran trasgo más poderoso que pueda alimentarlos bien.

Los varag comprenden el idioma trasgo, pero apenas son capaces de hablarlo. Su primitiva fisiología les dificulta la pronunciación de palabras complejas, mientras que su pobre intelecto no les permite aprender gran cosa. Muchos varag carecen de cualquier tipo de lenguaje hablado, y se comunican entre sí con gestos, aullidos y gritos.

Las hembras varag tienen embarazos de entre cinco a seis meses, tras los cuales dan a luz a dos o tres hijos. Las crías crecen con rapidez y se consideran adultas a los ocho años, cuatro de los cuales están bajo el cuidado de sus madres. Con un año de edad los jóvenes varag ya consumen tanta comida como un gran trasgo adulto. Dejar que los machos y las hembras varag "interactúen" con total libertad es un gran riesgo; si no se les pone

Ilustración de S. Prescott

freno, se dedicarán a aparearse sin control hasta llegar a poner en peligro el equilibrio natural de la región con sus altas tasas de natalidad.

Entorno: los varag habitan en colinas cálidas, pero pueden sobrevivir en regiones más frías sin mayor dificultad. También duermen bien en madrigueras subterráneas, aunque no están dotados por la madre Naturaleza para excavarlas por sí mismos.

Características físicas típicas: los varag miden unos 7' de alto cuando luchan y pesan de media unas 320 lbs. Los varag caminan y corren sobre sus cuatro extremidades, en cuyo caso miden entre 3' y 4' hasta los hombros. Las hembras son más pequeñas, pero no menos ágiles. El lenguaje corporal de los varag es muy similar al de los lobos.

Alineamiento: los varag con los que se encuentren los PJs tenderán a ser caóticos malignos. Son criaturas salvajes, que involucionarían con rapidez a un estado de salvajismo cuasi-animal si no fuese por el efecto civilizador de los grandes trasgos que los emplean.

SOCIEDAD

El comportamiento de los varag es marcadamente canino, como resultado de su mestizaje especial. Son el resultado mágico de mezclar grandes trasgos y lobos, aunque la raza resultante puede procrear de forma natural.

Los grandes trasgos usan a los varag como mercenarios. A cambio de armas, armaduras y otros tesoros de buena calidad, los varag actúan como batidores e incursores. Su naturaleza caótica los hace difíciles de controlar, por lo que los señores de la guerra simplemente los dejan hacer a sus anchas. Una manada de varag que acepte un pago por hostigar un reino saqueará sus granjas, quemará sus asentamientos hasta los cimientos y matará todo lo que se cruce en su camino.

Los varag son miembros muy valorados en toda partida de guerra gran trasga. Ofrecen un buen apoyo en cualquier lucha y persiguen sin tregua a los enemigos en retirada. Los varag también pueden seguir órdenes sencillas, como llevar pociones de curación a los soldados heridos en combate. Estas criaturas buscarán de forma natural algún poderoso modelo a seguir, que les inspire valor y confianza.

Los grandes trasgos les tienen bastante afecto a los varag. Todo miembro de las partidas de guerra sabe que un varag podría acabar con él rápidamente sin empezar a sudar, y nadie da por sentada la servidumbre de estas criaturas de cortas entendederas. Los varag reciben grandes halagos incluso por los logros más nimios y siempre comen bien. Por su parte estos seres han desarrollado un afecto instintivo hacia todos los grandes trasgos, el cual no tienen ninguna vergüenza en mostrar abiertamente; los varag protegerán a los grandes trasgos presentes a cualquier precio. Cuando alguno de ellos vea a un gran trasgo en apuros o siendo atacado, se lanzará de inmediato en su ayuda sin preocuparse por su seguridad.

Esta intensa devoción empieza a flaquear cuando la comida escasea. Cuanto más se vean obligados a buscarse el sustento por su cuenta, más inquietos se volverán y buscarán a otros grandes trasgos que puedan alimentarlos. Si llegan a estar lo bastante desesperados, los varag pueden llegar a servir a trasgos u orcos. Para controlar el crecimiento de la población de estos seres y evitar un serio problema con su alimentación, lo normal es que una partida de guerra estable y bien defendida cuente con un "establo" de hembras varag; de esta forma, el apareamiento sólo tiene lugar durante encuentros programados, en un entorno controlado, cuando hagan falta más varag.

TESORO TÍPICO

Los varag tienen el tesoro estándar para PNJs de su VD, unas 600 po. Su estilo de lucha no es partidario del uso de escudos; vuelve a tirar en las tablas si obtienes alguno.

VARAG CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de los varag es la de batidor, cuyas aptitudes complementan a la perfección su rapidez y talento para la caza. Los clérigos varag adoran a Maglubiyet. Sus dominios son Caos, Destrucción, Mal y Superchería. Su arma predilecta es el hacha de batalla.

Ajuste de nivel: +2.

PARA LOS PJS: LA CLASE RACIAL DE VARAG

Si tu DM lo permite, puedes jugar con un personaje varag. Aunque estas criaturas son viles y malignas en la mayoría de escenarios de campaña, pueden ser personajes viables. Esto es especialmente cierto en Eberron, donde los alineamientos son menos restrictivos y las razas monstruosas pueden compartir ciudades con las razas comunes.

Normalmente, no podrías empezar con un personaje varag de nivel 1 a causa de su ajuste de nivel. Con permiso de tu DM, no obstante, podrías emplear la clase racial de varag descrita aquí para empezar a jugar, aunque no obtendrías todas las aptitudes concedidas por la raza hasta que obtuvieses más experiencia. Básicamente, irías aplicando el ajuste de nivel de los varag a lo largo de varios niveles, aumentando su Nivel efectivo de personaje (NEP) poco a poco en lugar de hacerlo de golpe. En la siguiente tabla, el NEP de tu personaje coincidiría con el nivel racial de varag.

LA CLASE RACIAL DE VARAG

Nivel racial	Nivel de clase	Especial
1.º	0	DG racial (1d8), rasgos básicos de varag, armadura natural +1, dote
2.º	0	DG racial (2d8), +2 Des, olfato 10', Correr
3.º	0	+2 Con, armadura natural +2, olfato 20', Moverse sigilosamente (+8)
4.º	0	DG racial (3d8), +2 Des, olfato 30', dote
5.º	0	+2 Fue, armadura natural +3, Ataque elástico, Moverse sigilosamente (elegir 10)
6.º	1.º	Aumento de puntuación de característica
7.º	2.º	–
8.º	3.º	Dote
9.º	4.º	–
10.º	5.º	Aumento de puntuación de característica
11.º	6.º	Dote
12.º	7.º	–
13.º	8.º	–
14.º	9.º	Aumento de puntuación de característica
15.º	10.º	–
16.º	11.º	–
17.º	12.º	Dote
18.º	13.º	Aumento de puntuación de característica
19.º	14.º	–
20.º	15.º	Dote

La clase racial de varag debe adquirirse durante la creación del personaje. No puede iniciarse en un punto más avanzado de la carrera del PJ.

Rasgos de clase

Los personajes que adquieran niveles raciales de varag, integrados con una clase estándar, obtendrán los siguientes rasgos.

Nivel de clase: la columna del Nivel de clase, en la tabla de clase racial de varag, indica si el varag obtiene un nivel de clase estándar al nivel racial correspondiente. Algunos niveles raciales ofrecen un nivel de clase estándar, mientras que otros conllevar una aptitud específica de la raza. Los niveles de clase conceden todos los beneficios asociados con el aumento de nivel, incluyendo otro DG y la mejora del ataque base, TS y puntuaciones de característica, así como cualquier otro rasgo de clase.

Dado de golpe racial: entre los niveles 1 y 5 los varag no disponen de niveles de clase. En lugar de ello, obtienen DG y aptitudes raciales.

A nivel 1, el primer DG racial del varag le concede 8 pg y ataque base +0, así como unos TS de Fort +0, Ref +2 y Vol +0. A nivel 1 el varag también obtiene un número de puntos de habilidad igual a (2 + modificador de Int [mínimo 1]) × 4. Sus habilidades de clase son Moverse sigilosamente, Saltar y Supervivencia.

A nivel 2, el varag obtiene un segundo DG racial (+1d8 pg) y ataque base +1, así como unos TS de Fort +0, Ref +3 y Vol +0. A nivel 1 el varag también obtiene un número adicional de puntos de habilidad igual a 2 + modificador de Int (mínimo 1).

A nivel 4, el varag obtiene un tercer DG racial (+1d8 pg) y ataque base +0, así como unos TS de Fort +1, Ref +3 y Vol +1. A nivel 4 el varag también obtiene un número adicional de puntos de habilidad igual a 2 + modificador de Int (mínimo 1).

Rasgos básicos de los varag: los varag tienen los siguientes rasgos raciales básicos.

— +2 a Fuerza, -4 a Inteligencia

— Tamaño Mediano: los varag no tienen bonificadores ni penalizadores especiales debido a su tamaño.

— Humanoide (trasgoide): un varag es un humanoide con el subtipo trasgoide.

— La velocidad táctica terrestre de los varag es de 40'.

— Visión en la oscuridad hasta 60'.

— Bonificador +4 racial a las pruebas de Moverse sigilosamente y bonificador +4 racial a las pruebas de Rastrear al usar el olfato.

— Idiomas automáticos: trasgo. Idiomas adicionales: común, dracónico, enano, gigante, infernal, orco.

— Clase predilecta: batidor (*El aventurero completo*).

Armadura natural (Ex): la piel de un varag es correosa y se endurece aún más a medida que la criatura crece en edad y experiencia. A nivel 1, un varag dispone de un bonificador +1 de armadura natural. A nivel 3, dicho bonificador aumenta a +2. A nivel 5, el bonificador llega al máximo de +3.

Dote: al igual que cualquier otro personaje, un PJ varag obtiene una dote a nivel 1 y otra a cada total de DG divisible entre 3. Estas dotes se suman a cualquier otra dote adicional concedida como rasgo de clase o por otra causa.

Aumentos de puntuación de característica: a nivel 2 la Destreza de un personaje varag aumenta 2 puntos. A nivel 3, su Constitución aumenta 2 puntos. A nivel 4, su Destreza vuelve a aumentar otros 2 puntos. A nivel 5, es su Fuerza la que aumenta 2 puntos.

Cada vez que obtenga un total de DG divisible entre 4, el personaje varag también podrá aumentar una de sus puntuaciones de característica en 1 punto, igual que cualquier otro personaje. El jugador elegirá qué puntuación aumentar, elección que será permanente a partir de entonces.

Olfato (Ex): a nivel 2 el varag obtiene la aptitud de olfato, pero con un alcance de sólo 10' en lugar de los 30' normales. A partir de nivel 3 el alcance aumentará a 20'. A partir de nivel 4 ya tendrá un alcance de 30', que es lo normal para esta aptitud.

Correr: a nivel 2 un varag obtiene Correr como dote adicional.

Moverse sigilosamente: a nivel 3, el bonificador racial del varag a sus pruebas de Moverse sigilosamente aumenta a +8. Tras llegar a nivel 5, un varag siempre podrá elegir 10 en sus pruebas de Moverse sigilosamente, incluso aunque esté apresurado o amenazado.

Ataque elástico: a nivel 5 un varag obtiene Ataque elástico como dote adicional.

Estadísticas esenciales

Puedes elegir la edad, altura y peso iniciales de tu personaje varag, basándote en las características típicas descritas en el apartado de Ecología y las edades aleatorias aquí descritas. Si no, puedes emplear las siguientes tablas para determinar esos datos al azar.

Edad inicial aleatoria

Raza	Madurez	Bárbaro, batidor, hechicero, pícaro	Bardo, explorador, guerrero, paladín	Clérigo, druida, mago, monje
Varag	8 años	+1d3	+1d4	+2d4

Efectos del envejecimiento

Raza	Mediana edad	Viejo	Venerable	Edad máxima
Varag	16 años	24 años	32 años	+2d8 años

Altura y peso aleatorios

Raza	Altura base	Modif. a la altura	Peso base	Modif. al peso
Hembra varag	5' 7"	+2d12	200 lb.	× (2d6) lb.
Varón varag	5' 11"	+2d12	230 lb.	× (2d6) lb.

LOS VARAG EN EBERRON

Hace mucho tiempo, Khorvaire era dominio absoluto de los grandes trasgos, que criaban a trasgos y osgos como esclavos y combatientes. De igual forma, antaño los varag trabajaban para los grandes trasgos. Con la caída del imperio dhakaani, los varag quedaron libres para vagar por todo el continente, saqueando y matando a su antojo. De todos los trasgoides, los varag son los más propensos a alejarse de Darguun u otras tierras de humanoides.

LOS VARAG EN FAERÛN

Los varag se han ganado con facilidad un rincón propio en Faerûn por la pura fuerza de sus brazos. Más fuertes que trasgos y grandes trasgos, los varag son un desafío incluso para los osgos. Cuando llega el momento de salir de un apuro dándole a la neurona, no obstante, los osgos siempre llevan la de ganar.

YUAN-TI

Como se detalla en el *Manual de monstruos*, los letales yuan-ti son maestros de la intriga y el engaño, y siempre están tramando algo para obtener poder. Para los yuan-ti, la guerra abierta es un desperdicio de recursos. Una daga en la espalda, un vial de veneno derramado en una copa, una insurrección fomentada entre seguidores leales... esas son las armas de los yuan-ti. Confiados por completo en su efectividad, los yuan-ti emplean estos métodos contra su propia raza u otras.

Esta sección ofrece tres agentes yuan-ti de ejemplo. El asesino puracasta es un espía y sicario que se infiltra en la sociedad humana. El embaucador híbrido lleva a cabo un papel similar entre los humanoides salvajes. Allí donde el asesino se encarga de combatientes, políticos y lanzadores de conjuros poderosos, el embaucador se hace con el control de una tribu y la convierte en un arma involuntaria de los yuan-ti. La abominación líder de secta es un ejemplo de un yuan-ti poderoso con una amplia red de lacayos, conspiraciones y planes a su disposición. Manipula los acontecimientos para adecuarlos a sus necesidades, enfrenta a sus enemigos entre sí y emplea su habilidad diplomática para obtener aliados y aislar a sus rivales.

Los rasgos raciales de los yuan-ti se resumen en la página 264 del *Manual de monstruos*.

ABOMINACIÓN LÍDER DE SECTA

Un repulsivo cruce entre una serpiente y un humanoide se alza ante vosotros. Viste un camisote de mallas y lleva en sus zarpas un alfanjón flamígero. Una horda de humanoides serpentinos, ogros y otras criaturas lo rodean. Con una siseante amenaza, transforma a la chusma de su alrededor en un fanático muro de soldados que se mueve con precisión absoluta.

ABOMINACIÓN LÍDER DE CULTO VD 9

Abominación yuan-ti Ofi* 4
*Clase descrita en el *Manual de miniaturas*
Humanoide monstruoso Grande CM
Inic +4; **Sentidos** olfato, visión en la oscuridad 60'; Avistar +21, Escuchar +21
Idiomas común, dracónico, gigante, gnoll, infracomún, orco, trasgo, yuan-ti

CA 24, toque 9, desprevenido 24 (-1 Des, +5 armadura, +10 natural)
pg 127 (13 DG)
RC 22
Fort +12, **Ref** +7, **Vol** +15

Vel 30' (6 casillas), Tr 20', Nd 20'
C/C *alfanjón +1 flamígero* +17/+12/+7 (2d6+8/15-20 más 1d6 por fuego) y mordisco +15 (2d6+2 más veneno)
A distancia arco largo +11/+6/+1 (2d6/×3)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +12; **Prs** +21
Opciones de ataque Lucha a ciegas, agarrón mejorado, auras, constreñir 1d6+7, *producir ácido*, veneno (CD 19, 1d6 Con/1d6 Con)
Acciones especiales *aversión*, conceder acción de movimiento 1/día
Aptitudes sortílegas (NL 13):
A voluntad: *detectar veneno* (NL 6), *enmarañar* (CD 18), *trance animal* (CD 19)
3/día: *neutralizar veneno* (CD 21), *oscuridad profunda*, *sugestión* (CD 20)
1/día: *miedo* (CD 21), *polimorfar funesto* (CD 22; sólo forma de serpiente)

Características Fue 21, Des 10, Con 20, Int 22, Sab 20, Car 24
CE *camaleónico*, forma alternativa
Dotes Alerta[A], Ataque múltiple, Conjurar en combate, Crítico mejorado (alfanjón), Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas[A], Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Diplomacia)[A]
Habilidades Averiguar intenciones +19, Avistar +21, Concentración +21, Diplomacia +22, Engañar +19, Escuchar +21, Intimidar +21, Nadar +25, Saber (historia) +18, Trepar +13
Posesiones *camisote de mithril +1, alfanjón +1 flamígero*, arco largo con 20 flechas, *broche de escudo*

Auras (Ex): afecta a todos los aliados en un radio de 60' que puedan escuchar a la abominación líder de secta, que tengan Int 3 o más y que comprendan su lenguaje. El aura de la abominación quedará anulada si queda atontada, aturdida, inconsciente, paralizada o en algún otro estado que le impida hacerse oír o comprender por sus aliados. *Manual de miniaturas*, página 11.
Esta abominación puede proyectar una de las siguientes auras menores y cambiar de una a otra como acción rápida:
Alentar Destreza: bonificador +7 a las pruebas basadas en Destreza, incluidas las iniciativas.
Maestro táctico: +7 a las tiradas de daño al flanquear.
Esta abominación puede proyectar la siguiente aura mayor, además de cualquiera de las menores que desee usar:
Alentar ataque: bonificador +1 a las tiradas de ataque en cuerpo a cuerpo.
Constreñir (Ex): la abominación líder de secta causa 1d6+7 puntos de daño mediante una prueba de presa con éxito.
Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, la abominación debe impactar a un rival de tamaño Grande o menor con su mordisco. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su enemigo y podrá constreñirlo.
Aversión (St): como el conjuro *antipatía*; a voluntad; NL 16. Se trata de un efecto psiónico de compulsión que tiene como objetivo a una criatura a 30' o menos. El objetivo deberá superar un TS de Voluntad contra CD 25, o sufrir aversión por los yuan-ti y las serpientes durante 10 minutos. Las criaturas afectadas deben permanecer al menos a 20' de cualquier serpiente o yuan-ti, vivos o muertos; si ya están a 20', se alejarán aún más. Una víctima incapaz de alejarse, o atacada por un yuan-ti u ofidio, quedará invadida por la repulsión. Esta repulsión reducirá su Destreza en 4 puntos, hasta que termine el efecto de esta aptitud o pueda alejarse a 20' o más de la serpiente o yuan-ti causante de ella.
Conceder acción de movimiento (Ex): como acción estándar, la abominación puede conceder una acción de movimiento adicional a todos los aliados (excepto ella) en un radio de 30'. Cada uno de los aliados afectados realizará esta acción de movimiento de inmediato. *Manual de miniaturas*, página 12.
Producir ácido (St): como el embaucador híbrido (ver más adelante).
Camaleónico (St): como el embaucador híbrido (ver más adelante).
Habilidades: una abominación yuan-ti posee un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar y siempre puede elegir 10 en ellas, incluso aunque esté apresurada o amenazada. También dispone de un bonificador +8 racial a cualquier prueba de Nadar realizada para llevar a cabo una acción especial o evitar un peligro.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS YUAN-TI

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los yuan-ti. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
13	Este es un yuan-ti, un ser serpentino de gran maldad. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
18	Los yuan-ti tienen mordiscos venenosos y algunos también pueden quemar a sus enemigos con ácido.
23	Algunos yuan-ti puede disfrazarse para infiltrarse en las sociedades humanoides y sembrar la discordia.
28	Los yuan-ti se consideran los favoritos de sus dioses malignos y desean mejorar su propio estatus.

También puede elegir 10 en cualquier prueba de Nadar, incluso aunque esté distraída o en peligro, además de poder usar una acción de correr mientras nada (siempre que sea en línea recta).

Una abominación líder de secta es un comandante y mente suprema entre los yuan-ti. Lidera una pequeña célula de puracastas e híbridos, así como una gran variedad de orcos, ogros y otras criaturas brutales que actúan como mercenarios, esclavos y aliados. La personalidad magnética del líder de la secta le permite transformar al novato más patoso en un combatiente confiado y combativo.

La abominación líder de secta descrita aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 13, Des 8, Con 14, Int12, Sab 10, Car 15.

Estrategias y tácticas

Una abominación líder de secta está en su salsa cuando se encuentra rodeada por un buen número de lacayos. Sus niveles de clase como oficial le conceden increíbles aptitudes de liderazgo. Incluso los patéticos trasgos o kóbolds se tornan peligrosos cuando están bajo las órdenes de una abominación.

Normalmente, el líder de la secta reunirá a sus seguidores de entre los supervivientes de las tribus y clanes convertidos por embaucadores híbridos. Lo normal es que estas tribus de humanoides causen suficientes problemas a las tierras civilizadas vecinas, como para que los gobernantes locales recluten a un ejército para aplastarlas. En ese punto, el embaucador llevará a los supervivientes ante su superior líder de la secta. Estas criaturas se convierten casi en esclavas, obligados a elegir entre servir a los yuan-ti o intentar sobrevivir por su cuenta en campo abierto.

Con siervos orcos, ogros, trasgos y gnolls obtenidos de esta forma, la abominación líder de secta resulta ser un enemigo a tener en cuenta. Sus seguidores aprenden con rapidez que la servidumbre tiene sus recompensas, después de que la abominación las conduzca a sus primeras victorias y las deje participar del botín obtenido. Los yuan-ti erradican con rapidez a los descontentos e incompetentes, ejecutándolos de forma discreta.

El líder de secta mantiene activa su aura de alentar Destreza casi todo el tiempo. Cuando empieza el combate, sus aliados y ella obtendrá un bonificador significativo a sus pruebas de Iniciativa. Una vez se hayan trabado en cuerpo a cuerpo, la abominación cambiará a su aura de maestro táctico. Después concederá una acción de movimiento a sus aliados para situarlos en posiciones de flanqueo. En ese punto ya estarán listos para aplastar a casi cualquier enemigo.

Mientras se libre la batalla, la abominación procurará mantener a sus aliados entre ella y sus enemigos. Empleará su alcance superior para atacar con su alfanjón. *Polimorfar funesto* y *sugestión* le permitirán lidiar con los enemigos demasiado duros para sus lacayos. Cuando se vea enfrentada a grandes cantidades de oponentes, recurrirá a su aptitud de *miedo*.

Las abominaciones líderes de secta desean obtener poder, riquezas e influencia, sin importarle tratar con otras criaturas malignas de forma abierta. Ni los nigromantes o sumos sacerdotes malignos más poderosos se pueden resistir a las melifluas palabras, los planes bien trazados y los razonables consejos de una abominación. Con su Inteligencia y Carisma por encima de 20, las abominaciones son lo bastante listas como para crear planes intrincados y lo bastante influyentes como para obtener aliados que las ayuden.

Las líderes de secta tienen a sus órdenes tanto a embaucadores híbridos como asesinos puracasta, a los cuales emplean con gran acierto a la hora de alcanzar sus metas. Ni siquiera los yuan-ti bajo su mando tendrán una comprensión clara o global del verdadero alcance de los planes de su amo.

ASESINO PURACASTA

La figura humanoide ante vosotros lleva puesta ropa de color negro muy ajustada, aunque podéis detectar el brillo de una cota de malla entre los pliegues de su blusa. Parece humana, pero durante un momento sus ojos adoptan una apariencia serpentina. Con un sonido siseante, desenfunda su estoque y se lanza al ataque.

ASESINO PURACASTA **VD 10**

Hembra yuan-ti puracasta Pcr 1/Asn 7
Humanoide monstruoso Mediano NM
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +17, Escuchar +17
Idiomas abisal, común, dracónico, élfico, yuan-ti

CA 21, toque 14, desprevenida 21; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada (+4 Des, +6 armadura, +1 natural)
pg 60 (12 DG)
RC 22
Fort +4 (+7 contra veneno), **Ref** +15, **Vol** +6

Vel 30' (6 casillas); Ataque elástico
C/C *estoque +1 de azote de humanos* +14/+9 (1d6+1/18-20 más veneno) o
C/C *estoque +1 de azote de humanos* +16/+11 (1d6+3/18-20 más 2d6 más veneno) contra humanos
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +14/+9 (1d8+1/×3 más veneno)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +9; **Prs** +10
Opciones de ataque Lucha a ciegas, ataque furtivo +5d6, ataque mortal, veneno (escorpión Grande, CD 14, 1d4 Con/1d4 Con)
Acciones especiales forma alternativa
Equipo de combate 3 dosis de veneno de escorpión Grande, 1 dosis de veneno de gusano púrpura (CD 24, 1d6 Fue/1d6 Fue), 1 dosis de esencia de sombra (CD 17, consunción de Fue/2d6 Fue)
Conjuros de asesino conocidos (NL 7, 10% de prob. de fallo arcano):
3.º (3/día): *círculo mágico contra el bien, falsa vida, sueño profundo* (CD 16)
2.º (4/día): *alterar el propio aspecto, astucia de zorro, gracia felina, invisibilidad*
1.º (4/día): *caída de pluma, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento, saltar*
Aptitudes sortílegas (NL 12):
A voluntad: *detectar veneno* (NL 6)
1/día: *causar miedo* (CD 11), *enmarañar* (CD 11), *hechizar persona* (CD 11), *oscuridad, trance animal* (CD 12)

Características Fue 12, Des 18, Con 13, Int 16, Sab 11, Car 11
CE empleo de venenos, encontrar trampas, forma alternativa
Dotes Alerta[A], Ataque elástico, Esquiva, Lucha a ciegas[A], Movilidad, Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +17, Concentración +8, Disfrazarse +14 (+19 interpretando a un humano), Equilibrio +6, Esconderse +19, Escuchar +17, Moverse sigilosamente +19, Piruetas +18
Posesiones equipo de combate más *camisote de mithril +2, estoque +1 de azote de humanos*, arco largo compuesto (bonif. +1 Fue) de gran calidad con 40 flechas
Ataque mortal (Ex): CD 20, efecto de parálisis dura 1d6+7 asaltos (*GDM*, pag. 179).

Un asesino puracasta ha recibido un entrenamiento de primera y la misión de adentrarse sin llamar la atención en las tierras de los humanos, identificar a las figuras autoritarias y las amenazas potenciales para los planes de los yuan-ti, y asesinarlas o atraerlas a su causa mediante sobornos, promesas de poder u otras tentaciones.

La asesina puracasta descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Un asesino puracasta siempre iniciará un combate con un plan definido y preparativos bien dispuestos. A menos que disponga del factor sorpresa o pueda emboscar a su objetivo, preferirá la discreción como la mejor muestra de valor. El asesino típico sabe bien que no puede medirse cara a cara con un paladín blindado, un bárbaro furioso o un guerrero veterano. Sólo cuando pueda atacar por sorpresa será capaz de derrotarlos.

El asesino usará su habilidad de Disfrazarse para acercarse a sus rivales y espiarlos durante un tiempo. Una vez los haya estudiado lo suficiente como para emplear su ataque mortal, se ocultará, lanzará *invisibilidad* sobre su persona, envenenará su estoque y se moverá para cobrarse la presa del día. Si es posible, empezará todos sus preparativos mientras vigila a su presa. Con su Ataque elástico será capaz de herir a su objetivo y retirarse antes de que pueda reaccionar.

El acercamiento exacto de un asesino a su presa dependerá del lugar en el que vaya a realizar su trabajo. Prefiere los lugares públicos con grandes multitudes y amplio ruido de fondo, como una taberna o posada. El asesino adoptará la apariencia de un viajero o aventurero, observará a su víctima mientras come o bebe y después acabará con ella desde el anonimato de la multitud de parroquianos. Esta táctica le permite emplear una gran variedad de disfraces y coger a sus enemigos desprevenidos.

En las zonas salvajes, el asesino confiará en su aptitud de forma alternativa para acercarse a sus presas. Se esconderá entre la hierba, vigilará a su objetivo y lo atacará bajo la forma de una serpiente. Esta táctica también es útil contra la montura o aliados de la víctima; un mordisco bien dado puede matar a su caballo, dejándola varada en medio de ninguna parte y dando al asesino mucho tiempo para planear su siguiente jugada.

Cuando el asesino se vea obligado a plantar cara, como cuando tenga que defender una guarida yuan-ti, dependerá de su Ataque elástico para derrotar a sus oponentes. Envenenará varias flechas y empleará ataques a distancia para debilitar a sus rivales, antes de lanzarse al ataque. Si es posible, usará su *invisibilidad* para salir a campo abierto y espiar a sus enemigos.

EMBAUCADOR HÍBRIDO

Esta criatura tiene la constitución de un caudillo orco, pero se mueve con mayor velocidad y seguridad. Os estudia con el ojo avizor de un maestro táctico, mientras se lame los labios como si estuviese sopesando sus posibilidades.

EMBAUCADOR HÍBRIDO — VD 6

Varón yuan-ti híbrido Bbr 2
Humanoide monstruoso Mediano CM
Inic +6; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +15, Escuchar +15
Idiomas común, dracónico, gigante, infracomún, orco, trasgo, yuan-ti

CA 21, toque 14, desprevenido 21; esquiva asombrosa (+2 Des, +5 armadura, +4 natural)
pg 77 (9 DG)
RC 18
Fort +8, **Ref** +7, **Vol** +8

Vel 40' (8 casillas)
C/C gran hacha de gran calidad +12/+7 (1d12+3/×3) y mordisco +10 (1d6+1/×3 más veneno)
A distancia arco largo compuesto de gran calidad +12/+7 (1d8+2/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +9; **Prs** +11
Opciones de ataque Lucha a ciegas, *producir ácido* (3d6 de daño por ácido), veneno (CD 16, 1d6 Con/1d6 Con)
Acciones especiales furia 1/día (8 asaltos)
Equipo de combate *poción de invisibilidad*
Aptitudes sortílegas (NL 9):
A voluntad: *detectar veneno* (NL 6)
3/día: *causar miedo* (CD 17), *enmarañar* (CD 17), *trance animal* (CD 18)
1/día: *neutralizar veneno, oscuridad profunda, sugestión* (CD 19)

Características Fue 14, Des 15, Con 16, Int 20, Sab 16, Car 22
CE *camaleónico*, encontrar trampas, forma alternativa, movimiento rápido
Dotes Alerta[A], Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Lucha a ciegas[A], Soltura con un arma (mordisco), Soltura con una habilidad (Disfrazarse)
Habilidades Avistar +15, Concentración +10, Diplomacia +14, Disfrazarse +21, Engañar +18, Esconderse +10 (+20 con poder *camaleónico*), Escuchar +15, Intimidar +8, Moverse sigilosamente +10, Saltar +6
Posesiones equipo de combate más *camisote de mithril +1*, gran hacha de gran calidad, arco largo compuesto (bonif. +2 Fue) con 20 flechas, *fetiche de plumas de quaal (pájaro)*

Producir ácido (St): un embaucador híbrido tiene la capacidad psiónica de segregar ácido de su cuerpo, que causa 2d6 puntos de daño a la siguiente criatura a la que toque, incluyendo aquella a la que impacte con su ataque de mordisco. Si el embaucador híbrido está apresando o inmovilizando a un enemigo cuando emplee este poder, su presa causará 5d6 puntos de daño por ácido. El ácido se vuelve inerte con rapidez tras abandonar el cuerpo de la criatura, que es inmune a los efectos de su propia segregación.

Camaleónico (St): un híbrido puede cambiar psiónicamente el color de su piel y equipo, lo cual le concede un bonificador +10 de circunstancia a sus pruebas de Esconderse.

Un embaucador híbrido se infiltra disfrazado en tribus orcas, trasgas y ogras, asesina al cacique o ayuda a algún caudillo títere a auparse al poder, y luego manipula a los humanoides para sus propios fines. De esta forma, los yuan-ti convierten a enemigos potenciales en aliados muy útiles. Un súbito ataque orco, o calamidad similar, muy bien podría ser la obra de un híbrido cumpliendo algún insondable plan de los yuan-ti.

El embaucador híbrido descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 10, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 8, Car 15.

Estrategias y tácticas

Un embaucador híbrido se basa en el engaño. Su entrenamiento de combate y su furia salvaje lo convierten en un combatiente capaz, pero bajo su fachada berserker yace una mente astuta y calculadora. Un embaucador sólo entrará en furia cuando suponga una sorpresa para su rival o sea vital para su supervivencia. El yuan-ti usará a la tribu que domine o influencie como un estoque, guiándola con tino contra los enemigos de su raza. Su táctica favorita es ir pasando de una tribu a otra, manipularlas durante un tiempo y luego abandonarlas cuando ya no le sean útiles.

Las campañas de terror de un embaucador abarcan unas miras muy amplias y son difíciles de comprender en su totalidad. En el otoño puede liderar a su tribu orca en varias incursiones para quemar el grano de un reino, cortándole el abastecimiento de comida. Cuando por fin los orcos sean atrapados y aniquilados, el yuan-ti escapará. Cuando llegue el invierno, se infiltrará en una tribu trasga de las montañas. Con la llegada de la primavera, el embaucador los conducirá en varias incursiones contra los graneros y demás almacenes de los alrededores. Estos ataques pueden parecer inconexos a los observadores externos, pero su acción combinada tiene como resultado una presión brutal sobre el abastecimiento de alimentos de toda la región. Campos quemados, caravanas asaltadas y almacenes

destruidos dan como resultados épocas de hambruna, incluso en años de climatología excelente.

Los embaucadores se hacen con el poder mediante manipulaciones cuidadosas y una planificación inteligente. Sus personalidades arrebatadoras e intelectos superiores les permiten adelantarse con facilidad a los movimientos de los palurdos caciques trasgos y orcos con los que suelen tratar. Normalmente, un embaucador ayudará a un lugarteniente a hacerse por el poder y luego gobernará a través suyo. Aunque quizá sus actos atraigan ciertas sospechas, podrá desviar la atención de los cerriles orcos y trasgos ofreciéndoles botines y matanzas fáciles. Pocos humanoides malignos cuestionarán a un líder que les proporcione oro, esclavos, comida y bebida fuerte.

Asesino puracasta, abominación líder de secta y embaucador híbrido yuan-ti

Cuandose vea abocado al combate, un embaucador sopesará los riesgos de exponer su pellejo contra los posibles beneficios de la victoria. Estas criaturas nunca sentirán ningún tipo de lealtad hacia la tribu que controlen. Después de todo, sólo necesita adoptar otra personalidad y encontrar una nueva tribu en la que empezar desde cero. El análisis estratégico a largo plazo que hace un embaucador de cualquier situación lo suele llevar a hacer borrón y cuenta nueva en lugar de quedarse a luchar por algo, a menos que crea que las posibilidades están totalmente a su favor.

ECOLOGÍA

Los yuan-ti construyen ciudades complejas, erigen templos a su pérfido panteón y obtienen esclavos y sacrificios a costa de los habitantes de la zona.

Los yuan-ti se consideran a sí mismos privilegiados y dedican buena parte de su atención a la cría de especímenes cada vez más perfectos, aunque el afecto no tiene cabida en el proceso. Tras aparearse, las hembras ponen sus huevos en cámaras de crianza y abandonan a sus crías al cuidado de siervos denominados guardianes de la prole. Los recién nacidos empiezan a recibir su entrenamiento casi desde que rompen el cascarón y maduran con rapidez.

Entorno: los yuan-ti se sienten más a gusto en bosques cálidos, especialmente las junglas más húmedas. A veces habitan en pasadizos subterráneos, justo bajo las ciudades de los humanos.

Características físicas típicas: los puracasta se parecen mucho a los humanos y tienen una constitución similar. Los híbridos tienen algunos rasgos serpentinos, como cabezas o colas de serpiente; por lo demás, son de tamaño humano. Las abominaciones son totalmente ofidias; pueden llegar a los 12' de largo y pesar hasta 300 lbs.

Alineamiento: interesados sólo en aumentar su estatus dentro de su cruel sociedad, los yuan-ti suelen ser caóticos malignos.

SOCIEDAD

La sociedad yuan-ti gira entorno al estatus personal, con las abominaciones más grandes y poderosas en lo alto de la pirámide. Cada yuan-ti lucha sin cesar por aumentar su posición social, incluso a expensas de sus congéneres.

Los yuan-ti adoran a una entidad infernal llamada Merrshaulk, un gigantesco semidiós serpentino. Creen que son los hijos predilectos de esta deidad y consideran que las demás criaturas sólo son útiles como carnaza o sacrificios. Todos los yuan-ti tienen una mente fría como el hielo, pero las abominaciones los gobiernan por medio de una combinación de cerebro y fuerza física. Los yuan-ti menores no osan desobedecer a estos terroríficos líderes.

TESORO TÍPICO

Los yuan-ti tienen el doble del tesoro estándar para PNJs de su VD. Acumulan riqueza para sí mismos y sobre todo ansían objetos mágicos que les den alguna ventaja sobre sus competidores.

LOS YUAN-TI COMO PERSONAJES

Consulta la página 262 del *Manual de monstruos* para ver más datos sobre los personajes de esta raza.

Ilustración de D. Hudnut

YUAN-TI ÍGNARO

La criatura que hay ante vosotros se parece a una serpiente gigante con torso humanoide. Largos y afilados cuernos rematan su cráneo y su cola se divide a unos dos tercios de su largo para terminar en dos garfios de aspecto siniestro. En una mano empuña una maza pesada y en la otra un escudo pequeño. Los colores de sus escamas van del marrón mate a un rojo oscuro, y siempre está rodeada por un obvio halo de calor.

YUAN-TI ÍGNARO **VD 7**

Humanoide monstruoso Grande (fuego) siempre CM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +8, Escuchar +8
Idiomas común, ígnaro, yuan-ti

CA 19, toque 10, desprevenido 18 (-1 tamaño, +1 Des, +1 escudo, +8 natural)
pg 93 (11 DG); **RD** 10/mágico
Inmune fuego
RC 15
Fort +7, **Ref** +8, **Vol** +9

Debilidades vulnerabilidad al frío
Vel 30' (6 casillas)
C/C maza pesada +16/+11/+6 (2d6+5 más 1d6 por fuego) y cornada +13 (1d8+2 más 1d6 por fuego) y coletazo +13 (1d8+2 más 1d6 por fuego)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +11; **Prs** +20
Opciones de ataque Ataque poderoso, agarrón mejorado, apresar con la cola, constreñir, impacto mágico

Características Fue 21, Des 13, Con 18, Int 6, Sab 14, Car 11
Dotes Alerta, Ataque múltiple, Ataque poderoso, Soltura con un arma (maza pesada)
Habilidades Avistar +8, Escuchar +8, Moverse sigilosamente +4, Supervivencia +5
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** bárbaro; ver texto
Posesiones escudo ligero de acero, maza pesada

Constreñir (Ex): un yuan-ti ígnaro causa automáticamente su daño por coletazo (incluido el daño adicional por fuego) mediante una prueba de presa con éxito. También causa este daño cuando emplee su agarrón mejorado en combinación con su ataque de coletazo.

Agarrón mejorado (Ex): para usar esta aptitud, el yuan-ti ígnaro debe impactar a un rival de tamaño Grande o menor con su coletazo. Entonces podrá iniciar una presa como acción gratuita, sin provocar ataques de oportunidad. Si vence en la prueba de presa, inmovilizará a su enemigo y podrá constreñirlo.

Apresar con la cola (Ex): la larga y poderosa cola de un yuan-ti ígnaro puede enrollarse con facilidad alrededor de un enemigo, sin que la criatura pierda su capacidad para defenderse o luchar con las armas que empuñe. Si un yuan-ti ígnaro apresa a un rival con su aptitud de agarrón mejorado, no perderá su bonificador de Destreza a la CA. Podrá realizar una única prueba de presa, cada asalto y como acción rápida, contra la víctima apresada de esta forma. El yuan-ti podrá llevar a cabo casi todas sus demás acciones de la forma habitual; si desea moverse, no obstante, tendrá que acatar las reglas habituales para moverse durante una presa.

El yuan-ti ígnaro perderá la opción de gastar su acción rápida para realizar esta prueba de presa, si emplea una acción estándar o de asalto completo para apresar al enemigo atrapado en su cola. Una vez el yuan-ti haya usado su acción rápida para este fin, no podrá realizar otra acción estándar o de asalto completo para volver a apresar al enemigo que ya esté enroscado en su cola.

El yuan-ti ígnaro puede emplear ataques con armas o naturales contra la criatura que esté apresada en su cola.

Los ígnaros son el producto de los experimentos de los yuan-ti enfocados a la creación de una criatura parecida a una abominación pero con cualidades elementales (en este caso, de fuego). Parte del linaje de los yuan-ti ígnaros se remonta a las salamandras, pero aún así son básicamente criaturas serpentinas.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los yuan-ti ígnaros son criaturas violentamente agresivas, mucho más inclinadas a cargar al combate que a poner trampas o preparar emboscadas. Son guerreros brutales y directos. Cuando los yuan-ti deben repeler a invasores, o cuando prefieran una demostración de fuerza directa y sin sutilezas, emplearán a los ígnaros.

Si opera en solitario, un yuan-ti ígnaro tratará de inmovilizar a los lanzadores de conjuros rivales apresándolos con su cola, para después emplear su maza para acabar con los demás enemigos que se traben con él. Debido a que los ígnaros son tan crueles, no obstante, a menudo reservarán el último ataque de su ataque completo para endosarle un mazazo a la criatura que tengan apresada en sus colas.

Cuando trabajen en grupo (normalmente, de entre dos y cuatro criaturas), los yuan-ti ígnaros serán sorprendentemente menos efectivos. Su sed de sangre anulará por completo su ya de por sí reducido intelecto. Cuando un ígnaro aprese con éxito a un rival, los demás ignorarán casi por completo a los enemigos aún libres para tratar de arrebatarle el juguetito a su compañero en una especie de macabro tuya-mía (la prueba de presa con el resultado más alto gana; si es la víctima de la presa la que obtiene el resultado mayor, significará que se ha aprovechado de la confusión reinante para librarse de los yuan-ti). Una vez que la criatura apresada haya muerto o esté lejos de su alcance, los demás volverán a centrar su atención en los enemigos restantes. Sin la presencia dominante de un yuan-ti más listo, los ígnaros no harán uso de ninguna táctica de combate.

ENCUENTROS DE EJEMPLO

Los yuan-ti ígnaros suelen luchar para sus amos yuan-ti más inteligentes. Aquellos que vaguen en solitario podrían ser super-

CONOCIMIENTO SOBRE LOS YUAN-TI ÍGNAROS

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los yuan-ti ígnaros. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
17	Esta criatura es un yuan-ti ígnaro, el resultado de extraños experimentos genéticos de los yuan-ti con elementales. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso y del subtipo fuego.
22	Los yuan-ti ígnaros son guerreros agresivos y su sed de sangre alimenta su naturaleza ardiente. Su piel abrasa al tacto y son inmunes a los ataques de fuego.
27	La cortante cola bífida de los yuan-ti ígnaros les permite apresar y estrujar a sus rivales con un único ataque.
32	Un yuan-ti ígnaro disfruta atrapando a sus enemigos en sus anillos. Incluso cuando tenga a una víctima inmovilizada, seguirá luchando y esquivando a los demás rivales sin problemas.

vivientes de una batalla que resultase en la destrucción de algún asentamiento yuan-ti. Con su gran fuerza y resistencia físicas, los ígnaros tienen más probabilidades de sobrevivir a un asalto por sorpresa o al caos del combate que sus superiores.

Individuo (NE 7): un yuan-ti ígnaro solitario tratará de iniciar el encuentro tan cerca de sus enemigos como pueda. Este bruto suele estar al cargo de la vigilancia alrededor de alguna fortaleza yuan-ti en la jungla. Se moverá de una arboleda a otra, deteniéndose durante algún tiempo en cada puesto de vigilancia en lugar de patrullar sin descanso en una ruta fija.

Guardaespaldas (NE 9): una abominación yuan-ti cuenta con un ígnaro como guardaespaldas personal. En combate, la abominación esperará a que su siervo ígnaro aprese a un enemigo. Después empleará su aptitud de *aversión* para obligar a los aliados de la criatura apresada a que huyan, dificultando su rescate.

Yuan-ti ígnaro

ECOLOGÍA

Al igual que los yuan-ti, los ígnaros se asientan en cualquier lugar en el que puedan fundar un templo, ya sean unas ruinas remotas o pasadizos olvidados bajo asentamientos humanos. A pesar de su formidable pericia en combate, los ígnaros no disfrutan de la confianza de muchos yuan-ti, que los consideran poco más que carnaza prescindible. Su impredecible crueldad los convierte en un peligro para sus tribus ya que cuando no tengan tareas suficientes para mantenerlos ocupados, se dedicarán a causar todo tipo de maldades por puro aburrimiento. Abundan varias historias sobre fortalezas yuan-ti asaltadas y tomadas por ígnaros renegados. Así pues, los yuan-ti se aseguran de tener muchas bestias salvajes y esclavos a mano cuando deban crear una fuerza de combate de ígnaros, para tener a estas criaturas ocupadas con alguna diversión sangrienta.

Como resultado de este riesgo continuo de sublevación, los líderes yuan-ti suelen pensar en cualquier razón posible para hacer que las bandas de ígnaros deban cumplir misiones prolongadas lejos de sus asentamientos. Los yuan-ti sabios sólo convocan a los ígnaros cuando la batalla es inminente, nunca antes.

A veces un yuan-ti ígnaro que se libere de sus amos puede llegar a formar su propia tribu. Estas criaturas pueden llegar a valorar el hecho de que otras criaturas acaten su voluntad, lo cual a menudo les reporta aún más esclavos. Las criaturas humanoides más débiles, sobre todo trasgos y kóbolds, son los primeros candidatos a esta servidumbre.

Entorno: al igual que todos los yuan-ti, los ígnaros suelen hallarse en bosques cálidos. La zona del enclave yuan-ti en el que habiten será fácilmente identificable, por el aspecto abrasado de la zona. Cuando la tribu tenga su guarida bajo tierra (digamos, en las catacumbas de un antiguo templo), los ígnaros ocuparán los niveles más profundos, donde su intenso calor corporal será de gran utilidad para toda la tribu al mantener los túneles caldeados.

Características físicas típicas: un yuan-ti ígnaro tiene entre 10' y 14' de largo y pesa entre 250 y 400 lbs. Las hembras suelen tener un color más oscuro que los machos, tendiendo a los grises y marrones en lugar de rojos.

TESORO TÍPICO

Los yuan-ti ígnaros disponen del tesoro típico para su VD, unas 3.600 po, pero nunca llevan objetos inflamables.

Estas criaturas disfrutan demasiado quemando y destruyendo cosas como para poder conservar artículos tan frágiles. Prefieren las gemas, que son muy resistentes al calor y las llamas.

Los ígnaros con niveles de clase tendrán el tesoro adecuado a PNJs de su VD.

YUAN-TI ÍGNAROS CON NIVELES DE CLASE

Los yuan-ti adoran a Merrshaulk, quien inició y controló la formación de la progenie de los yuan-ti. Los ígnaros rara vez se hacen clérigos, ya que dejan el lanzamiento de conjuros para los puracasta.

Ajuste de nivel: +8.

LOS YUAN-TI ÍGNAROS EN EBERRON

Los yuan-ti ígnaros han sido avistados en las junglas de Xen'drik. Los rumores afirman que existe una gran fortaleza de piedra controlada por estas criaturas, que llevan a cabo numerosas incursiones en las regiones limítrofes. ¡Ay de aquella expedición atrapada en la selva, cuando los ígnaros busquen víctimas con las que saciar su inmensa sed de sangre!

LOS YUAN-TI ÍGNAROS EN FAERÛN

Los yuan-ti de las colinas de la Serpiente crearon a los ígnaros como un favor a los dragones rojos que habitan en aquel lugar, a cambio de ciertos objetos mágicos. Los dragones rojos emplean a los ígnaros como guardianes de sus guaridas, o tropas de choque en sus batallas contra los dragones de cobre de la zona.

Ilustración de A. Stokes

YUGOLOTH

Avariciosos, malévolos y ajenos a cualquier código de honor, los yugoloth (*NdC: en 2ª, daemons*) son infernales nativos de la Eternidad desolada de Gehenna. Ofrecen con gusto sus servicios al mejor postor, sirviendo a diablos y demonios por igual en sus eternas luchas en los planos Inferiores. Nada les divierte más que causar sufrimiento.

El glosario describe los rasgos raciales comunes a todos los yugoloth.

CORRUPTOR DEL DESTINO

Esta criatura corpulenta, de enfermiza piel amarilla, viste una armadura de cuero tachonado negra. Está armada con una espada corta y un arco corto. Cuando ataca, un olor a azufre emana de su cuerpo y se puede oír el leve rumor de unos dados rodando.

CORRUPTOR DEL DESTINO VD 5

Ajeno Mediano (extraplanario, maligno, yugoloth) siempre NM
Inic +8; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +10, Escuchar +10
Idiomas abisal, dracónico, infernal; telepatía 100'

CA 18, toque 14, desprevenido 14; Esquiva (+4 Des, +4 armadura)
pg 52 (7 DG)
Fort +8, **Ref** +9, **Vol** +5

Vel 30' (6 casillas)
C/C espada corta de gran calidad +12/+7 (1d6+2/19-20 más lanzar maldición)
A distancia arco corto compuesto +11/+6 (1d6/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +7; **Prs** +9
Acciones especiales mirada corruptora
Opciones de ataque golpe alineado (maligno), lanzar maldición

Características Fue 15, Des 19, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 10
CE aciago, rasgos de yugoloth
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +10, Disfrazarse +10, Equilibrio +6, Escapismo +14, Esconderse +14, Escuchar +10, Juego de manos +14, Moverse sigilosamente +14, Piruetas +14, Saltar +4, Uso de cuerdas +4 (+6 con ataduras)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** pícaro; ver texto
Posesiones *armadura de cuero tachonado +1*, espada corta de gran calidad, arco corto compuesto con 20 flechas

Lanzar maldición (Sb): como el conjuro homónimo; a voluntad; TS Vol CD 16; NL 7.

Esta aptitud afecta a quienes toquen o sean tocados por un corruptor del destino o sus armas. Un objetivo maldito debe tirar un dado porcentual cada turno. Con un resultado de 01 a 50 no podrá realizar ninguna acción. Con un resultado de 51 a 100, podrá actuar de forma normal. Se trata de un efecto nigromántico. Los muertos vivientes no se ven afectados por las maldiciones de los corruptores del destino. La CD del TS se basa en constitución.

Mirada corruptora (Sb): un corruptor del destino puede barrer a sus enemigos con una simple mirada, a un máximo de 30'. Las criaturas que se crucen con su mirada deberán superar un TS de Fortaleza contra CD 13, o sufrir 1d6 puntos de daño y un penalizador -1 a las tiradas de ataque, pruebas de habilidad y TS durante 1 minuto. La CD del TS se basa en Carisma.

Aciago (Sb): los atacantes deberán tiran dos veces los dados de cada ataque y daño contra un corruptor del destino; tendrán que quedarse con el resultado más bajo. Se trata de un efecto nigromántico enajenador.

Un corruptor del destino es una criatura extraña que trae mala suerte. Prefiere el sigilo y las tácticas refinadas para causar más miseria.

Asesino corruptor del destino

Esta corpulenta criatura cubre la mayor parte de su enfermiza piel amarilla con unos ropajes negros muy holgados, así como con una armadura de cuero tachonado negra.

ASESINO CORRUPTOR DEL DESTINO VD 10

Macho corruptor del destino Asn 5
Ajeno Mediano (extraplanario, maligno, yugoloth) NM
Inic +11; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +15, Escuchar +15
Idiomas abisal, dracónico, infernal; telepatía 100'

CA 24, toque 18, desprevenido 24; Esquiva, Movilidad, esquiva asombrosa, esquiva asombrosa mejorada (+7 Des, +5 armadura, +1 desvío, +1 natural)
pg 111 (12 DG)
Fort +11 (+13 contra venenos), **Ref** +16, **Vol** +6

Vel 30' (6 casillas)
C/C *espada corta +1* +18/+13 (1d6+4/19-20 más lanzar maldición)
A distancia *arco corto compuesto +1* +18/+13 (1d6+4/×3)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +10; **Prs** +13
Acciones especiales mirada corruptora
Opciones de ataque ataque furtivo +3d6, ataque mortal, golpe alineado (maligno), lanzar maldición, veneno (esencia sombría, CD 17, consunción 1 Fue/2d6 Fue)
Equipo de combate 2 dosis de esencia sombría, 2 *pociones de curar heridas graves, poción de volar*
Conjuros de asesino conocidos (NL 5):
2.º (2/día): *gracia felina, invisibilidad, trepar cual arácnido*
1.º (4/día): *caída de pluma, impacto verdadero, niebla de oscurecimiento, saltar*

Características Fue 16, Des 25, Con 20, Int 13, Sab 10, Car 8
CE aciago, empleo de venenos, rasgos de yugoloth
Dotes Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad, Sutileza con las armas
Habilidades Avistar +15, Disfrazarse +9, Equilibrio +19, Escapismo +17, Esconderse +22, Escuchar +15, Juego de manos +17, Moverse sigilosamente +22, Piruetas +22, Saltar +5, Uso de cuerdas +7 (+9 con ataduras)
Posesiones equipo de combate más *armadura de cuero tachonado +2, espada corta +1, arco corto compuesto +1* (bonif. +3 Fue) con 20 flechas, *amuleto de armadura natural +1, anillo de protección +1*

Aciago (Sb): como el corruptor del destino.
Ataque mortal (Ex): CD 16, efecto de parálisis dura 1d6+5 asaltos (*GDM*, pag. 179).
Lanzar maldición (Sb): como el corruptor del destino; Vol CD 18; NL 12.
Mirada corruptora (Sb): como el corruptor del destino; Fort CD 15 niega.

Al mantenerse fieles a sus estilos sigilosos y solitarios, muchos corruptores del destino adquieren niveles de asesino para complementar sus crueles aptitudes.

El asesino corruptor del destino descrito aquí posee las siguientes puntuaciones de característica, antes de los ajustes raciales y aumentos de característica por DG: Fue 12, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 8.

Estrategias y tácticas

Los corruptores del destino trabajan solos o a veces con un grupo de uno o dos muertos vivientes o constructos. Rara vez se alían con otros corruptores.

Lo normal es que cuando los personajes se topen con ellos estén sirviendo como mercenarios. Sus misiones suelen consistir en asesinatos, pero a veces se los emplea para vigilar objetos valiosos, sobre todo si su dueño espera problemas.

Los corruptores del destino se toman sus misiones muy en serio, pero también tienen un fuerte instinto de conservación. Si un corruptor lleva claramente las de perder, se retirará con la intención de volver poco después con refuerzos.

Encuentros de ejemplo

A diferencia de muchos yugoloth, los corruptores del destino no poseen la aptitud innata de *cambio de plano*. Su desplazamiento de un punto a otro corre por cuenta de su amo, o se realiza mediante un conjuro de convocación o llamada.

Individuo (NE 5): el encuentro con un corruptor solitario puede deberse a multitud de factores.

NE 5: un corruptor del destino llamado Adversidad cumple una misión de asesinato. Su objetivo es el alcalde de una pequeña villa. ¿Por qué él? Adversidad no lo sabe. Sospecha que esta misión forma parte de un plan mucho más amplio y enrevesado concebido por su contratante, un azotamentes.

Misión de vigilancia (NE 6-8): un corruptor del destino suele contar con la compañía de muertos vivientes o constructos. Prefiere la compañía de muertos vivientes inteligentes, como espectros o incluso sombras, pero también puede dar uso a zombis y esqueletos.

NE 7: Malhechor, un corruptor del destino, y dos sombras vigilan la morada de un semiinfernal.

Corruptor del destino

Aliado de los planos (NE 5-10): un conjuro de *aliado de los Planos* puede llamar a un corruptor del destino con hasta 5 niveles de clase. Un conjuro de *aliado mayor de los Planos* puede llamar a dos corruptores del destino con hasta 2 niveles de clase cada uno.

NE 10: Problemático (varón corruptor del destino, Asn 5) ha sido llamado al plano Material por un poderoso clérigo, para eliminar la amenaza de un enemigo molesto (quizá los propios PJs).

Grupo de incursión (NE 8-12): un corruptor del destino puede liderar a una compañía de otros yugoloth, muertos vivientes o constructos en una misión para recuperar un objeto, secuestrar a una persona o eliminar a un objetivo.

NE 9: Destino cruel, un corruptor del destino, y tres yugoloth canoloth (*MM III*, pag. 200) realizan un ataque estratégico contra un pueblo pequeño para obtener una reliquia sagrada de la iglesia local. Su patrón es un poderoso comandante nycaloth (*MM III*, pag. 202) llamado comandante general Desgarrador, a quien no le gusta dar explicaciones a sus órdenes.

Porteros (NE 12-14): vigilar un lugar importante, como un umbral planario, es la especialidad de un asesino corruptor del destino, que suele contar con la compañía de al menos un aliado.

NE 12: Calamidad (hembra corruptor del destino, Asn 5) y un gólem de piedra vigilan un *umbral* que lleva a Gehenna, en un monasterio abandonado del plano Material.

Soldados mercenarios (NE 12-18): como yugoloth mercenarios, los corruptores del destino pueden ser contratados por demonios, diablos o yugoloth más poderosos.

NE 14: dos comandantes yugoloth discuten sobre quién es más mortal, si un devorador o un incorpóreo aterrador. Cada uno apuesta el control de una importante casa de cría de corruptores del destino. Para cerrar la apuesta, han formado un equipo de un devorador y un incorpóreo aterrador para que hagan turismo homicida por el plano Material. También cuentan con una corruptora del destino asesina de nivel 5, llamada Malicia, para que siga a los muertos vivientes y lleve la cuenta de quién causa más bajas. Cada comandante cree que Malicia decantará la balanza en su favor, ya que la corruptora ha aceptado sobornos de ambos y no le importa lo más mínimo qué muerto viviente gane la apuesta. De hecho, a su regreso pretende proclamar un empate, sea cual sea el resultado real.

NE 16: Subyugaalmas, un liche humano mago de nivel 11, es bastante artero. Reside en una guarida sumergida, como una torre invertida, bajo el alcantarillado de una gran metrópolis. Como protección cuenta con un gólem de hierro creado por su anterior mentor y con Maligno, un corruptor del destino asesino de nivel 5.

Ecología

Los corruptores del destino son ajenos que no necesitan dormir, comer o respirar. Su gordura aparente no es sino su forma natural, sin ninguna conexión con la ingesta de comida. Ya desde su nacimiento los corruptores del destino muestran las proporciones físicas de los adultos.

Una vez al año, durante una semana, cada corruptor del destino adulto siente el impulso urgente de regresar a Gehenna y aparearse. Esta es la única época en la que estas criaturas buscan voluntariamente la compañía de sus semejantes. Un corruptor joven alcanza la madurez más o menos a los diez años de edad.

La madre no albergará ningún sentimiento maternal hacia sus crías. Las depositará en una casa de cría (una especie de orfanato comunal) en la Gehenna, donde serán adiestradas por constructos o esclavos muertos vivientes, que son inmunes a las aptitudes nigrománticas de los infantes.

Entorno: los corruptores del destino son nativos de la Eternidad desolada de Gehenna. Al igual que otros yugoloth, son mercenarios planarios que van allá donde los envíen sus amos.

Características físicas típicas: un corruptor del destino se alza a unos 5' de altura y pesa alrededor de 200 lbs. Su cuerpo se

Ilustración de J. Zhang

parece al de un humanoide gordo, pero en contraste su rostro está bastante demacrado, con una delgada piel amarilla tensa alrededor de su cráneo. Sus ojos brillan con una luz espeluznante. Machos y hembras son bastante parecidos. Ambos tienen abundantes michelines de grasa en sus torsos, por lo que la mayoría de la gente cree que casi todos son hembras (prueba de Avistar contra CD 20 para determinar correctamente su sexo).

El olor a azufre es común a todos los corruptores del destino, al ser un efecto secundario de su biología. Sólo suele ser percibido cuando la criatura ataca. Las pruebas de habilidad para rastrear a un corruptor mediante el olfato obtienen un bonificador +2.

Un corruptor del destino suele ir acompañado por un ligero sonido de dados rodando, una ilusión sobrenatural que puede ser "escuchada" telepáticamente por cualquiera que entre en combate contra él. Se trata de una respuesta automática de la criatura, que no puede suprimirla de ninguna forma.

Alineamiento: los corruptores del destino, como todos los yugoloth, siempre son neutrales malignos.

Sociedad

La vida de un corruptor del destino suele consistir en una misión violenta tras otra. Estas criaturas aprenden desde pequeñas a buscarse la vida por su cuenta, incluso antes de las exigencias de su profesión como mercenarios.

El aprendizaje tampoco es pan comido. Los corruptores veteranos disfrutan atormentando a los más jóvenes o débiles. Un yugoloth poderoso, normalmente un comandante o rango superior, financia cada casa de cría, aunque estos patronazgos pueden cambiar de manos cada poco en función de las maquinaciones y revueltas de la sociedad yugoloth, lo cual afectará a su vez al tipo de adiestramiento de los jóvenes.

Los constructos o muertos vivientes que crían a los jóvenes difícilmente podrían entrar en la categoría de maternales o protectores. Se les ordena que cubran únicamente las necesidades más básicas de las crías, lo cual se reduce a poco más que mantenerlas a salvo de cualquier amenaza externa. A veces estos guardianes pueden llegar a intervenir si una pelea entre dos jóvenes corruptores amenaza con ir a más.

El comportamiento más seguro para un joven corruptor del destino es pasar desapercibido. Y esta actitud es el mejor entrenamiento para su futura carrera como asesino: aprenden los beneficios del sigilo y el disfraz, mientras perfeccionan sus métodos homicidas. Al final llegan a despreciar a todas las demás criaturas, sobre todo a otros corruptores del destino, a excepción de muertos vivientes y constructos, con los que se sienten relativamente a gusto.

Cuando alcanza la madurez, un corruptor del destino abandona la casa de cría para empezar su carrera mercenaria. El dueño del "orfanato" le proporcionará su primer trabajo (lo más habitual es que deba matar a algún enemigo de su señor). Si el novato tiene éxito, se considerará que sus habilidades son válidas para iniciarse en la clase de prestigio de asesino. Si fracasa, lo cual suele conllevar su muerte, su amo enviará a un equipo al mando de otro corruptor más veterano para terminar el trabajo.

Un patrón yugoloth emplea a sus corruptores tanto para misiones letales como para hacer devastadoras "advertencias" a sus rivales o lacayos desobedientes. Estos "avisos" suelen consistir en ataques casi letales, que dejen al objetivo maldito durante una temporada. Cada patrón yugoloth procura tener contentos a sus corruptores del destino, dándoles misiones periódicas que les supongan desafíos crecientes.

Un corruptor del destino puede llegar a desobedecer las órdenes de su amo. Estas criaturas no son aptas para hacerse con el poder para sí, ya que se sienten más confortables acatando órdenes. El corruptor que se convierta en agente libre buscará con rapidez a otro señor, como un infernal o azotamentes; tienen preferencia por los amos malignos, pero tampoco son muy quisquillosos. Algunos incluso encuentran la forma de entrar al servicio de algún gobernante amoral del plano Material.

Tesoro típico

Los corruptores del destino son niveles de clase tienen el tesoro estándar de su VD, unas 1.600 po. Este dinero lo invierten principalmente en equipo, demostrando siempre un fuerte instinto de conservación. La mayoría de sus objetos consiste en una armadura duradera o armas, con una o dos pociones u otros objetos consumibles. Los asesinos llevan de dos a cinco viales de su veneno predilecto.

Para los PJs

Los corruptores del destino pueden ser llamados mediante un conjuro de *aliado de los Planos*. También se los puede convocar mediante *convocar monstruo VI* u otra versión de mayor nivel. Considera que el corruptor pertenece a la lista de 6.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Corruptores del destino con niveles de clase

La clase predilecta de los corruptores del destino es la de pícaro, y muchos de ellos tienen niveles en la clase de prestigio de asesino. Los escasos corruptores que elijan la senda del clérigo no jurarán fidelidad a ningún dios, sino a su filosofía racial de extender miseria y muerte entre las demás criaturas. Los clérigos corruptores del destino pueden elegir entre los dominios de Mal, Muerte y Suerte.

Resistencia a conjuros: un corruptor del destino tiene una RC igual a 14 + 1 por cada nivel de clase.

Ajuste de nivel: +4.

Los corruptores del destino en Eberron

Los corruptores del destino son participantes mercenarios muy activos en los conflictos de Shavarath, el Campo de batalla. Aunque también habitan en Mabar, sus casas de cría están ubicadas en Dolurrh, el Reino de los muertos. Se les considera nativos en ambos planos.

Los corruptores del destino en Faerûn

Los corruptores del destino habitan en los Eriales de ruina y desesperación. A menudo se embarcan en asaltos contra Mazoadusto, debido a los muchos *portales* que unen ambos planos, y a veces logran llegar al plano Material.

Los clérigos corruptores del destino en Faerûn eligen sus dominios de entre Destino, Odio y Suerte.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS CORRUPTORES DEL DESTINO

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los corruptores del destino. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
15	Los corruptores del destino son un tipo de yugoloth, que comparten muchos de sus rasgos básicos. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno y yugoloth.
20	Tocar o ser tocado por un corruptor del destino trae mala suerte.
25	Un corruptor del destino posee una mirada que daña a quienes contempla, además de dar mala suerte.
30	Los ataques realizados contra un corruptor del destino fallan bastante a menudo. Incluso los conjuros y ataques con éxito causan menos daño, aunque no parece que la criatura posea ninguna reducción de daño.

VOOR

Esta voluminosa criatura se tambalea hacia vosotros sobre sus rechonchas piernas. Sus enormes brazos terminan en garras de aspecto cruel. Su acorazado rostro carece de ojos, mientras que varios tentáculos gruesos como cuerdas azotan sin descanso desde sus brazos y espalda.

VOOR **VD 4**

Ajeno Grande (extraplanario, maligno, yugoloth) siempre NM
Inic +2; **Sentidos** ciego, sentido ciego 120'; Escuchar +11
Idiomas abisal, infernal; telepatía 100'

CA 17, toque 11, desprevenido 15; (-1 tamaño, +2 Des, +6 natural)
pg 37 (5 DG); **RD** 5/bueno
Inmune ácido, ataques de mirada, efectos visuales, fuego, ilusiones, veneno
Resiste electricidad y frío 10; **RC** 15
Fort +7, **Ref** +6, **Vol** +3

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C 4 tentáculos perforantes +10 cada uno (1d6+6) y 2 garras +8 cada una (1d6+3)
Espacio 10'; **Alcance** 10' (20' con tentáculos)
Atq base +5; **Prs** +19
Opciones de ataque Reflejos de combate, golpe alineado (maligno), rasgadura 2d6+9

Características Fue 22, Des 15, Con 17, Int 5, Sab 8, Car 7
CE inodoro, rasgos de yugoloth
Dotes Ataque múltiple, Reflejos de combate
Habilidades Averiguar intenciones +7, Diplomacia +0, Escuchar +11, Moverse sigilosamente +10, Supervivencia +7, Trepar +22
Avance 6-10 DG (Grande); 11-20 DG (Enorme); 31+ DG (Gargantuesco)

Desgarradura (Ex): un voor que impacte con ambos ataques de garra se aferrará a su enemigo, desgarrándole la carne. Este ataque causa automáticamente 2d6+9 puntos de daño adicional.
Inodoro (Ex): un voor no despide ningún aroma natural y normalmente no se le puede detectar a través del olor. Un voor que haya entrado en combate en las últimas horas sí emite el olor a la sangre de sus enemigos y sí puede ser rastreado mediante el olfato, pero sólo a la mitad de la distancia normal.
Habilidades: un voor dispone de un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar, y siempre puede elegir 10 en ellas aunque esté apresurado o amenazado. También obtiene un bonificador +4 racial a sus pruebas de Escuchar y presa.

Los voor, conocidos entre los infernales como "azotadores", son brutos voluminosos empleados a menudo como vigilantes y protectores de algún lugar concreto, o guardaespaldas o fuerzas del orden entre infernales menores.

"Desde luego que son bobos, pero el poder de un voor proviene de su lealtad, su disposición a esperar lo que sea hasta que aparezcan enemigos y su capacidad para acatar órdenes. Son siervos prescindibles perfectos."

—Xerveramas, comandante cornugón de la unidad "Dientes del infierno"

AZOTADOR TEMIBLE

Un enorme infernal de crueles garras se lanza contra vosotros con sus tentáculos fustigantes. Sus retorcidos dientes chasquean en una abultada cabeza sin ojos.

AZOTADOR TEMIBLE **VD 9**

Ajeno Enorme (extraplanario, maligno, yugoloth) siempre NM
Inic +5; **Sentidos** ciego, sentido ciego 120'; Escuchar +21
Idiomas abisal, infernal; telepatía 100'

CA 20, toque 9, desprevenido 19; (-2 tamaño, +1 Des, +11 natural)
pg 142 (15 DG); **RD** 10/bueno
Inmune ácido, ataques de mirada, efectos visuales, fuego, ilusiones, veneno
Resiste electricidad y frío 10; **RC** 20
Fort +14, **Ref** +10, **Vol** +8

Vel 30' (6 casillas), Tr 20'
C/C 4 tentáculos perforantes +24 cada uno (1d8+11) y 2 garras +23 cada una (1d8+5)
Espacio 15'; **Alcance** 15' (30' con tentáculos)
Atq base +15; **Prs** +38
Opciones de ataque Reflejos de combate, golpe alineado (maligno), rasgadura 2d8+16

Características Fue 32, Des 13, Con 21, Int 5, Sab 8, Car 7
CE inodoro, rasgos de yugoloth
Dotes Armadura natural mejorada (2), Ataque múltiple, Iniciativa mejorada, Reflejos de combate, Soltura con un arma (garra)
Habilidades Averiguar intenciones +19, Diplomacia +0, Escuchar +21, Moverse sigilosamente +19, Supervivencia +17, Trepar +37
Desgarradura (Ex): como el voor estándar; daño 2d8+16.
Inodoro (Ex): como el voor estándar.

Los azotadores temibles son voor realmente gigantescos, criados y alimentados para vigilar las fortalezas de los generales yugoloth. Estos monstruos pueden montar guardia durante milenios, aumentando aún más de tamaño gracias a la carne de los intrusos.

Estrategias y tácticas

Los voor son mucho más efectivos como guardianes, a la paciente espera de que se acerquen enemigos. Su sentido ciego a menudo les permite detectar a las criaturas antes de que éstas los lleguen a ver a ellos. Si es posible, treparán sobre un muro u otro lugar elevado, lo cual les permitirá atacar desde lejos con sus tentáculos.

Un voor solitario es tan propenso a ir eliminando a sus objetivos uno a uno desde cierta distancia, como a cargar de cabeza contra

CONOCIMIENTO SOBRE LOS VOOR

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los voor. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un voor, un tipo de yugoloth también conocido como azotador. Este resultado revela todos sus rasgos de ajeno y yugoloth.
19	Los voor son ciegos e inmunes al fuego y el veneno. Atacan con numerosos tentáculos perforantes y garras afiladas.
24	Los voor no son especialmente inteligentes y a menudo son empleados como guardianes de templos u otros lugares importantes.

un grupo de rivales, para acabar con el de aspecto más débil con sus garras mientras mantiene a raya a los demás con los tentáculos. En grupos, los voor caen sobre sus objetivos en masa, desplegándose de forma que sus áreas de amenaza se solapen.

Debido a su gran aptitud como guardianes, los voor tienen un sentido innato para juzgar las intenciones ajenas y son difíciles de engañar con órdenes que contradigan sus mandatos originales. Aún así, no son lo bastante espabilados para leer entre líneas, por lo que ejecutarán sus órdenes al pie de la letra.

Encuentros de ejemplo

Lo más probable es que los voor se hallen vigilando alguna capilla infernal u otro lugar de importancia. A veces, uno o dos de ellos pueden ser asignados como guardaespaldas de un sacerdote u otra figura autoritaria.

Individuo (NE 4): un único voor protege un templo siniestro, un alijo de objetos mágicos o un *portal* a otro reino.

Guardaespaldas (NE 7): dos voor han recibido la orden de proteger a un sacerdote del Ojo elemental arcano (consulta la página 22). El sacerdote (NM humano Clr 5) luchará hasta quedar reducido a la mitad de sus pg, para después tratar de rendirse; en ese momento, los voor empezarán a atacarlo á él también por su traición.

Ecología

A los voor les encanta el sabor de la carne y, especialmente, de la sangre. Su impacto en la región local es una orgía de masacres y crueldad.

Los voor generan periódicamente cierto número de crías. Un voor joven se considera maduro tras cinco años de vida, momento en el cual está listo para entrar en servicio. Permanecerá cerca del voor que le dio vida, observando y aprendiendo las mejores técnicas para proteger un lugar y capturar presas.

Entorno: los voor provienen de la Eternidad desolada de Gehenna, más concretamente de la ardiente capa de Khalas. Su proximidad a los Nueve infiernos significa que suelen ser contratados por diablos, aunque también los convocan muchos otros.

Los voor prefieren los lugares subterráneos u aquellos con mucho terreno elevado, como muros o salientes rocosos, a los cuales poder trepar y emboscar a sus enemigos. Las zonas con magma y fuego les recuerdan a su hogar, por lo que también podrían sentir atracción por dichos lugares.

Características físicas típicas: los voor tienen forma humanoide, pero ahí termina todo parecido. Los voor se alzan a los 9' de altura y pesan alrededor de 800 lbs. Su cuerpo está muy blindado y cubierto por infinidad de pequeñas fauces dentadas, que el voor emplea para desgarrar a sus rivales apresados y beber su sangre. El rostro de estas criaturas es una esfera sin ojos de quitina y hueso, que termina en una temible boca llena de dientes afilados como agujas.

Los enormes brazos de los voor terminan en garras cortantes. Cada brazo también posee varios tentáculos, que se extienden y contraen en un abrir y cerrar de ojos. Los voor no emplean estos tentáculos para apresar a sus enemigos, sino para empalarlos con sus puntiagudos extremos. Aún más tentáculos crecen de los hombros del voor, los cuales sí emplea para inmovilizar a sus presas o transportar cargas.

Alineamiento: los voor son caprichosos y crueles, leales sólo a aquellos a quienes sirvan en cada momento. Siempre son neutrales malignos.

Sociedad

Los voor actúan como guardianes, guardaespaldas y fuerzas del orden para los infernales más poderosos. Son duros y poderosos, pero bastante cortos de entendederas, y están dispuestos a aceptar las órdenes de infernales más poderosos sin hacer preguntas. Los voor poseen una paciencia asombrosa y pueden permanecer inmóviles vigilando el mismo punto durante semanas, a la espera de una oportunidad para causar destrucción y caos por doquier. Los voor sólo pueden obedecer órdenes relativamente sencillas, como "vigila esta zona" o "deja pasar sólo a los humanos que digan 'Orcus'". Cualquier otra cosa más compleja les vendrá grande.

Aunque son bastante más serviles que la mayoría de infernales, los voor también se deleitan abusando de criaturas menores, quizá como forma de dar rienda suelta a su sed de sangre. A menos que tengan órdenes específicas en contra, atacarán y destruirán a cualquier infernal menor que se atreva a adentrarse en la zona que protegen. Dejarán sus cadáveres en las cercanías, como advertencia a los demás.

Tesoro típico

Los voor disponen del tesoro estándar para su VD, unas 1.200 po en su versión básica. Dado que estas criaturas no se preocupan por la adquisición de riqueza, este tesoro adoptará la forma del equipo disperso de aquellos desafortunados que cayesen en alguna de sus emboscadas.

Para los PJs

Los voor pueden ser llamados mediante un conjuro de *aliado menor de los Planos* (aunque los más poderosos podrían requerir *aliado de los Planos* o *aliado mayor de los Planos*). También se los puede convocar mediante *convocar monstruo IV* u otra versión de mayor nivel. Considera que el voor pertenece a la lista de 4.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Voor

Ilustración de S. Prescott

ZERN

Un humanoide alto y desgarbado os contempla con cautela. Es de constitución nervuda y tiene cortos tentáculos allí donde debería estar su pelo. En sus manos empuña una lanza larga.

ZERN **VD 6**

Humanoide monstruoso Mediano normalmente NM
Inic +3; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +7, Escuchar +6
Idiomas común, dracónico, enano, zern

CA 19, toque 13, desprevenido 16 (+3 Des, +6 natural)
pg 68 (8 DG); curación rápida 5
Inmune aturdimiento, parálisis, veneno
RC 18
Fort +6, **Ref** +9, **Vol** +7; defensas adaptables

Vel 30' (6 casillas)
C/C energía corrupta +12 (4d6+2) o
C/C lanza larga de gran calidad +12/+7 (1d8+4/×3)
A distancia energía corrupta +12 (4d6+2)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +8; **Prs** +11
Opciones de ataque Disparo a quemarropa, Disparo preciso, energía corrupta, forma maleable
Aptitudes sortílegas (NL 8):
A voluntad: *reducir persona* (CD 15)
1/día: *forma gaseosa, polimorfar funesto* (CD 19)

Características Fue 16, Des 17, Con 18, Int 15, Sab 12, Car 11
CE aspecto cambiante, afinidad con la transmutación
Dotes Disparo a quemarropa, Disparo preciso, Soltura con un arma (energía corrupta)
Habilidades Artesanía (esculpir carne) +13, Avistar +7, Escapismo +10, Escuchar +6, Intimidar +4, Sanar +12, Uso de cuerdas +3 (+5 con ataduras)
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** transmutador; ver texto
Posesiones lanza larga de gran calidad

Defensas adaptables (Ex): la fisiología cambiante de un zern le permite ignorar los efectos que pongan a prueba su resistencia o anulen sus funciones corporales. Los zern son inmunes a todos los conjuros y efectos que requieran un TS de Fortaleza, a menos que también afecte a objetos o sea inofensivo. Un zern puede elegir voluntariamente que uno de estos conjuros o efectos le afecten de forma normal.

Energía corrupta (Sb): un zern puede producir una fuente de energía que arranca y desgarra la carne de sus rivales. Como acción estándar, un zern puede emplear esta aptitud para realizar un ataque en cuerpo a cuerpo o a distancia, que causa 1d6 puntos de daño por cada 2 DG más su modificador de Inteligencia. La versión a distancia de este ataque llega a 120', sin incrementos de distancia.

Forma maleable (Ex): un zern puede alterar con rapidez su metabolismo, estructura interna, órganos y demás sistemas corporales, para adaptarse a una amplia variedad de entornos y situaciones. Como acción rápida, los zern pueden obtener uno de los siguientes beneficios, con duración ilimitada. Lo normal es que un zern permanezca en una forma, para cambiar a otra según dicten las circunstancias. Cuando emplee una acción rápida para adaptar una de estas formas, perderá los beneficios de la anterior.

Aumento de adrenalina: los músculos del torso del zern se hinchan como globos y laten con poder contenido. Obtiene un +2 a sus tiradas de ataque y un bonificador +4 a las de daño, incluidas aquellas en las que emplee su energía corrupta.

Cambio de tamaño: el zern puede pasar a tamaño Grande o Pequeño. Un zern Grande obtiene un bonificador +2 a Fuerza y su espacio y alcance aumentan a 10'. Si cambia a tamaño Pequeño, sufrirá un penalizador -2 a Fuerza. Por lo demás, se aplicarán los bonificadores y penalizadores de su nuevo tamaño a sus ataques, pruebas de Esconderse, etc.

Forma invertebrada: el cuerpo del zern parece convertirse en un charco viscoso, con todos sus huesos licuados. Obtiene un +8 a sus pruebas de Escapismo, que aumenta a +16 para las pruebas realizadas para escurrirse por una abertura.

Pellejo impenetrable: la piel del zern se convierte en placas de armadura. Obtiene un bonificador +4 a la CA y RD 5/ perforante.

Velocidad asombrosa: las piernas del zern se alargan y los músculos de la parte inferior de su cuerpo aumentan de potencia. Su velocidad táctica terrestre aumenta en 30' más.

Aspecto cambiante (Sb): como el conjuro *alterar el propio aspecto*; a voluntad; NL 8. Un zern puede adoptar una forma de humanoide monstruoso diferente, o cualquier forma humanoide.

Afinidad con la transmutación (Ex): las CD de los TS de cualquier conjuro o aptitud sortílega de transmutación empleada por un zern aumentan en 4 puntos.

Los zern son criaturas odiosas y malévolas que consideran a los demás seres vivos como meros juguetes. Deforman y alteran la forma física de los demás seres vivos en un intento por "mejorarlos". Un zern también puede modificar mágicamente su propio aspecto, para ocultar su verdadera naturaleza.

Zern

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los zern emplean la capacidad de alterar su cuerpo para adaptarse a las situaciones concretas de cada combate. Lo normal es que activen su pellejo impenetrable, para protegerse frente a emboscadas o ataques inesperados. Una vez metidos en faena, empleará su cambio de tamaño para alcanzar o acorralar a sus rivales. Si el zern lleva las de ganar, empleará un aumento de adrenalina para zanjar el combate por la vía rápida. Se guardará la velocidad asombrosa para huir, si la oposición resulta ser más dura de lo esperado.

El aspecto cambiante de los zern les permite adoptar multitud de formas, sobre todo a la hora de preparar una emboscada. Es posible incluso que un zern se haga pasar por uno de los objetivos. De esa forma, podrá observar a sus enemigos y atacar en el momento idóneo.

Un zern evitará emplear sus aptitudes sortílegas hasta que sepa cómo luchan sus enemigos, preferiblemente antes de que lleguen al cuerpo a

Ilustración de W. Reynolds

cuerpo. Tratará de emplear su *polimorfar funesto* sobre los lanzadores de conjuros rivales, y *reducir persona* para entorpecer a los guerreros y demás amenazas físicas. Por lo demás, se limitará a arrasar con todo mediante su energía corrupta.

Los zern recurren a sus esclavos de los filos, criaturas creadas en sus horrendos talleres, para ocuparse de buena parte del combate. La táctica preferida de los zern es achicharrar a sus enemigos desde detrás de un escuadrón de esclavos de los filos u otras criaturas lacayas, como bocones barbotantes, otyugh o gric. A veces los zern también contratan mercenarios grimórlock.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Lo más probable es que los personajes se topen con los zern durante una incursión para obtener esclavos. Prefieren viajar en grupo, aunque a veces se envía a alguno en solitario para explorar una zona antes del asalto.

Individuo (NE 6): un zern solitario se centrará en una criatura a la que capturar y esclavizar. Adoptará un disfraz discreto y buscará una taberna, posada u otro lugar en el que se reúnan los viajeros, donde tratará de envenenar la comida o bebida de su presa con aceite de gárrala (*GDM*, pag. 299). Cuando el veneno surta efecto, el zern afirmará que la víctima ha bebido demasiado y se ofrecerá a llevarla a su habitación. Nadie volverá a verlos.

ECOLOGÍA

La inmensa mayoría de los zern vive en pequeños enclaves ocultos en las esquinas más oscuras del mundo. Prefieren excavar sus escondrijos en bosques espesos, el sistema de alcantarillado de una urbe, e incluso en las grutas relativamente pacíficas de los reinos subterráneos. Los zern atacan a todas las criaturas, incluidos humanos, animales salvajes e incluso drow o gigantes. Un enclave zern debe estar lo bastante lejos de las víctimas potenciales como para ser seguro, pero lo bastante cerca como para poder planear y ejecutar con rapidez las incursiones.

Todos los zern nacen como varones. Alrededor de los 40 años de vida acometen una transformación que los hace hembras. Una vez que una zern haya dado a luz a un niño (el embarazo dura todo un año), volverá a cambiar a un sexo neutro estéril, aunque los padres seguirán siendo responsables del cuidado y educación del recién nacido.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ZERN

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los zern. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
16	Esta criatura es un zern, un depredador cambiaformas. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
21	Los zern son inmunes a venenos, ataques aturdidores y demás aptitudes que requieran salvaciones de Fortaleza. Su biología mutable les permite adaptarse con rapidez a dichos ataques.
26	Los zern pueden alterar sus cuerpos para mejorar sus defensas, fortalecer sus ataques o aumentar su velocidad.
31	Los zern son maestros de la magia de transmutación. Pueden asumir formas nuevas y polimorfar a otras criaturas.

Entorno: los zern se mantienen siempre en movimiento, aunque prefieren los climas húmedos a los secos. Crean campamentos temporales, manteniendo a sus prisioneros en corrales, y se van una vez hayan alcanzado su cuota prevista.

Características físicas típicas: los zern son humanoides altos y desgarbados, de unos 6' de alto y con unas 170 lbs. de peso. Sus frágiles aspectos no revelan su increíble resistencia y su capacidad para ignorar heridas. Su piel cubre unos músculos correosos que cambian y se retuercen de formas antinaturales al moverse. En lugar de cabello, los zern poseen varios delicados tentáculos que también actúan como órganos olfativos. Al igual que las estrellas de mar, los zern pueden regenerar lentamente los dedos y miembros amputados.

Alineamiento: los zern se ven a sí mismos como las únicas criaturas verdaderamente inteligentes del Cosmos. Experimentan con los demás seres de la misma forma que un niño jugaría con sus juguetes. Egocéntricos en grado sumo, los zern suelen ser neutrales malignos.

SOCIEDAD

La sociedad zern está basada en el concepto de que sólo los zern son verdaderamente inteligentes. Para ellos, las demás criaturas vivas no son más que juguetes con los que experimentar. Un zern se considera la cúspide de la evolución biológica; los demás seres, aquellos demasiado primitivos para controlar sus cuerpos y alterar sus formas físicas para ajustarlas a sus necesidades, son a todas luces puntos muertos de la evolución.

Los zern desean descubrir la forma biológica perfecta, alterando para ello a otras criaturas y produciendo nuevas razas. Al descubrir esta forma definitiva, creen que podrán alcanzar por fin la verdadera trascendencia y perfección corporal. Por desgracia para los demás seres vivos, los zern experimentan sólo con los especímenes más fuertes, listos y perfectos. También tratan de practicar su arte con tanta asiduidad como puedan, ya que su lento proceso se basa en la técnica de la prueba y el error.

Los zern esculpen a sus creaciones como seres deformes y retorcidos, que suelen morir en la mesa de operaciones. A veces emplean un proceso místico para convertir a un sujeto de prueba en algún horror informe, incluyendo ahogadores, arcanóvoros (página 195), bocones barbotantes, esclavos de los filos (página 196), grimórlock, otyugh o trácnidos. Tales monstruos son comunes en las guaridas de los zern, como guardianes o ayudantes en las cacerías de cobayas.

Aunque los zern consideran que todas las demás criaturas son inferiores, a veces venden sus vomitivas creaciones como armas vivientes. Una comunidad zern necesitada de dinero para contratar mercenarios o comprar una recua de esclavos frescos, podría vender un bocón barbotante, algunos esclavos de los filos o incluso un arcanóvoro, en un puesto avanzado drow, un templo del Ojo elemental arcano o a una banda de demonios.

TESORO TÍPICO

Los zern poseen el tesoro estándar para su VD, unas 2.000 po. Adoran los objetos de magia de transmutación, sobre todo varitas y objetos maravillosos.

ZERN CON NIVELES DE CLASE

La clase predilecta de los zern es la de transmutador, para ser fieles a su afinidad con la magia de transmutación. Los niveles de transmutador de un zern no aumentan las CD de las aptitudes sortílegas de esta raza. Los clérigos zern (que son muy escasos) adoran a Nerull. Consideran que esta deidad es el heraldo que algún día barrerá a todas las formas de vida imperfectas, dejando sólo a los zern en el mundo.

Ajuste de nivel: +7.

ZERN, EXPERIMENTOS

Los zern (consulta la página 193) han transformado a otras criaturas vivas en seres de aspecto odioso. Algunos de estos monstruosos experimentos han sobrevivido al proceso y ahora sirven a sus creadores como guardias. Los zern también pueden vender sus creaciones a otros seres "inferiores".

ARCANÓVORO ZERN

Una cabeza bulbosa con rojizas venas pulsantes oscila sobre un cuerpo abigarrado, con prominencias óseas que recorren toda su espalda. Un pequeño pico sobresale de la parte frontal de su cabeza sin ojos aparentes. De la parte inferior de su cuerpo encorvado surgen largas patas de ave, que terminan en garras de aspecto cruel.

ARCANÓVORO ZERN **VD 7**

Aberración Pequeña siempre LM
Inic +7; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +0, Escuchar +0
Idiomas comprende común

CA 19, toque 14, desprevenido 16; Esquiva, Movilidad (+1 tamaño, +3 Des, +5 natural)
Probabilidad de fallo 20% (repulsión de armas)
pg 65 (10 DG)
RC 23
Fort +5, **Ref** +6, **Vol** +7

Vel 30' (6 casillas)
C/C 2 garras +7 cada una (1d4-1)
Espacio 5'; **Alcance** 5'
Atq base +7; **Prs** +2
Acciones especiales campo antimagia 3/día
Aptitudes sortílegas (NL 10):
A voluntad: *disipar magia, ver lo invisible, vista arcana*

Características Fue 8, Des 17, Con 14, Int 6, Sab 11, Car 6
Dotes Conjurar en combate, Esquiva, Iniciativa mejorada, Movilidad
Habilidades Avistar +0, Concentración +5, Conocimiento de conjuros +4, Esconderse +7, Escuchar +0
Avance 11-15 DG (Mediano); ver texto
Repulsión de armas (Sb): un arcanóvoro zern emite constantemente un campo de energía telecinética, que impone una probabilidad de un 20% de fallo a todos los ataques realizados contra él. Esta aptitud no funciona mientras esté activo el campo antimagia del zern.
Campo antimagia (Sb): igual que el conjuro homónimo; 3/día; NL 7. Este campo emana desde la criatura, tiene un radio de 20' y dura hasta el inicio del siguiente turno del arcanóvoro.

Los arcanóvoros, que se cuentan entre las criaturas de mayor éxito creadas por los zern, son un anatema para la magia de todo tipo. Pueden disipar efectos mágicos existentes a voluntad y exudan un aura de antimagia que elimina toda magia durante un breve instante.

Estrategias y tácticas

Los arcanóvoros zern dependen de la protección y guía de criaturas más poderosas. Los zern venden a sus arcanóvoros a azotamentes, demonios, diablos u otros amos malignos. Creados y criados por los zern para obtener una lealtad a prueba de bombas, los arcanóvoros cumplen bien su papel como tropas de apoyo en cualquier plan que puedan desarrollar sus amos. Estos seres distan de ser genios, pero en combate cumplen con su tarea de forma eficaz, eliminando las protecciones mágicas de los enemigos para que los ataques de sus aliados sean más efectivos.

Una vez en combate, un arcanóvoro zern empleará su aptitud de *disipar magia* contra el rival con el mayor número de auras activas. Si un lanzador de conjuros le causa problemas, se acercará todo lo posible a él y activará su campo antimagia.

Encuentros de ejemplo

Ya sea en compañía de sus creadores originales u otros amos malignos, los arcanóvoros zern prefieren no entrar en combate solos. Suelen ser hallados junto a azotamentes, rakshasas, ajenos malignos o sacerdotes viles.

Compañía esclavista (NE 10): Xal'xanorix, un esclavista azotamentes, se ha puesto en marcha para obtener esclavos y, con un poco de suerte, conseguir algunos objetos mágicos que aumenten su influencia en su ciudad natal. Acompañado por dos leales esclavos troll y un arcanóvoro zern, el ilícido podría cruzarse con aventureros que viajen por la superficie o bajo tierra. Una de las tácticas favoritas de Xal'xanorix es la de obtener discretamente el control de una pequeña comunidad humana con sus poderes mentales. El azotamentes no tiene ningún interés en los sencillos campesinos, pero una vez que el asentamiento está dominado, hace que los lugareños pidan ayuda por alguna razón para atraer un goteo constante de aventureros. El ilícido embosca a los personajes (a poder ser, uno a uno), se queda con su equipo mágico y quizá los añada a su colección de guardianes sumisos si tienen las aptitudes necesarias.

Pandilla demoníaca (NE 13): una banda de demonios liderada por Ballhanaroth, un hezrou, ha dado con sus huesos en los subterráneos que hay bajo un templo de Hextor. Los demonios formaban parte de una hueste dispersada por un grupo de héroes poderosos y una sierpe de oro. Ballhanaroth tiene a sus órdenes a dos vroc y un arcanóvoro zern, y está dispuesto a ayudar al templo a cambio de asilo frente a los aventureros que los persiguen. Este

Arcanovoro zern

Ilustración de S. Wood

favor podría ser atacar a un grupo de aventureros menos experimentados, que hayan estado tocándoles la moral a los miembros del templo.

Ecología

La mayoría de arcanóvoros tiene su morada permanente junto a los zern. Estas criaturas se venden a una gran variedad de entes planarios, pero su mayor utilidad es para coartar las acciones de los lanzadores de conjuros mortales enfrentados a sus amos. También es posible, aunque harto inusual, que un arcanóvoro comprado por un diablo o demonio acompañe a su señor a otros planos de existencia.

Los arcanóvoros zern se alimentan de las energías mágicas debilitadas de los efectos que disipan, o aquellos suprimidos por sus campos antimagia.

Entorno: la existencia de los arcanóvoros queda en manos de las criaturas que los hayan comprado a sus creadores zern. La mayoría encuentra un hueco en guaridas subterráneas, pero algunos habitan en asentamientos al aire libre, sobre todo templos dedicados al Ojo elemental arcano (consulta la página 22).

Características físicas típicas: un arcanóvoro zern mide entre 3' y 4' de alto y suele pesar entre 80 y 100 lbs. Los arcanóvoros no pueden hablar, pero comprenden el común y pueden seguir las instrucciones de sus dueños.

Las garras de un arcanóvoro se parecen a las de un ave de presa, pero poseen unas largas zarpas oponibles que le permiten agarrar objetos y manipularlos.

Alineamiento: los arcanóvoros zern siempre son legales malignos y sirven con lealtad a sus amos, por muy crueles o irracionales que sean. Al igual que otras criaturas malignas, tienen cierta vena sádica y aprovechan cualquier oportunidad para causar dolor o miedo entre aquellos seres a los que consideren inferiores.

Sociedad

Los arcanóvoros zern son criaturas sociales, que prefieren la compañía de sus dueños o creadores a la vida en solitario.

Debido a su utilidad contra los efectos mágicos poderosos, los arcanóvoros suelen ser bien tratados y cuidados por sus amos. Los demás lacayos, incluso algunos más poderosos que los propios arcanóvoros, tienen órdenes estrictas acerca del cuidado y preservación de estas creaciones.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ARCANÓVOROS ZERN

Los personajes con rangos en Saber (dungeons) pueden aprender más cosas sobre los arcanóvoros zern. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (dungeons)

CD	Resultado
17	Los arcanóvoros zern son aberraciones despreciables. Este resultado revela todos sus rasgos de aberración.
22	Los arcanóvoros zern fueron creados por los zern, una raza maligna especializada en la transmutación de la carne. Los zern suelen vender a los arcanóvoros a otras razas.
27	Los arcanóvoros zern se alimentan de la magia y poseen potentes aptitudes para disipar y suprimir los efectos mágicos. La energía de estos efectos disipados les sirve de alimento.

Tesoro típico

Los arcanóvoros zern rara vez poseen nada propio, aunque un dueño acaudalado podría equiparlos con algún objeto mágico protector.

Arcanóvoros zern avanzados

Por cada 2 DG obtenidos, el Nivel de lanzador de las aptitudes sortílegas del arcanóvoro aumentará en 1 punto. Un arcanóvoro zern cuyo NL llegue a 11 o superior podrá hacer uso de *disipar magia mayor*, en lugar de *disipar magia*, como aptitud sortílega.

ESCLAVO DE LOS FILOS ZERN

Esta criatura es un cruce aberrante entre un humanoide y una gran babosa. La parte inferior de su cuerpo se arrastra por el suelo, mientras que su torso humanoide posee dos brazos que terminan en largos filos de hueso y cartílago.

ESCLAVO DE LOS FILOS ZERN **VD 4**

Humanoide monstruoso Grande siempre NM
Inic +1; **Sentidos** visión en la oscuridad 60'; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas zern

CA 15, toque 10, desprevenido 14 (-1 tamaño, +1 Des, +5 natural)
pg 47 (5 DG); curación rápida 2
Inmune aturdimiento, parálisis, veneno
Fort +6, **Ref** +5, **Vol** +3; defensas adaptables

Vel 40' (8 casillas)
C/C 2 filos óseos +9 cada uno (2d6+4)
A distancia red +6 toque (enmarañar, *Mdj*, página 121)
Espacio 10'; **Alcance** 10'
Atq base +5; **Prs** +13

Características Fue 18, Des 12, Con 21, Int 6, Sab 9, Car 7
Dotes Soltura con un arma (filo óseo), Soltura con un arma (red)
Habilidades Avistar +3, Escuchar +3, Saltar +8
Avance por clase de personaje; **Clase predilecta** guerrero; ver texto
Posesiones red

Defensas adaptables (Ex): la resistente fisiología de un esclavo de los filos zern le permite ignorar los efectos que pongan a prueba su resistencia o anulen sus funciones corporales. Los esclavos de los filos son inmunes a todos los conjuros y efectos que requieran un TS de Fortaleza, a menos que también afecte a objetos o sea inofensivo. Un esclavo de los filos puede elegir voluntariamente que uno de estos conjuros o efectos le afecten de forma normal.

Al igual que los arcanóvoros, los esclavos de los filos son productos de la infame ingeniería genética zern. Actúan como guerreros, centinelas y guardaespaldas. Su gran fuerza, aguante y habilidad en combate los hacen enemigos temibles, mientras que su poco intelecto y débiles personalidades los convierten en carne de cañón perfecta. Un esclavo de los filos obedece a sus amos zern con fanatismo suicida.

Estrategias y tácticas

Un esclavo de los filos zern lucha para proteger a sus amos y obedece todas sus órdenes. Lo normal es que el esclavo emplee su mismo cuerpo para escudar a su señor. Mientras el zern destroza a sus enemigos con su energía corrupta, el esclavo de los filos repele a los atacantes y le ofrece cobertura.

Los esclavos de los filos recurren a tácticas bastante sencillas si no hay ningún zern para guiarlos. Cargarán contra el rival más cercano y lucharán hasta que haya muerto. Después elegirán a

otro enemigo, y así sucesivamente, hasta morir o hasta que todos sus oponentes hayan perecido.

Los zern consideran a los esclavos de los filos como recursos prescindibles. Un zern siempre pondrá su seguridad personal por encima del bienestar de cualquier esclavo, quienes a su vez están entrenados para aceptar sin pestañear las órdenes más suicidas de sus amos. Por ejemplo, un esclavo podría atravesar a lo loco las filas enemigas, sufriendo ataques de oportunidad por todos lados, si sus órdenes son acabar con un lanzador de conjuros o arquero.

Aunque los esclavos de los filos son combatientes capaces de causar gran daño, la mayoría de zern los ve como poco más que escudos móviles. Normalmente el esclavo realizará varios ataques al inicio del combate; si resultan inefectivos, su amo zern le ordenará que se concentre en la defensa, sobre todo si se enfrenta a un rival al que no tenga muchas oportunidades de derrotar. En ese caso, la única tarea del esclavo de los filos será proteger al zern. Luchará a la defensiva, o incluso realizará una acción de defensa total, para aguantar durante tanto tiempo como pueda. Los esclavos de los filos también pueden realizar acciones de prestar ayuda, principalmente para mejorar la CA de su amo zern.

Los esclavos de los filos también sirven a los zern capturando criaturas vivas. Están entrenados en el uso de la red y las emplean para enmarañar e inmovilizar a sujetos de pruebas potenciales. Cuando la criatura haya sido sometida, el esclavo de los filos la arrastrará de vuelta a la guarida de los zern.

A veces los zern venden a los esclavos de los filos a otras razas. Los esclavos obedecerán a sus nuevos amos con tanta fidelidad como si fuesen zern.

Encuentro de ejemplo

Los esclavos de los filos viajan con sus amos zern para protegerlos de cualquier daño y actuar como mano de obra.

Grupo de recogida (NE 8): un zern y dos esclavos de los filos viajan por el nivel de un dungeon en busca de víctimas frescas. El zern se hace pasar por un enano acorralado y atrapado en la red de uno de los esclavos, que por su parte hacen amagos de estar atacándolo. Cuando los aventureros acudan al rescate del "enano", los esclavos los atacarán con sus redes. El zern disfrazado contemplará el combate, dispuesto a sacrificar a sus esclavos si con ello puede aprender más cosas sobre el potencial de sus objetivos. Si los aventureros superan claramente a ambas criaturas, el zern esperará al final de la batalla tomando buena nota mental de sus aptitudes, talentos y tácticas. Una vez finalizado el combate, les agradecerá su ayuda e intentará ausentarse lo antes posible para ir en busca de refuerzos. Si cree que puede derrotar él solo a los supervivientes, adoptará su verdadera forma y atacará aprovechando la sorpresa.

Esclavo de los filos zern

Ilustración de E. Widermann

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ESCLAVOS DE LOS FILOS ZERN

Los personajes con rangos en Saber (Naturaleza) pueden aprender más cosas sobre los esclavos de los filos zern. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (Naturaleza)

CD	Resultado
14	Esta criatura es un esclavo de los filos zern, un humanoide monstruoso antinatural. Este resultado revela todos sus rasgos de humanoide monstruoso.
19	Los esclavos de los filos fueron creados para ser los lacayos de una cruel raza llamada zern. Ambos seres suelen viajar juntos, con los esclavos en el papel de guardaespaldas de sus creadores.
24	Los esclavos de los filos zern son inmunes al veneno, los ataques aturdidores y las aptitudes que requieran salvaciones de Fortaleza.

Ecología

Los esclavos de los filos zern existen allí donde haya zern. Son siervos y vasallos; sus cortos intelectos les impiden el desarrollo de personalidades independientes. Un esclavo de los filos dejado a su libre albedrío se convertiría en poco más que un animal salvaje.

Estas criaturas no poseen sexo definido y no pueden reproducirse; sólo pueden ser creadas por los zern a partir de otros seres vivos. Al no ser afectados por enfermedades, venenos u otras penurias físicas, los esclavos de los filos son teóricamente inmortales, aunque la mayoría cae en combate tras unos años de servicio.

Entorno: los esclavos de los filos no tienen un entorno predilecto. Van allí a donde les manden ir sus amos.

Características físicas típicas: los esclavos de los filos miden unos 7' de alto y pesan 2.100 lbs. de media.

Alineamiento: los esclavos de los filos siempre son legales malignos, leales por completo a sus amos.

Esclavos de los filos zern con niveles de clase

Los esclavos de los filos zern rara vez avanzan en una clase, pero aquellos especímenes especialmente fanáticos pueden recibir entrenamiento como guerreros. Estos seres nunca podrán ser lanzadores de conjuros; no está en su naturaleza.

Ajuste de nivel: +4.

ZURCIDOR MECÁNICO

Esta minúscula criatura mecánica revolotea gracias a un par de alas que zumban como las de un colibrí. Su diminuto rostro se parece vagamente al de un humano, mientras que su cola termina en un afilado aguijón.

ZURCIDOR MECÁNICO VD 1/2

Constructo Menudo (extraplanario, legal) siempre LN
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +1, Escuchar +1
Idiomas abisal, celestial, infernal (sólo comprenderlos)

CA 18, toque 16, desprevenido 14 (+2 tamaño, +4 Des, +2 natural)
pg 5 (1 DG)
Inmune inmunidades de constructo
Fort +0, **Ref** +4, **Vol** +1

Vel 10' (2 casillas), Vl 30' (perfecta); Ataque elástico
C/C aguijón +6 (1d2-4 más veneno)
Espacio 2,5'; **Alcance** 2,5'
Atq base +0; **Prs** –12
Opciones de ataque golpe alineado (legal), veneno (CD 12, 1d4 Des/1d4 Des)
Acciones especiales toque reparador

Características Fue 3, Des 19, Con –, Int 4, Sab 12, Car 10
CE rasgos de constructo, toque reparador
Dotes Ataque elástico[A], Soltura con una habilidad (Artesanía), Sutileza con las armas[A]
Habilidades Artesanía (cualquiera) +4, Avistar +1, Esconderse +12, Escuchar +1
Avance –

Veneno (Ex): la CD del TS incluye un bonificador +2 racial.
Toque reparador (Sb): una vez al día, como acción estándar, un zurcidor mecánico puede tocar un objeto o constructo y repararle 1d8 puntos de daño.

Los zurcidores mecánicos viven en el Nirvana de los mecanismos de Mechanus, donde cumplen un papel vital en la ecología del plano. Los magos y hechiceros del plano Material que se dedican a la construcción de constructos también los adoptan, como familiares o guardianes útiles de sus creaciones.

ENJAMBRE DE ZURCIDORES MECÁNICOS VD 3

Constructo Menudo (extraplanario, legal, plaga) siempre LN
Inic +4; **Sentidos** visión en la oscuridad 60', visión en la penumbra; Avistar +3, Escuchar +3
Idiomas abisal, celestial, infernal (sólo comprenderlos)

CA 18, toque 16, desprevenido 14 (+2 tamaño, +4 Des, +2 natural)
pg 22 (4 DG)
Inmune inmunidades de constructo, inmunidades de plaga
Resiste mitad de daño cortante y perforante
Debilidades vulnerabilidades de plaga
Fort +1, **Ref** +5, **Vol** +2

Vel 10' (2 casillas), Vl 30' (perfecta)
C/C enjambre (1d6 más veneno y distracción)
Espacio 10'; **Alcance** 0'
Atq base +3; **Prs** –
Opciones de ataque distracción, golpe alineado (legal), veneno (CD 14, 2d4 Des/2d4 Des)
Acciones especiales enjambre reparador, sacrificio del enjambre

Características Fue 3, Des 19, Con -, Int 4, Sab 12, Car 10
CE rasgos de constructo, rasgos de plaga
Dotes Alerta, Soltura con una habilidad (Artesanía)
Habilidades Artesanía (cualquiera) +7, Avistar +3, Escuchar +3
Avance –

Veneno (Ex): la CD del TS incluye un bonificador +2 racial.
Distracción (Ex): Fortaleza CD 12, mareado 1 asalto. La CD del TS se basa en Constitución.
Enjambre reparador (Sb): un enjambre de zurcidores mecánicos puede elegir no dañar a un constructo con su ataque de enjambre. Cuando el enjambre ocupe el espacio de un constructo al final de su turno, podrá repararle 1 punto de daño. El enjambre podrá emplear esta aptitud sobre sí mismo, si permanece 1 asalto sin moverse.
Sacrificio del enjambre (Ex): un enjambre de zurcidores mecánicos puede elegir no dañar a un constructo con su ataque de enjambre. Cuando el enjambre ocupe el espacio de un constructo al final de su turno podrá curarle cierta cantidad de daño, hasta el máximo de los pg actuales del enjambre. El enjambre perderá una cantidad equivalente de pg, a medida que sus miembros se sacrifiquen como materia prima para reparar al constructo. Si esta aptitud reduce los pg del enjambre a 0, se disolverá.

ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Los zurcidores mecánicos existen para reparar objetos y constructos dañados, pero cuando alguien los altere serán capaces de atacar osadamente a cualquier criatura. Los zurcidores se atacarán si alguien interfiere en sus tareas de reparación, o si sus amos les ordenan hacerlo.

Estas criaturas pasan la mayor parte de su tiempo volando y se aprovecharán al máximo de su velocidad y Destreza, haciendo uso de tácticas de hostigamiento con sus aguijones. Primero irán a por los no constructos, empleando su veneno para debilitarlos antes de pasar a los constructos o muertos vivientes. Si queda dañado en combate, un zurcidor mecánico empleará su toque reparador sobre sí mismo.

Los enjambres de zurcidores son más peligrosos. Podrán rodear a un objetivo y fustigarlo con sus alas metálicas, mientras le inyectan grandes cantidades de veneno. La capacidad de un enjambre para curarse a sí mismo repetidamente lo convierte en un enemigo aún más peligroso.

ENCUENTRO DE EJEMPLO

Los zurcidores mecánicos existen en grandes cantidades en el Nirvana de los mecanismos de Mechanus, donde cuidan de su entorno y ayudan a los inevitables. En el plano Material suelen hacer acto de presencia en compañía de magos u otros personajes interesados en los constructos.

Furia del gólem (NE 8): un gólem de carne se ha vuelto berserker justo tras su creación y ha matado a su amo. Se abrió paso por la fuerza hasta salir del hogar del mago y ahora vaga por las calles, seguido por dos enjambres de zurcidores mecánicos. Los zurcidores estaban al servicio del mago, pero estaban en otra sala cuando el gólem lo atacó y no se han enterado de la muerte de su amo. Ahora se dedican a seguir al constructo con gran diligencia mientras ataca caprichosamente a los lugareños, reparando cualquier daño que sufra.

ECOLOGÍA

En Mechanus, los zurcidores mecánicos se afanan por reparar las partes dañadas del plano mecanizado y curar a sus habitantes constructos, siempre con la meta de mantener el orden perfecto. Dado que no son originarios del plano Material, no encajan en su ecología de ninguna manera. Una vez traídos aquí, los zurcidores mecánicos rara vez abandonan la presencia de su convocador y prefieren permanecer bajo techo.

Los zurcidores mecánicos se alimentan de pequeños trozos de metal y óxido a la vez que realizan sus reparaciones. Sus amos

Zurcidor mecánico

suelen dejar montoncitos de metal aposta para ellos; en el transcurso de un mes, un zurcidor mecánico llega a devorar unas 4 lbs. de metal.

Aunque los zurcidores no procrean igual que los seres vivos, son capaces de construir a otros de su especie. En Mechanus, enormes enjambres de zurcidores se reúnen cada cierto tiempo siguiendo un ciclo muy estricto, transportando materias primas a las zonas de "apareamiento" preestablecidas. Allí se dedican a construir una nueva camada de zurcidores mecánicos, en número aproximado a la mitad de las criaturas involucradas en su creación. Los enjambres de zurcidores evitarán con violencia cualquier posible interrupción a este proceso. Hasta ahora, los zurcidores no se han reproducido de esta forma fuera de Mechanus; los eruditos especulan que alguna particularidad de aquel plano les concede cierta "vida" e inteligencia.

Entorno: los zurcidores mecánicos son oriundos del Nirvana de los mecanismos de Mechanus, aunque se pueden encontrar en cualquier entorno. Prefieren las regiones secas y frescas; los lugares húmedos los irritan y los entornos excesivamente cálidos, como los desiertos, los aletargan.

Características físicas típicas: un zurcidor mecánico tiene un tamaño parecido al de un gato pequeño. Tiene la misma forma general que una avispa, incluido un afilado aguijón, pero su rostro es vagamente humanoide, aunque sin rasgos distintivos. Los zurcidores mecánicos disponen de dos diminutos brazos, capaces de llevar a cabo las reparaciones más delicadas.

Alineamiento: como criaturas de Mechanus, los zurcidores siempre son legales neutrales. Se dedican a sus tareas con monótona eficacia.

TESORO TÍPICO

Los zurcidores mecánicos nunca poseen tesoro.

PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

Los zurcidores mecánicos pueden ser de interés para los PJs como familiares, homúnculos o monstruos convocados.

Los zurcidores mecánicos como familiares

Un zurcidor puede ser convocado como familiar mejorado (*GDM*, página 200). Un lanzador de conjuros arcano debe ser de al menos nivel 5, tener alineamiento legal y poseer la dote Familiar mejorado, para convocar a un familiar zurcidor mecánico.

Convocar zurcidores mecánicos

Los lanzadores de conjuros pueden convocar a estas criaturas mediante *convocar monstruo II* u otra versión de mayor nivel. Considera que el zurcidor pertenece a la lista de 2.º nivel de la tabla de Convocar monstruo (*Mdj*, página 222).

Convocar enjambre de zurcidores mecánicos
Conjuración (convocación) [Legal]
Nivel: Clr 4, Hcr/Mag 4
Efecto: un enjambre de zurcidores mecánicos.

Este conjuro funciona igual que *convocar monstruo I*, excepto porque convocar a un enjambre de zurcidores mecánicos. Se puede ordenar al enjambre que ataque a algún enemigo, emplee su aptitud de enjambre reparador, o incluso que haga uso de su sacrificio del enjambre.

Foco arcano: un engranaje de metal roto.

LOS ZURCIDORES MECÁNICOS EN EBERRON

Los zurcidores mecánicos en Eberron existen como creación de los artífices. Suelen ser una visión común allí donde se reúnan los de este oficio, y suelen ser compañeros inseparables de los artífices forjados. Los gnomos de Zilargo hacen un gran uso de estas criaturas, y se considera una señal de estatus y prosperidad que un taller posea tantos como pueda.

Los artífices pueden crear zurcidores como homúnculos, siguiendo las reglas descritas en el *Escenario de campaña de Eberron*. Para consultar reglas expandidas o avances alternativos de los homúnculos, acude al *Magic of Eberron* (*NdT: inédito en castellano*).

Construcción

Un zurcidor mecánico está fabricado en bronce, acero, plata, oro y una pinta de sangre de su creador (*NdC: ¡caray!, sale carito*). Los materiales cuestan 400 po. Crear el cuerpo requiere una prueba de Artesanía (herrería) contra CD 15.

Se pueden crear zurcidores de más de 1 DG, pero cada dado adicional suma 2.000 po a su coste de creación.

NL 5; Fabricar constructo, *remendar, reparar daños leves*; Precio – (nunca se venden); Coste 1.250 po + 68 PX.

CONOCIMIENTO SOBRE LOS ZURCIDORES MECÁNICOS

Los personajes con rangos en Saber (los Planos) pueden aprender más cosas sobre los zurcidores mecánicos. Cuando un personaje realice una prueba con éxito descubrirá estos datos, incluyendo los de las CD inferiores.

Saber (los Planos)

CD	Resultado
11	Esta criatura es un zurcidor mecánico, un constructo empleado por algunos magos como familiar. Este resultado revela todos sus rasgos de constructo.
16	Los zurcidores mecánicos provienen del Nirvana de los mecanismos de Mechanus. Allí pasan el tiempo reparando objetos o constructos rotos. Suelen ser inofensivos, a menos que se vean amenazados o se interrumpa su trabajo.
21	Los zurcidores mecánicos tienen aguijones que inyectan veneno. A veces viajan en enjambres de cientos de criaturas.

Ilustración de A. Stokes

GUARIDA DE EJEMPLO: LAS SIMAS HUECAS

El lento gotear del agua ha ido abriendo esta serie de cavernas a lo largo de los años, que ahora ofrecen buena habitabilidad a las criaturas subterráneas.

1. Antecámara

El agua se filtró desde una grieta de la superficie para empezar a formar esta serie de cuevas. La apertura original al mundo exterior ha quedado tapada con una roca, y el suelo sobre ella no muestra señal de ningún acceso obvio (Buscar CD 25 para localizarlo). Un estrecho túnel lateral conduce a otras zonas subterráneas.

Al principio el suelo desciende levemente, para luego dar paso a una pendiente mayor. Las criaturas civilizadas que habiten esta zona podrían haber tallado crudos escalones en la pendiente.

2. Callejón sin salida

Este grupo de cavernas de muros empinados está conectado por pasadizos muy estrechos, algunos apenas suficientes para permitir el paso de una criatura Mediana. Los túneles desembocan en una zona sin salida, en la que se ha acumulado el agua. Las criaturas civilizadas confinarán a sus malhechores corrientes (así como a aquellos que no puedan pagar el "alquiler" de la cueva principal) a este "patio trasero", donde la mera supervivencia se convierte en una lucha brutal. Los seres menos civilizados expulsarán a esta zona a los enfermos, malditos, deformes o a aquellos desterrados por superstición.

Los muros de las cuevas son toscos, con muchos salientes y repisas que ofrecen pequeñas superficies en las que dormir o fabricar un refugio primitivo. Los individuos de mayor estatus habitan las cavernas inferiores, más cerca de la escasa reserva de agua. Además, esta zona inferior está menos transitada y ofrece un mínimo de privacidad. Las luchas por este territorio son el pan nuestro de cada día.

3. El puente

Un puente natural de 5' de ancho cruza esta cueva. La humedad lo hace bastante resbaladizo, lo que significa que se requieren 2 casillas de movimiento para atravesar una, además de la imposibilidad de cargar o correr por su superficie. Las criaturas civilizadas que habiten por aquí podrían ponerle una barandilla, lo cual permitiría moverse por él a velocidad normal (siempre que el personaje emplee una mano para sujetarse), aunque sigue sin poderse cargar o correr.

Un agujero natural en el fondo de la sima se abre a otra gruta inferior, a la cual arrojan sus desperdicios los habitantes de estas cuevas, lo cual impregna todo el lugar con un olor bastante desagradable. Puede haber guardias al otro extremo del puente.

4. El embudo

Antiguos remolinos desbastaron la roca de este lugar, dando como resultado una serie de repisas en espiral que actúan como senderos. Estas sendas son estrechas y traicioneras (Equilibrio CD 7 para evitar resbalar), pero son la única forma de alcanzar el túnel más ancho que hay en el fondo. Las criaturas civilizadas podrían construir un sistema de montacargas para disfrutar de viajes más seguros y rápidos.

5. Habitáculos principales

Esta cámara de techo alto tiene unos 150' de ancho en su punto más extenso, lo bastante como para albergar un campamento de buen tamaño o varias docenas de edificaciones. El suelo desciende con suavidad, hasta un túnel de 10' de ancho que se abre en un lateral del muro (hacia la zona 6). Una abertura mucho mayor da acceso a cuevas aún más profundas (zona 8), aunque está tapada con una lasca de piedra y un montículo de escombro. Si esta cueva está habitada por criaturas civilizadas, podría albergar edificios de varios pisos o habitáculos excavados en las propias paredes, así como fuentes de luz artificial. Los inquilinos más bárbaros se limitarán a acampar en el suelo.

Una repisa ancha, a mitad de altura del muro más alejado de la entrada, da acceso a otra red de túneles sin salida. Las criaturas civilizadas podrían emplear esta zona como almacén o acuartelamiento militar.

Cerca del techo de la cueva hay una estrecha abertura que conecta con la zona 4, además de alcanzar la superficie, lo cual permite que fluya aire fresco por las cuevas.

6. Habitáculos secundarios

Otra cueva de gran tamaño, de unos 60' de ancho en su punto más amplio, sirve de zona comunal secundaria. Si los habitantes son civilizados, esta área albergará a los miembros más ricos e influyentes de su sociedad. Los huecos más pequeños que arrancan desde el espacio principal podrían formar hogares privados, dentro de este "distrito" privilegiado.

Los inquilinos sin civilizar podrían emplear esta zona como albergue para los no combatientes, lugar de cría, etc.

7. Tocando fondo

Estas grutas de tamaño reducido, conectadas por túneles sinuosos, forman un lugar habitable mucho menos apetecible. Algo de agua salobre se almacena en la cueva más baja; se puede beber en un momento de apuro, pero no es en absoluto agradable, sobre todo porque los desperdicios de la caverna principal tienden a acumularse en este lugar.

Los seres civilizados relegarán a sus clases más bajas a esta zona. Trabajadores, extranjeros y gente de paso habitan en las cámaras de este lugar y viajan hasta la zona 5 para trabajar o comerciar. Las criaturas asilvestradas arrojarán su basura a esta zona o quizá la usen para albergar esclavos o bestias.

8. Las profundidades

Las corrientes de antaño abrieron en el suelo de la gran caverna central una profunda grieta en la roca. Sus paredes casi verticales la hacen inhabitable, pero los monstruos voladores o trepadores a veces venían a cazar a este lugar, como sabandijas monstruosas, carroñeros reptantes, mantos, dranas, horrores ganchudos, morfópodos, u otras amenazas subterráneas típicas.

Algunas aperturas menores, así como túneles abiertos por criaturas excavadoras, se abren en la parte inferior de esta zona. Un remanso de agua estancada alberga a varios tipos de cieno. La red de túneles crece cada año, y a veces algún monstruo excavador se abre paso hasta las cuevas habitadas.

9. Cisterna

Se ha formado un lago en el fondo de esta gigantesca cueva, alimentado por un arroyo subterráneo. El agua es rica en minerales pero potable, y abastece a los habitantes de las zonas superiores. Las criaturas civilizadas instalarán poleas y tornos para izar calderos de agua, o harán uso de un sistema de tuberías y bombas. Los seres menos avanzados tecnológicamente usarán un cubo atado a una cuerda.

Enormes estalactitas cuelgan del techo. Son lo bastante fuertes como para soportar la construcción de estructuras colgantes, como nidos o hamacas, o incluso edificios prefabricados.

Las simas Huecas
(vista lateral)
Una casilla = 5'
1
2
3
4
5
6
7
8
9

DOTES DE LOS MONSTRUOS

A continuación se describen varias dotes empleadas típicamente por los monstruos. Algunas de ellas (como Fabricar constructo) también pueden ser útiles para los PNJs y personajes jugadores.

ALIENTO PEGAJOSO

Esta dote permite que el arma de aliento de una criatura se aferre a sus enemigos y siga afectándolos tras su emisión.

Prerrequisitos: Con 13, arma de aliento con un tiempo de recarga expresado en asaltos.

Beneficio: cuando una criatura con esta dote emplee su arma de aliento, podrá elegir causar daño adicional a todas las criaturas y objetos afectados por él al siguiente asalto. Este daño adicional será igual a la mitad del daño inicial causado por el aliento. No se permite un segundo TS contra este daño, pero cualquier criatura u objeto que evitase el daño completo del arma de aliento en el primer asalto (gracias a evasión, por ejemplo), tampoco sufrirá daño adicional en este segundo asalto.

Una criatura afectada podrá intentar, como acción de asalto completo, un TS de Reflejos (empleando la CD original del arma de aliento) para eliminar los restos del arma de aliento y evitar cualquier daño posterior. Rodar por el suelo concede un bonificador +2 a este TS.

Esta dote sólo funciona con armas de aliento que sean de duración instantánea y causen algún tipo de daño.

Cuando una criatura emplee esta dote, suma 1 al número de asaltos que tarde en "recargar" su aliento antes de poder volver a emplearlo.

Especial: esta dote apareció por vez primera en el *Draconomicón*; esta versión ha sido revisada. Si posees el *Draconomicón*, Aliento pegajoso se considera dote de metaaliento.

ALIENTO PERSISTENTE

El arma de aliento de una criatura con esta dote forma una nube perdurable.

Prerrequisitos: Con 15, arma de aliento con un tiempo de recarga expresado en asaltos, Aliento pegajoso.

Beneficio: cuando una criatura con esta dote emplee su arma de aliento, podrá hacer que siga en efecto como una nube de la forma y tamaño de su aliento original.

Cualquiera que entre en dicha nube sufrirá la mitad de los efectos normales del aliento; cualquier TS que permita el arma de aliento seguirá aplicándose. Los alientos que causen daño lo harán a la mitad, y las que posean efectos duraderos se agotarán en la mitad de tiempo. Si una criatura es afectada dos veces por la misma arma de aliento no dañina, sus efectos no se apilarán (emplea la duración más larga).

Cualquier criatura que permanezca en el área de efecto del aliento original no sufrirá más daño a causa de la nube, siempre que salga de ella antes del final de su siguiente turno.

Cuando una criatura emplee esta dote, suma 2 al número de asaltos que tarde en "recargar" su aliento antes de poder volver a emplearlo.

Especial: esta dote apareció por vez primera en el *Draconomicón*; esta versión ha sido revisada. Si posees el *Draconomicón*, Aliento persistente se considera dote de metaaliento.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

Una criatura con esta dote puede emplear una aptitud sortílega en un abrir y cerrar de ojos.

Prerrequisito: aptitud sortílega con NL 10 o superior.

Beneficio: la criatura puede emplear una de sus aptitudes sortílegas como aptitud sortílega apresurada, hasta tres veces al día (o menos, si la aptitud se puede emplear normalmente una o dos veces diarias).

Emplear una aptitud sortílega apresurada es una acción rápida (consulta la página 205) que no provoca ataques de oportunidad. La criatura puede llevar a cabo otra acción (incluido el uso de otra aptitud sortílega normal) en el mismo asalto, aunque sólo podrá emplear una aptitud sortílega apresurada por asalto.

La criatura sólo puede elegir una aptitud sortílega que imite el efecto de un conjuro de nivel inferior o igual a la mitad de su NL (redondeando hacia abajo) -4. Consulta la tabla adjunta para ver un resumen. Por ejemplo, una criatura con aptitudes sortílegas de NL 15 sólo podría apresurar las que imitasen conjuros de 3.er nivel o inferior. Además, no se puede apresurar ninguna aptitud sortílega que imite los efectos de un conjuro con un tiempo de lanzamiento superior a 1 asalto completo.

Normal: normalmente, el uso de una aptitud sortílega requiere una acción estándar y provoca ataques de oportunidad (a menos que se indique lo contrario).

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Cada vez que una criatura elija esta dote, deberá aplicarla a una aptitud sortílega distinta.

APRESURAR APTITUD SORTÍLEGA

Nivel de conjuro	NL para apresurarla
0	8.°
1.°	10.°
2.°	12.°
3.°	14.°
4.°	16.°
5.°	18.°
6.°	20.°
7.°	—
8.°	—
9.°	—

ATAQUE EN VUELO

Una criatura con esta dote puede atacar de pasada.

Prerrequisito: velocidad de vuelo.

Beneficio: mientras vuele, una criatura con esta dote puede gastar una acción de movimiento (incluso bajar) y otra acción estándar en cualquier momento de su movimiento. La criatura no puede realizar una segunda acción de movimiento el mismo asalto en el que realice un ataque en vuelo.

Normal: sin esta dote, la criatura realizaría su acción estándar antes o después de su movimiento, pero no en medio.

ATAQUE MÚLTIPLE

Una criatura con esta dote es muy hábil empleando todas sus armas naturales a la vez.

Prerrequisitos: tres o más ataques naturales.

Beneficio: los ataques secundarios de la criatura con sus armas naturales sólo sufren un penalizador -2.

Normal: sin esta dote, los ataques secundarios de una criatura con sus armas naturales sufren un penalizador -5.

ATAQUE NATURAL MEJORADO

Los ataques naturales de una criatura con esta dote son más peligrosos de lo que su tamaño o tipo podría dar a entender.

Prerrequisitos: arma natural, ataque base +4.

Beneficio: el daño causado por uno de los ataques naturales de la criatura aumenta una categoría, como si su tamaño también hubiese aumentado: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6, 6d6, 8d6, 12d6. Un arma o ataque que cause 1d10 puntos de daño aumentará en esta progresión: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

CARGA PODEROSA

Una criatura con esta dote puede cargar con brío inusitado.

Prerrequisitos: tamaño Mediano o mayor, ataque base +1.

Beneficio: cuando la criatura con esta dote cargue, si su ataque en cuerpo a cuerpo impacta con éxito, causará 1d8 puntos de daño adicional (si es de tamaño Mediano). En el caso de criaturas Grandes el daño adicional será de 2d6 puntos; en el caso de seres Enormes, de 2d6; para Gargantuescos, 4d6; y para Colosales, 6d6.

Esta dotes sólo funciona cuando la criatura realiza una carga por sí misma, no cuando vaya sobre una montura. Si la criatura tiene la capacidad para realizar varios ataques tras una carga, sólo podrá aplicar este daño adicional a uno de ellos.

Especial: un guerrero puede elegir Carga poderosa como una de sus dotes adicionales de guerrero.

CONJURADOR DE BATALLA GITHYANKI [RACIAL]

Una criatura con esta dote puede ignorar las probabilidades de fallo arcano, cuando lleve armadura ligera.

Prerrequisitos: githyanki, aptitud para lanzar conjuros arcanos de 2.º nivel, ataque base +3.

Beneficio: la criatura ignora las probabilidades de fallo arcano derivadas de cualquier armadura ligera que lleve puesta. Si emplea armadura intermedia o pesada, o usa escudo, sufrirá las probabilidades de fallo arcano habituales.

Especial: un guerrero o mago pueden elegir esta dote como una de sus dotes adicionales de clase.

DUREZA MEJORADA

Una criatura con esta dote es bastante más dura de lo normal.

Prerrequisito: TS de Fortaleza +2.

Beneficio: la criatura obtiene un número de pg igual a sus DG actuales. Cada vez que obtenga un DG (como al obtener un nivel o avanzar como monstruo), obtendrá 1 pg adicional. Si pierde un DG (si pierde un nivel, por ejemplo), también perderá 1 pg de forma permanente.

Especial: un guerrero puede elegir Dureza mejorada como una de sus dotes adicionales de guerrero.

FABRICAR CONSTRUCTO [CREACIÓN DE OBJETOS]

Una criatura con esta dote puede crear gólem y otros autómatas mágicos que obedezcan sus órdenes.

Prerrequisitos: Fabricar armas y armaduras mágicas, Fabricar objeto maravilloso.

Beneficio: la criatura con esta dote puede crear cualquier constructo para el cual cumpla sus prerrequisitos. Encantar un constructo requiere un día por cada 1.000 po de su precio de mercado. Para encantar un constructo, el lanzador de conjuros debe gastar 1/25 del precio del objeto en PX y usar materias primas por valor de la mitad de dicho precio.

Una criatura con esta dote también puede reparar constructos que hayan sufrido daño. En un día de trabajo, la criatura puede reparar hasta 20 puntos de daño, a un coste de 50 po por cada punto reparado.

Un constructo recién creado tendrá los pg medios para sus DG.

GOLPE DEMOLEDOR

Una criatura con esta dote puede propinar golpes que envíen a las criaturas de menor tamaño volando por los aires.

Prerrequisitos: Fue 25, Ataque poderoso, Embestida mejorada, tamaño Grande o mayor.

Beneficio: como acción estándar, la criatura puede elegir restar 4 a su tirada de ataque en cuerpo a cuerpo y propinar un golpe demoledor. Si la criatura golpea a un rival corporal más pequeño que ella, aquél deberá superar un TS de Reflejos (CD igual al daño causado) o salir volando 10' en la dirección elegida por el atacante y caer tumbado al suelo. La criatura atacante sólo puede empujar a su víctima en línea recta, y ésta no puede terminar su movimiento en una casilla más cercana a su atacante que la inicial. Si algún obstáculo evita el desplazamiento completo de la víctima del golpe demoledor, tanto el obstáculo como el infortunado que se estampe contra él sufrirán 1d6 puntos de daño, tras lo cual la víctima caerá al suelo junto al obstáculo.

Especial: un guerrero puede elegir Golpe demoledor como una de sus dotes adicionales de guerrero.

JINETE DEL DRAGÓN GITHYANKI [RACIAL]

Una criatura con esta dote tiene un don para llevarse bien con los dragones rojos.

Prerrequisitos: githyanki, Montar 5 rangos.

Beneficio: la criatura obtiene un bonificador +2 a sus pruebas de Diplomacia la tratar con dragones rojos, así como un bonificador +2 a sus pruebas de Montar para cabalgar a lomos de una de dichas criaturas. Mientras la criatura monte sobre un dragón rojo, ella y su montura obtendrán un bonificador +1 a sus TS de Reflejos y un bonificador +1 introspectivo a su CA.

Especial: el bonificador a las pruebas de Diplomacia de esta dote se apila con el bonificador racial de los githyanki a la hora de tratar con los dragones rojos. Un guerrero githyanki puede elegir esta dote como dote adicional.

SOLTURA CON UNA APTITUD

Una aptitud especial concreta de la criatura que posea esta dote es más potente de lo normal.

Prerrequisito: aptitud especial que permita un TS.

Beneficio: suma 2 puntos a la CD de todos los TS contra la aptitud especial elegida al coger esta dote.

Especial: una criatura puede obtener esta dote varias veces. Sus efectos no se apilan. Cada vez que se elija esta dote, se aplicará a una aptitud especial distinta.

MONSTRUOS ORDENADOS POR VALOR DE DESAFÍO

Esquiúrido 1/2
Zurcidor mecánico 1/2

Avispa aulladora 1
Cucautómata 1
Cuchilla en el viento 1
Hombre lagarto, jinete de avispa de la Garra oscura 1
Hombre lagarto, soldado de la Garra oscura 1
Retoño de la progenie blanca 1
Sacerdote de batalla orco 1
Varag 1

Anciano marchito 2
Araña de las tumbas, nidada 2
Araña de seda sangrienta 2
Colmena demoníaca, enjambre de demoncillos 2
Colmena demoníaca, sirviente 2
Demonio, nashrou 2
Furtivo de la progenie verde 2
Saltador de la progenie verde 2
Serpiente voladora 2

Caminante de la plaga 3
Corcel mecánico 3
Engendro atormentado 3
Enjambre de zurcidores mecánicos 3
Esclavista gnoll 3
Infiltrador semiorco 3
Necrosis carnex 3

Araña de las tumbas, momia de telaraña 4
Araña monstruosa tocada por Lolth 4
Aullador de guerra orco 4
Bersérker orco 4
Cazador de la progenie blanca 4
Clérigo infernal de Yeenoghu gnoll 4
Emboscador de la progenie azul 4
Guadaña en el viento 4
Hombre lagarto, campeón de la Garra oscura 4
Incursor de la progenie negra 4
Líder de manada varag 4
Mole sanguínea, guerrero 4
Nagatha 4
Soldado githyanki 4
Yugoloth, voor 4
Zern, esclavo de los filos 4

Avispa aulladora, reina 5
Batidor ogro 5
Drow, aguijón de Lolth 5
Hombre lagarto, chamán de la Garra oscura 5
Robagozos 5
Yugoloth, corruptor del destino 5

Antepasado enano 6
Araña de las tumbas 6
Arcaniss de la progenie roja 6
Brezvex 6
Brujo arcano semiinfernal gnoll 6
Colmena demoníaca, reina 6
Deslizador de la progenie blanca 6
Enjambre desgarramágicos 6
Esclavo guardián ogro 6
Escupefuego de la progenie roja 6
Gólem de colmillos 6
Justarconte 6
Mole sanguínea, gigante 6
Quanlos 6
Robarrostros 6
Tormentoso de la progenie azul 6
Yuan-ti, embaucador híbrido 6
Zern 6

Cieno de sangre y fuego 7
Drow, guardia arcano 7
Explorador drow tocado por Lolth 7
Líder furtivo de la progenie verde 7
Minotauro grancuerno 7
Portavoz de la plaga orco 7
Saqueador lunar 7
Tajador de la progenie verde 7
Yuan-ti ígnaro 7
Zern, arcanóvoro 7

Araña del infierno 8
Drow, francotirador oscuro 8
Githyanki, gish 8
Mole sanguínea, aplastador 8

Acechador de la progenie negra 9
Cavador de la progenie azul 9
Corruptor 9
Demonio susurrante 9
Drow, sacerdotisa 9
Merodeador de calamita 9
Tempestad ogro 9
Yuan-ti, abominación líder de culto 9
Yugoloth, azotador temible (voor) 9

Balhannoth 10
Campeón justarconte 10
Incursor exterminador de la progenie negra 10
Gigante, craa'ghoran 10
Githyanki, capitán 10
Matadioses de la progenie azul 10
Yuan-ti, asesino puracasta 10
Yugoloth, asesino corruptor del destino 10

Bebedor vítreo 11
Bébilith tocada por Lolth 11
Demonio, kastighur 11
Hombre lagarto, Yarshag, rey de la Garra oscura 11
Príncipe verdinal 11

Cieno de sangre y fuego mancillado 12
Defensor roblizo 12

Avatar, asesino veliaguado 15
Avatar, destructor ciclónico 15
Avatar, discípulo del holocausto 15

Demonio, bebemuertes 17

Avatar, triskelion de roca negra 18

Asesino concordante 19

LISTADO DE MONSTRUOS POR NEP

Monstruo	DG	AN	NEP
Anciano marchito	4	3	7
Campeón justarconte	10	5	15
Elfo, drow:			
Aguijón de Lolth	4	2	6
Francotirador oscuro	6	2	8
Guardia arcano	7	2	9
Sacerdotisa	8	2	10
Esclavo de los filos zern	5	4	9
Explorador drow tocado por Lolth	5	3	8
Filo en el viento:			
Cuchilla en el viento	2	2	4
Guadaña en el viento	8	3	11
Gigante, craa'ghoran	15	4	19
Githyanki:			
Capitán	9	2	11
Gish	7	2	9
Soldado	3	2	5
Gnoll:			
Brujo arcano semiinfernal	6	5	11
Clérigo infernal de Yeenoghu	5	3	8
Esclavista	4	1	5
Hombre lagarto, Garra oscura:			
Campeón	5	1	6
Chamán	7	1	8
Jinete de avispa	2	1	3
Rey	12	1	3
Soldado	2	1	3
Justarconte	6	5	11
Minotauro grancuerno	11	6	17
Nagatha	8	2	10
Ogro:			
Batidor	8	2	10
Tempestad	10	2	12
Orco:			
Aullador de guerra	4	-	4
Bersérker	4	-	4
Infiltrador semiorco	3	-	3
Portavoz de plaga	5	5	10
Sacerdote de batalla	1	-	1
Príncipe verdinal	16	4	20
Progenie de Tiamat:			
Arcaniss de la progenie roja	8	4	12
Cazador de la progenie blanca	6	2	8
Exterminador de la progenie negra	14	3	17
Furtivo de la progenie verde	2	4	6
Incursor de la progenie negra	8	3	11
Líder furtivo de la progenie verde	7	4	11
Retoño de la progenie blanca	2	1	3
Robagozos	6	4	10
Saqueador lunar	14	6	20
Varag	3	2	5
Yuan-ti:			
Abominación líder de culto	13	7	20
Asesino puracasta	12	2	14
Embaucador híbrido	9	5	14
Yuan-ti ígnaro	11	8	19
Yugoloth, corruptor del destino	7	4	11
Zern	8	7	15

GLOSARIO

Esta sección del Manual de monstruos IV ofrece definiciones y descripciones de las aptitudes de los monstruos. Si a lo largo de este libro te has topado con algún término que no te resulte familiar, éste es el lugar indicado donde buscarlo.

Abalanzarse (Ex): cuando una criatura con este ataque especial efectúe una carga, podrá terminarla con un ataque completo, incluido el de desgarramiento si también posee dicha aptitud.

Acción inmediata: algunos monstruos poseen aptitudes especiales que pueden emplear mediante una acción inmediata. De forma muy similar a una acción rápida (ver a continuación), una acción inmediata consume una fracción de tiempo minúscula, pero representa un mayor gasto de energía o esfuerzo que una acción gratuita. A diferencia de una acción rápida, una acción inmediata puede llevarse a cabo en cualquier momento; incluso aunque no sea el turno de la criatura.

Cuando una criatura emplee una acción inmediata en su turno, se considerará como si hubiese usado una acción rápida (y contará como su uso de acción rápida para dicho turno). La criatura no podrá emplear otra acción inmediata o rápida hasta después de su siguiente turno si la ha empleado en el turno de otra criatura. Una criatura tampoco puede emplear una acción inmediata si está desprevenida.

Acción rápida: algunos monstruos poseen aptitudes especiales que pueden emplear mediante una acción rápida. Una acción rápida consume una fracción de tiempo minúscula, pero representa un mayor gasto de energía o esfuerzo que una acción gratuita. Una criatura puede llevar a cabo una acción rápida por turno sin que afecte a su capacidad para realizar otras acciones. En ese aspecto, una acción rápida es igual que una acción gratuita. No obstante, sólo podrá llevar a cabo una acción rápida por turno, sin importar el resto de acciones que realice.

Agarrón mejorado (Ex): si una criatura con esta aptitud especial logra golpear con un arma cuerpo a cuerpo (normalmente, un ataque de garra o mordisco), infligirá daño normal e intentará iniciar una presa como acción gratuita sin provocar ataques de oportunidad (consulta 'Realizar una presa' en el *Mdj*, pag. 158). No será necesario un ataque de toque inicial.

Si no se especifica lo contrario, el agarrón mejorado sólo funcionará contra rivales que sean una o más categorías de tamaño menores que la de la criatura. Esta tendrá la opción de conducir la presa de forma normal, o limitarse a inmovilizar a su oponente usando la parte de su cuerpo empleada en el agarrón mejorado. Si elige hacer esto último, la criatura sufrirá un penalizador -20 a sus pruebas de presa, pero no se considerará que esté participando en la misma; no perderá su bonificador de Destreza a la CA, seguirá amenazando su área y podrá dirigir sus demás ataques contra otros enemigos.

Una inmovilización con éxito no infligirá ningún daño adicional, a no ser que la criatura también tenga la aptitud especial de constreñir. Si la criatura no constriñe, cada prueba de presa con éxito que realice en turnos posteriores causará automáticamente el daño indicado para el tipo de ataque que inició la presa. Si dispone de la aptitud de constreñir, también causará ese daño (la cantidad exacta se indicará en la descripción).

Cuando una criatura consiga inmovilizar a un rival tras un agarrón mejorado, lo arrastrará hasta su espacio. Esta acción no provoca ataques de oportunidad. Incluso podrá moverse (muy seguramente, llevándose a su presa) si puede con el peso de su víctima.

Ajuste de nivel: algunos monstruos pueden ser utilizados como base para personajes jugadores interesantes y válidos. La descripción de estas criaturas contiene un ajuste de nivel, que es una cantidad que se obtiene a sus DG para obtener su Nivel efectivo de personaje (NEP). Una criatura con varias aptitudes especiales es más poderosa que un PJ de lo que sus simples DG podrían dar a entender. Por ejemplo, un drow dispone de resistencia a conjuros, bonificadores a sus puntuaciones de característica y aptitudes sortílegas. Su ajuste de nivel +2 indica que un mago drow de nivel 1 sería el equivalente a un personaje de nivel 3.

La línea de ajuste de nivel de algunas criaturas incluye la palabra "(allegado)". Aunque estas criaturas pueden resultar problemáticas como PJs, son buenos compañeros para un personaje que haya adquirido la dote Liderazgo. Algunas otras criaturas no han sido pensadas para que se conviertan en PJs o allegados, pero pueden convertirse en compañeros mediante la utilización de la dote Familiar mejorado. En estos casos la línea de ajuste de nivel incluirá una barra separadora, seguida de las palabras "(familiar mejorado)".

El ajuste de nivel de una criatura no es lo mismo que un ajuste al VD debido a algunas cualidades especiales que pueda poseer. El VD refleja lo difícil que sería combatir contra un rival en una cantidad limitada de encuentros. El ajuste de nivel muestra lo poderosa que es una criatura como PJ o allegado en una campaña. Por ejemplo, un drow obtiene un +1 a su VD debido a sus aptitudes especiales, indicando que es más duro en combate de lo que podrían sugerir sus DG, pero su ajuste de nivel es de +2 para equilibrar sus aptitudes cuando se juega a largo plazo.

Alineamiento: este apartado de la descripción del monstruo indica el alineamiento más probable de la criatura. Cada línea incluye un calificativo que indicará cómo de aplicable es ese alineamiento a la especie en su conjunto.

Siempre: la criatura nace con el alineamiento indicado. Puede que tenga una predisposición hereditaria hacia él, o que proceda de un plano que lo determine. Nada impide que un espécimen cambie de alineamiento, pero tales individuos suelen ser únicos o excepcionales.

Normalmente: la mayoría (más del 50%) de estas criaturas posee el alineamiento indicado. Esto puede deberse a fuertes influencias culturales o al legado del origen de la criatura. Por ejemplo, la mayoría de los elfos ha heredado el alineamiento caótico bueno de su creador: la deidad llamada Corellon Larethian.

A menudo: ya sea por naturaleza o por crianza, la criatura tiene tendencia a ser del alineamiento indicado, aunque tal inclinación no es muy fuerte. Una mayoría relativa (40-50%) de los individuos poseen ese alineamiento, pero son comunes las excepciones.

Aptitudes extraordinarias (Ex): las aptitudes extraordinarias no son mágicas, no desaparecen en un campo antimagia y no resultan afectadas por ningún efecto que interrumpa la magia. Salvo que se especifique lo contrario, utilizar una aptitud extraordinaria se considera acción gratuita.

Aptitudes sobrenaturales (Sb): las aptitudes sobrenaturales son mágicas y desaparecen en un campo antimagia, pero no resultan afectadas por la RC de sus objetivos. A menos que se especifique lo contrario, utilizar una aptitud sobrenatural se considerará una acción estándar. Al igual que las sortílegas, estas aptitudes pueden poseer un límite de usos o disponer de uso a voluntad. Sin embargo, las aptitudes sobrenaturales no

provocan ataques de oportunidad y jamás requieren una prueba de Concentración. Salvo que se diga lo contrario, toda aptitud sobrenatural tendrá un Nivel de lanzador igual a los DG: de la criatura.
El TS (si ha lugar) contra una aptitud sobrenatural será de 10 + 1/2 de los DG: de la criatura + el modif. de Car de la criatura.

Aptitudes sortílegas (St): estas aptitudes son mágicas, funcionan igual que los conjuros (aunque no lo sean, por lo que carecen de componentes verbales) y resultan afectadas por la resistencia a conjuros (RC) si el conjuro al que la aptitud imita o se asemeja puede serlo también.

Por regla general, las aptitudes sortílegas poseen un límite de usos. Una aptitud sortílega que pueda ser empleada "a voluntad" carece de límite de uso. Salvo que se indique lo contrario, utilizar una de estas aptitudes se considerará acción estándar y emplearla mientras se esté amenazado provocará ataques de oportunidad. Es posible efectuar una prueba de Concentración para utilizar una aptitud sortílega a la defensiva y evitar los ataques de oportunidad, igual que cuando se lance un conjuro. Las aptitudes sortílegas pueden ser interrumpidas igual que los conjuros. Sin embargo, no pueden ser empleadas a modo de contraconjuro ni ser contrarrestadas.

En las criaturas dotadas de estas aptitudes, el nivel de lanzador indicado servirá para definir la dificultad de disipar sus efectos sortílegos y concretar cualquier variable dependiente del nivel (tales como alcance o duración) que puedan poseer. El NL de la criatura nunca afectará al tipo o cantidad de aptitudes sortílegas que pueda poseer; a veces, el NL indicado será inferior al nivel que un personaje lanzador de conjuros necesitaría para ejecutar el conjuro del mismo nombre. Si no se especifica ningún NL, éste será igual a los DG: de la criatura.

El TS (si ha lugar) de una aptitud sortílega será de 10 + el nivel del conjuro al que se asemeja o imita la aptitud + el modif. de Car de la criatura.

Algunas aptitudes sortílegas reproducen conjuros que funcionan de forma distinta según los lancen personajes de clases distintas, por ejemplo *visión verdadera*. Se supone que las aptitudes sortílegas de un monstruo son las versiones para hechiceros/magos. Si el conjuro en cuestión no es uno de la lista de hechicero/mago, considéralo por defecto como perteneciente a clérigo, druida, bardo, paladín y explorador, por este orden.

Arma de aliento (Sb): el ataque de un arma de aliento suele causar daño y a menudo se basa en algún tipo de energía (como el fuego). Estas armas de aliento permiten un TS de Reflejos para sufrir mitad de daño (CD 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + modif. de Con del atacante; la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Una criatura siempre será inmune a su propia arma de aliento, a menos que se especifique lo contrario. Algunas armas de aliento permiten TS de Fortaleza o Voluntad, en lugar de Reflejos.

Arma manufacturada: algunos monstruos emplean armas manufacturadas para atacar. Las criaturas que usan espadas, arcos, lanzas y armas parecidas siguen las mismas reglas que los personajes, incluyendo las referentes a ataques adicionales por ataque base elevado y penalizadores por combatir con dos armas. Esta categoría también incluye las "armas improvisadas"; objetos que se pueden encontrar en cualquier sitio, tales como rocas o maderos, que una criatura podría utilizar en combate (en principio se considerará como tal cualquier arma que no sea intrínseca de la criatura).

Ciertas criaturas combinan ataques con armas naturales y manufacturadas cuando realizan ataques completos. Cuando lo hagan de esta manera consideraremos el ataque con el arma manufacturada como ataque principal, salvo que se especifique lo contrario en la descripción de la criatura (el hecho de utilizar un arma manufacturada consumirá la mayor parte de su atención), y cualquier otro realizado con sus armas naturales como secundarios. Estos ataques secundarios no interfieren con un ataque principal como lo hace un ataque con la mano torpe, pero sufren el penalizador habitual -5 (-2 con la dote Ataque múltiple), incluso si el arma natural utilizada es normalmente el arma principal de la criatura.

Arma natural: las armas naturales son armas que forman parte física de una criatura. Una criatura que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo con un arma natural se considera armada y no provocará ataques de oportunidad. De igual modo, amenazará cualquier espacio que pueda dentro de su alcance.

Al utilizar armas naturales, las criaturas no obtienen ataques adicionales por un ataque base elevado. La cantidad de ataques que una criatura puede efectuar con sus armas naturales depende del tipo de ataque: por regla general, una criatura puede efectuar sólo un ataque de mordisco, un ataque por cada garra o tentáculo, un ataque de cornada, un ataque de aguijón o un ataque de golpetazo (aunque las criaturas Grandes con brazos o extremidades similares pueden efectuar un ataque de golpetazo con cada brazo). Consulta la descripción individual de cada monstruo para ver más detalles al respecto.

Salvo que se especifique lo contrario, un arma natural posee una amenaza de crítico de un 20 natural.

Cuando una criatura posea más de un arma natural, una de ellas (o, a veces, un par o grupo de ellas) será la principal. Todas las demás armas naturales serán secundarias.

El arma principal es la que figura en la línea de Ataque de la criatura, así como la primera en la línea de Ataque completo. El arma natural principal de una criatura es su ataque más eficaz, por regla general a causa de su fisiología, su entrenamiento o un talento innato para usarla. Un ataque con el arma natural principal utiliza el bonificador total de ataque de la criatura. Los ataques con las armas naturales secundarias son menos eficaces y se efectúan con un penalizador -5 a las tiradas de ataque, sin importar cuántos sean (aquellas criaturas que tengan la dote Ataque múltiple sólo sufren un penalizador -2 a sus ataques secundarios). Este penalizador se aplicará incluso cuando la criatura realice un único ataque con un arma natural secundaria, ya sea como parte de una acción de ataque completo o un ataque de oportunidad.

Las armas naturales están clasificadas por tipo, igual que el resto de armas. A continuación se enumeran las más comunes:

Aguijón: la criatura apuñala con un aguijón o similar, que causa daño perforante. Los ataques de aguijón suelen causar daño adicional por veneno, además del causado en pg.

Cornada: la criatura empala a su rival con un cuerno, asta o similar, que causa daño perforante.

Garra o zarpa: la criatura desgarra con un apéndice afilado, que causa daño perforante y cortante.

Golpetazo o manotazo: la criatura castiga a sus oponentes con una extremidad, que causa daño contundente.

Mordisco: la criatura ataca con sus fauces, causando daño perforante, cortante y contundente.

Tentáculo: la criatura azota a sus rivales con un poderoso tentáculo, que causa daño contundente (y a veces cortante).

Ataque sónico (Sb): salvo que se especifique lo contrario, los ataques sónicos siguen las reglas correspondientes a las expansiones (consulta 'Dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador*). El alcance de la expansión se medirá desde la criatura que esté utilizando el ataque sónico. Cuando un ataque sónico ya haya sido lanzado, ensordecer a su objetivo o taparle los oídos no anulará su efecto. Taparse los oídos antes de tiempo sí permitirá a sus rivales evitar los TS contra los efectos sónicos enajenadores, pero no contra los de otro tipo (como los ataques sónicos capaces de infligir daño). Taponarse los oídos es una acción de asalto completo y requiere cera u otro material aislante que haga las veces de tapón.

Ausencia de características: algunas criaturas carecen de puntuación en ciertas características. Esto no significa que tengan puntuación 0 en ellas, sino que carecen por completo de las mismas. El modificador de una característica ausente es +0. A continuación te indicamos qué significa la ausencia de cada característica:

Fuerza: toda criatura capaz de manipular objetos físicamente posee, como poco, 1 punto de Fuerza.

Por regla general, una criatura sin puntuación en esta característica no puede ejercer fuerza, debido a que carece de cuerpo físico (por ejemplo, un demonio susurrante). La criatura falla de forma automática sus pruebas de Fuerza. Si puede atacar, aplicará su bonificador de Destreza a su ataque base, en lugar del de Fuerza.

Destreza: toda criatura que pueda moverse tendrá, como mínimo, 1 punto de Destreza.

Una criatura sin puntuación de Destreza no podrá moverse. Si puede llevar a cabo alguna acción (como lanzar conjuros), aplicará su modificador de Inteligencia a las pruebas de iniciativa en lugar del de Destreza. La criatura fallará de forma automática todos sus TS de Reflejos y pruebas de Destreza.

Constitución: toda criatura viva posee al menos 1 punto de Constitución.

Una criatura sin puntuación de constitución carece de cuerpo (por ejemplo, un espectro pétreo) o de metabolismo (un zurcidor mecánico, para el caso). Será inmune a todo efecto que requiera un TS de Fortaleza, a no ser que también afecte a objetos o sea inofensivo. Por ejemplo, un zombi no se vería afectado por ningún tipo de veneno, pero sí podría serlo por el conjuro *desintegrar*. La criatura también será inmune al daño de característica y las consunciones de característica o energía; además, fallará de forma automática sus pruebas de Constitución.

Inteligencia: toda criatura que pueda pensar, aprender o recordar tendrá, como mínimo, 1 punto de Inteligencia.

Una criatura sin puntuación de Inteligencia (como una araña de seda sangrienta) se considera descerebrada o sin mente, un autómata que se dejará guiar por sus instintos básicos o por instrucciones programadas. Será inmune a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) y fallará de forma automática todas sus pruebas de Inteligencia.

Las criaturas sin mente no obtienen dotes ni habilidades, aunque pueden poseer dotes adicionales o bonificadores raciales a sus habilidades.

Sabiduría: toda criatura capaz de percibir su entorno de algún modo tendrá, como poco, 1 punto de Sabiduría.

Cualquier cosa que carezca de Sabiduría será un objeto, no una criatura. Toda cosa que carezca de puntuación de Sabiduría también carecerá de puntuación de Carisma (y viceversa).

Carisma: cualquier criatura capaz de distinguir entre sí misma y las cosas que no son ella tendrá, como mínimo, 1 punto de Carisma.

Cualquier cosa que carezca de Carisma será un objeto, no una criatura. Toda cosa que carezca de puntuación de Carisma también carecerá de puntuación de Sabiduría (y viceversa).

Cambiar de forma (Sb): una criatura con esta aptitud especial tiene la capacidad de asumir la apariencia de una criatura específica o tipo de criatura (por lo general, humanoide), pero conserva la mayoría de sus cualidades físicas propias. Una criatura no puede cambiar a una forma que sea más de una categoría de tamaño superior o menor que su forma original. Cambiar de forma produce los siguientes cambios a la criatura:

— La criatura mantiene el tipo y subtipo de su forma original. Obtiene el tamaño de la nueva criatura.

— Pierde las armas naturales, modalidades de movimiento y ataques y aptitudes extraordinarias de su forma original.

— Obtiene las armas naturales, modalidades de movimiento y ataques y aptitudes extraordinarias de su nueva forma.

— La criatura conserva todos los demás ataques y cualidades especiales de su forma original (excepto los referentes a las armas de aliento y ataques de mirada).

— Conserva las puntuaciones de característica de su forma original.

— La criatura conserva sus pg y TS.

— Retiene cualquier aptitud para lanzar conjuros que tuviera su forma original, aunque debe ser capaz de hablar de forma inteligible para seguir lanzando conjuros con componentes verbales, y poseer manos parecidas a las de los humanoides para lanzar conjuros con componentes somáticos.

— La criatura se camufla de forma efectiva como un integrante de su nueva forma o raza y obtiene un bonificador +10 a las pruebas de Disfrazarse si emplea esta aptitud para crear un disfraz.

Clase predilecta: un monstruo que adquiera niveles en una clase (o más de una) tendrá una clase predilecta, igual que ocurre con los personajes jugadores. Además, los DG raciales de un monstruo también cuentan a todos los efectos como clase predilecta: si el monstruo se convirtiese en un personaje multiclase, ni su clase predilecta ni sus DG raciales contarían a la hora de determinar si sufre penalizadores a su puntos de experiencia.

Conjuros: algunas veces una criatura puede lanzar conjuros arcanos o divinos de igual forma que un miembro normal de una clase lanzadora de conjuros (e incluso activar objetos mágicos según corresponda). Tales criaturas están sujetas a las mismas reglas de lanzamiento de conjuros que los personajes, con estas excepciones.

Una criatura lanzadora de conjuros que carezca de manos o brazos, puede sustituir los componentes somáticos que necesite cualquier conjuro por movimientos de su cuerpo. Estas criaturas también pueden necesitar componentes materiales para sus conjuros; podrán lanzar el conjuro tocando el componente necesario (a no ser que esté en posesión de otra criatura) o llevándolo consigo. Algunas criaturas lanzadoras de conjuros utilizan la dote Abstención de materiales para evitar tener que preocuparse por componentes corrientes o poco costosos.

Una criatura lanzadora de conjuros no pertenece realmente a ninguna clase lanzadora, a no ser que lo especifique en su descripción, por lo que tampoco poseerá ningún rasgo de dichas clases. Por ejemplo, una criatura que lance conjuros arcanos

como un hechicero no podrá tener un familiar. Una criatura con acceso a sortilegios de clérigo deberá prepararlos de forma normal y recibirá conjuros de dominio si así se especifica, pero no recibirá los poderes concedidos por los dominios al menos que tenga como poco un nivel de clérigo.

Constreñir (Ex): tras una prueba de presa con éxito, la criatura con esta aptitud puede estrujar a su rival causándole daño contundente. La cantidad de daño aparecerá indicada en la ficha de la criatura. Si el monstruo dispone también de Agarrón mejorado (consulta en este mismo glosario), causará el daño de la constricción además del que cause con el arma o miembro empleado para agarrar.

Consunción de energía (Sb): este ataque mina la energía vital de un oponente vivo y tiene lugar de forma automática en cuanto el ataque de la criatura golpee a su rival en cuerpo a cuerpo o a distancia. Cada consunción de energía con éxito infligirá uno o más niveles negativos (la descripción indicará exactamente cuántos). Cuando un ataque que produzca consunción de energía resulte en un golpe crítico, consumirá el doble de la cantidad indicada. Salvo que se especifique lo contrario, por cada nivel negativo que inflija a un rival, la criatura con esta aptitud recuperará 5 pg (10 pg mediante un crítico). Estos pg temporales duran 1 hora.

Por cada nivel negativo, el rival afectado sufrirá un -1 en todas sus pruebas de habilidad y característica, ataques, TS y perderá 1 nivel efectivo o DG (cuando se emplee para una tirada de dado o cálculo). Si es un lanzador de conjuros, también perderá un espacio de conjuro del nivel más alto que pueda lanzar y, si ha lugar, un conjuro preparado de ese mismo nivel; esta pérdida persistirá hasta que se elimine el nivel negativo.

Los niveles negativos permanecen en efecto hasta haber transcurrido 24 horas o hasta ser eliminados por medio de un conjuro, como *restablecimiento*. En ese momento, la víctima debe intentar un TS de Fortaleza contra CD 10 + 1/2 de los DG de su atacante + el modif. de Car del atacante (la CD exacta se indicará en la descripción de la aptitud). Si tiene éxito, el nivel negativo desaparecerá sin causar daño alguno permanente. Si falla, el nivel negativo desaparece, pero el nivel de la criatura se verá reducido en 1 de forma permanente. Debe realizarse un TS independiente para cada nivel negativo que se sufra.

Convocar (Ex): una criatura con la aptitud de convocar puede llamar a otras criaturas específicas de su raza, de una manera muy similar al conjuro *convocar monstruo*, pero por lo general sólo tiene una posibilidad limitada de éxito (tal y como especifica su descripción). Tira un d%; si falla, ninguna criatura responderá a su llamada. Las criaturas convocadas regresarán de forma automática a su lugar de origen tras 1 hora. Una criatura que acabe de ser convocada no podrá emplear su propia aptitud de convocación durante 1 hora.

La mayoría de las criaturas con esta aptitud no la utilizan a la ligera, ya que las deja en deuda con la criatura llamada. Por regla general, sólo la usarán cuando sea imprescindible para salvar la vida.

A cada aptitud de convocar se le asigna un nivel de conjuro, adecuado para los cálculos referentes a las pruebas de Concentración e intentos de disipar a la criatura convocada. Tal y como se menciona en la página 37 de la *Guía del Dungeon Master*, no se conceden recompensas en PX por las criaturas convocadas.

Curación rápida (Ex): una criatura con la aptitud especial de curación rápida recupera pg a un rito excepcionalmente veloz, a menudo 1 o más puntos por asalto, según se indique en su ficha (por ejemplo, un cieno de sangre y fuego tiene curación rápida 8). Excepto por lo que se indica en estas líneas, la curación rápida se considera igual que la natural (*Mdj*, pag. 146). Esta aptitud no sirve para recuperar los pg perdidos a causa de inanición, sed o asfixia, ni permite, salvo que se especifique lo contrario, que la criatura regenere o se reimplante miembros que haya perdido.

Dado de golpe racial: este es el tipo de DG que posee un monstruo en virtud del tipo de criatura que es. Los DG obtenidos mediante la adquisición de niveles de clase no son DG raciales. Por ejemplo, el asesino corruptor del destino descrito en este libro es una criatura de 12 DG gracias a sus cinco niveles de asesino, pero posee 7 DG raciales (el mismo número que un corruptor del destino sin niveles de clase).

Desgarramiento (Ex): una criatura con este ataque especial obtiene ataques naturales adicionales cuando efectúa una presa sobre sus enemigos. Normalmente, un monstruo solo puede atacar con una de sus armas naturales mientras está efectuando una presa, pero aquellos que tengan la aptitud de desgarramiento obtendrán dos ataques de garra adicionales (que sólo podrán usar contra el enemigo apresado). Los ataques de desgarramiento no sufren el penalizador habitual de -4 por atacar con un arma natural mientras se efectúa una presa.

Un monstruo con la aptitud de desgarramiento debe comenzar su turno apresando a un rival para usar este ataque especial, no empezar una presa y desgarrar el mismo turno.

Engullir (Ex): si la criatura que posee esta aptitud especial comienza su turno con un rival inmovilizado en su boca (consulta 'Agarrón mejorado', en este mismo glosario), podrá intentar una prueba de presa de igual forma que si pretendiese inmovilizarlo. Si tiene éxito, la criatura se tragará a su víctima y le infligirá el daño de mordisco normal. Salvo que se diga lo contrario, la víctima engullida podrá tener, como máximo, una categoría de tamaño menor que la de la criatura que se la trague.

Ser engullido tiene varias consecuencias, que dependen de la criatura que engulla. La víctima tragada se considerará inmovilizada, mientras que su devorador no lo estará. La criatura engullida podrá tratar de abrirse paso cortando con cualquier arma ligera cortante o perforante (la cantidad de daño necesaria para liberarse figurará en la descripción de la criatura), o sencillamente tratar de escapar de la presa. La CA del interior de la criatura engullidora suele ser 10 + 1/2 de su armadura natural, sin modificadores por tamaño o Destreza. Si la criatura engullida se libera de la presa, logrará ascender de nuevo a la boca de su agresor, donde podrá ser mordida o tragada de nuevo.

Entorno: este dato de la descripción de un monstruo indica el clima y terreno (tal y como se definen en el Capítulo 3 de la *Guía del Dungeon Master*) donde suele habitar. Ten en cuenta que estos entornos también pueden existir en algunas secciones de dungeon, debido a efectos mágicos o intervención sobrenatural, o como rasgos especiales de un dungeon u otros entornos distintos.

Golpe alineado: los ataques realizados por una criatura con esta aptitud se consideran alineados a efectos de superar las reducciones de daño. Cuando sea aplicable, aparecerá indicado en la línea de "Opciones de ataque" del bloque de estadísticas de la criatura, seguido por los alineamientos en cuestión entre paréntesis (bueno, caótico, legal o maligno).

Habilidad de clase (o clásea): cualquier habilidad en la que el monstruo haya adquirido un rango o en la que la criatura posea un bonificador racial se considerará de clase (o clásea) para ella. Algunos monstruos, como los dragones auténticos, tienen sus habilidades de clase listadas de forma explícita. Puedes determinar las habilidades de clase de otros monstruos consultando sus bloques de estadísticas.

Las criaturas con velocidad de nado siempre tendrán Nadar como habilidad de clase, así como aquellas que posean una velocidad de trepada tendrán Trepar. Las habilidades indicadas en un bloque de estadísticas a causa de la sinergia no se consideran habilidades de clase. Por ejemplo, las habilidades de clase de un demonio susurrante son Averiguar intenciones, Avistar, Concentración, Conocimiento de conjuros, Diplomacia, Engañar, Escuchar, Saber (historia), Saber (local), Saber (los Planos) y Saber (nobleza). Posee otros modificadores de habilidad, como en Disfrazarse, Intimidar y Supervivencia, debido a beneficios de sinergia proporcionados por otras habilidades. El bloque de estadísticas de la araña del infierno también incluye un bonificador a Saltar debido a su velocidad, aunque esta habilidad no es de clase para la criatura.

Impacto mágico: los ataques con armas naturales realizados por una criatura con esta aptitud se consideran mágicos, a efectos de superar las reducciones de daño. Cuando sea pertinente, las palabras "impacto mágico" aparecerán en la sección de Opciones de ataque del bloque de estadísticas de la criatura.

Inmunidad: una criatura que posea inmunidad a un efecto nunca será dañada (ni beneficiada) por él. La criatura no podrá anular a voluntad su inmunidad para poder recibir un efecto beneficioso.

Miedo (Sb o St): los ataques de miedo pueden tener varios efectos.

Aura de miedo (Sb): el uso de esta aptitud es una acción gratuita. El aura puede dejar clavado a un rival (como la desesperación de una momia) o actuar como el conjuro *miedo* (igual que el aura de un liche), o tener otro efecto diferente. Un aura de miedo es un efecto de área. La descripción de la criatura indicará el tamaño de dicho área.

Cono (St) o rayo (Sb) de miedo: estos efectos suelen funcionar como el conjuro *miedo*.

Cuando un efecto de miedo permita TS, será uno de Voluntad contra CD 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + el modif. de Carisma del atacante (la CD exacta aparecerá indicada en la descripción de la criatura). Todos los ataques de miedo se consideran efectos enajenadores de miedo.

Mirada (Sb): un ataque de mirada tiene lugar cuando los rivales miran a los ojos de la criatura. Este ataque puede tener casi cualquier efecto: petrificación, muerte, hechizo, etc. Su alcance típico es de 30', pero cada ficha de criatura indicará más detalles.

El tipo de salvación para este tipo de ataque varía de uno a otro, pero por regla general es de Voluntad o Fortaleza. La CD es 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + el modif. de Carisma del atacante (la CD exacta aparecerá indicada en la descripción de la criatura). Un TS con éxito negará el efecto. El ataque de mirada de un monstruo aparecerá descrito de forma abreviada en su descripción.

Cada rival que se encuentre dentro del alcance del ataque de mirada deberá realizar un TS por asalto, al comienzo de su turno y por orden de iniciativa. Sólo serán vulnerables aquellos rivales que estén mirando directamente a la criatura que posea este tipo de ataque. Las víctimas tienen dos formas de librarse de hacer este TS si no miran a la criatura:

Desviar la mirada: el oponente evita mirar al rostro de la criatura, centrando su atención en su sombra, siguiendo su movimiento a través de superficies reflectantes, etc. Cada asalto, el rival tendrá un 50% de probabilidades de librarse del TS contra el ataque de mirada. No obstante, la criatura con el ataque de mirada disfrutará de ocultación contra este sujeto.

Llevar una venda sobre los ojos: el rival no podrá ver en absoluto a la criatura; este efecto también se puede lograr dándole la espalda al monstruo o cerrando los ojos con fuerza. La criatura con ataque de mirada disfrutará de ocultación total contra este sujeto.

Una criatura con esta aptitud puede "mirar activamente" como acción de ataque, sólo con elegir a un rival que se encuentre a su alcance. La víctima tendrá que realizar un TS, aunque podrá evitarlo de una de las dos formas descritas anteriormente. Por tanto, es posible tener que salvar dos veces contra la mirada de una criatura en un mismo asalto: una vez antes de su acción y otra durante el turno del monstruo.

Los ataques de mirada pueden afectar a los rivales etéreos. Si no se especifica lo contrario, todas las criaturas serán inmunes al ataque de mirada de las de su propia especie. Pero los aliados de una criatura con ataque de mirada sí pueden ser afectados. Se considera que todos los aliados de un monstruo con esta aptitud desvían la mirada de él, por lo que cada asalto tienen un 50% de probabilidades de evitar el TS contra este ataque. La criatura también puede taparse los ojos, lo que anularía por completo su ataque de mirada.

Modalidades de movimiento: las criaturas pueden poseer otras modalidades de movimiento, aparte de caminar y correr. A menos que se especifique lo contrario en la descripción de un monstruo, las modalidades de movimiento que posea serán naturales, no mágicas.

Excavar (Ec): una criatura con velocidad excavadora puede atravesar la tierra, pero no la roca a menos que la descripción especifique lo contrario. Estas criaturas no pueden cargar ni correr mientras excavan. La mayoría de las criaturas excavadoras no dejan un túnel tras de sí que otros puedan utilizar (ya sea porque amontonan tras su cuerpo el material que apartan, o porque realmente no desplazan ningún material al moverse). Consulta las descripciones individuales de cada criatura para más detalles al respecto.

Nadar (Nd): las criaturas con una velocidad de nado pueden desplazarse por el agua a la velocidad indicada, sin necesidad de realizar pruebas de Nadar. Además, obtendrán un bonificador +8 racial en las pruebas de Nadar para realizar alguna acción especial o evitar un peligro. Siempre podrán elegir 10 en dichas pruebas, aunque estén nadando apresuradas o estén amenazadas. Estas criaturas podrán emplear una acción de correr mientras nadan, siempre y cuando sea en línea recta.

Trepar (Tr): toda criatura que posea una velocidad trepadora obtendrá un bonificador +8 racial a sus pruebas de Trepar. La criatura tendrá que realizar una prueba de Trepar cada vez que ascienda por una pared o pendiente con una CD superior a 0, pero siempre podrá elegir 10 (consulta 'Pruebas sin tirada', página 65 del *Mdj*) aunque lo haga a toda prisa o esté siendo amenazada. Al trepar, la criatura se desplazará a la velocidad indicada. Si opta por una escalada acelerada (consulta la habilidad de Trepar, página 84 del *Mdj*), se moverá al doble de la velocidad indicada (o su velocidad terrestre normal, la que sea menor) mediante una única prueba de habilidad con un penalizador -5.

Estas criaturas no pueden usar la acción de correr a la vez que trepan. Una criatura con esta modalidad de movimiento conservará su bonificador de Destreza a la CA (si lo tiene) mientras trepa, y sus rivales no obtendrán ningún bonificador especial a sus ataques contra ella.

Volar (Vl): una criatura con una velocidad de vuelo podrá desplazarse a través del aire a la velocidad indicada, siempre que no lleve más de una carga ligera; consulta 'Carga transportable', página 161 *Mdj* (ten en cuenta que llevar una armadura intermedia no tiene por qué significar llevar una carga intermedia). Todas las velocidades de vuelo incluyen una nota entre paréntesis que indica su tipo de maniobrabilidad, descritos a continuación.

— Perfecta: la criatura puede llevar a cabo casi cualquier maniobra aérea que desee. Se moverá por el aire igual de bien que un humano sobre terreno llano.

— Buena: la criatura es muy ágil en el aire (como una mosca o un colibrí), pero no puede cambiar de dirección tan fácilmente como las que poseen maniobrabilidad perfecta.

— Regular: la criatura puede volar tan hábilmente como un pájaro pequeño.

— Mala: la criatura puede volar igual de bien que un pájaro de gran tamaño.

— Torpe: la criatura apenas puede maniobrar.

Una criatura voladora puede realizar ataques en picado. Funcionan igual que una carga, pero la criatura en picado ha de desplazarse un mínimo de 30'. Sólo podrá atacar con las garras o zarpas, pero estas infligirán doble daño. Estas criaturas pueden usar la acción de correr mientras vuelan, siempre y cuando se desplacen en línea recta.

Para más información al respecto, consulta 'Movimiento aéreo táctico', en la página 20 de la *GDM*.

Nivel efectivo de personaje (NEP): esta cifra representa la potencia global de una criatura, comparada con un personaje del *Manual del jugador*. Una criatura con un NEP 10 es el equivalente aproximado a un personaje de nivel 10. El NEP de una criatura es la suma de sus DG (incluidos sus niveles de clase) y su ajuste de nivel. Por ejemplo, un incursor de la progenie negra tiene 8 DG y un ajuste de nivel de +3. Por lo tanto, sería el equivalente de un personaje de nivel 11.

Olfato (Ex): esta aptitud permite a una criatura detectar a individuos que se estén aproximando, descubrir husmeando a enemigos ocultos y rastrear mediante su sentido del olfato. Las criaturas con esta aptitud pueden identificar olores familiares igual que los humanos reconocen lugares conocidos. La criatura podrá detectar a sus rivales por medio del olfato en un radio de 30'. Con el viento a favor, el alcance aumentará a 60'; con el viento en contra, quedará reducido a 15'. Los olores fuertes, como el humo o los desperdicios putrefactos, podrán detectarse al doble de dichas distancias. Los olores abrumadores, como el hedor fétido de una mofeta o el tufo de un saurión, podrán detectarse al triple de distancia normal.

Cuando una criatura detecta un olor, no será consciente de la posición exacta de la que proviene: sólo le quedará patente su presencia dentro del alcance de la aptitud. La criatura podrá usar una acción de movimiento para averiguar la dirección de la que proviene. Si se mueve a 5' o menos de la fuente del olor, podrá determinar su posición.

Una criatura con esta aptitud y la dote Rastrear podrá seguir rastros por medio de su olfato, realizando una prueba de Sabiduría (o Supervivencia) para localizarlos o seguirlos. La CD típica de un rastro reciente es 10 (sin importar el tipo de superficie impregnada por el olor). La CD aumentará o disminuirá dependiendo de lo intenso que sea el olor de su presa, la cantidad de criaturas perseguidas y la antigüedad del rastro. La CD aumentará en 2 puntos por cada hora que el rastro se haya "enfriado". Por lo demás, esta aptitud sigue las mismas reglas que la dote Rastrear. Las criaturas que rastreen mediante el olfato ignorarán los efectos adversos producidos por las condiciones de la superficie por la que se muevan o la mala visibilidad.

Parálisis (Ex o Sb): un ataque de parálisis inmoviliza a una víctima. Las criaturas paralizadas no pueden moverse, hablar o realizar ninguna acción física. La víctima permanece en el mismo lugar, inmóvil e indefensa. La parálisis afecta al cuerpo y, por regla general, la víctima podrá resistirse mediante un TS de Fortaleza (la CD figurará en la descripción de la aptitud). Al contrario que *inmovilizar persona* u otros efectos parecidos, un efecto de parálisis no permite una nueva salvación cada asalto. Una criatura alada que esté volando cuando resulte paralizada no podrá batir sus alas y caerá. Una criatura nadadora no podrá seguir nadando y podría ahogarse.

Pérdida de puntuación de característica (Sb): algunos ataques reducen la puntuación de una o más características de la víctima. Esta pérdida puede ser temporal (daño de característica) o permanente (consunción de característica).

Daño de característica: este ataque daña la puntuación de característica de un rival. La descripción de la criatura indicará la característica concreta y la cantidad de daño. Si un ataque que cause daño de característica es crítico, causará el doble del daño indicado (si el daño se expresa como una tirada de dado, tira el doble de dados). El daño de característica se cura a un ritmo de 1 punto por día por cada característica afectada.

Consunción de característica: este efecto reduce permanentemente la puntuación de característica de un rival vivo mediante un ataque en cuerpo a cuerpo. La descripción de la criatura indicará la característica concreta y la cantidad de daño. Si un ataque que cause daño de característica es crítico, causará el doble del daño indicado (si el daño se expresa como una tirada de dado, tira el doble de dados). A menos que se especifique lo contrario en su descripción, una criatura que consuma una característica de un enemigo obtendrá 5 pg temporales (10 pg mediante un golpe crítico) sin importar la cantidad exacta de puntos reducidos. Los pg temporales obtenidos de esta forma duran 1 hora.

Algunos ataques de consunción de energía permiten un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG raciales del atacante + modificador de Car del atacante; la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Si no se menciona TS, no se permite ninguno.

Pisotear (Ex): como acción de asalto completo, la criatura con esta aptitud especial puede moverse hasta el doble de su velocidad y, literalmente, atropellar a cualquier rival que tenga, como máximo, una categoría de tamaño inferior a la suya. Lo único que debe hacer la criatura es pasar sobre los enemigos que se encuentren en su camino; cualquier criatura cuyo espacio sea cubierto por completo por el de la criatura en movimiento sufrirá los efectos de esta aptitud.

Si el espacio de un objetivo es mayor de 5' de lado, sólo se considerará pisoteado si la criatura que efectúa el ataque puede pasar sobre todas las casillas que ocupe. Si la criatura que pisotea pasa sólo por parte del espacio ocupado por su objetivo, éste podrá realizar un ataque de oportunidad contra ella con un penalizador -4. Una criatura que esté pisoteando y termine de forma accidental su movimiento en un espacio ilegal, tendrá que

regresar a la última posición legal ocupada, o a la más cercana si hubiese una más próxima.

Un ataque de pisoteo causa daño contundente (el daño de golpetazo de la criatura + una vez y media su modif. de Fue). La descripción de la criatura indicará la cantidad exacta.

Los rivales pisoteados pueden realizar ataques de oportunidad, pero sufrirán un penalizador -4. Si deciden no llevar a cabo estos ataques, tendrán derecho a un TS de Reflejos para sufrir sólo la mitad del daño del pisoteo. La CD de la salvación será de 10 + 1/2 de los DG: del atacante + modificador de Fue del atacante (la CD exacta se indicará en la descripción de la criatura). Una criatura con esta aptitud sólo puede infligir daño por pisoteo a cada objetivo una vez por asalto, sin importar cuántas veces su movimiento la lleve a pasar por encima del espacio ocupado por él.

Presencia pavorosa (Ex): esta aptitud especial hace que la mera presencia de la criatura resulte insoportable para sus enemigos. Entra en efecto de forma inmediata cuando la criatura lleve a cabo algún tipo de acción dramática (como cargar, atacar o rugir). Los rivales situados dentro del radio de acción de la aptitud, y que la hayan presenciado, pueden quedar asustados o estremecidos.

Las acciones necesarias para desencadenar este efecto aparecerán indicadas con claridad en la descripción de la criatura. Por regla general, el alcance es de 30' de radio y su duración de 5d6 asaltos.

Esta aptitud sólo afecta a los rivales que tengan menos DG o niveles que la criatura. Todo rival puede intentar un TS de Voluntad (CD 10 + 1/2 de los DG: de la criatura + el modif. de Car de la criatura; la CD exacta aparecerá indicada en la descripción) para resistirse. Quienes tengan éxito en su salvación serán inmunes a la presencia pavorosa de esa criatura durante 24 horas. La presencia pavorosa es un efecto enajenador de miedo.

Psiónica (St): se trata de aptitudes sortílegas que la criatura genera mediante el poder de su mente. El TS (si ha lugar) contra una aptitud psiónica será de 10 + el nivel del conjuro al que imite o se parezca el poder + el modif. de Car de la criatura.

Rasgadura (Ex): si una criatura con esta aptitud impacta con el ataque natural especificado, se aferrará al cuerpo de su rival y desgarrará su carne. Un ataque de rasgadura inflige un daño igual al ataque natural de la criatura + una vez y media su modif. de Fuerza. La descripción de la criatura indicará la cantidad exacta de daño.

Rayo (Sb o St): esta forma de ataque especial es como un ataque a distancia (consulta 'Dirigir un conjuro', en el *Manual del jugador*). Impactar con un rayo requiere efectuar un ataque de toque a distancia ignorando armaduras, armaduras naturales y escudos, y empleando el bonificador de ataque a distancia del agresor. Los ataques de rayo no poseen incrementos de distancia. La descripción de la criatura especifica su alcance máximo, efectos y cualquier TS aplicable.

Reducción de daño (Ex o Sb): una criatura con esta cualidad especial ignorará el daño de la mayoría de armas y ataques naturales. Sus heridas se curarán de inmediato o las armas rebotarán sin causarle ningún mal; en cualquier caso, su enemigo será consciente de que sus ataques no le están haciendo mella. La criatura sufrirá daño normal de los ataques de energía (incluso aquellos de naturaleza no mágica), conjuros y aptitudes sortílegas y sobrenaturales. A veces, la criatura podrá ser dañada por ciertos tipos de arma, como se indica a continuación.

La descripción indicará la cantidad de daño ignorado (normalmente, entre 5 y 15 puntos) y el tipo de arma capaz de negar esta aptitud. Por ejemplo, la descripción del hombre lobo dice "RD 10/plata": cada vez que un rival golpee al hombre lobo con su arma el daño que inflija se verá reducido en 10 puntos (hasta un mínimo de 0), a menos que el arma sea de plata, en cuyo caso le causará todo el daño normal.

Algunos monstruos son vulnerables al daño contundente, cortante o perforante. Por ejemplo, el anciano marchito posee RD 5/cortante. Cuando sea golpeado por un arma contundente o perforante el daño causado por cada ataque se verá reducido en 5 puntos, mientras que un arma cortante inflingiría todo su daño.

Algunos monstruos son vulnerables a ciertos materiales, como la plata alquímica, la adamantita o el hierro frío. Los ataques de las armas que no sean del material adecuado verán reducida su efectividad a la hora de causar daño, incluso aunque posean bonificador de mejora. Ejemplos: el antepasado enano dispone de RD 10/adamantita, el robagozos tiene RD 5/hierro frío, y el robarrostros disfruta de RD 10/plata.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas mágicas. Cualquier arma mágica que posea al menos un bonificador +1 de mejora a las tiradas de ataque y daño servirá para anular la RD de la criatura. Las armas naturales de estas criaturas (pero no sus ataques con armas) se considerarán mágicos a efectos de superar las RD (consulta 'Impacto mágico', en este mismo glosario). Por ejemplo, el balhannoth posee RD 15/mágico y puede atacar con sus armas naturales como si fuesen mágicas a efectos de superar las RD de otras criaturas.

Algunos monstruos son vulnerables a las armas de alineamiento bueno, caótico, legal o maligno. Cuando un clérigo lanza *alinear arma*, las armas afectadas pueden obtener una o más de estas propiedades, y hay algunas armas mágicas que también las tienen. Por ejemplo, muchos demonios, como la bébilith tocada por Lolth, poseen RD 10/bueno, mientras que el justarconte dispone de RD 10/maligno. Una criatura que tenga un subtipo de alineamiento (bueno, caótico, legal o maligno) podrá superar este tipo de RD con sus armas naturales o las que empuñe, como si dichas armas poseyesen el alineamiento (o alineamientos) de su dueño. Un demonio nashrou, por ejemplo, posee los subtipos caótico y maligno, por lo que podría superar cualquier RD como si sus armas y ataques naturales fuesen de alineamiento caótico y maligno (consulta Impacto alineado, en este mismo glosario).

Cuando la descripción de una RD indique un guión ("-") detrás de la barra separadora, significará que ninguna arma puede superar esa RD.

Un puñado de criaturas puede ser dañado por más de un tipo de arma. El demonio kastighur, por ejemplo, posee RD 5/hierro frío o bueno, lo cual significa que ambos tipos de arma (de hierro frío o buenas) servirán para superar su RD.

Otras pocas criaturas requieren combinaciones de diferentes tipos de ataque para superar su RD por completo. Por ejemplo, el demonio bebealmas posee RD 15/bueno y legal, lo que significa que un arma debe ser buena y legal para superar su RD.

Regeneración (Ex): una criatura con esta aptitud es difícil de matar y todo el daño que se le inflige se considera no letal. La criatura regenerará automáticamente el daño no letal a un ritmo fijo por asalto, tal y como se indique en su ficha (por ejemplo, una plaga de flores terroríficas tiene regeneración 5). Ciertas formas de ataque, normalmente fuego y ácido, infligen daño letal a la criatura, que esta aptitud no podrá regenerar. La descripción del monstruo indicará los detalles.

Una criatura regeneradora que quede inconsciente a consecuencia del daño no letal sufrido podrá ser despachada mediante un golpe de gracia (consulta el *Manual del jugador*, página 152). Este ataque no puede ser de algún tipo que la criatura considere daño no letal de forma automática.

Las formas de ataque no inflijan daño haciendo perder pg (como por ejemplo, la mayoría de venenos) ignoran esta aptitud de regeneración. Esta aptitud tampoco sirve para recuperar los puntos perdidos a causa de inanición, sed o asfixia.

Las criaturas regeneradoras pueden recuperar porciones perdidas de su cuerpo y reimplantarse extremidades o fragmentos corporales sueltos; los detalles al respecto se indicarán en la ficha de la criatura. Los fragmentos cercenados que no se reimplanten se pudrirán y morirán de forma natural.

Una criatura debe tener puntuación de Constitución para poder poseer esta aptitud.

Resistencia a conjuros [RC] (Ex): una criatura con RC puede evitar los efectos de los conjuros y aptitudes sortílegas que la afecten de una manera directa. Para determinar si un conjuro o aptitud sortílega funciona, el lanzador de conjuros deberá realizar una prueba de nivel de lanzador (1d20 + nivel de lanzador). Si el resultado es igual o superior al valor de la RC de la criatura, el sortilegio funcionará con normalidad, aunque el objetivo seguirá teniendo derecho a su TS (si ha lugar).

Resistencia a la energía [RE] (Ex): una criatura con esta cualidad especial ignora parte del daño del tipo indicado cada vez que se le inflinga (lo habitual es que sea por ácido, frío, fuego o electricidad). La ficha del ser indicará el tipo y la cantidad de daño ignorado. Por ejemplo, un engendro atormentado posee RE 5 (fuego), por lo que ignorará los primeros 5 puntos de daño que se le causen en cada ataque con ese tipo de energía.

Resistencia a la expulsión (Ex): una criatura con esta aptitud especial (por regla general, un muerto viviente) es más difícil de afectar por clérigos y paladines (consulta 'Expulsar y reprender muertos vivientes', en la página 156 del *Manual del jugador*). A la hora de resolver un intento de expulsar, reprender, comandar o reforzar muertos vivientes, añade el bonificador indicado al total de DG: de la criatura. Por ejemplo, un bebedor vítreo tiene 14 DG y posee resistencia a la expulsión +6. Los intentos de expulsar, reprender, comandar o reforzar a un bebedor vítreo se harían como si tuviese 20 DG, aunque sea una criatura de 14 DG para cualquier otro propósito.

Sentido ciego (Ex): mediante la utilización de otros sentidos que no sean la vista, como olfato u oído agudos, la criatura con sentido ciego puede detectar cosas que no puede ver. Habitualmente, quien la posea no necesita realizar pruebas de Avistar o Escuchar para localizar a una criatura con precisión dentro del alcance de su aptitud de sentido ciego. Cualquier oponente al que la criatura no pueda ver disfrutará de ocultación total frente a ella, y ésta sufrirá las probabilidades de fallo normales al atacar a un rival con ocultación. La visibilidad sigue afectando al movimiento de la criatura. Una criatura con sentido ciego seguirá perdiendo su bonificador por Destreza a la CA contra ataques que no pueda ver.

Sentido de la vibración (Ex): una criatura con sentido de la vibración es sensible a las vibraciones del suelo, y puede localizar de forma automática la ubicación de cualquier cosa que esté en contacto con la misma superficie que ella. Las criaturas acuáticas que posean esta aptitud también podrán detectar la ubicación de las criaturas que se muevan por el agua. El alcance de esta aptitud estará especificado en el texto descriptivo de la criatura.

Subtipo acuático: las criaturas acuáticas siempre poseen velocidades de nado y pueden moverse por el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura acuática puede respirar bajo el agua, pero no podrá respirar aire a menos que posea la cualidad especial de anfibia.

Subtipo agua: este subtipo suele emplearse para elementales y ajenos con una conexión con el plano Elemental de agua. Las criaturas de agua siempre poseen velocidad de nado y pueden moverse por el agua sin realizar pruebas de Nadar. Una criatura de este subtipo puede respirar bajo el agua y, normalmente, también respirar aire.

Subtipo aire: este subtipo suele emplearse para elementales y ajenos con una conexión con el plano Elemental de aire. Las criaturas de aire siempre poseen velocidades de vuelo y suelen disfrutar de maniobrabilidad perfecta (consulta 'Modalidades de movimiento', en la página 209).

Subtipo arconte: el plano de Celestia es el hogar de una raza de ajenos buenos conocidos como arcontes.

Rasgos: un arconte posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Visión en la oscuridad a 60' y visión en la penumbra.

— Aura amenazadora (Sb): un aura de rectitud rodea a los arcontes cuando luchan o se enfadan. Cualquier criatura hostil en un radio de 20' del arconte deberá superar un TS de Voluntad para resistir sus efectos. La CD varía en función al tipo del arconte, se basa en Carisma e incluye un bonificador +2 racial. Quienes fallen su salvación sufrirán un penalizador -2 a sus ataques, CA y TS durante 24 horas, o hasta que golpeen con éxito al arconte que generó el aura. Una criatura que se haya resistido o anulado este efecto no podrá volver a ser afectada por el aura del mismo arconte durante 24 horas.

— Inmunidad a la electricidad y petrificación.

— Bonificador +4 racial a los TS contra veneno.

— Círculo mágico contra el mal (Sb): un efecto de círculo mágico contra el mal rodea constantemente al arconte (NL igual a los DG: del arconte). Los beneficios defensivos de esta aptitud no se incluyen en el bloque de estadísticas de la criatura.

— Teleportar (Sb): los arcontes pueden hacer uso de teleportar mayor a voluntad, igual que el conjuro (NL 14), excepto porque sólo pueden teleportarse a sí mismos y un máximo de 50 lb. en objetos.

— Don de lenguas (Sb): todos los arcontes pueden hablar con cualquier criatura que posea un idioma, como si empleasen el conjuro don de lenguas (NL 14). Esta aptitud siempre está activa.

Subtipo aumentado: una criatura recibe este subtipo cuando ocurra algo que cambie su tipo original. Algunas criaturas (aquellas con una plantilla heredada) nacen con este subtipo; otras lo adquieren a la vez que alguna plantilla. El subtipo aumentado siempre aparece a continuación del tipo original de la criatura. Por ejemplo, el familiar cuervo de un mago es una bestia mágica (animal aumentado). Una criatura con el subtipo aumentado suele poseer los rasgos de su tipo actual, pero conservando los aspectos de su tipo original. Por ejemplo, el familiar cuervo del mago tendría los aspectos de un animal y los rasgos de una bestia mágica.

Subtipo bueno: por regla general este subtipo sólo se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento bueno. La mayoría de las criaturas de este subtipo también tienen alineamientos buenos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese buena, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo bueno superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento bueno (consulta 'Reducción de daño', más atrás).

Subtipo caótico: por regla general este subtipo sólo se aplica a los ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento caótico. La mayoría de las criaturas de este subtipo también tienen alineamientos caóticos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese caótica, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo caótico superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento caótico (consulta 'Reducción de daño', más atrás).

Subtipo cambiaformas: un cambiaformas posee la aptitud sobrenatural de asumir una o más formas alternativas. Gran cantidad de efectos mágicos permiten alguna clase de cambio de forma, por lo que no todas las criaturas que puedan cambiar de forma pertenecerán a este subtipo.

Rasgos: un cambiaformas posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Competencia con sus armas naturales, con todas las armas sencillas y con cualquiera que se mencione en su descripción.

— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los cambiaformas en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los cambiaformas serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

Subtipo constructo viviente: un constructo viviente es un nuevo subtipo de constructo, un ser creado con consciencia y libre albedrío mediante poderosos y complejos encantamientos de creación. Los constructos vivientes combinan aspectos tanto de los constructos como de las criaturas vivas, como se indica a continuación.

Aspectos: un constructo viviente obtiene sus DG, progresión de ataque, TS y puntos de habilidad de la clase que elija.

Rasgos: un constructo viviente posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente tiene puntuación de Constitución. Un constructo viviente no gana pg adicionales por tamaño como los constructos, pero gana (o pierde) pg adicionales debido al bonificador (o penalizador) de Constitución, igual que las demás criaturas vivas.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente no posee visión en la penumbra ni visión en la oscuridad.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente no es inmune a los efectos enajenadores.

— Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis, enfermedad, náusea, fatiga, agotamiento y consunción de energía.

— Un constructo viviente no puede curarse el daño de forma natural.

— Al contrario que otros constructos, los constructos vivientes sufren los efectos de los golpes críticos, efectos que requieran un TS de Fortaleza, muerte por daño masivo, daño no letal, aturdimiento, daño y consunción de característica y efectos de muerte o nigromancia.

— Al contrario que otros constructos, un constructo viviente puede emplear acciones de correr.

— Los constructos vivientes pueden ser afectados por conjuros que tengan por objetivo a constructos. El daño sufrido por un constructo viviente se puede curar mediante conjuros de *curar heridas* o *reparar daños*, por ejemplo, además de ser vulnerable al conjuro *dañar*. Sin embargo, los conjuros de la subescuela de curación sólo tienen la mitad de su efecto con un constructo viviente.

— Un constructo viviente reacciona de manera algo distinta a otras criaturas cuando queda reducido a 0 pg. Un constructo viviente con 0 pg quedará incapacitado, igual que una criatura viva; sólo podrá realizar una acción de movimiento o estándar por asalto, pero un esfuerzo intenso no provoca riesgo de daños mayores. Cuando sus pg estén entre -1 y -10, el constructo viviente quedará inerte. Está inconsciente e indefenso y no puede realizar ningún tipo de acción. Sin embargo, un constructo viviente inerte no pierde pg adicionales a menos que sufra más daño, igual que una criatura estable.

— No puede ser *resucitado* o *revivido*.

— No necesita comer, dormir ni respirar, pero aún se puede beneficiar de los conjuros y efectos mágicos consumibles, como pociones o un *festín de los héroes*.

— A pesar de no necesitar dormir, debe descansar ocho horas antes de preparar sus conjuros.

Subtipo extraplanario: este subtipo se aplicará a una criatura cuando esté en un plano distinto al suyo de origen. Una criatura que viaje por los planos podría obtener o perder este subtipo a medida que vaya pasando de uno a otro. Este libro presupone que todos los encuentros con las criaturas aquí descritas tendrán lugar en el plano Material, por lo que toda criatura no nativa de dicho plano tendrá el subtipo extraplanario (pero lo perdería si estuviese en su plano natal). Cada criatura extraplanaria mencionada en este libro posee un plano natal, indicado en su descripción. Estos planos están extraídos de la cosmología de la Gran rueda del D&D (consulta el Capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Si tu campaña emplea una cosmología distinta, deberás asignar otros planos natales a las criaturas extraplanarias.

Las criaturas no clasificadas como extraplanarias son originarias del plano Material, por lo que obtendrían el subtipo extraplanario si lo abandonasen. Ninguna criatura obtendrá el subtipo extraplanario al hallarse en un plano Transitivo; los planos Transitivos de la cosmología de D&D son el Astral, el Etéreo y el de la Sombra.

Subtipo frío: una criatura con el subtipo frío posee inmunidad al frío. También sufre vulnerabilidad al fuego, lo cual significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal frente al fuego, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito.

Subtipo fuego: una criatura con el subtipo fuego posee inmunidad al fuego. También sufre vulnerabilidad al frío, lo cual significa que sufre la mitad más de daño (+50%) de lo normal

frente al frío, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito.

Subtipo incorporal: algunas criaturas son incorporales por naturaleza, mientras que otras (como las que se convierten en fantasmas) pueden adquirir este subtipo. Una criatura incorporal carece de cuerpo físico. Sólo pueden causarles daño otras criaturas incorporales, armas mágicas o criaturas que ataquen como si las llevasen, o los conjuros y aptitudes sortílegas o sobrenaturales. Son inmunes a todo tipo de ataque no mágico. Incluso cuando sean alcanzadas por conjuros o armas mágicas, dispondrán de un 50% de probabilidades de ignorar el daño infligido por dicha fuente corporal (excepto los efectos de fuerza, como los proyectiles mágicos, la energía positiva o negativa o los ataques de armas con la aptitud *fantasmal*). Aunque el agua bendita tampoco es mágica puede afectar a los muertos vivientes incorporales, pero estos siempre cuentan con el 50% de probabilidades de ignorar dicho ataque.

Los ataques de una criatura incorporal atraviesan (ignoran) las armaduras, escudos y armaduras naturales, aunque los bonificadores de desvío y los efectos de fuerza (como una *armadura de mago*) funcionan de forma normal contra ellas. Los ataques no mágicos realizados por una criatura incorporal con un arma de cuerpo a cuerpo no tendrán efecto sobre las criaturas corporales, y cualquier ataque realizado por una criatura incorporal en cuerpo a cuerpo con un arma mágica contra una criatura corporal sufrirá un 50% de probabilidad de fallo, excepto aquellos realizados con un arma *fantasmal*.
Cualquier equipo llevado o transportado por una criatura incorporal también será incorporal mientras permanezca en su posesión. Un objeto abandonado por la criatura perderá su cualidad incorporal (y la criatura perderá su capacidad para manipularlo). Si una criatura incorporal usa un arma arrojadiza o a distancia, el proyectil se volverá corporal nada más ser lanzado y podrá afectar a los objetivos corporales de forma normal (sin probabilidad de fallo). Los objetos mágicos en posesión de una criatura incorporal funcionan de forma normal, en lo referente a su efecto sobre la criatura u otro objetivo. De forma similar, los conjuros lanzados por una criatura incorporal pueden afectar a las criaturas corporales de forma normal.

Una criatura incorporal no dispone de bonificador de armadura natural, pero posee un bonificador de desvío a la CA igual a su bonificador de Carisma (como mínimo +1, incluso aunque la puntuación de Carisma de la criatura no sea lo bastante alta).

Una criatura incorporal puede entrar en objetos sólidos o atravesarlos a voluntad, pero deben permanecer adyacentes al exterior del objeto, por lo que no podrán atravesar un objeto cuyo espacio sea más voluminoso que ellos. Pueden sentir la presencia de criaturas y objetos en una casilla adyacente a su ubicación real, pero los enemigos dispondrán de ocultación total (50% de probabilidad de fallo) contra una criatura incorporal que se encuentre dentro de un objeto. Para ser capaz de ver más allá del objeto en el interior del que esté y atacar con normalidad, la criatura incorporal tendrá que salir de él. Una criatura incorporal dentro de un objeto posee cobertura total, pero cuando ataque a una criatura que esté fuera del objeto sólo dispondrá de cobertura, por lo que una criatura en el exterior que disponga de una acción preparada podrá golpearla mientras le ataca. Una criatura incorporal no puede atravesar efectos de fuerza.

Las criaturas incorporales pueden atravesar y actuar en el agua con la misma facilidad con que lo hacen en el aire y no pueden caer o sufrir daño por caída. No pueden realizar intentos de presa o derribo, ni tampoco sufrirlos ellas. De hecho, no pueden efectuar ninguna acción física que implique mover o manipular a un rival o su equipo, ni tampoco verse afectadas por tales acciones. Las criaturas incorporales no pesan y no activan trampas que se disparen por presión.

Una criatura incorporal se mueve en silencio y, si no quiere, no podrá ser oída mediante pruebas de Escuchar. Carece de puntuación de Fuerza, por lo que se aplicará su modificador de Destreza tanto a sus ataques en cuerpo a cuerpo como a distancia. Los sentidos no visuales, como el olfato o la vista ciega, no son efectivos contra criaturas incorporales, o al menos no totalmente. Estas tienen un sentido innato de la dirección y pueden moverse a máxima velocidad incluso cuando no puedan ver a dónde van.

Subtipo legal: por lo general, este subtipo se aplica solamente a ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento legal. La mayoría de las criaturas con este subtipo también tienen alineamientos legales; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese legal, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo legal superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento legal (consulta 'Reducción de daño', más atrás).

Subtipo maligno: por lo general, este subtipo se aplica solamente a ajenos originarios de los planos Exteriores de alineamiento maligno. Los ajenos malignos también son conocidos como infernales. La mayoría de las criaturas con este subtipo también tienen alineamientos malignos; no obstante, si su alineamiento cambiase, retendrían su subtipo. Cualquier efecto que dependa del alineamiento afectará a una criatura de este subtipo como si fuese maligna, sin importar su verdadero alineamiento. La criatura también sufrirá los efectos relacionados con su alineamiento real. Una criatura con el subtipo maligno superará las reducciones de daño de sus enemigos como si sus armas naturales, así como cualquiera que empuñe, fuesen de alineamiento maligno (consulta 'Reducción de daño', más atrás).

Subtipo nativo: este es un subtipo que sólo se aplica a algunos ajenos. Estas criaturas tienen antepasados mortales o una fuerte conexión con el plano Material, y pueden ser revividas, reencarnadas o resucitadas de igual forma que cualquier otra criatura viva. Las criaturas de este subtipo son nativas del plano Material (de ahí el nombre del subtipo).

Al contrario que los auténticos ajenos, los ajenos nativos deben comer y dormir.

Subtipo plaga: una plaga consiste en una gran cantidad de criaturas Minúsculas, Diminutas o Menudas que actúan como un solo ser. Una plaga posee las particularidades de su tipo, excepto las que se indican a continuación. Una plaga posee un solo valor de DG y pg, un único modificador de iniciativa, un único tipo de velocidad y una única CA. Una plaga efectúa los TS como una sola criatura.

Una única plaga ocupa una casilla (si está compuesta por criaturas no voladoras) o un cubo (si es de criaturas voladoras) de 10' de lado, pero su alcance será de 0', como el de las criaturas que la componen. Para atacar, tendrá que moverse al espacio ocupado por un rival, lo que provocará ataques de oportunidad. Puede ocupar el espacio de una criatura de cualquier tamaño, debido a que puede arremolinarse a su alrededor a libertad. Una plaga

puede moverse a través de casillas ocupadas por enemigos y viceversa sin penalizaciones, aunque la plaga provocará ataques de oportunidad al hacerlo. Una plaga puede moverse a través de grietas o agujeros lo bastante grande como para que los atraviesen las criaturas que la componen.

Una plaga de criaturas Menudas consiste en unas 300 criaturas no voladoras, o 1.000 voladoras; una de criaturas Diminutas estará formada por unas 1.500 criaturas terrestres o 5.000 voladoras, y una plaga de criaturas Minúsculas la compondrán unas 10.000 criaturas de cualquier tipo. Las plagas de criaturas no voladoras incluyen muchas más de las que podrían caber normalmente en un espacio de 10' de lado, debido que están apretujadas y por lo generan se arrastran unas por encima de otras y de sus presas al atacar. Las plagas más grandes se representan mediante varias plagas individuales (una plaga de 150.000 ciempiés consistiría en 10 plagas de ciempiés, cada una de las cuales ocuparía un espacio de 10' de lado). El área ocupada por una plaga grande es totalmente moldeable, aunque por regla general la plaga permanecerá en casillas contiguas.

Rasgos: una plaga no posee partes frontal o posterior diferenciadas, por lo que no será vulnerable a golpes críticos ni flanqueos. Una plaga compuesta por criaturas Menudas sufrirá la mitad de daño de armas cortantes y perforantes. Una que esté formada por criaturas Diminutas o Minúsculas será inmune al daño de todas las armas.

Al reducir a una plaga a 0 pg se dispersará y desparecerá, aunque el daño infligido hasta ese momento no mermará sus aptitudes de ataque o resistencia a los ataques. Las plagas nunca se quedan grogui o moribundas como resultado del daño sufrido. Igualmente, tampoco pueden ser derribadas, apresadas o embestidas, ni ellas mismas pueden realizar ningún ataque de presa.

Una plaga es inmune a cualquier conjuro o efecto que afecte a una cantidad concreta de criaturas (incluyendo aquellos con un solo objetivo, como *desintegrar*), con la excepción de los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral) si la plaga posee puntuación de Inteligencia y mente colectiva. Los conjuros o efectos que afecten a un área, como armas deflagradoras o muchos conjuros de evocación, infligirán la mitad más de daño (+50%) a las plagas.

Las plagas compuestas por criaturas Diminutas o Minúsculas pueden verse afectadas por los vientos fuertes, como los creados por el conjuro *ráfaga de viento*. A fin de determinar los efectos del viento sobre una plaga, considérala como una criatura del mismo tamaño que aquellas que la constituyen (consulta 'Los vientos', en la página 95 de la *GDM*). Por ejemplo, una plaga de langostas (criaturas Diminutas) puede ser dispersada por un viento severo. Los efectos del viento causan 1d6 puntos de daño no letal por nivel de conjuro (o DG: de la criatura que lo origine, como por ejemplo el torbellino de un elemental de aire). Una plaga que quede inconsciente como resultado del daño no letal quedará dispersa, y no se volverá a forma hasta que sus pg excedan su daño no letal.

Ataque de enjambre: las criaturas del subtipo plaga no efectúan ataques cuerpo a cuerpo normales. En su lugar, infligen daño automático a cualquier criatura cuyo espacio estén ocupando al final de su movimiento, sin necesidad de una tirada de ataque. Los ataques de enjambre no se encuentran supeditados a una posibilidad de fallo por cobertura u ocultación. En los apartados Ataque y Ataque completo de su bloque de estadísticas no figura ningún bonificador de ataque, sino la palabra "enjambre". La cantidad de daño causado por una plaga depende de sus DG, como se indica a continuación:

DG: de la plaga	Daño base del ataque de enjambre
1-5	1d6
6-10	2d6
11-15	3d6
16-20	4d6
21 o más	5d6

Los ataques de una plaga no son mágicos, salvo que se indique específicamente en la descripción de la criatura. Por regla general, una criatura que posea una RD suficiente para reducir el daño de un ataque de enjambre a 0, sea incorporal, o posea otras aptitudes especiales, podría obtener inmunidad (o al menos, resistencia) a los ataques de una plaga. Algunas plagas también poseen otros ataques especiales, como absorción de sangre, ácido o veneno, además del daño normal infligido.

Las plagas no amenazan a las criaturas que estén en su casilla, por lo que no podrán realizar ataques de oportunidad con su ataque de enjambre. Sin embargo, distraen a los enemigos cuyas casillas ocupen, tal y como se indica a continuación.

Distracción (Ex): cualquier criatura viva vulnerable al ataque de una plaga, que comience su turno con una plaga en su casilla, quedará mareada durante 1 turno; un TS de Fortaleza (CD 10 + 1/2 de los DG: de la plaga + el modif. de Con de la plaga; la CD exacta se indicará en la descripción de la plaga) con éxito negará este efecto. Lanzar un conjuro o concentrarse en uno dentro del área ocupada por una plaga requiere una prueba de Concentración (CD 20 + nivel del conjuro). Emplear una habilidad que requiera paciencia o concentración bajo dichas circunstancias requerirá una prueba de Concentración contra CD 20.

Subtipo reptiliano: estas criaturas son escamosas y, por regla general, de sangre fría. El subtipo reptiliano solamente se utiliza para describir a un grupo de razas humanoides, no a los animales o monstruos que sean reptiles verdaderos.

Subtipo sangre dracónica: una criatura con el subtipo sangre dracónica posee una intensa afinidad con los dragones, lo cual significa que cualquier conjuro, efecto, poder o aptitud que afecten a los dragones también la afectarán a ella. El subtipo permite a la criatura que lo posea emplear objetos mágicos normalmente restringidos a los dragones, así como a coger dotes que tengan el subtipo como prerrequisito. Este subtipo de sangre dracónica también hace a la criatura que lo posea vulnerable frente a los efectos dañinos que afecten a los dragones.

El subtipo sangre dracónica no confiere el tipo dragón ni ningún rasgo asociado a él. Por ejemplo, no concede a la criatura presencia pavorosa.

Los dragones podrán acceder de forma automática a cualquier clase, clase de prestigio, nivel de sustitución racial, dote, poder o conjuro que requiera el subtipo sangre dracónica. Las criaturas aparecidas en este libro que entran dentro del subtipo sangre dracónica incluyen a todas las progenies de Tiamat (consulta las páginas 131y s.s.). Si una de estas criaturas obtuviese el tipo dragón, perdería el subtipo sangre dracónica.

Subtipo tanar'ri: muchos demonios pertenecen a la raza de ajenos malignos como tanar'ri.

Rasgos: los tanar'ri poseen los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Inmunidad a la electricidad y al veneno.

— RE 10 (electricidad, frío y fuego).

— Convocar (St): un tanar'ri posee la aptitud de convocar a otros de su raza (la posibilidad de éxito y el tipo de tanar'ri convocado se especificarán en la ficha de cada criatura).
— Telepatía.

Subtipo tierra: este subtipo se emplea habitualmente para los ajenos y elementales que tengan alguna conexión con el plano Elemental de la tierra. Las criaturas de tierra suelen poseer velocidad de excavación y la mayoría puede atravesar roca sólida.

Subtipo trasgoide: los trasgoides son humanoides furtivos que viven de la caza y el pillaje; todos ellos hablan trasgo.

Subtipo yugoloth: los yugoloth, posiblemente los seres más codiciosos y egoístas de los planos Exteriores, son los gobernantes supremos de los ajenos malignos de Gehenna.
Rasgos: los yugoloth poseen los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Inmunidad al ácido y al veneno.
— RE 10 (electricidad, frío y fuego).
— Telepatía.

Tamaño: las nueve categorías de tamaño son, en orden ascendente, Minúsculo, Diminuto, Menudo, Pequeño, Mediano, Grande, Enorme, Gargantuesco y Colosal. El tamaño de una criatura le concede un modificador a la CA, al bonificador de ataque, las pruebas de presa y las de Esconderse. La tabla "Tamaños de las criaturas", en esta misma página, proporciona un resumen de los atributos aplicables a cada tamaño.

Telepatía (Sb): una criatura con esta aptitud puede comunicarse de forma telepática con cualquier otra, dentro de cierto alcance (que se especificará en la ficha correspondiente, pero que por norma general es de 100') que posea un idioma. Es posible dirigirse a varias criaturas al mismo tiempo de forma telepática, aunque mantener una conversación con más de una será tan difícil como hacerlo verbalmente.

Tesoro típico: este apartado de la descripción de un monstruo indica cuánta riqueza posee la criatura. Consulta las páginas 51 a 56 de la *Guía del Dungeon Master* para ver más detalles sobre los tesoros, en especial las tablas 3-5 a 3-8. En la mayoría de los casos, una criatura guardará los objetos valiosos en su hogar o guarida y no los llevará consigo cuando se desplace. Las criaturas inteligentes que posean objetos útiles portátiles (como objetos mágicos) sí serán propensas a hacer uso activo de ellos, dejando los más voluminosos en su casa.

Tipo aberración: una aberración posee una anatomía extraña, aptitudes desconocidas, una mentalidad alienígena, o cualquier combinación de las tres.
Aspectos: una aberración posee los siguientes aspectos:
— DG: d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
— Salvaciones de Voluntad buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: una aberración posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la oscuridad a 60'.
— Competencia con sus armas naturales. Si tiene una forma básicamente humanoide, será competente con todas las armas sencillas y cualquier arma que aparezca en su descripción.
— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Las aberraciones en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Las aberraciones serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.
— Las aberraciones comen, duermen y respiran.

Tipo ajeno: un ajeno está compuesto al menos en parte de la esencia (pero no necesariamente de la materia) de algún otro plano distinto al Material. Algunas criaturas empiezan siendo de otro tipo y se convierten en ajenos cuando alcanzan un estado de existencia espiritual más elevado (o inferior).
Aspectos: un ajeno posee los siguientes aspectos.
— DG: d8.
— Ataque base igual a sus DG totales (como un guerrero).
— Salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (8 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: un ajeno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la oscuridad a 60'.
— Al contrario que la mayoría de las criaturas vivas, un ajeno no posee una naturaleza dual, sino que su cuerpo y alma forman un todo. Cuando un ajeno muere, no se libera alma alguna. Los conjuros que devuelven a la vida a los cuerpos, como *revivir a los muertos, reencarnar* y *resurrección*, no serán efectivos. Se necesitará un efecto mágico distinto, como *deseo, deseo limitado, milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida. Un ajeno con el subtipo nativo (consulta más atrás en este mismo glosario)

TAMAÑOS DE LAS CRIATURAS

Tamaño	Modif. CA/ ataque	Modif. presa	Modif. Esconderse	Dimensión*	Peso**	Espacio (en casillas)	Alcance (alto) (en casillas)	Alcance (largo) (en casillas)
Minúsculo	+8	-16	+16	6" o menos	1/8 lb o menos	1/2' (1/100)	0' (0)	—
Diminuto	+4	-12	+12	6' a 1'	1/8 lb a 1 lb	1' (1/25)	0' (0)	—
Menudo	+2	-8	+8	1' a 2'	1 lb a 8 lb	2,5' (1/4)	0' (0)	—
Pequeño	+1	-4	+4	2' a 4'	8 lb a 60 lb	5' (1)	5' (1)	—
Mediano	0	+0	+0	4' a 8'	60 lb a 500 lb	5' (1)	5' (1)	5' (1)
Grande	-1	+4	-4	8' a 16'	500 lb a 4.000 lb	10' (2×2)	10' (2)	5' (1)
Enorme	-2	+8	-8	16' a 32'	2 a 16 ton.	15' (3×3)	15' (3)	10' (2)
Gargantuesco	-4	+12	-12	32' a 64'	16 a 125 ton.	20' (4×4)	20' (4)	15' (3)
Colosal	-8	+16	-16	64' o más	más de 125 ton.	30' o más (6×6) o más	30' o más (6 o más)	20' o más (4 o más)

*Altura de los bípedos; longitud del cuerpo de los cuadrúpedos (del hocico al nacimiento de la cola)
**Se supone que la criatura posee la densidad aproximada de un animal corriente. Una criatura hecha de piedra pesaría bastante más, mientras que una gaseosa pesaría mucho menos.

sí puede ser revivido, reencarnado o resucitado de igual forma que cualquier otra criatura viva.

— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma que se mencione en su descripción.

— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los ajenos en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los ajenos serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

— Los ajenos respiran, pero no necesitan comer ni dormir (aunque pueden hacerlo, si lo desean). Los ajenos nativos comen, duermen y respiran.

Tipo animal: un animal es una criatura viva no humanoide, por lo general un vertebrado sin aptitudes mágicas y sin capacidad innata para poseer un idioma o cultura.

Aspectos: un animal posee los siguientes aspectos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— DG: d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

— Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas (algunos animales concretos tendrán TS buenos diferentes).

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un animal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Puntuación de Inteligencia 1 ó 2 (ninguna criatura con Inteligencia 3 o superior puede ser un animal).

— Visión en la penumbra.

— Alineamiento: siempre neutral.

— Tesoro: ninguno.

— Competencia solamente con sus armas naturales. Un herbívoro no combatiente emplea sus armas naturales como ataques secundarios. Estos ataques se realizan con un penalizador -5 a las tiradas de ataque, y el animal obtiene solamente la mitad de su bonificador de Fuerza como ajuste al daño.

— Los animales comen, duermen y respiran.

Tipo bestia mágica: las bestias mágicas son parecidas a animales, pero pueden tener una puntuación de Inteligencia superior a 2. Normalmente, las bestias mágicas poseen aptitudes sobrenaturales o extraordinarias, pero algunas veces sencillamente tienen un aspecto o costumbres extrañas.

Aspectos: una bestia mágica posee los siguientes aspectos.

— DG: d10.

— Ataque base igual a sus DG totales (como un guerrero).

— Salvaciones de Fortaleza y Reflejos buenas.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: una bestia mágica posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Visión en la oscuridad a 60' y visión en la penumbra.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Las bestias mágicas comen, duermen y respiran.

Tipo cieno: un cieno es una criatura amorfa o mutante, por lo general sin mente.

Aspectos: un cieno posee los siguientes aspectos.

— DG: d10.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

— Ningún TS bueno.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si el cieno posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un cieno posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Sin mente: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Ciego (pero posee la cualidad especial de vista ciega), con inmunidad a los ataques de mirada, efectos visuales y otras formas de ataque que impliquen la vista.

— Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y efectos de sueño.

— Algunos cienos poseen la capacidad de infligir daño por ácido a los objetos. En tales casos, la cantidad de daño será igual a 10 + 1/2 de los DG: del cieno + el modif. de Con del cieno por asalto completo de contacto.

— No son vulnerables a los golpes críticos ni a los flanqueos.

— Competencia solamente con sus armas naturales.

— No poseen competencia con ninguna armadura.

— Los cienos comen y respiran, pero no duermen.

Tipo constructo: un constructo es un objeto animado o una criatura construida de forma artificial.

Aspectos: un constructo posee los siguientes aspectos:

— DG: d10.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

— Ningún TS bueno

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG, si el constructo posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carecen de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un constructo posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— No tiene puntuación de Constitución.

— Visión en la penumbra.

— Visión en la oscuridad a 60'.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, hechizos, fantasmagorías, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y a los efectos nigrománticos, de muerte y de sueño.

— No pueden recuperar el daño sufrido por sí mismos, aunque a menudo sí pueden ser curados mediante la exposición a ciertos tipos de efecto (consulta la descripción de la criatura para ver más detalles), o mediante la utilización de la dote Fabricar constructo (consulta el capítulo 'Dotes de los monstruos', en este mismo libro). Un constructo que posea la cualidad especial de Curación rápida podrá beneficiarse de ella.

— No se ven afectados por golpes críticos, daño no letal, daño de característica, fatiga, agotamiento o consunción de energía o característica.

— Inmunidad a todo efecto que requiera un TS de Fortaleza, a no ser que también afecte a objetos o sea inofensivo

— No corren peligro de morir como consecuencia del daño masivo (*Mdj*, pag. 145), pero resultarán destruidos de forma automática si sus pg quedan reducidos a 0 o menos.

— Al no haber estado vivos nunca, los constructos no pueden ser revividos ni resucitados.

— Debido a que su cuerpo es una masa de materia inerte, un constructo es difícil de destruir. Obtiene pg adicionales según su tamaño, como se indica en la siguiente tabla:

Tamaño del constructo	Pg adicionales
Minúsculo	—
Diminuto	—
Menudo	—
Pequeño	10
Mediano	20
Grande	30
Enorme	40
Gargantuesco	60
Colosal	80

— Competencia con sus armas naturales, salvo que tenga una forma humanoide, en cuyo caso tendrá competencia con cualquier arma que figure en su descripción.
— No poseen competencia con ninguna armadura.
— Los constructos no comen, duermen ni respiran.

Tipo dragón: un dragón es una criatura reptiliana, habitualmente alada, con aptitudes mágicas o inusuales.
Aspectos: un dragón posee los siguientes aspectos.
— DG: d12.
— Ataque base igual al total de sus DG (como un guerrero).
— Salvaciones de Fortaleza, Reflejos y Voluntad buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (6 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: un dragón posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la oscuridad a 600' y visión en la penumbra.
— Inmunidad a los efectos de *sueño* mágico y parálisis.
— Competencia con sus armas naturales, a menos que posea forma humanoide (o sea capaz de asumirla), en cuyo caso posee competencia con todas las armas sencillas y cualquier otra que aparezca en su descripción.
— Sin competencia con ninguna armadura.
— Los dragones comen, duermen y respiran.

Tipo elemental: un elemental es un ser compuesto de uno de los cuatro elementos clásicos: agua, aire, fuego y tierra.
Aspectos: un elemental posee los siguientes aspectos.
— DG: d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
— Salvaciones buenas que dependen del elemento: Fortaleza (agua y tierra) o Reflejos (aire y fuego).
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: un elemental posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la oscuridad a 60'.
— Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis y aturdimiento.
— No son vulnerables a golpes críticos ni flanqueos.
— Al contrario que la mayoría de seres vivos, un elemental no posee naturaleza dual: su cuerpo y alma forman un todo. Cuando un elemental muere, no se libera ninguna alma. Los conjuros que devuelven a la vida a los cuerpos, como *revivir a los muertos, reencarnar* y *resurrección*, no serán efectivos. Se necesitará un efecto mágico distinto, como *deseo, deseo limitado, milagro* o *resurrección verdadera*, para devolverlo a la vida.
— Competencia con sus armas naturales, salvo que tengan apariencia humanoide, en cuyo caso también será competente con todas las armas sencillas y aquellas que aparezcan en su descripción.
— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los elementales en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los elementales serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.
— Los elementales no comen, duermen ni respiran.

Tipo fata: una fata es una criatura con aptitudes sobrenaturales y vínculos con la naturaleza o alguna otra fuerza o lugar. Por lo general, las fatas tienen forma humanoide.
Aspectos: una fata posee los siguientes aspectos.
— DG: d6.
— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como un mago).
— Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (6 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: una fata posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la penumbra.
— Competencia con todas las armas sencillas y con cualquier arma que se mencione en su descripción.
— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Las fatas en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Las fatas serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.
— Las fatas comen, duermen y respiran.

Tipo gigante: un gigante es una criatura humanoide dotada de gran fuerza que, como mínimo, suele ser de tamaño Grande (*NdC: ¡vaya!*).
Aspectos: un gigante posee los siguientes aspectos.
— DG: d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
— Salvaciones de Fortaleza buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.
Rasgos: un gigante posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Visión en la penumbra.
— Competencia con todas las armas sencillas y marciales, así como con cualquier arma natural.
— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los gigantes en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los gigantes serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.
— Los gigantes comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide: un humanoide suele tener dos brazos, dos piernas y una cabeza, o bien torso, brazos y cabeza de aspecto humano. Poseen pocas aptitudes sobrenaturales o extraordinarias (o ninguna), pero la mayoría puede hablar y suelen tener sociedades bien desarrolladas. Por lo general son de tamaño

Pequeño o Mediano. Toda criatura humanoide posee también un subtipo, como elfo, reptiliano o trasgoide.

Los humanoides con 1 DG cambian los aspectos de su DG racial por los rasgos de clase de una clase de PJ o PNJ. Los humanoides de este tipo son considerados combatientes de nivel 1, lo que significa que poseen una habilidad marcial regular y TS malos.

Los humanoides con más de 1 DG (por ejemplo, gnolls y osgos) son los únicos humanoides que utilizan los aspectos genéricos del tipo humanoide.

Aspectos: un humanoide posee los siguientes aspectos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— DG: d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

— Salvaciones buenas: por regla general, varían según el subtipo.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un humanoide posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Competencia con todas las armas sencillas, o por clase de personaje.

— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los humanoides en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los humanoides serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

— Los humanoides comen, duermen y respiran.

Tipo humanoide monstruoso: los humanoides monstruosos son parecidos a humanoides, pero están dotados de rasgos animales o monstruosos. A menudo también poseen aptitudes sobrenaturales.

Aspectos: un humanoide monstruoso posee los siguientes aspectos.

— DG: d8.

— Ataque base igual sus DG totales (como un guerrero).

— Salvaciones de Reflejos y Voluntad buenas.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG.

Rasgos: un humanoide monstruoso posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Visión en la oscuridad a 60'.

— Competencia con las armas sencillas y cualquier arma mencionada en su descripción.

— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los humanoides monstruosos en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los humanoides monstruosos serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

— Los humanoides monstruosos comen, duermen y respiran.

Tipo muerto viviente: un muerto viviente es una criatura, antaño viva, que después de morir ha sido reanimada mediante fuerzas espirituales o sobrenaturales.

Aspectos: un muerto viviente posee los siguientes aspectos.

— DG: d12.

— Ataque base igual a 1/2 de sus DG totales (como un mago).

— Salvaciones de Voluntad buenas.

— Puntos de habilidad iguales a (4 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: un muerto viviente posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— No posee puntuación de Constitución.

— Visión en la oscuridad a 60'.

— Inmunidad a los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).

— Inmunidad al veneno, parálisis, aturdimiento, enfermedad y efectos de sueño y muerte.

— No son vulnerables a golpes críticos, daño no letal ni consunciones de característica o energía. Son inmunes al daño recaracterística de sus puntuaciones físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), así como a los efectos de la fatiga y el agotamiento.

— Si no poseen puntuación de Inteligencia no podrán curarse el daño por sí mismos, aunque sí ser curados por otros. La energía negativa (como la de los conjuros de *infligir heridas*) puede curar a los muertos vivientes. La cualidad especial de curación rápida funcionará sin tener en cuenta la Inteligencia de la criatura.

— Inmunidad a cualquier efecto que requiera un TS de Fortaleza, a menos que también surta efecto sobre objetos o sea inofensivo.

— Utiliza su modificador de Carisma para las pruebas de Concentración.

— No corren riesgo de muerte por daño masivo (consulta la página 145 del *Mdj*), pero serán destruidos de manera inmediata en cuanto sus pg lleguen a 0 o menos.

— Competencia con sus armas naturales, todas las armas sencillas y aquellas que aparezcan en su descripción.

— Competencia con el tipo de armadura (ligera, intermedia o pesada) que aparezca en su descripción, así como con todos los tipos más ligeros. Los muertos vivientes en cuya descripción no figure ninguna armadura no serán competentes con ninguna. Los muertos vivientes serán competentes con los escudos si lo son con algún tipo de armadura.

— Los muertos vivientes no comen, duermen ni respiran.

Tipo planta: este tipo incluye a las criaturas vegetales. Ten en cuenta que las plantas normales, como las que crecen en los jardines y el campo, carecen de puntuaciones de Sabiduría y Carisma (consulta el apartado 'Ausencia de características', en este mismo glosario) y por tanto no sin criaturas sino objetos (aunque estén vivas).

Aspectos: una criatura tipo planta (o vegetal) posee los siguientes aspectos.

— DG: d8.

— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).

— Salvaciones de Fortaleza buenas.

— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: una criatura vegetal posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).

— Visión en la penumbra.

— Inmunidad a todos los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).
— Inmunidad al veneno, efectos de sueño, parálisis, polimorfía y aturdimiento.
— No son vulnerables a los golpes críticos.
— Competencia solamente con sus armas naturales.
— Sin competencia con ninguna armadura.
— Las criaturas vegetales comen y respiran, pero no duermen.

Tipo sabandija: este tipo incluye a insectos, arácnidos, artrópodos, gusanos e invertebrados similares.

Aspectos: una sabandija posee los siguientes aspectos.
— DG: d8.
— Ataque base igual a 3/4 de sus DG totales (como un clérigo).
— Salvaciones de Fortaleza buenas.
— Puntos de habilidad iguales a (2 + modif. Int, mínimo 1) por DG, con el cuádruple de puntos para su primer DG si la criatura posee puntuación de Inteligencia. No obstante, la mayoría de estos seres carece de mente y no obtienen puntos de habilidad ni dotes.

Rasgos: una sabandija posee los siguientes rasgos (a menos que se indique lo contrario en la descripción de la criatura).
— Sin mente: no tiene puntuación de Inteligencia y posee inmunidad a los efectos enajenadores (compulsiones, fantasmagorías, hechizos, pautas y efectos de moral).
— Visión en la oscuridad a 60'.
— Competencia solamente con sus armas naturales.
— Sin competencia con ninguna armadura.
— Las sabandijas comen, duermen y respiran.

Veneno (Ex): los ataques de veneno infligen un daño inicial, como el daño temporal de característica (consulta el apartado 'Pérdida de puntuación de característica', más atrás), o algún otro efecto, a las víctimas que fallen su TS de Fortaleza. Salvo que se especifique lo contrario, será necesario realizar una nueva salvación al cabo de 1 minuto (sin importar el resultado de la primera) para evitar el daño secundario. Los detalles al respecto figurarán en el texto descriptivo de la criatura.

Una criatura con un ataque venenoso será inmune a su propio veneno, así como al de otros especímenes de su raza.

La CD del TS de Fortaleza contra venenos será igual a 10 + 1/2 de los DG: de la criatura + el modif. de Con de la criatura (la CD exacta figurará en su descripción). Una salvación con éxito evitará (negará) el daño.

Visión en la oscuridad (Ex): una criatura con esta aptitud especial puede ver en la oscuridad, hasta la distancia indicada en la descripción. La visión en la oscuridad es en blanco y negro, pero por lo demás es igual que la visión normal y la criatura que la posea podrá operar a pleno rendimiento sin ningún tipo de luz.

Visión en la penumbra (Ex): una criatura con visión en la penumbra puede ver el doble de lejos que un humano a la luz de las estrellas, de la luna, de una antorcha y demás situaciones parecidas en las que haya iluminación escasa. Cuando se encuentre en tales circunstancias, conservará la capacidad de distinguir colores y detalles.

Vista ciega (Ex): esta aptitud es parecida al sentido ciego, pero mucho más perspicaz. Mediante la utilización de sentidos no visuales, como la sensibilidad a las vibraciones, un olfato agudo, un oído fino o la ubicación por eco, la criatura con vista ciega puede maniobrar y atacar igual de bien que una criatura vidente. La invisibilidad y oscuridad, así como la mayoría de las ocultaciones, resultan irrelevantes para ella, aunque la criatura debe poseer línea de influencia hasta la criatura u objeto para poder discernirlos. El alcance de la aptitud se especifica en la descripción. Por lo general, la criatura no necesitará realizar pruebas de Avistar o Escuchar para advertir la presencia de criaturas dentro del alcance de su vista ciega. Salvo que se especifique lo contrario, la vista ciega está siempre activa y la criatura no necesitará hacer nada especial para emplearla. Sin embargo, algunas formas de vista ciega deben ser activadas mediante una acción gratuita; cuando éste sea el caso, vendrá indicado en la descripción del monstruo. Si una criatura debe activar su vista ciega, sólo obtendrá los beneficios de esta aptitud durante su turno.

Viva (o viviente): cualquier criatura que posea una puntuación de Constitución se considera una criatura viva o viviente. Los constructos y muertos vivientes, por ejemplo, no son criaturas vivas.

Vulnerabilidad a la energía: algunas criaturas son vulnerables a ciertos tipos de energía (normalmente, fuego o frío). Una criatura con esta vulnerabilidad sufre la mitad más (+50%) del daño normal de dicho efecto, independientemente de si se permite un TS o si su salvación tiene éxito o no.

MONSTRUOS POR TIPO (Y SUBTIPO)

Aberración: arcanóvoro zern, avispa aulladora, balhannoth, enjambre desgarramágicos, merodeador de calamita.
(Acuático): corruptor.
(Agua): asesino veliaguado.
(Aire): destructor ciclónico.
Ajeno: antepasado enano, asesino concordante, bébilith tocada por Lolth, brujo arcano semiinfernal gnoll, colmena demoníaca, corruptor del destino, cuchilla en el viento, demonios, engendro atormentado, guadaña en el viento, justarconte, portavoz de la plaga orco, voor.
Animal: serpiente voladora.
(Arconte): justarconte.
Bestia mágica: acechador de la progenie negra, araña de las tumbas, araña de seda sangrienta, deslizador de la progenie blanca, emboscador de la progenie azul, escupefuego de la progenie roja, excavador de la progenie azul, nidada de araña de las tumbas, quanlos, saltador de la progenie verde, esquiúrido, tajador de la progenie verde, tormentoso de la progenie azul.
(Bueno): justarconte.
(Caótico): bébilith tocada por Lolth, demonios, engendro atormentado.
Cieno: cieno de sangre y fuego, corruptor.
Constructo: corcel mecánico, cucautómata, gólem de colmillos, zurcidor mecánico.
Elemental: araña del infierno, asesino veliaguado, destructor ciclónico, discípulo del holocausto, triskelion de roca negra.
(Elfo): drow (todos), explorador tocado por Lolth.
(Extraplanario): araña del infierno, asesino concordante, asesino veliaguado, bébilith tocada por Lolth, colmena demoníaca, corruptor del destino, cuchilla en el viento, demonios, destructor ciclónico, discípulo del holocausto, engendro atormentado, githyanki, guadaña en el viento, justarconte, esquiúrido, triskelion de roca negra, voor, zurcidor mecánico.
Fata: príncipe verdinal, robagozos, saqueador lunar
(Frío): cazador de la progenie blanca, deslizador de la progenie blanca, retoño de la progenie blanca.
(Fuego): araña del infierno, arcaniss de la progenie roja, cieno de sangre y fuego, discípulo del holocausto, escupefuego de la progenie roja, yuan-ti ígnaro.
Gigante: gigante craa'ghoran, ogros.
Humanoide: clérigo infernal de Yeenoghu, drow (todos), esclavista gnoll, explorador tocado por Lolth, githyanki, hombres lagarto, orcos, varag.
(Humanoide aumentado): brujo arcano semiinfernal gnoll, portavoz de la plaga orco.
Humanoide monstruoso: arcaniss de la progenie roja, cazador de la progenie blanca, esclavo de los filos zern, exterminador de la progenie negra, furtivo de la progenie verde, incursor de la progenie negra, líder furtivo de la progenie verde, matadioses de la progenie azul, minotauro grancuerno, nagatha, retoño de la progenie blanca, yuan-ti (todos), yuan-ti ígnaro, zern.
(Incorporal): demonio susurrante, robagozos.
(Legal): justarconte, zurcidor mecánico.
(Maligno): bébilith tocada por Lolth, colmena demoníaca, corruptor del destino, demonios, engendro atormentado, portavoz de la plaga orco, voor.
Muerto viviente: bebedor vítreo, caminante de la plaga, mole sanguínea, momia de telaraña, necrosis carnex, robarrostros.
(Nativo): antepasado enano, brujo arcano semiinfernal gnoll, portavoz de la plaga orco.
(Plaga): enjambre desgarramágicos, nidada de arañas de las tumbas.
Planta: anciano marchito, brezvex, defensor roblizo.
(Reptiliano): hombre lagarto.
Sabandija: araña monstruosa tocada por Lolth.
(Sangre dracónica): progenies de Tiamat (todas).
(Tanar'ri): demonio kastighur.
(Tierra): gigante craa'ghoran, minotauro grancuerno, triskelion de roca negra.
(Trasgoide): varag.
(Yugoloth): corruptor del destino, voor.

GLOSARIO INGLÉS-CASTELLANO

Avatar of Elemental Evil	Avatar del Mal elemental
Balhannoth	Balhannoth (s. y p.)
Black Rock Triskelion	Triskelion de roca negra
Blackspawn Exterminator	Exterminador de la progenie negra
Blackspawn Raider	Incursor de la progenie negra
Blackspawn Stalker	Acechador de la progenie negra
Blighted Bloodfire	Cieno de sangre y fuego mancillado
Bloodfire Ooze	Cieno de sangre y fuego
Bloodhulk	Mole sanguínea
Bloodhulk Crusher	Aplastador mole sanguínea
Bloodhulk fighter	Guerrero mole sanguínea
Bloodhulk Giant	Gigante mole sanguínea
Bloodsilk Spider	Araña de seda sangrienta
Bluespawn Ambusher	Emboscador de la progenie azul
Bluespawn Burrower	Cavador de la progenie azul
Bluespawn Godslayer	Matadioses de la progenie azul
Bluespawn Stormlizard	Tormentoso de la progenie azul
Briarvex	Brezvex
Clockroach	Cucautómata (fem.)
Clockwork Mender	Zurcidor mecánico
Clockwork Mender Swarm	Enjambre de zurcidores mecánicos
Clockwork pony	Poni mecánico
Clockwork Stallion	Garañón mecánico
Clockwork Steed	Corcel mecánico
Concordant Killer	Asesino concordante
Corruptor of Fate	Corruptor del destino (yugoloth)
Corrupture	Corruptor
Craa'ghoran	Craa'ghoran (gigante)
Cyclonic Ravager	Destructor ciclónico
Deathdrinker	Bebemuertes (demonio)
Defacer	Robarrostros
Demonet Swarm	Enjambre de demoncillos
Demonhive	Colmena demoníaca
Demonhive Attendant	Sirviente de la colmena demoníaca
Demonhive Queen	Reina de la colmena demoníaca
dragonborn	draconato
Dreadful Lasher	Azotador temible (yugoloth)

Drow Arcane Guard	Guardia arcano drow
Dwarf Ancestor	Antepasado enano
Fang Golem	Gólem de colmillos
Gish	Gish (githyanki)
Githyanki Captain	Capitán githyanki
Githyanki Soldier	Soldado githyanki
Golem, fang	Gólem de colmillos
Greathorn Minotaur	Minotauro grancuerno
Greenspawn Leaper	Saltador de la progenie verde
Greenspawn Razorfiend	Tajador de la progenie verde
Greenspawn Sneak	Furtivo de la progenie verde
Halfblood Deceiver	Embaucador híbrido
Holocaust Disciple	Discípulo del holocausto
Howler Wasp	Avispa aulladora
Inferno Spider	Araña del infierno
Joystealer	Robagozos
Justice Archon	Justarconte
Kastighur	Kastighur (demonio, tanar'ri)
Lodestone Marauder	Merodeador de calamita
Lolth-touched Creature	Criatura tocada por Lolth
Lunar Ravager	Saqueador lunar
Mageripper swarm	Enjambre desgarramágicos
Minotaur, greathorn	Minotauro grancuerno
Nagatha	Nagatha (pl. nagathas) (f.)
Nashrou	Nashrou (demonio)
Necrosis Carnex	Necrosis carnex
Oaken Defender	Defensor roblizo
Ogre Guard Thrall	Esclavo guardián ogro
Orc Battle Priest	Sacerdote de batalla orco
Orc Plague Speaker	Portavoz de la plaga orco
Plague Walker	Caminante de la plaga
Pureblood Slayer	Asesino puracasta
Quanlos	Quanlos (s. y p.)
Redspawn Arcaniss	Arcaniss de la progenie roja
Redspawn Firebelcher	Escupefuego de la progenie roja
Sailsnake	Serpiente voladora
Skiurid	Esquiúrido
Spawn of Tiamat	Progenie de Tiamat (singular, Engendro de Tiamat)
Tomb Spider	Araña de las tumbas
Tomb Spider Broodswarm	Nidada de arañas de las tumbas
Varag	Varag
Verdant Prince	Príncipe verdinal
Vine Ogre	Ogro verde (brezvex)
Vitreous Drinker	Bebedor vítreo
Voor	Voor (yugoloth)
Waterveiled Assassin	Asesino veliaguado
Web Mummy	Momia de telaraña
Whisper Demon	Demonio susurrante
Whitespawn Hordeling	Retoño de la progenie blanca
Whitespawn Hunter	Cazador de la progenie blanca
Whitespawn Iceskidder	Deslizador de la progenie blanca
Windblade	Filo en el viento
Windrazor	Cuchilla en el viento
Windscythe	Guadaña en el viento
Wizened Elder	Anciano marchito
Wrackspawn	Engendro atormentado
Yuan-ti Ignan	Yuan-ti ígnaro
Zern	Zern
Zern Arcanovore	Arcanóvoro zern

Decenas de monstruos divertidos de jugar y fáciles de manejar

Este suplemento para el juego de D&D® ofrece una horda totalmente ilustrada de nuevos monstruos, como el corcel mecánico, la araña de las tumbas o las criaturas malignas conocidas como la progenie de Tiamat. También incluye monstruos que han aparecido dentro de la gama de Miniaturas de D&D, como la mole sanguínea, el justarconte o el anciano marchito. Por último, este libro ofrece alternativas a monstruos ya existentes, como el guardia arcano drow, el sacerdote de batalla orco y el asesino yuan-ti purasangre.

Además de un formato de estadísticas fácil de asimilar, este suplemento contiene mapas de guaridas de monstruos, encuentros de ejemplo y secciones de tácticas que ayudarán a los DM a manejar a las criaturas más complejas. Y por si fuera poco, muchas descripciones contienen datos acerca de la posible aparición de cada monstruo en los entornos de campaña de Reinos olvidados® y Eberron®.

Digitalizado por Antiguo

15/08/2007

Para usar junto con los libros básicos de Dungeons & Dragons®
Manual del jugador *Guía del Dungeon Master* *Manual de monstruos*

ISBN 84-96422-84-4
DD1045
Impreso en España–Printed in Spain